

ARBEITSBERICHT FORSCHUNGSPROJEKT

GUERRILLA URBANISM

An Alternative Approach to Urban Research Practice

Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP)

Gefördert durch den Interdisziplinären Schwerpunkt
Creative Living Lab (IDS CreaLab) der Hochschule Luzern

C. Lars Schuchert / Amelie-Theres Mayer / Andy Limacher
September 2017

**«It's in the making,
that the idea arises»**

- Edmond Bacon -

Impressum

Projektleitung

Hochschule Luzern – Technik & Architektur
Kompetenzzentrum Typologie & Planung
in Architektur (CCTP)
Technikumstrasse 21
CH–6048 Horw

Gefördert durch

Interdisziplinärer Schwerpunkt Creative Living Lab
(CreaLab) der Hochschule Luzern

Praxispartner

Quartierverein BaBeL Luzern & Gemeinnützige Wohn-
baugenossenschaft Industriestrasse (GWI) Luzern

Verfasserteam

C. Lars Schuchert	HSLU – Technik & Architektur
Amelie-Theres Mayer	HSLU – Technik & Architektur
Andy Limacher	HSLU – Technik & Architektur

Projektteam

C. Lars Schuchert	HSLU – Technik & Architektur
Amelie-Theres Mayer	HSLU – Technik & Architektur
Thomas Steiner	HSLU – Soziale Arbeit
Ronny Hardliz	HSLU – Design & Kunst

Projektdaten

Projektstart	Juli 2012
Projektabschluss	Juni 2015

Kontakt

lars.schuchert@hslu.ch

Abb. 1 / Titelseite – Guerrilla-Bank an der Hochschule Luzern (Foto: C. Lars Schuchert, 2014)

ZUSAMMENFASSUNG

Ausgangslage

Mit dem Trend zur *Urbanisierung* erhält die Frage nach Besitz und Nutzung des öffentlichen Raums gesteigerte Aufmerksamkeit. Beobachtet man Entwicklungen in Städten rund um den Globus, zeigen sich unterschiedlichste Formen der Aneignung von Stadt-Räumen. Immer häufiger nimmt die lokale Bevölkerung dabei Dinge selbst in die Hand um Bedürfnisse zu stillen, teilzunehmen und teilzuhaben.

Im Kontext der Stadtplanung und Quartiersentwicklung stehen zumeist langfristige Konzepte und strategische Überlegungen im Vordergrund. Die Partizipation der Bewohnerschaft vor Ort dient häufig vorwiegend 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.

Forschungsprojekt

Im interdisziplinären Forschungsprojekt *Guerrilla Urbanism – An Alternative Approach to Urban Research Practice* wird diese Art der spontanen, durch lokal getriebene Bedürfnisse und von unten entstehenden Aktionen erforscht sowie in einem Selbstexperiment getestet. Eingebettet in den Kontext bestehender dokumentierter Aneignungen und Aktionen werden die Reaktionen auf die selbst durchgeführten Aktionen reflektiert und eine Roadmap zum Re-Enactment skizziert. Der vorliegende Bericht fasst unterschiedliche Konzepte und Umsetzungen zusammen und ergänzt sie um Erkenntnisse aus vom Projektteam selbst durchgeführten Guerrilla-Aktionen.

Aktionen des *Guerrilla Urbanism* sind temporär und überraschend, wodurch bestehende räumliche Situationen herausgefordert und Reaktionen provoziert werden. Vorteile einer solchen taktischen Stadtgestaltung (*Tactical Urbanism*¹) sind auch das direkte Feedback und die unvermittelte Präsenz der räumlichen Aussagen, z.B. in Form von Pop-Up-Stadtmöblierung. Im Zusammenspiel mit strategischen, langfristigen Entwicklungsprojekten und Zielen können Bedürfnisse ermittelt, Planungen überprüft und Alternativen verhandelt werden.

Guerrilla Urbanism ist ein von Akteuren in der kommunalen Stadt- und Quartiersentwicklung bisher kaum eingesetztes Werkzeug, welches neben Aushandlung von Lösungsstrategien und Nutzungsvorschlägen auch zum Entstehen von Netzwerken innerhalb einer Quartiersbevölkerung beitragen kann, noch bevor Massnahmen überhaupt in die Planungsphase gehen. Der Vorteil liegt darin, dass Nutzende nicht erst nach der Fertigstellung eine Umgestaltung reaktiv mit einer gegebenen Situation zurecht kommen müssen, sondern dass sie früh im Prozess partizipieren und – wie professionelle Planende auch – mit und während dem Prozess zusammenwachsen und gleichzeitig einen massgeblichen Einfluss auf das Ergebnis haben. Auf diese Weise können *Menschen* ihre gebaute Umwelt direkt prägen und sich mit ihr sowie der Gruppe der Beteiligten identifizieren.

¹ Synonyme Bezeichnungen von *Guerrilla Urbanism* sind z.B. *pop-up urbanism*, *DIY urbanism*, *tactical urbanism*, vgl. S. 8

Methoden

Im Forschungsprojekt diente die partizipative Durchführung von Raumexperimenten (in diesem Fall die Erstellung von prototypischen Stadtmöblierung) im öffentlichen Raum gleichzeitig als Anlass und als Gegenstand des Gesprächs. Es fand somit ein Dialog *durch* Architektur anstatt *über* Architektur statt und die vermeintlichen *Spielzeuge* der temporären Interventionen könnten als *Werk- und Werkzeuge* zum Erkenntnisgewinn für langfristige Entwicklungsstrategien weiter genutzt werden.

Erkenntnisse und Fazit

Die taktische Methode von *Guerrilla Urbanism* im öffentlichen Raum eignet sich einerseits, um Aufmerksamkeit zu erzeugen und einen Dialog zu starten. Andererseits lassen sich Rahmenbedingungen und Hypothesen testen (z.B. Orte für eine Intervention) oder durch die Aktion erst erarbeiten (räumliche Prototypen). Es wird latente Energie sichtbar gemacht und die Beobachtung steigt an (Anwohnende, Passantinnen/ Passanten, Medien).

Das Verständnis eines flexiblen, öffentlichen gelebten Stadtraums mit Potenzial zur vielfältigen temporären Nutzung lässt sich am Beispiel von scheinbar benachteiligten Unorten sehr gut veranschaulichen. Gerade in notwendigerweise langfristigen Prozessen können regelmässige, zielgerichtete Aktionen einem stagnierend erscheinenden Fortgang mehr Dynamik verleihen. Neben den räumlich-funktionellen Aspekten kann mit solchen Aktionen ebenfalls ein sozialer Prozess begonnen oder vertieft werden (*sozialer Prototyp*). Es können bereits gemeinschaftliche Beziehungen vor Ort entstehen und wachsen, bevor eine Bebauung entsteht und die Planung kann auf spezifischere Bedürfnisse und soziale Gefüge eingehen.

Der Einsatz von temporären Guerrilla-Aktionen wird dabei als wichtige Ergänzung von strategischen Quartiersentwicklungen betrachtet und dazu genutzt, vor Ort Nutzungen und Beziehungen zu simulieren. Durch sehr geringe Investition kann ein wertvolles Feedback generiert werden, das auf spezifischen Merkmalen des Orts aufbaut, einen hohen Realitätsbezug hat und wichtige Faktoren explizit macht.

Herausforderungen

Zur Umsetzung von Guerrilla-Aktionen bedarf es eines Initiators und eines Orts sowie einer räumlichen These oder bereits formulierter Bedürfnisse zur Veränderung des Orts, sofern diese nicht erst durch die Aktion ermittelt werden. Durch einen Forschungsansatz als exploratives Experiment mit offenem Ausgang lassen sich vielfältige Erkenntnisse zum Entwicklungspotenzial der Orte gewinnen. Anschliessend besteht die Herausforderung, diese in der Realität umzusetzen und damit den Effekt der Partizipation sichtbar zu machen. Durch die Zusammenarbeit mit bestehenden Organisationen und eine Ausrichtung an konkreten Gestaltungsprojekten kann ein effektiver Transfer vorbereitet werden. Die Klärung der Rolle des *Motors* (Durchführung, Beteiligte, Ressourcen, Finanzierung der Aktionen) ist ebenso essentiell wie die Kommunikation zur Aktivierung der Bevölkerung vor Ort. Dabei muss die notwendige Zeitdauer beachtet werden, die für das Wachstum neuer Strukturen und eine allfällige Entwicklung hin zum Selbstläufer benötigt wird.

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung	4
Einleitung und Forschungsfrage.....	7
1 State of the Art	9
1.1 Planungsprozesse – STRATEGIEN zur Partizipation	10
1.1.1 Dimensionen von Partizipation	10
1.1.2 Case Studies mit partizipativem Planungs- und Entstehungsprozess.....	13
1.1.3 Erkenntnisse – Strategische Partizipation in Planungsprozessen.....	16
1.2 Guerrilla Urbanism – TAKTIKEN zur Partizipation.....	18
1.2.1 Typen von taktischen Urbanism-Aktionen.....	19
1.2.2 Potenziale und Grenzen taktischer Urbanism-Aktionen	26
1.2.3 Erkenntnisse – Taktischer Guerrilla-Urbanismus.....	39
1.3 Zwischenfazit – Thesen für eine gesamtheitliche Stadtgestaltung	41
2 Durchführung Guerrilla-Urbanism-Aktionen	44
2.1 Vorgehen Guerrilla Urbanism	44
2.2 Übersicht Raumexperimente	45
2.2.1 Aktion #1 – Guerrilla Urbanism @ Just Architecture?	46
2.2.2 Aktion #2 – Grill-Ya-Urbanism @ Baselstrasse, Luzern	48
2.2.3 Aktion #3 – Guerrilla Bench/Mark @ Baselstrasse, Luzern.....	50
2.2.4 Aktion #4 – Guerrilla Urbanism @ Industriestrassefest, Luzern	52
2.2.5 Aktion #5 – Guerrilla in Action @ Industriestrasse, Luzern	54
2.2.6 Aktion #6 – Guerrilla Möblierung @ Hochschule Luzern / Horw.....	56
2.2.7 Aktion #7 – Crea Lab Guerrilla @ Neubad Luzern	58
2.3 Erkenntnisse aus durchgeführten Raumexperimenten	60
3 Roadmap für Guerrilla-Urbanism-Aktionen	61
4 Fazit und Ausblick.....	64
Abbildungsverzeichnis	67
Literaturverzeichnis.....	69
Anhang – Guerrilla Bench / Bauanleitung	75

EINLEITUNG UND FORSCHUNGSFRAGE

Im Kontext der Stadtplanung und Quartiersentwicklung stehen häufig langfristige Konzepte im Vordergrund. Aus Sicht der Öffentlichen Hand finden, mitunter durch Forschungsinstitute begleitet, strategische Überlegungen statt. Die Partizipation der Bewohnerschaft vor Ort dient 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 eigentlich jenes Medium, in welchem ein solcher Prozess schlussendlich seine Realisierung finden soll: in Raum, Material, Zeit, Nutzung – oder mit anderen Worten: Architektur.

Guerrilla Urbanism schliesst diese Lücke am Beispiel des öffentlichen Stadtraums durch temporäre/ kompakte und durch physische statt abstrakte Aktionen. Als Teil eines Gesamtkonzepts besitzen diese *Raumexperimente* hohen Wirklichkeitsfaktor und gehen auf akute Bedürfnisse ein oder zeigen das Potenzial von Orten auf. Sie werden im Gesamtprozess entwickelt und mit Beteiligten vor Ort konstruiert und 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 massgeblich, so dass ein unmittelbarer Dialog vor Ort initiiert und von allen Beteiligten räumlich-zielorientiert formuliert werden kann.

GUERRILLA URBANISM erprobt in einem alternativen Ansatz, räumlich-architektonische Dimensionen in partizipative Kommunikationsprozesse zwischen Stadtentwicklung, Forschung und Nutzenden einfließen zu lassen. In kompakten, effektvollen und zielgerichteten *Raumexperimenten* im öffentlichen Raum entstehen Prototypen für strategische Ziele, die konkret und einprägsam als Gegenstand des Gesprächs dienen sollen.

Im Projekt wurde folgende Forschungsfrage beantwortet: **Inwiefern ist *Guerrilla Urbanism* geeignet, um die Lücke zwischen Forschung und Praxis in der Stadt- und Quartiersentwicklung zu verkleinern und den Dialog über räumlich angemessene und erfahrbare Grundlagen zu erweitern?**

Der *Guerrilla*-Ansatz wurde explorativ im Selbstversuch umgesetzt, durch den Prozess hindurch dokumentiert sowie nach der Durchführung ausgewertet. Ziel war es, das Potenzial zu erfassen und zu beschreiben. Mit *Guerrilla Urbanism* wird das Methodenspektrum von Bürgerbeteiligung, Stadtentwicklung und Forschung um ein markantes, konkret erfahrbares Produkt erweitert, welches sich besonders am Thema der *Aneignung* des öffentlichen Raumes und der damit verbundenen *Identifikation*, *Bedürfnissen* und *Wertschätzung* orientiert.

Gegenwärtig lässt sich international ein Trend zurück zum Menschen als lokalem Nutzer, Planer, Produzenten und Gestalter seines unmittelbaren Lebensraums in der innovativen Stadt- und Raumentwicklung erkennen (*Empowerment*). Inwiefern sich die Methode *Guerrilla Urbanism* eignet, um Neues evtl. auf eine andere Art und Weise entstehen zu lassen ist im vorliegenden Bericht illustriert.

Die ursprünglich formulierte Projektskizze kann online angesehen werden unter:
www.youtube.com/watch?v=dQXPgBOulQ0



Abb. 2 / Guerrilla Möbel @ Tag der offenen Tür / HSLU (Foto: C. Lars Schuchert, 2014)

Das Projekt wurde durch den Interdisziplinären Schwerpunkt *Creative Living Lab* (CreaLab) der Hochschule Luzern finanziert. Die Aktionen fanden unter der Leitung des Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP) der Hochschule Luzern – Technik & Architektur unter Beteiligung der Departemente Soziale Arbeit und Design & Kunst sowie in Kooperation mit dem Quartierverein BaBeL Luzern und der Gemeinnützigen Wohnbaugenossenschaft Industriestrasse GWI Luzern statt.

GUERRILLA bedeutet wörtlich «Kleinkrieg, irreguläre Kriegsführung»²

GUERRILLEROS besitzen eine hohe Ortskenntnis, werden durch die dortige Bevölkerung unterstützt und erlangen häufig die Sympathie der Medien. Sie kämpfen für ihre eigenen Ideale und deren Umsetzung. Sie sind hochmotiviert und identifizieren sich oft durch einen entsprechend gestalteten Lebensstil mit ihrem intrinsischen Auftrag.³

GUERRILLA URBANISM ist eine Bezeichnung für meist kleinmasstäbliche, temporäre, testweise Interventionen im öffentlichen urbanen Raum, die lokal begrenzt, bottom-up und bedürfnisgerichtet initiiert sind. (alternative Bezeichnungen sind z.B. pop-up urbanism, DIY urbanism, tactical urbanism)⁴

Im Sinne des Forschungsprojekts bedient sich der Analogie *Guerrilla Urbanism* aus dem Militär in dreierlei Hinsicht: dem Überraschungseffekt, der lokalen temporären Intervention sowie der Initiative für Veränderungen.

² Harper (2016).

³ Arlt (2006). Stadtplanung und Zwischennutzung. Zit. in Temel & Haydn (Hrsg.) (2006): Temporäre Räume. Konzepte zur Stadtnutzung. Basel: Birkhäuser. Zit. in Maier & Rick (Hrsg.) (2008, S.22).

⁴ Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад (2011, S.1).

1 STATE OF THE ART

Guerrilla Urbanism stellt ein taktisches Element in der Stadtentwicklung dar. Der State of the Art stellt zunächst exemplarisch unterschiedliche konventionelle Strategien und innovative Taktiken partizipativer Entwicklungen gegenüber um einen ganzheitlichen Blick auf die Faktoren räumlicher Planung und Entwicklung zu werfen. Der Fokus konventioneller Strategien liegt dabei auf langfristigen Entwicklungen während sich Guerrilla Urbanism-Taktiken auf temporäre, lokal-spezifische Interventionen als Teil einer Quartiers-/ Stadtentwicklung beziehen.

STRATEGIE ist ein «genauer Plan des eigenen Vorgehens, der dazu dient, ein militärisches, politisches, psychologisches, wirtschaftliches o.ä. Ziel zu erreichen, und in dem man diejenigen Faktoren, die in die eigene Aktion hineinspielen könnten, von vornherein einzukalkulieren versucht»⁵

TAKTIK ist ein «aufgrund von Überlegungen im Hinblick auf Zweckmäßigkeit und Erfolg festgelegtes Vorgehen»⁵

Strategie und Taktik unterscheiden sich. Während eine **STRATEGIE** einen abstrakten Plan unter Berücksichtigung aller relevanter Faktoren umfasst, also eine genaue «Vorstellung von der Art und Weise, in der ein bestimmtes Ziel verfolgt [...] werden soll», bezeichnet **TAKTIK** das konkrete Vorgehen. Strategien entwickeln von einer Zielsetzung ausgehend einen Lösungsweg. Bei der Taktik entsteht der Weg im Gehen. Man ist bereits im realen Terrain unterwegs und der Beobachtung ausgesetzt, man reagiert und improvisiert dynamisch in Echtzeit.

In den folgenden Kapiteln werden die beiden Ansätze «Strategie» und «Taktik» anhand von Case Studies im Bereich «Partizipative Stadtentwicklung/ Öffentlicher Raum» beschrieben und verglichen. Gemeinsame Merkmale der jeweiligen Kategorie werden dabei zusammengefasst.

⁵ Bibliographisches Institut (2016a).

1.1 PLANUNGSPROZESSE – STRATEGIEN ZUR PARTIZIPATION

Bei der Entwicklung von Stadt-Räumen und Quartieren finden sich Planende meist als Fremde in einer Umgebung wieder, für die sie Potenziale erkennen und Entwicklungsmöglichkeiten vorschlagen sollen. Da es keine besseren Experten über das Leben vor Ort gibt als eben die Personen, die (jahrelang) dort leben, finden partizipative Strategien langsam Eingang in diese Prozesse. Bewohnerinnen und Bewohner haben Einsichten in Vorgänge und soziale Zusammenhänge, die sich Fremde erst langsam und aufwändig erschliessen müssen – ohne das sie jemals ein echter Teil der Bewohnerschaft sein können. Das Ziel ist deshalb, *Experten* der Umsetzung (i.e. Planende) mit den *Laien* (i.e. den Experten der Bedürfnisse) zusammenzubringen und Massnahmen, Zielkonflikte und Synergien zu verhandeln.⁶

«Ähnliche Menschen bringen keine Stadt zuwege»⁷ und Planenden können durch einen Reality-Check die Augen für die Mehrwerte von Diversität, offenen Räumen und verschiedenartigen Umgang mit Lebensorten geöffnet werden.

PARTIZIPATION bezeichnet das Teilhaben, Teilnehmen oder Beteiligtsein von Personen an Planungen, Prozessen oder Entscheiden. Synonyme Begriffe sind u.a. Mitsprache, Mitwirkung oder Mitbestimmung.⁸

Hinsichtlich der Partizipation in Planungsprozessen sind unterschiedliche Dimensionen zu berücksichtigen, die im Folgenden erläutert werden.

1.1.1 DIMENSIONEN VON PARTIZIPATION

FORMEN von Partizipation Grundsätzlich können verschiedene Partizipationsformen unterschieden werden: *Verfasste* und *nicht verfasste*, *repräsentativ-demokratische* und *direkt-demokratische* sowie *konventionelle* und *unkonventionelle* Partizipation.⁹

Partizipationsform	Beispiele
verfasst / repräsentativ / konventionell	Wahl, Parteiaktivität
verfasst / direkt / konventionell	Referendum, Streik
nicht-verfasst / repräsentativ / konventionell	Bürger-/ Sachverständigen-Beirat
nicht-verfasst / direkt / konventionell	Bürgerinitiative
nicht-verfasst / direkt / unkonventionell	wilder Streik / Hausbesetzung

Abb. 3 / Formen politischer Partizipation. (Limacher 2013 nach Nohlen & Schultze, 2002, S.398)¹⁰

⁶ Welzer (2013).

⁷ Nach: Aristoteles. In Sennett (1995): *Fleisch und Stein. Der Körper und die Stadt in der westlichen Zivilisation* (1. Aufl.). Berlin: Berlin. S.10.

⁸ *Bibliographisches Institut* (2016b).

⁹ Limacher (2013) nach Nohlen & Schultze (2002).

¹⁰ Nohlen & Schultze (2002). S.398.

Diese werden nach Limacher (2013) auch in Planungsprozessen sichtbar, dort bezeichnet als *formelle und informelle Partizipation*. Während die formelle Partizipation in der Verfassung, in Gesetzen oder in Verordnungen verankert ist und von der Bevölkerung eingefordert werden kann (z.B. Stimm- und Wahlrecht), zählen zur informellen Partizipation Prozesse, die nicht institutionalisiert sind und über das gesetzlich Vorgeschriebene hinausgehen. Dies können, nach dem *bottom-up-Prinzip*, Bürgerinitiativen oder Proteste sein. Zudem können auch *top-down* Prozesse Bestandteile informeller Partizipation sein, wenn zum Beispiel Städte ihre Bürger über die rein gesetzliche Pflicht hinaus an Entwicklungen teilhaben lassen.

STUFEN von Partizipation Während heute weitestgehend Einigkeit über das Recht des Bürgers auf Partizipation besteht, gibt es immer noch sehr unterschiedliche Auffassungen darüber, «was unter Partizipation konkret zu verstehen ist».¹⁰ Eine erste Orientierung bietet Maria Lüttringhaus (2000), die «Information», «Mitwirkung», «Mitentscheidung» und «Selbstverwaltung» als Partizipationsformen unterscheidet.¹¹ Im nachfolgenden Modell, an dem sich auch die Stadtentwicklung orientieren kann, wird Information jedoch als «Vorstufe der Partizipation» betrachtet.¹²

9 Selbstorganisation	geht über Partizipation hinaus
8 Entscheidungsmacht	
7 Teilweise Entscheidungskompetenz	
6 Mitbestimmung	
5 Einbeziehung	
4 Anhörung	
3 Information	
2 Anweisung	
1 Instrumentalisierung	

Abb. 4 / Stufen der Partizipation (Gesundheit Berlin e.V., 2008)¹³

Diese Unterscheidung definiert jedoch nicht, ab welcher Stufe *echte Partizipation* stattfindet. Von «echter Partizipation» wird nach diesem Verständnis erst gesprochen, «wenn Personen oder Gruppen Entscheidungsmacht haben» und «je grösser diese Entscheidungsmacht [ist], umso grösser ist der Grad an Partizipation».¹⁴

WIRKUNG von Partizipation Aussagen zur Wirkungen von Partizipation im Bereich der Stadtplanung finden sich z.B. beim *Institut für partizipatives Gestalten* in Huntlosen, Deutschland. Das Institut argumentiert unter anderem mit Einsparungen durch die Vermeidung von Fehlplanungen und grösserer Akzeptanz dank verbesserter Nachvollziehbarkeit der Bauvorhaben. Zudem werden Bildungsaspekte sowie die Entwicklung einer aktiven Zivilgesellschaft hervorgehoben.¹⁵

¹¹ Limacher (2013) nach Lüttringhaus (2000) S.72.

¹² Zwar wurde das Modell vom Wissenschaftszentrums Berlin und Gesundheit Berlin für den Bereich der Gesundheitsförderung entwickelt – es liefert aber dennoch wichtige Ansätze für die Bewertung unterschiedlicher Stufen von Partizipation im Allgemeinen und somit auch für die Analyse von Partizipation in Planungsprozessen. Die Frage, ob reine Information bereits als Partizipation gewertet werden kann, stellt in der allgemeinen Diskussion einen Streitpunkt dar.

¹³ Gesundheit Berlin e.V. (2008).

¹⁴ Limacher (2013) nach Gesundheitsförderung Schweiz (2012).

¹⁵ Limacher (2013) in Anlehnung an Institut für partizipatives Gestalten (ohne Jahr).

ZIELGRUPPEN und METHODEN von Partizipation Zielgruppe eines partizipativen Prozesses im Planungsbereich kann generell die gesamte Bevölkerung sein. Häufig werden in der Praxis jedoch zielgruppen-spezifische Prozesse angewendet. Vor diesem Hintergrund ist es wichtig, bei partizipativen Prozessen in einem ersten Schritt zu definieren, welche Zielgruppen angesprochen werden sollen. Auch hier gilt es zwischen formellen und informellen Prozessen zu unterscheiden, wobei sich gerade im Planungsbereich zeigt, dass formelle Partizipation oft nicht alle Bevölkerungsschichten erreichen kann – gerade Kinder und Jugendliche oder Menschen mit Migrationshintergrund können davon oft keinen Gebrauch machen. Ausgehend von der Klärung der Zielgruppen bedürfen partizipative Prozesse einer geeigneten Methodik. So kann die Meinung von Erwachsenen beispielsweise mit verschiedenen Workshop-Techniken eingeholt werden. Für Kinder hingegen eignen sich spielerische Formen erfahrungsgemäss besser. Ein Beispiel hierfür ist die Methodik der «Kinderspionage», mittels welcher Kinder den öffentlichen Raum spielerisch mit roten und grünen Klebern bewerten und damit ihre Bedürfnisse für Quartierbewohner und Behörden sichtbar machen.¹⁶ Die Sozialarbeit kennt zahlreiche Methoden, die sich für unterschiedliche Ziele und Zielgruppen eignen.

GESETZLICHE GRUNDLAGEN für formelle Partizipation Die übergeordnete Grundlage für formelle Partizipation in Planungsprozessen findet sich im Bundesgesetz über die Raumplanung in (2016, Artikel 4): «Die mit Planungsaufgaben betrauten Behörden unterrichten die Bevölkerung über Ziele und Ablauf der Planungen nach diesem Gesetz. Sie sorgen dafür, dass die Bevölkerung bei Planungen in geeigneter Weise mitwirken kann.»¹⁷ Auch auf kantonaler Ebene ist die formelle Partizipation gesetzlich verankert, wie die beiden Beispiele Bern und Luzern zeigen. Das Baugesetz des Kantons Bern (2016, Artikel 58) enthält das Thema *Partizipation* im folgenden Wortlaut: «Die Behörden sorgen dafür, dass die Bevölkerung bei Planungen frühzeitig in geeigneter Weise mitwirken kann».¹⁸ Im Kanton Luzern haben die Behörden gemäss kantonalem Planungs- und Baugesetz (2009, Artikel 6) dafür zu sorgen, dass «die Bevölkerung und die von der Planung Betroffenen in geeigneter Form mitwirken können.»¹⁹

FORMELLE und INFORMELLE Partizipation Insgesamt verfügen die Behörden durch die Gesetzgebung bezüglich Partizipation in Planungsprozessen über einen grossen Interpretations- und Handlungsspielraum. Im Grunde sind sie durch die Formulierung «in geeigneter Weise», die sich in allen erwähnten Gesetzen findet, ausschliesslich an die Ermöglichung der gesetzlich vorgegebenen formellen Partizipation gebunden. Die Empfehlung SIA 112/1 *Nachhaltiges Bauen – Hochbau* des Schweizerischen Ingenieurs- und Architektenvereins SIA attestiert, dass im Planungsprozess «durch Mitwirkung verschiedener Zielgruppen ein Bauvorhaben breiter abgestützt werden und an Akzeptanz gewinnen» kann.²⁰

¹⁶ Limacher (2013) in Anlehnung an Hochschule Luzern – Soziale Arbeit (2011).

¹⁷ Limacher (2013) nach Schweizerische Eidgenossenschaft (2016).

¹⁸ Limacher (2013) nach Kanton Bern (2016). Baugesetz. <https://www.belex.sites.be.ch/frontend/versions/862?locale=de> (28.09.2016).

¹⁹ Limacher (2013) nach Kanton Luzern (2009).

²⁰ Limacher (2013) nach Schweizerischer Ingenieur- und Architektenverein SIA (2004). S.20.

1.1.2 CASE STUDIES MIT PARTIZIPATIVEM PLANUNGS- UND ENTSTEHUNGSPROZESS

Es existieren viele Projekte, die neben der formellen auch Elemente einer informellen Partizipation in Planungs- und Entstehungsprozesse einbinden. Nachfolgend sind einige Projekte vorgestellt, um ein Spektrum aufzeigen (keine abschliessende Aufstellung).

FREIRAUMPLANUNG, Zielgruppe: STÄDTISCHE WOHNBEVÖLKERUNG

FREIRAUM-ZUG, Zug Das 2013 abgeschlossene Projekt «freiraum-zug» wurde im weitesten Sinne in der Phase eines Vorprojekts durchgeführt. Auftraggeberin und Trägerschaft des Projekts war die Stadt Zug, die von der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit begleitet wurde. Hintergrund des informellen Partizipationsprozesses war der geplante Bau der Stadtumfahrung, wodurch in der Innenstadt Potential für eine Aufwertung entstand. Um möglichst vielen Nutzergruppen gerecht zu werden, wollte die Stadt gemeinsam mit der Bevölkerung «Spielregeln ausarbeiten, die ein lebendiges und ausgewogenes Stadtleben ermöglichen». ²¹ Zielgruppe des informellen, partizipativen Prozesses war die gesamte Bevölkerung. In einem ersten Workshop wurden mit den Anwesenden verschiedene Nutzungsmöglichkeiten im öffentlichen Raum gesammelt, die im Rahmen des zweiten Workshops konkreten Orten zugewiesen wurden. Das in einem Zwischenschritt in Form einer «Charta zum öffentlichen Raum» aufgearbeitete Ergebnis wurde in einem dritten Workshop von den Teilnehmenden kritisch geprüft. Rund um diese Workshops fanden zahlreiche weitere Aktivitäten statt, darunter mehrere Projekte der Jugendanimation Zug, um spezifisch die Meinung von Jugendlichen einzuholen. Beispiele dafür sind ein Film- und Fotoprojekt. Zusätzlich kamen Online-Tools zum Einsatz. ²² Die dargestellten Icons veranschaulichen Nutzungsoptionen und dienten als Projektlogos auf Plakaten, Flyern und T-Shirts.

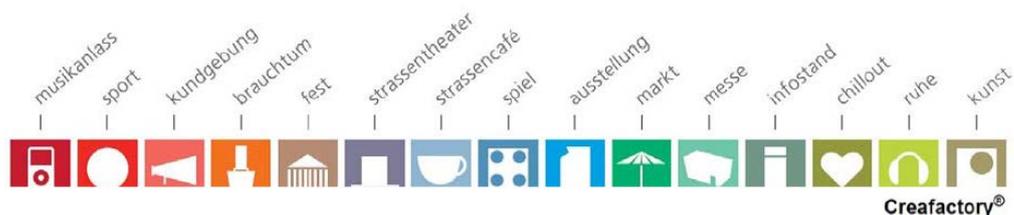


Abb. 5 / Freiraum Zug - Icon-Serie (Creafactory, 2013)²³



Abb. 6 / Freiraum Zug – Workshop (HSLU, 2012) und Café des Visions (zugwestwaerts, 2012)²⁴

²¹ Wyss, Brombacher & Kaiser (2013). S.2.

²² Wyss, Brombacher & Kaiser (2013). S.10-16.

²³ Creafactory (2013). *Icons*. In Wyss, Jean-Marc; Brombacher, Simon; Kaiser, Regula (2013). S.10.

²⁴ Hochschule Luzern (2012a) und Hochschule Luzern (2012b).

Zusammenfassend diente der Prozess dem Abholen der Bedürfnisse der Bevölkerung, der Förderung von Toleranz sowie der Klärung und Entschärfung von Nutzungskonflikten²¹. Während sich über die tatsächliche Erfüllung der Ziele wohl erst in einiger Zeit eine Aussage machen lässt, stellt die Projektleitung gemäss Limacher (2013) bereits jetzt einen Vertrauenszuwachs in der Bevölkerung gegenüber den Behörden fest und dokumentiert, dass auch seitens der Behörden Vorurteile bzgl. der Berücksichtigung der Bedürfnisse der Bevölkerung abgebaut werden konnten. So sollen künftig bei der Neugestaltung und –nutzung von wichtigen öffentlichen Räumen möglichst Mitwirkungsprozesse durchgeführt werden. Für ausgewählte Plätze sollen «Bespielungspläne» ausgearbeitet werden, wodurch gemeinsam «Art, Intensität sowie zeitliche Rahmenbedingungen für die Nutzung vor Ort» festgelegt werden können. Darüber hinaus sind zusätzliche Mitwirkungsprojekte in der Altstadt mit Eigentümerschaften, Detailhandel, Gewerbe und Bewohnerschaft sowie eine Arbeitsgruppe «Lebendige Altstadt» angedacht²⁵.

FREIRAUMPLANUNG, Zielgruppe: ANWOHNENDE

ANGER DUDWEILER, Saarbrücken Ein weiteres Beispiel für informelle, partizipative Planung im öffentlichen Raum ist der Anger Dudweiler. Dabei handelt es sich um eine öffentliche Freifläche an zentraler Lage in der deutschen Stadt Saarbrücken. Die Aufwertung des Platzes wurde durch die Stadt Saarbrücken als Trägerschaft vorgenommen, der begleitende Prozess wurde durch das Institut für partizipatives Gestalten angeleitet und koordiniert. Als Zielgruppe können die Anwohner und Eigentümer aus dem Umfeld des Platzes genannt werden, wobei Wert auf eine intensive Kinderbeteiligung gelegt wurde. Der Start der Aufwertung erfolgte im Jahre 2004 mit einer dreitägigen Planungswerkstatt, mit der die Grundlagen für den Entwurf der Umgestaltung geschaffen wurden. Zeitlich betrachtet wurde der partizipative Prozess damit wie schon beim ersten Fallbeispiel in der Phase des Vorprojekts durchgeführt. Die Umgestaltung konnte 2008 abgeschlossen werden.



Abb. 7 / Anger Dudweiler Saarbrücken (Institut für Partizipatives Gestalten, 2015)²⁶

²⁵ Wyss, Brombacher & Kaiser (2013). S.21.

²⁶ Institut für Partizipatives Gestalten, Oldenburg (2015).

BAUPROJEKT, Zielgruppe: KÜNFTIGE BEWOHNENDE UND INTERESSIERTE GENOSSENSCHAFTLICHE BAUPROJEKTE, Schweiz

In der Schweiz gibt es im genossenschaftlichen Umfeld viele Bauprojekte, bei denen Partizipation im Planungs- und Erstellungsprozess eine zentrale Rolle spielt. Eines der häufig thematisierten Projekte ist das **Hunziker Areal in Zürich**, wo «mehr als wohnen», ein Zusammenschluss aus 50 Zürcher Genossenschaften ein Quartier realisierte. Das Quartier ist bezüglich der Mitbestimmung künftiger Bewohnender durch die Echoräume geprägt und von der Gewerbenutzung bis zur angestrebten Nachbarschaftshilfe wurden in regelmässigen Abständen viele Themen öffentlich diskutiert. Ein Projektleiter «Nutzung und Partizipation» konzentrierte sich v.a. in der Entstehungsphase des Projektes darauf, Vernetzung unter den Bewohnenden, Nachbarschaftshilfe und Freiwilligenarbeit anzustossen. Er war z.B. auch dafür zuständig die Gestaltung der Aussenräume zu begleiten.²⁷ In der Betriebsphase bildet eine zentrale Rezeption als Anlauf- und Informationsstelle die Basis für eine langfristige Partizipation der Bewohnenden an der Quartiersentwicklung.



Abb. 8 / Hunziker Areal, Planungsprozess und Projekt (Dialogphase, 2015)^{28 29}

²⁷ Mehr als Wohnen (2015a).

²⁸ Mehr als Wohnen (2015b).

²⁹ Duplex Architekten / Futurafrosch Architektinnen / Müller Illien Landschaftsarchitekten, Zürich (2015).

1.1.3 ERKENNTNISSE – STRATEGISCHE PARTIZIPATION IN PLANUNGSPROZESSEN

STADT IST VIELFALT – Strategien etablieren Hierarchien

Eine Stadt besteht aus unterschiedlichen Menschen, Räumen, Beziehungen und Bedeutungen. Diese Vielfalt gilt allgemein als Mehrwert der Städte im Trend zum Urbanismus. Um diese wachsende Vielfalt weiterzuentwickeln werden seitens der Stadtverwaltungen unterschiedliche Strategien angewandt um komplexe Aufgabenstellungen zu lösen.

Die Erarbeitung solcher Strategien bedarf kompetenter Fachpersonen mit entsprechenden Rechten und Verantwortung. Bisher führt dieser Ansatz zu Hierarchien zwischen den Institutionen, die verbindliche Prozesse definieren und durchführen und denen, die innerhalb dieser agieren müssen. Dies führt zu einem Top-Down-Verständnis und einer Holschuld der zweiten Gruppe von Personen, die sich aktiv über Möglichkeiten, Anforderungen und Grenzen informieren müssen um ihre Bedürfnisse einzubringen.

Ein solches Allgemeinverständnis von Hierarchie führt auch dazu, dass Ungewohntes und Experimentelles – und damit auch das Potenzial für Innovationen – nur wenig in den Gedankenkreisen von Projektentwicklern, Verwaltungsangestellten und Stadtbewohnenden vorkommt. Des Weiteren stellen sich generelle Fragen darüber, ob es angemessen ist, dass die Benutzung von öffentlichem Raum als Allgemeingut mit Genehmigungen und Kosten verbunden ist. Dies beugt zwar auch einer kommerziellen Übernutzung oder einem idealistischen Missbrauch vor, verhindert aber evtl. spontane, temporäre Aktionen. Der städtische Raum bleibt brav und wird nur durch "ordentliche" Events zum kurzzeitigen Veranstaltungsort von Märkten und Märschen.

PLANENDE SIND FREMDE – Partizipation muss passen

Planende sind in der Regel in Fachbereichen ausgebildet und verfügen über Netzwerke zu Umsetzenden und Projektentwicklern. Wird in ein bestehendes urbanes System eingegriffen, können Bedürfnisse ohne Kontakt zur Bevölkerung vor Ort jedoch kaum angemessen differenziert aufgenommen werden. Es bedarf eines Dialogs zwischen den planende Fachpersonen und den "Expertinnen und Experten" des Ort selbst (d.h. Bewohnende am Ort, die ihr Lebenszeit oder Arbeitszeit dort verbringen) um Bedürfnisse zu erheben oder nicht "mutwillig" Lösungen zu gestalten für die es gar keine Probleme gibt. Das dabei entstehende Dilemma zwischen beauftragten Profis und zu beteiligender Zielgruppe kann nur durch eine demütige, lernende Haltung der Planenden entschärft werden, wenn die Möglichkeit zur Diskussion angeboten wird, Gesetztes hinterfragt werden kann und die Partizipation von "Laien" in ergebnisoffenen Prozessen geschieht. Ein solches Vorgehen kann neben reflektierten Lösungen auch gegenseitiges Verständnis fördern.

Je nach Stand der Entwicklung gilt es den Umfang der Partizipation zu dosieren und adressatengerecht zu formulieren – das reine "Absegnen" einer beschlossenen Sache ist kontraproduktiv. Partizipation kann sich dabei auch auf Prozesse erstrecken – so werden zuerst gemeinsam die Spielregeln ausgehandelt, bevor gespielt wird und Bedürfnisse zu Lösungen führen. Literatur und Beispiele belegen, dass durch passende Partizipation Fehlplanungen vermieden werden und sich Akzeptanz und Nachvollziehbarkeit erhöhen. Werden Betroffene frühzeitig zu Beteiligten und können effektiv mitentscheiden, werden Verantwortungen geteilt und übernommen. Solche Vorgehensweisen sind gleichzeitig Lernprozesse und Ausdruck einer aktiven Zivilgesellschaft.

Einfühlsame und ausführliche Partizipation benötigt Zeit um Kommunikationswege und Verständnis zu kultivieren, Vertrauen zu schaffen und komplexe Aufgaben gemeinsam zu erarbeiten und anschliessend zu bewältigen.

Partizipation ist freiwillig und die Teilhaberschaft geht in der Regel über die Teilnehmenden hinaus. Herausforderung bleibt, Partizipation nicht immer nur mit den "üblichen Verdächtigen" durchzuführen, sondern Prozesse auf eine weitere Basis zu stellen.

Baugenossenschaften sind ein Beispiel dafür, wie durch Partizipation Mehrwerte entstehen können. Diese als Kollektiv organisierten Gemeinschaften gründen sich auf das Selbstverständnis von Mitgestaltung und Mitverantwortung und es besteht Konsens über zentrale Werte. Diese Form von inhaltlichem Agreement fungiert auch als Filter für eingebrachte Interessen.

STADTENTWICKLUNG SCHAFFT RELATIONEN – Menschen in den Mittelpunkt

Die fortwährende Gestaltung und Entwicklung von Städten schafft neben räumlichen Proportionen und Nutzungen auch soziale Relationen. Dies geschieht weniger im Erstellen von "Bombenabwurf-Möbliering" durch entfernt Planende, sondern in der gemeinsamen, integrativen Erarbeitung von Gestaltungen des eigenen Quartiers und der eigenen Stadt. Diese Art der Aneignung steigert die Wahrscheinlichkeit einer Identifikation mit dem Ort und seinen Menschen. Gestaltung für jemanden kann nur Gestaltung mit jemandem sein.

Analog zu den Rollen können sich auch Systemgrenzen und Verantwortungen verschieben und Eigentumsverständnisse neu verhandelt werden. Die Pflege von Gartenbereichen im öffentlichen Raum kann z.B. durch Bewohnende übernommen werden und aktiver Gebrauch bleibt nicht nur passiven Besitzenden vorbehalten.

Neben Diskussionen um das *was* von Gestaltung soll auch das *wer* und *wann* immer wieder neu verhandelt werden. Die Nutzung öffentlichen Raums zwischen *es passiert jeden Tag Mittelmässiges* und *ständigem Wechsel von toter Hose und Spektakel* ist gleichermaßen ausgewogen. Die Vielfalt verlangt es jeder Einzelperson ab, auch Ungefälliges eine Zeitlang auszuhalten. Unkonventionelle Ereignisse werden dabei nicht als Bedrohung verstanden, sondern als Potenzial und Teil des Entscheidungsprozesses für eine sich immer wieder wandelnde, resiliente Stadt.

1.2 GUERRILLA URBANISM – TAKTIKEN ZUR PARTIZIPATION

Die zuvor beschriebenen partizipativen Planungsprozesse können als langfristige *Strategien* gesehen werden, um Lebensräume zu prägen. Im Gegensatz dazu sind *Taktiken* kurzzeitige Impulse, die sich unmittelbar an den gegebenen Umständen orientieren. Strategie und Taktik unterscheiden sich in der Art der Operationen und in der Rolle des Raums. Bei der einen wird Raum abstrakt geplant (Strategie), bei der anderen wird Raum konkret geprägt und subtil manipuliert (Taktik).³⁰

Auch im Bereich der Taktik lässt sich «Partizipation» beobachten. Allerdings herrscht dabei ein gewisser Widerspruch, denn Partizipation im eigentlichen Wortsinn umfasst die Beteiligung oder Mitbestimmung an etwas, das bereits vorgegeben ist. Dazu kommt, dass auch nicht immer alle Eingeladenen zwangsläufig mitmachen möchten.³¹

Guerrilla-Urbanism-Aktionen generieren als partizipative, taktische Elemente der Stadtentwicklung Orte und Werte. Dabei bedingen komplexe Fragestellungen auch hier gewisse Kompetenzen und führen zum Dilemma der Hierarchie zwischen *professionellen Gestaltern* und *Laien* vor Ort. Um gemeinsame Ziele zu erreichen ist es deshalb auch hier unabdingbar für Gestalter, sich in die Welt der lokalen Bewohner/innen einführen zu lassen, zu entdecken, zuzuhören und zu beobachten um schliesslich verantwortungsvolle Eingriffe vorzunehmen.³² Taktischer Urbanismus bietet durch kollektive Aktionen ausserdem eine Alternative zu passivem Kritizismus.³³

COMMUNITY NOW? THE POLITICS OF PARTICIPATORY DESIGN



Abb. 9 / Community Now? The Politics of Participatory Design (Design Research Lab Berlin, 2015)³⁴

³⁰ Nach de Certeau, Michel (1988). The Practice of Everyday Life. In a+t, 38 (2011). S.10-11.

³¹ Fezer & Heyden (Hg. 2004). S.14,172.

³² Brun (2015). Vortrag bei: Design Research Lab (2015).

³³ Rosa (Ed.), Wieland & Sennett. (2013). S.215.

³⁴ Design Research Lab (2015).

Da Guerrilla-Urbanism-Aktionen häufig von starken, kreativen Einzelpersonlichkeiten initiiert werden, lässt sich die Frage nicht endgültig klären – vielleicht partizipieren die anderen Teilnehmenden eben doch an der Idee einer solchen Person. (Bordett (2013). The Significance of Space in Urban Society. In Rosa (Ed.), Wieland & Sennett. (2013). S.198-199.)

Guerrilla Urbanism geht dabei stets vom Ansatz aus, dass kurzzeitige Aktionen zu längerfristigem Wandel führen können. Dieser Wandel kann sich einerseits physisch vollziehen, z.B. durch Neugestaltungen und Umnutzungen von Flächen. Andererseits darf und soll auch ein Wandel im Bewusstsein der Bewohnenden stattfinden – Bürgerinnen und Bürgern können zu Gestaltern ihrer unmittelbaren gebauten Umwelt werden.³⁵ In den folgenden zwei Kapiteln sind verschiedene Typen von Guerrilla Urbanism anhand internationaler Beispiele exemplarisch beschrieben.

Guerrilla Urbanism ist deshalb insbesondere wichtig im Kontext der *Urbanisierung* und der Entwicklung des öffentlichen Raums. Er ist der Baustein, der erst eine Stadt mit unterschiedlichen Qualitäten und Bereichen entstehen lässt. Öffentlicher Raum gehört in all seiner Komplexität seit jeher zur Stadt. Er ist für alle offen, allen gut bekannt und von allen anerkannt. Durch seine Zugänglichkeit verkörpert er die Vielfalt der Stadt. Deshalb ist öffentlicher Raum auch immer im Entstehen begriffen, niemals fertig oder abgeschlossen und stets herausgefordert.³⁶ Gleichwie der Zusammenschluss verschiedener Menschen, ist die Stadt auch Ausdruck menschlicher Bedürfnisse und des Austauschs.³⁷ Es geht also nicht mehr nur um den öffentlichen Raum selbst und seine Proportionen, sondern um Raum und Relationen³⁰.

An dieser Stelle lassen sich auch kritische Punkte beobachten, sei es in Form von *Over-Design* oder *Bum Proofing*³⁸, welche kaum Spielräume und Wildwuchs zulassen³⁹, oder durch den Trend zur Individualisierung und dem damit einhergehenden *Verfall des öffentlichen Menschen* wie ihn Richard Sennett beschreibt⁴⁰.

1.2.1 TYPEN TAKTISCHER URBANISM-AKTIONEN

Obwohl die Bewegung von *Tactical Urbanism* im öffentlichen Raum noch relativ jung ist (seit ca. 2010) wurde mittlerweile von verschiedenen Autoren rund um den Globus in Kompendien Ansätze beschrieben und mithilfe von Beispielen illustriert sowie Empfehlungen für die Durchführung von taktischen Aktionen zusammengefasst. In der Literatur finden sich auch verschiedene Ordnungen, Jeffrey Hou⁴¹ nennt zunächst sechs Typen für taktische Urbanism-Aktionen:

- **Aneignung** von Stadtlandschaften.
- **Zurückgewinnung** von verlassenen, vernachlässigten oder ungenutzten Flächen.
- **Pluralisierung** des Charakters von Räumen.
- **Überschreitung** von Grenzen zwischen Privat/Öffentlich.
- **Aufdecken** durch Neuinterpretationen latenter Bedeutungen oder Erinnerungen.
- **Streit** um Rechte/ Bedeutungen/ Identitäten öffentlicher Räume (z.B. Überwachung).

³⁵ Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад (2011). S.1.

³⁶ Hou (Ed. 2010). S.2-5,10.

³⁷ Nowak (2013). In Rosa (Ed.), Wieland & Sennett. (2013). S.10-11.

³⁸ Gestaltung von Oberflächen und Objekten auf eine Weise, dass sich keine Menschen dort aufhalten oder übernachten können, z.B. Stacheln am Boden, Parkbänke mit Lehnen, etc.

³⁹ Mozas (2011). In a+t, 38 (2011). S.15.

⁴⁰ Sennett (1993).

⁴¹ Hou (Ed. 2010). S.13-14.

Je nach Aktion sind die Übergänge zwischen den Kategorien fließend, weshalb sie eher als Überblick möglicher Spielarten verstanden werden können. Allgemein lässt sich festhalten, dass informelle und erratische Guerrilla-Urbanism-Aktionen bestehende Strukturen und Beziehungen destabilisieren resp. in Bewegung setzen⁴². Eben dieser Faktor kann dienlich sein, wenn es um die Erarbeitung von Neu- oder Weiterentwicklungen geht oder gar die räumliche und soziale Resilienz von Quartieren getestet oder hergestellt werden soll. Da solche Aktionen spezifisch auf lokale Bedürfnisse eingehen, ist der Kontext sehr wichtig – und über dieses Wissen verfügen Bewohner/innen vor Ort⁴³ im Gegensatz zu beauftragten, *fremden* Gestaltern. Die Aktionen müssen sich nicht nur auf das absolut Notwendige beschränken um eine Verbesserung einer Situation zu erreichen. Über Massnahmen darf auch gelacht werden oder sie können Zuversicht ausstrahlen – es soll etwas entstehen, das eine gefühlsmässig Bedeutung erlangt⁴⁴ und für die involvierten Personen neben Gebrauchstauglichkeit auch Würde ausstrahlt⁴⁵. So wird der investierten Gestaltung ein grosser Wert zugemessen. Darüber hinaus führt die gemeinschaftliche Betätigung mit der Zeit dazu, dass sich Personen kennenlernen⁴⁶ und das Vertrauen in Quartieren gestärkt und Verantwortung geteilt wird.

Im Fall von Guerrilla Urbanism resp. *Handmade Urbanism* besteht die Innovation also nicht vorwiegend im Produkt, sondern vielmehr im Prozess, d.h. in der sozialen Innovation mit ihren sozialen Implikationen, dem Austesten, Entdecken, Reagieren, Lernen, Austauschen, Beobachten und Erleben⁴⁷.



Abb. 10 / Handmade Urbanism (Rosa, Wieland & Sennett., 2013, S.36-37,56)⁴⁸

Neben räumlich-gestalterischen Eingriffen, die physisch und längerfristig die Stadtlandschaft verändern, beeinflussen auch ephemere *Interventionen* die Atmosphäre und den *Komfort* von Quartieren. So gehören z.B. Food Trucks und fliegende Händler zum Strassenbild vieler Städte und tragen effektiv zum Flair des öffentlichen Raums bei. Solche Aktionen sind für Gemeinden relativ einfach zuzulassen, da simple Genehmigungen und allenfalls Gesundheitsauflagen (bei Essensverkäufen) ausreichen. Besteht keine Initiative seitens der Bevölkerung, kann die Kommunikation der Möglichkeit an sich helfen, Interessierte anzusprechen.

⁴² Hou (Ed. 2010). S.14-16.

⁴³ Rosa (Ed.), Wieland & Sennett. (2013). S.214.

⁴⁴ Freear (2003). Just build it! Pragmatische Konfrontation mit sozialer Wirklichkeit. In Fezer & Heyden (Ed. 2004). S.219.

⁴⁵ Bordett (2013). The Significance of Space in Urban Society. In Rosa (Ed.), Wieland & Sennett (2013). S.198-199.

⁴⁶ Freear (2003). Just build it! Pragmatische Konfrontation mit sozialer Wirklichkeit. In Fezer & Heyden (Ed. 2004). S.215-218.

⁴⁷ Rosa (Ed.), Wieland & Sennett (2013). S.212.

⁴⁸ Rosa (Ed.), Wieland & Sennett (2013). S.36-37,56.

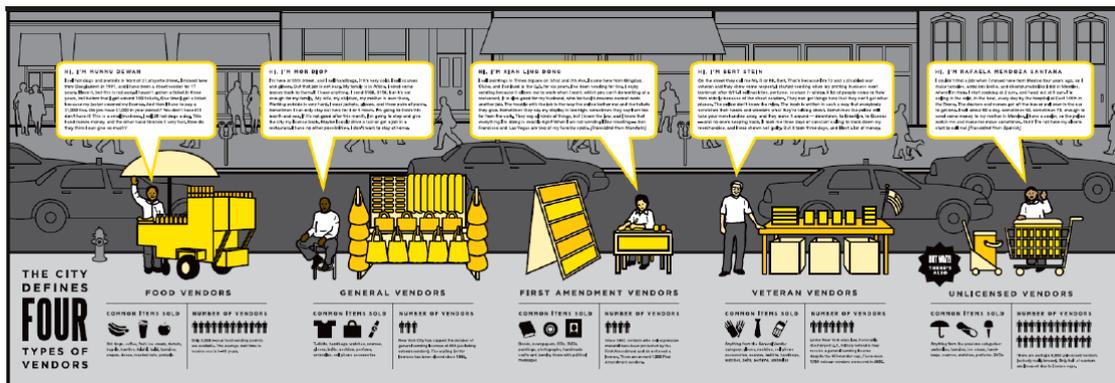


Abb. 11 / Strassenverkäufer (Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад, 2011, S.14)

Das Prinzip von *Wenige Mittel x wenig Zeit x mehrere Personen x Aneignung = Effekt* lässt sich vor allem in Städten beobachten, deren öffentlicher Raum stark durch Autoverkehr geprägt ist. Wenn sich Fahrradfahrer und Fussgänger den Strassenraum auch jenseits der festgelegten kommerziellen Fussgängerzonen wieder zurückkämpfen, kann die Aufenthaltsqualität für Menschen (ausserhalb von geschlossenen Fahrzeugen) erheblich gesteigert werden. Sind die Aktionen auch nur so temporär wie der Aufenthalt im öffentlichen Raum, so führen sie doch zu Freude an der Nutzung und dem *Erleben von ungewöhnlichen Situationen*. *Aufmerksamkeiten* für Orte können erhöht werden wenn man die Geschwindigkeit verringert (Auto → Fahrrad → Fussgänger) oder verweilt und seinen Blick streifen lässt.



Temporary experiments can test physical improvements prior to implementation. Credit: Edward Erfurt IV



A simple PARK(ing) Day installation. Credit: Park(ing) Day FLICKR Pool

Abb. 12 / Park(ing) Day (Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад, 2011, S.2,4)



Phase 1 of the new Times Square simply added lawnchairs.
Credit: New York City Department of Transportation



NYC's Greenlight for Broadway provides more space for people.
Credit: New York City Department of Transportation

Abb. 13 / Chairs to the Streets (Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад, 2011, S.7)



A narrow sidewalk limits the possibility of outdoor seating.
Credit: DNIainfo.com



Trading parking space for outdoor seating that can be used by restaurant patrons or passersby is a win-win. Credit: DNIainfo.com



New York City now sanctions what used to be done by advocates.
Credit: DNIainfo.com

Abb. 14 / Pocket Parks (Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад, 2011, S.8)

In Städten extremer urbaner Dichte wie z.B. Tokyo lassen sich ähnliche Phänomene beobachten. Beispielhaft sind nachfolgend **überdachte Räume** als soziale und kulturelle Treffpunkte, ein Strassenmarkt sowie die Aktivierung einer brachliegenden Strassenecken-Fläche dargestellt. Dass Aktionen sich nicht immer punktförmig an begrenzten Orten abspielen müssen zeigt das Beispiel einer Jogging-Strecke um einen Friedhof – Aktion und Begegnung können eben beim Verweilen wie bei der **gemeinsamen Sportaktivität** stattfinden.



Abb. 15 / Überdachter Treffpunkt und Tanzort, (Hou, 2010, S.9,21)

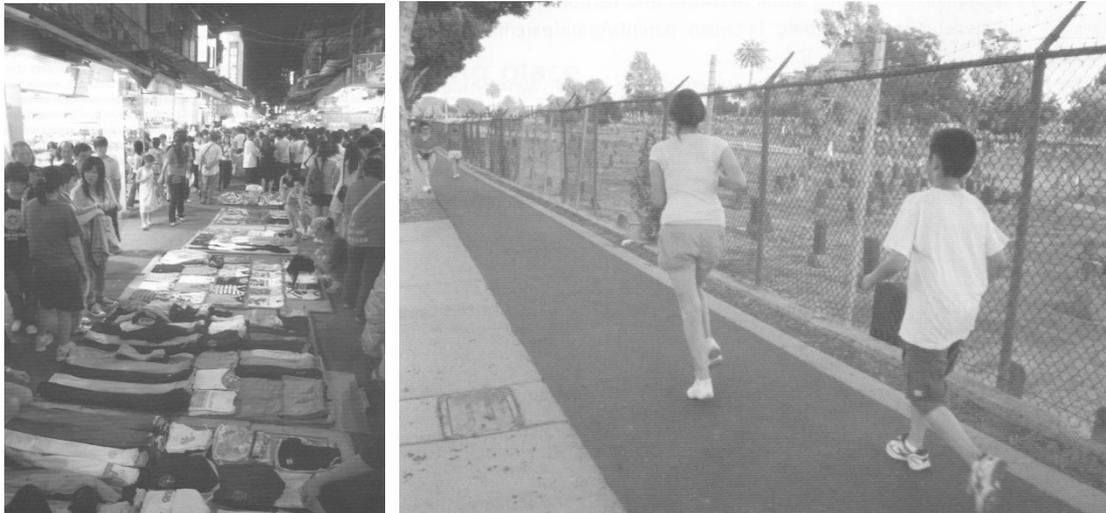


Abb. 16 / Strassenmarkt in Taipei (Hou, 2010, S.9,11,43)



Abb. 17 / Falsche Fassade / Strassenecke (Hou, 2010, S.9,77. Foto: Osamu Nishida)

Wie einige der aufgeführten Beispiele zeigen, können Guerrilla-Urbanism-Aktionen verschiedene **Spielarten** aufweisen. Der Begriff des *Spiels* ist dabei nicht nur bildhaft anwendbar sondern Spass und Freude am (gemeinsamen) *zweckfreien Spiel* im öffentlichen Raum können alleine Grund genug zur Intervention sein. Somit können *spielerische* und *poetische* Guerrilla-Urbanism-Aktionen ein Gegenmodell zum beplanten und reglementierten Aspekt von öffentlichem Raum bilden und ihm die interpretierte Ernsthaftigkeit zugunsten von **Leichtigkeit** und **Heiterkeit** nehmen.



Abb. 18 / Double Happiness (Didier Faustino. In Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад, 2012, S.32)

Um diese Freude und die damit einhergehende Energie von Einzelpersonen oder Gruppen nicht zu bremsen, finden bei kleinmasstäblichen Guerrilla-Urbanism-Aktionen *einfachere Entscheidungsprozesse* statt. Das Wollen kommt vor dem Vollbringen.

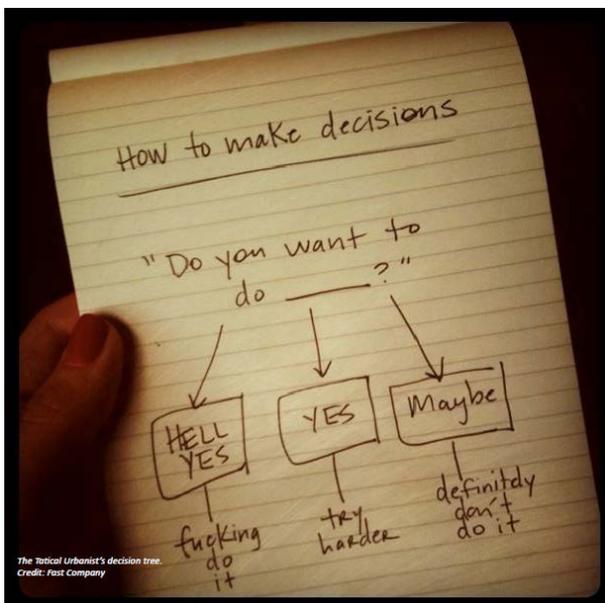


Abb. 19 / How to make Decisions (Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад., 2012, S.43)

Strategisch inszeniert, professionell geplant und durchgeführt sowie mit sehr hoher Begeisterung der Teilnehmenden ist der dreitägige/-nächtiige **Echtzeit-Architektur-Wettbewerb** der Veranstalter von *72 Hour Urban Action*. Innerhalb von 72 Stunden werden durch internationalen Macher-Teams aus Architekten, Künstlern, Designern, etc. an öffentlichen Orten Situationen konzipiert, konstruiert und von einer Jury bewertet. Bisher fanden Workshop in Bat-Yam (2010), Stuttgart (2012), Terni (2012), Roskilde (2013), Witten⁴⁹ (2014) und Curitiba (2014) statt.



Abb. 20 / 72 Hour Urban Action (72 Hour Urban Action, 2012)

Neben räumlich-sozialen und künstlerischen Konnotationen kann taktische Stadtentwicklung auch als **Projektionsfläche** oder **Träger politischer Haltungen** verstanden und genutzt werden, wie dies in den 1960/ 70ern als kreativer Opportunismus, z.B. der Situationistischen Internationalen, geschah⁵⁰.

Da sich das Forschungsprojekt jedoch vor allem auf die Methode des Bauens am Ort konzentriert, wurde der politische Aspekt nicht weiter untersucht.

⁴⁹ Während der Durchführung dieses Forschungsprojekts konnte die Projektleitung bei den "72hourinteraction" in Witten (D) teilnehmen. Weitere Infos und Links unter: <https://www.hslu.ch/de-ch/technik-architektur/aktuell/2014/07/30/cctp-72-hour-interactions/> (28.09.2016)

⁵⁰ Mozas (2011). In a+t, 38 (2011). S.12.

1.2.2 POTENZIALE UND GRENZEN TAKTISCHER URBANISM-AKTIONEN

In der Literatur finden sich vielfältige Potenziale und Empfehlungen sowie Grenzen taktischer Urbanism-Aktionen. Laura Pfeifer (2013)⁵¹ fasst fünf Empfehlungen zusammen, denen weitere Aussagen aus der Literatur zugeordnet werden können:

- **Zulassen und Lernen** von Initiative, Kreativität und Enthusiasmus von Bürger/innen. Längerfristige Planungen auf Initiativen aufbauend. Bekanntgabe offizieller Wege zur Umsetzung. Zum Lernen gehört immer auch die Wiederholung und Überprüfung des Gelernten, mit anderen Worten das Praktizieren von *Commitment*.⁵²
- **Möglichkeit demonstrieren** durch temporäre Projekte. Experimente loten gedanklichen und lokalen Möglichkeitsraum aus und machen Absichten begreifbar. Bedürfnisse werden sichtbar, Glaubwürdigkeit und Interesse für den Ort steigen. Aktionen verdeutlichen ausserdem die Kraft zu Handeln.⁵³
- **Interne Zustimmung** von Abteilungen und Behörden ist manchmal schwieriger als die Akzeptanz der Bevölkerung vor Ort. Deshalb sind auch die Bedürfnisse der Behörden und die Kommunikation mit ihnen frühzeitig zu integrieren. Da Städte zu komplex geworden sind um sie zentral zu regieren, sollten sich Stadtentwicklung und kommunale Initiativen verbinden.⁵⁴
- **Lernen von anderen Städten** und Ideen sowie Massnahmen auf den eigenen Kontext anpassen. Die Bevölkerung soll bei Ideenfindungen und Modifikationen einbezogen werden um auch von den Prozessen zu lernen. Im Sinn einer Qualitätssicherung/ Evaluation soll der Einfluss des Projekts festgehalten werden. Das Unsichtbare muss sichtbar gemacht werden, um erarbeitetes Wissen mitzuteilen und Auswirkungen von Initiativen anschaulich zu machen. Hierbei sei noch erwähnt, dass grosse Teile von Städten historisch gesehen von den Bewohnenden erbaut wurden – ohne Hilfe von Regierung, Planern oder Designern.⁵⁵
- **Vorhandene Ressourcen nutzen**, z.B. die Politik und öffentliche Fördermöglichkeiten. Gelegenheiten innerhalb bestehender Verordnungen finden und für niederschwellige Nutzungen die minimal notwendigen Eingriffe und Minimalauflagen der Gemeinde identifizieren. Falls mit Aktionen neue Möglichkeiten geschaffen werden, sollten Bürger/ Bürgerinnen informiert werden, um selbständig aktiv werden zu können.

Durch die immanente Eigenschaft eines ergebnisoffenen Experiments (da die zu integrierenden Bedürfnisse oft erst mit der Aktion selbst erhoben werden oder Reaktion auf *Neues* nur bedingt einschätzbar sind) enthalten taktische Urbanism-Aktionen immer eine gewisse **Unbestimmtheit**, die evtl. von wenigen Stakeholdern akzeptiert wird.⁵¹

Rem Koolhaas⁵⁶ spricht von einer «spezifischen Unbestimmtheit», da sich Aktionen zwar auf klar definierbare Orte richten, die dort geltenden Werte aber erst durch die Aktion verhandelt werden. Zuletzt umfasst Unbestimmtheit auch besitzlose Räume und unbemerkte Orte, die oft für solche Aktionen herangezogen werden – «Third Landscape».⁵⁷

⁵¹ Pfeiffer (2013).

⁵² Sennett (2013). *The Community*. In Rosa (Ed.), Wieland & Sennett. (2013). S.14-15.

⁵³ Nach de Certeau, Michel (1988). *The Practice of Everyday Life*. In a+t, 38 (2011). S.10-11.

⁵⁴ Nowak (2013). *Returning to the Roots*. In Rosa (Ed.), Wieland & Sennett. (2013). S.10.

⁵⁵ Wieland (2013). *Make the Invisible Visible*. In Rosa (Ed.), Wieland & Sennett. (2013). S.11-12.

⁵⁶ Koolhaas, Rem (1995). *SMLXL*. New York: Monacelli Press. S.921. In a+t, 38 (2011). S.8.

⁵⁷ Clément, Gilles (2003). *Les Tiers-Paysages*. In a+t, 38 (2011). S.9-10. Siehe auch: Gilles Clément (2003). <http://www.gillesclement.com/art-454-tit-The-Third-Landscape> (28.09.2016).

Neben den Aktionen selbst lassen sich auch verschiedene **Kontexte** integrieren. So wird z.B. in den Sommermonaten in wärmeren Klimazonen das Thema *Abkühlung* und *Schatten* wichtig und kann zu entsprechenden Aktionen führen.

Fast allen Guerrilla-Urbanism-Aktionen ist zudem der Faktor **Aufenthaltsqualität** zu Eigen. Dies bedeutet, dass häufig Sitzgelegenheiten essenzieller Bestandteil von Aktionen sind und somit Passanten auffordern, zu verweilen und das Geschehen zu beobachten oder selbst aktiver Teil der Aktion zu werden.



Abb. 21 / El Campo de Cebada, Madrid (Exyzt Collective, 2010/2011)⁵⁸

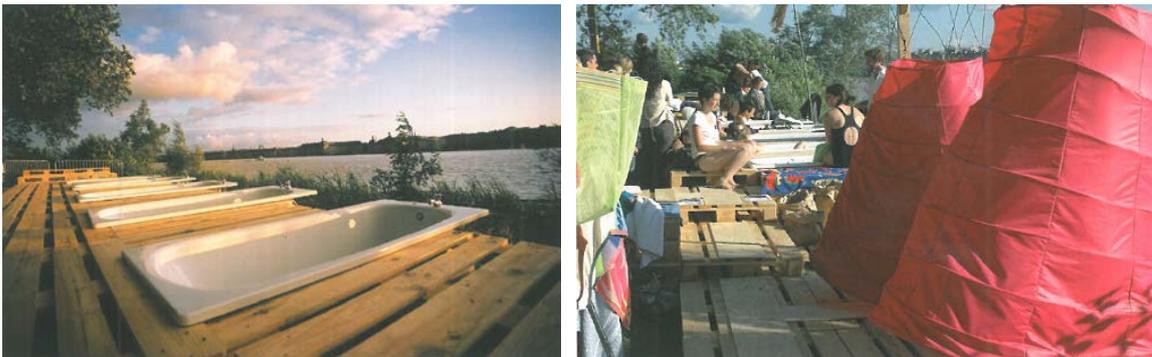


Abb. 22 / Quai de Queyries, Bordeaux, Merignac (Bruit du Frigo, 2008/2010/2011)⁵⁹

Guerrilla Aktionen sind zeitlich begrenzt angelegt. Entweder handelt es sich um die **Nutzung einer Gelegenheit** solange sie sich ergibt (z.B. Umnutzung von Brachflächen) oder mit dem Ziel einer längerfristigen Veränderung am selben oder einem anderen Ort. Deshalb ist die **Mobilität und Materialität** der gestalteten Objekte (resp. ihre Demontage) ein integraler Bestandteil der konkreten ästhetischen Erscheinung. Auch diese Haltung des «anständigen Erscheinens» von Gestaltung und schliesslich wieder «anständigen Verschwindens»⁶⁰ von Bauwerken und dem darin enthaltenen Wert von geschlossenen Kreisläufen sind Inhalte, die mit Aktionen vermittelt werden können. So lässt sich also nicht nur von den Aktionen lernen, sondern sie können selbst zum **Bildungs-Werkzeug** werden, um unterschiedlichen Zielgruppen nachhaltige Werte und Ansätze zu vermitteln.

⁵⁸ Exyzt Collective (2010). In a+t, 38 (2011). S.165-166.

⁵⁹ Bruit du Frigo (2008/2010/2011). In a+t, 38 (2011). S.144.

⁶⁰ Bauer (2010).



Abb. 23 / Lentspace, New York (Interboro Partners, 2009)⁶¹



Abb. 24 / Pocket Park (Pfeiffer, 2013, S.28 / Foto: Team Better Block, S.5 / Foto: zflanden)⁶²

Guerrilla Urbanism weist allerdings auch systembedingte **Grenzen** auf, wenn in taktische Aktionen z.B. absurde, regelbrechende und ungefragte Entwürfe (der Kunstwelt) einbezogen werden, um insistierend Medieninteresse zu wecken. Vieles wird mitunter unreflektiert kopiert, da Grosszügigkeit und altruistisches Arbeiten Teil des impliziten ethischen Codes sind, der zu *Creative Commons*, *Open-Source*, *Ideen-Sharing* und *Crossover* zwischen Disziplinen führt. Es besteht deshalb aber auch die Gefahr der Infantilisierung durch regelmässige *Bespassungen* und *Bespielungen* ohne höhere Ziele. Der Wert von Recycling und Rückgewinnung kann zur Besessenheit mutieren, ohne über längere Zeit wirklich nachhaltig zu bleiben (hoher Pflege-Bedarf). Es gilt eben auch das **Nicht-Bauen** zu erwägen und ggf. dadurch effektiv Ressourcen zu sparen⁶³.

Das kritische Durchdenken von Optionen und das Bewusstsein der mehrdeutigen Vielschichtigkeit dürfen nicht unterlassen werden. Reiner Aktivismus greift im öffentlichen Raum aufgrund der geteilten Verantwortung füreinander zu wenig weit.

⁶¹ Interboro Partners (2009). In a+t, 38 (2011). S.43.

⁶² Pfeiffer (2013). S.5,28.

⁶³ Mozas (2011). In a+t, 38 (2011). S.18.

Während die zuvor aufgeführten Quellen aus Kompendien und Sammlungen von Aktionen stammen, die sich um eine möglichst umfassende Sicht auf das Feld bemühen, stammen die folgenden beiden Sichtweisen aus Praxiserfahrung. Durch die Aussagen von *raumlaborberlin* (Berlin) und des *Atelier d'Architecture Autogérée* (Paris) werden Blickwinkel illustriert, die das Spektrum um taktische Guerrilla-Urbanism-Aktionen im Umfang dieses Forschungsprojekts vervollständigen.

RAUMLABORBERLIN Öffentlichkeit hat zuerst mit *Vertrauen* zu tun, denn öffentliches Handeln ist öffentlich wahrnehmbar und kann mitunter von Dritten als «Projektionsfläche» genutzt werden. Aktionen erzeugen urbane Prototypen zwischen Theater, Event, Spektakel, Veranstaltung, Aktion und Experiment. raumlaborberlin sehen ihre Aktionen als *Machen ohne vorher schon zu ordnen*. Daraus ergeben sich viele Enden und es lassen sich schnell grosse Schritte gehen, um viel über einen Ort herauszufinden. Die Aktionen finden nicht wie in den 1970ern politisch-vage sondern lokal-konkret statt und wollen somit eine Plattform schaffen, um über Stadt und ihre Entwicklung nachzudenken.⁶⁴

«Stadt ist heute so komplex geworden, dass es des Experimentierens bedarf, um ihrer Vielschichtigkeit habhaft zu werden. Die heutige Stadt erfordert neue Methoden zur Annäherung an urbane Wandlungsprozesse. [...] Die Identität einer Stadt lässt sich nicht planen, sie entsteht. Dies setzt ein neues Planungsverständnis voraus. Eine Planung, die erlaubt, das Entstehende und Generative aufzunehmen und Motivation zu erzeugen. [...] Mit der Entwicklung neuer Software für die Hardware Stadt sucht raumlaborberlin nach zeitgemäßen Methoden zur Aneignung der Stadt, die der Einsicht verbunden bleiben, dass das Urbane ein differentieller Ort der Begegnung ist. [...] Die positive Umdeutung beginnt mit der Wertschätzung des Raumes und der Entdeckung seiner Qualität, denn jeder Ort, auch Nicht-Ort, besitzt eine Identität. Mit der Ergründung der räumlich sozialen Bedingungen beginnt die Transformation: Der zum Experimentierfeld.»⁶⁵

Die Aktionen von *raumlaborberlin* umfassen z.B. relativ nah an diesen Partizipationsprozessen orientierte Formate wie die *Stick-On City* oder den *Ideenmarkt*. Bei beiden Aktionen können Interessierte an der Konzeption und Planung von Quartieren und Stadtteilen teilnehmen, indem sie durch Zeichnungen oder Modelle *spielerisch bis fantasievoll* Vorschläge einbringen.



Abb. 25 / Architecture Beyond Building – Stick-On City, Venedig (raumlaborberlin, 2008)⁶⁶

⁶⁴ Apuzzo, Francesco; Bader, Markus; Foerster-Baldenius, Benjamin; Hofmann, Andrea; Liesegang, Jan; Mayer, Christof ; Rick, Matthias & Timm, Axel (2008). *Ohne Vertrauen keine Stadt / Handeln im Öffentlichen / Urbane Prototypen / Am Rande der Profession / Hart am Spektakel segeln / Stadtplanung vs. Aktion / Nicht die Neuerfinder der Welt / Berliner Bedingungen*. In Maier & Rick (2008, S.10,16,20,22,30).

⁶⁵ Szymczak, Katja (2008). In: Maier & Rick (2008, S.50).

⁶⁶ raumlaborberlin (2008).

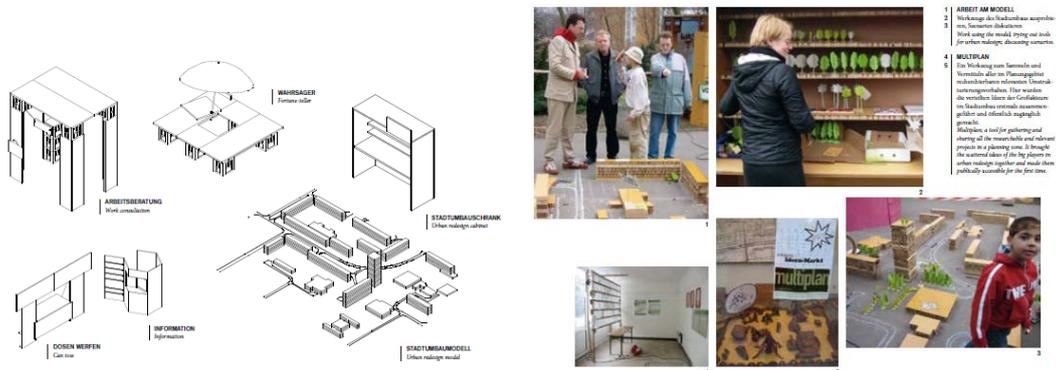


Abb. 26 / Ideenmarkt (raumlaborberlin, 2008, S.79)⁶⁷

«Der Markt ist eine niedrigschwellige und gleichzeitig räumlich sehr präzente Veranstaltungsform, die den fremden Inhalt in ein bekanntes Format kleidet und es Anwohnern erlaubt, sich schrittweise auf die Aktion einzulassen. Ein Markt besteht aus mehreren Buden, an denen unterschiedliche Produktgruppen gehandelt werden. Beim „Ideen-Markt“ am Tulpenbrunnen sind die Produktgruppen ersetzt durch unterschiedliche Zugänge zum Thema Stadtumbau. Die Stände thematisierten beispielsweise, wie Umbauprozesse antizipierend visualisiert werden können, welche Stadtumbau-Werkzeuge (Tools) im Gebiet welche Wirkung haben können, welche konkreten Kleinprojekte (Bauspielhaus u. a.) aus dem vorhandenen Wissen und mit erreichbaren Ressourcen entwickelt werden können und wer zur Hilfe bei der Umsetzung angesprochen werden kann.

Ein Planer, der Aktionen initiiert und gestaltet, erzeugt einen Kurzschluss zwischen Planungsarbeit und Planungsgegenstand, lässt eine Situation entstehen, die das Sein und Bewusstsein am Ort beeinflussen. Eine Aktion ist dann eine Veranstaltung die nicht nur referiert, sondern beginnt, produktiv zu werden!»⁶⁷

raumlaborberlin führen darüber hinaus vor allem Aktionen durch, die den urbanen Raum direkt gestalten. Das «Küchenmonument» aus einer mit luftgefüllten Raumblase als Koch-/Ess-Treffpunkt und Veranstaltungsort erzeugt durch die **Leichtigkeit** des Materials und mit sehr kurzer Aufbauzeit eine grosse Wirkung und damit ein einzigartiges Erlebnis der Nutzenden und Beobachtenden. Die ungewöhnliche Umgebung und Inszenierung der ansonsten eher privaten Tätigkeit des Kochens und Essens wird zur öffentlichen Zeit im öffentlichen Raum. Das transparente Material lässt das **Beobachten aus der Distanz** zu und schafft gleichzeitig einen **Filter zur Privatsphäre**.



Abb. 27 / Küchenmonument (raumlaborberlin, 2008)⁶⁸



⁶⁷ Maier & Rick (2008, S.78-79).

⁶⁸ Maier & Rick (2008, S.96-99).

Weitere Beispiele umfassen den direkten freiwilligen und unfreiwilligen Einbezug von Passanten. Beim *Generator* bauen Teilnehmende selbst ihre (durch *raumlaborberlin* entworfenen) Sitzmöbel nach Anleitung, die sich dann in der Vielzahl modulartig zu verschiedenen Raumkonstellationen, Sitzgruppen und Atrien kombinieren lassen.



Foto: (c) raumlaborberlin



Foto: (c) raumlaborberlin

Abb. 28 / The Generator, Brno, Tschechische Republik, (raumlaborberlin, 2011)⁶⁹

Bei der *Eichbaumoper inszenieren* raumlaborberlin eine U-Bahnstation als Oper und verwandeln die Station in einen Saal mit Bühne und Publikum. Bahnfahrende Personen werden *unwillkürlich Teil der Inszenierung* und der stattfindenden Theaterstücke, da sie den Bereich passieren müssen um von und zur U-Bahn kommen zu können.



Foto: Guntram Walter



Foto: Rainer Schlaumann

Abb. 29 / Eichbaumoper, Müllheim (raumlaborberlin, 2008/2009 / Fotos: Guntram Walter, Rainer Schlaumann)⁷⁰

⁶⁹ raumlaborberlin (2011).

⁷⁰ raumlaborberlin (2008/2009).

Die teilweise *künstlerischen Aktionen*⁷¹ werden von *raumlaborberlin* und seinen Komplizen auch frech und clever eingesetzt, um bestehende Einschränkungen auszuhebeln. So wurde z.B. der *Club der Nichtschwimmer* gegründet, um die Gemeindeverwaltung ihrer Verantwortung über einen abgesperrten Flussabschnitt in Graz zu entheben und sie den Vereinsmitgliedern des *Clubs* zu übertragen. Diese mussten die herrschende Gefahr des Gewässers akzeptieren und sich beim Eintritt in den Club verpflichten, dort nicht schwimmen zu gehen. Für den Notfall, dass *trotz aller Vorsicht dennoch ein Mitglied in den Fluss fallen sollte*, wurden entsprechende Rettungsgeräte (Rettungsringe, Rettungsseile) und eine Notausstiegsleiter eingerichtet.⁷²

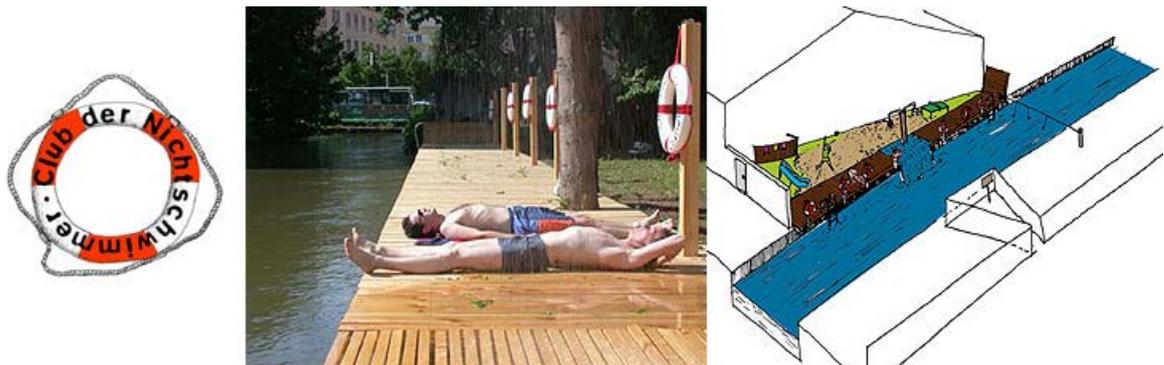


Abb. 30 / Club der Nichtschwimmer, Graz (raumlaborberlin mit peanutz architekten, 2003)⁷²

«Baden im Mühlgang. Gestern Realität, heute eine Utopie. Die Industrie hat das Baden unmöglich gemacht. Durch das Ende des (schmutzigen) Industriezeitalters könnte eine Baderenaissance in den Flüssen und Bächen ausgelöst werden – auch inmitten der Stadt. Selbst in unmittelbarer Nähe des "Clubs der Nichtschwimmer" wurde bis in die 60er-Jahre des 20. Jahrhunderts gebadet. Damals war das ganz selbstverständlich. Heute wird das Baden im Mühlgang als zu gefährlich eingestuft. Vor allem hat sich in Haftungsfragen ein starker Gesinnungswandel vollzogen, der die Eigenverantwortlichkeit von Personen in den Hintergrund stellt und Bertreiber und Eigentümer öffentlicher Einrichtungen mit enormen Auflagen konfrontiert. Die Künstler haben auf einer Brachfläche am Mühlgang die Infrastruktur eines kleinen Flussbades eingerichtet: Ein Badesteg, eine Dusche, eine "Spanische Wand" zum Umkleiden. Doch im Regelfall ist das Gelände nicht zugänglich. Am gegenüber liegenden Grundstück erlaubt ein Zaun-Korridor eine Betrachtung der Badeeinrichtungen aus nächster Nähe. Besonders Interessierte können Clubmitglieder werden. Als solche bekommen sie dann die Berechtigung zum Betreten des Geländes – sie verpflichten sich aber, nicht zu Baden! Die Nachmittagssonne heizt das Clubgelände so richtig auf. Es wird schmerzen, dass hier nicht gebadet werden kann!»⁷²

⁷¹ Gelegentlich lassen sich durch das Label *Kunstprojekt* diverse geltenden Vorschriften umgehen oder beugen, die ansonsten bei offiziellen *Bauprojekten* gelten würden.

⁷² raumlaborberlin mit Peanutz Architekten (2003).

ATELIER D'ARCHITECTURE AUTOGÉRÉE Die Aktionen des *Atelier d'Architecture Autogérée* (AAA) umfassen vorwiegend (Zwischen-)Nutzungen von Brachflächen in Paris. Ihr Anliegen unterscheidet sich deshalb auch von den Aktionen des *raumlaborberlin*. Im Vergleich zu den langen Lebensdauern der gebauten Stadtwelt von ca. 80 Jahren (bei Gebäuden) und länger (bei Infrastruktur, Strassen) lassen sich die Eingriffe des AAA mit wenigen Jahren immer noch als ephemere einschätzen. Projekte von AAA beinhalten kollektiv bewirtschafteten Nutzgärten, überdeckte abschliessbare Veranstaltungsräume aus recycelten Baumaterialien und die Schaffung geschlossener ökologischer Kreisläufe. Bei allen Aktionen steht die Eigenregie der Bevölkerung als Ziel und an erster Stelle.⁷³



Abb. 31 / Passage 56, Paris (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006a)⁷⁴

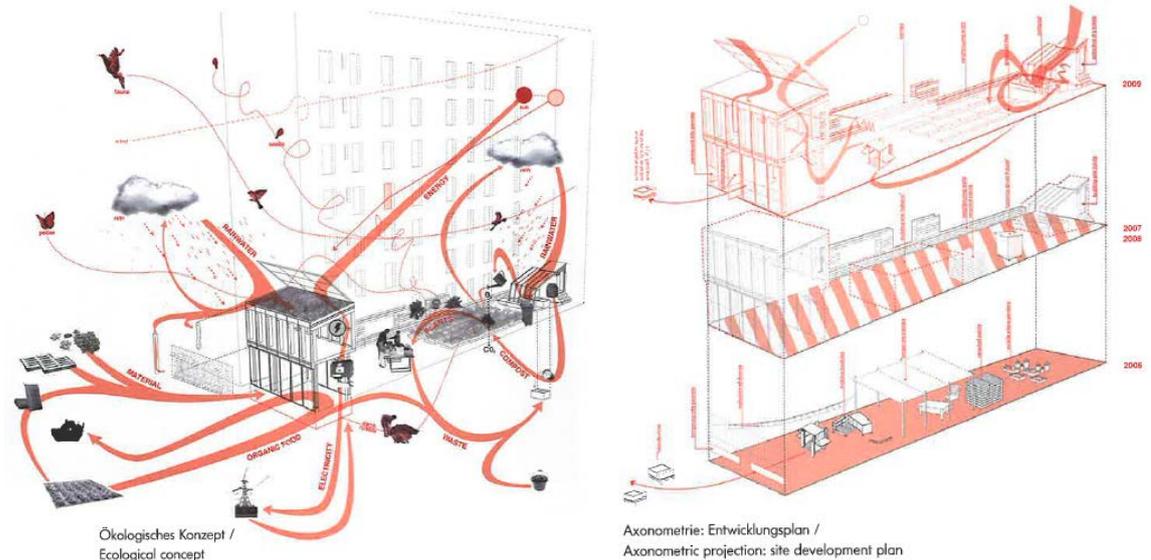


Abb. 32 / Passage 56, Paris (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006b)⁷³

⁷³ Atelier d'Architecture Autogérée (2006a). In Arch+ 211/212 (2013). S.100-103.

⁷⁴ Atelier d'Architecture Autogérée (2006b).



Abb. 33 / Passage 56, Paris (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006c)⁷⁵

AAA legen den Fokus darauf, **Agenturen für die Allgemeinheit** zu entwerfen (*Commons*). Die Beteiligten sind dabei aktive Subjekte und es braucht sorgfältig organisierte Prozesse. Methodisch dienen Karten dazu, Orte mit Potenzial zur Aktion und Verfügbarkeit sowie Finanzierungsmöglichkeiten zu kennzeichnen. Anschliessend werden Besitzer kontaktiert und Konditionen für temporäre Nutzungen ausgehandelt (z.B. Miete der Fläche). Für die Realisierung ist es unabdingbar, **legal zu intervenieren, um ein Musterbeispiel zu geben**, das kopiert werden kann. Es geht nicht darum, in Opposition zu treten, denn schliesslich sollen **nachhaltig längerfristige Prozesse** entstehen können. Deshalb kann auch mit und im Sinne der Stadtverwaltung **kooperiert** werden.

⁷⁵ Atelier d'Architecture Autogérée (2006c). In Atelier d'Architecture Autogérée (Ed., 2007). S.150-151.

Bei den Interventionen gibt es *immer gemeinschaftliche und individuelle Bereiche* und es wird stets Platz für andere (unvorhergesehene) Aktionen reserviert und die Hälfte der Fläche bleibt zunächst *freier Raum zur späteren Aneignung*. Da *das Dauerhafte im Temporären gedacht* wird, werden *mobile Elemente* konstruiert, die bei Bedarf umgezogen werden können. Dabei bleiben die Dinge roh und unfertig, so dass jede/r sie weiter transformieren, weiterbauen und verändern kann. Durch *begeisternde Interventionen* wird die *Praxis des Kollektivs in Städten neu erfunden*. Die Programmierung von (informellen) Interventionen umfassen z.B. Rückgewinnung, Eigenbau, Gartenanlagen, Unterhalten, Machen/ Gebrauchen, Partys, Co-Design, Kooperation zwischen Studierenden und Bewohnern, Flohmarkt, Teilen von Handfertigkeiten.

Die generierten Orte werden genutzt, um *Wissen zu entwickeln, ohne dabei Hierarchien schaffen zu müssen*. *Oft kommt es auf die kleinen Dinge an*, z.B. wer einen Schlüssel zu einem Raum erhält. Es wird Verantwortung übergeben und übernommen – wer sich freiwillig für eine Aufgabe meldet, erhält einen Schlüssel. Wenn man dann den Zugang organisieren muss, entsteht *Selbstmanagement*.



Abb. 34 / R-Urban (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006d)⁷⁶



Abb. 35 / Eco-Urban Network, ECObox, La Chapelle/Paris (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006e)⁷⁷

⁷⁶ Atelier d'Architecture Autogérée (2006d).

⁷⁷ Atelier d'Architecture Autogérée (2006e). In Atelier d'Architecture Autogérée (Ed., 2007). S.148-149.

Einen Ort zu haben bedeutet, ihn zu finden, ihn sich *anzueignen* und für ihn zu kämpfen. Oft wechseln die Orte in der Stadt (da temporär verfügbare Flächen), aber die Leute bleiben und ziehen mit den Orten mit. Die *Interventionen benötigen Zeit und viel freiwillige, unbezahlte Arbeit*. In der Entscheidungsfindung *mit Partizipierenden entstehende Spannungen* sollten sich auf das Arbeitsfeld beschränken. Vielleicht verlassen einige Personen das Projekt. Die *Notwendigkeit des Umzugs* hilft, um Machtstrukturen zu überdenken.

Sehr wichtig ist, dass Regeln gemeinsam entwickelt werden. Nach dem kollektiven Prinzip *sollte mit etwas sehr inklusivem begonnen werden*, z.B. einem Garten. Dabei werden *Fähigkeiten entwickelt und Interessen geweckt*, Verantwortung übernommen und eine sorgfältige Haltung geschult. Dieser Garten kann dann durch weitere und andere Aktivitäten ergänzt werden. Anschließend folgen *überdachte Räume*, um das ganze Jahr über aktiv sein zu können. *Geschaffen wird durch die Nutzung, nicht durch den Besitz*, weshalb *mit dem System* gearbeitet werden kann und nicht dagegen. Ziel im Kleinen wie im Grossen ist immer das *Selbst-Management*.⁷⁸

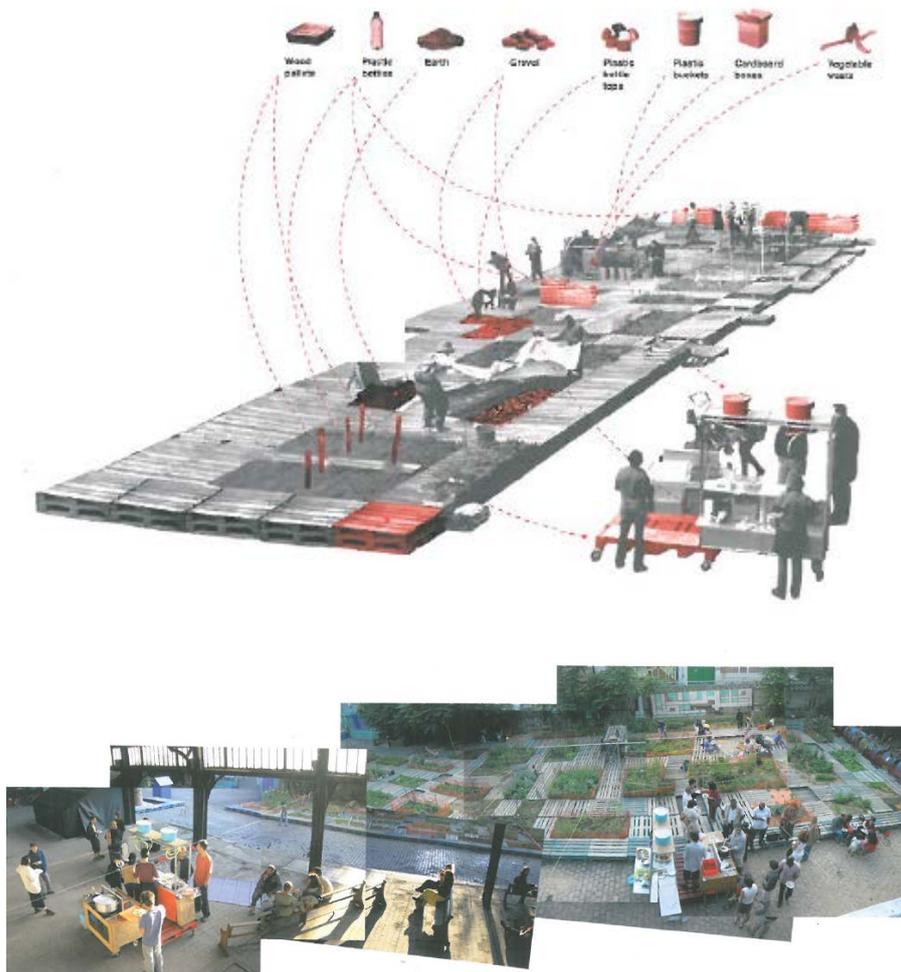


Abb. 36 / Eco-Urban Network, ECObox, La Chapelle/Paris (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006f)⁷⁹

⁷⁸ Petrescu, Doina (2013).

⁷⁹ Atelier d'Architecture Autogérée (2006f). In a+t, 38 (2011). S.118.

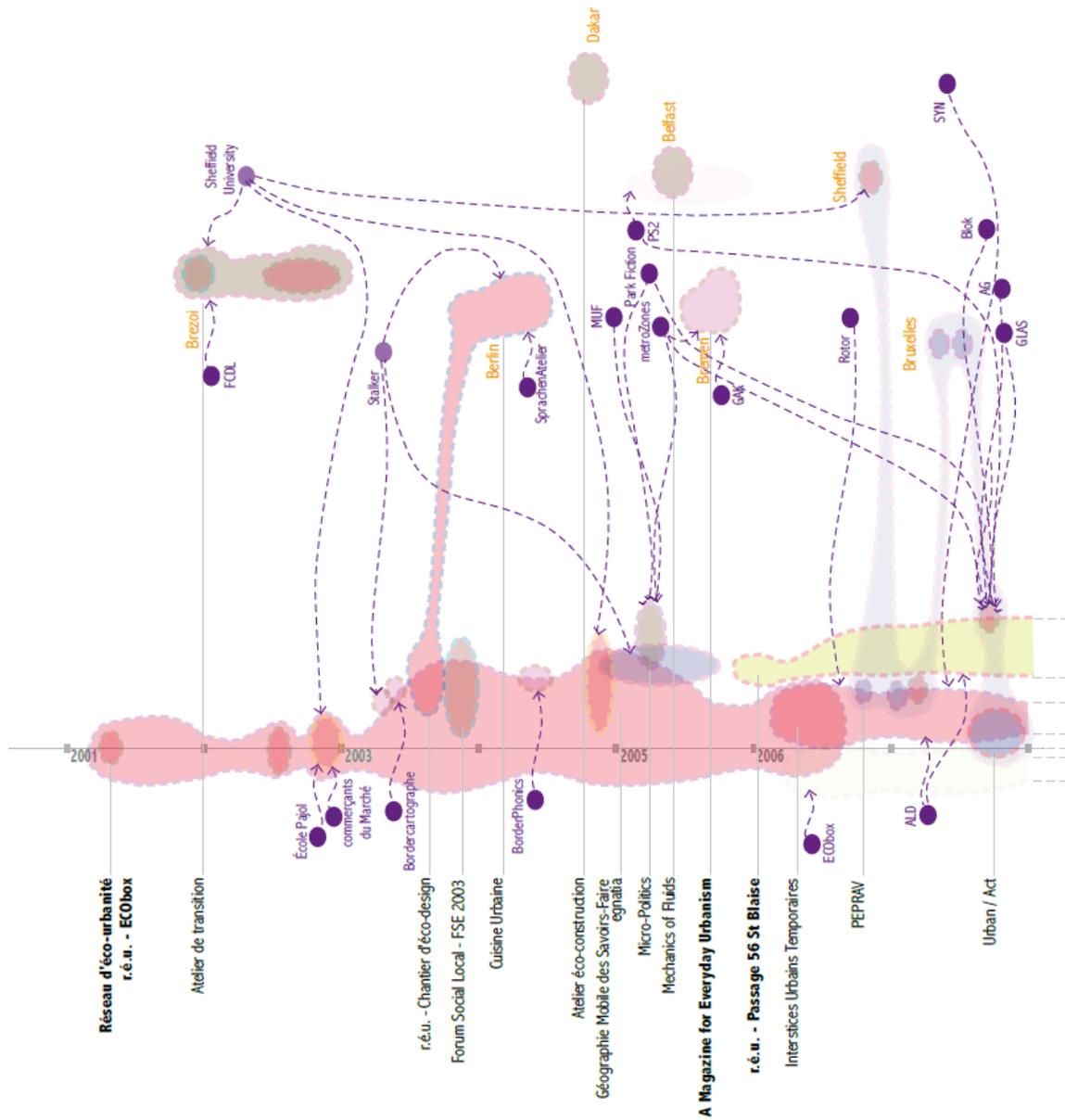


Abb. 38 / Eco-Urban Network, ECObox, La Chapelle/Paris (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006e)⁸¹

⁸¹ Atelier d'Architecture Autogérée (2006e). In Atelier d'Architecture Autogérée (Ed., 2007). S.142-143.

1.2.3 ERKENNTNISSE – TAKTISCHER GUERRILLA–URBANISMUS

STADT IST KOMPLEX – Raum braucht Experimente

In all ihrer Vielschichtigkeit und Komplexität ist das System Stadt nicht mehr zu durchdringen. Deswegen braucht es Experimente im Raum, die Vergessenes in Erinnerung rufen, Planungen infrage stellen und Betroffenen eine Reaktionsmöglichkeit einräumen. Experimente können nicht nur am Rand der Komfortzone stattfinden, sondern auch neue Ideen und Kombinationen schaffen sowie zu Reaktionen herausfordern. Experimente dienen als Barometer von Trends in lokal begrenzten Umgebungen und schlagen alternative Nutz-/Besitzkonzepte vor, indem z.B. die aktive Nutzung einen höheren Stellenwert erhält als ein passiver Besitz. Experimente sind forsch, beobachtend und durchaus mit unbestimmtem Ausgang – insbesondere darin, wie Vorschläge angenommen werden und was daraus geschieht. Das Vorgehen durch Experimente schafft Wissen durch Erfahrung anstelle von theoretisch antizipierten Wirkungen von Massnahmen.

STADTRAUM IST SPIELBAR – Experimente brauchen Raum

Gelegenheit macht das Experiment und Experimente ergreifen Gelegenheiten beim Schopf. Sie nutzen die vorhandenen Ressourcen für ihre Manöver nach Theodore Roosevelts Motto «Do what you can, with what you have, where you are»⁸² und benötigen für deutliche und verwertbare Erkenntnisse kein vollendetes Over-Design. Experimente dürfen aufgrund ihrer Anlage und ihres temporären Charakters (sowie der Freiwilligkeit der Teilnahme von Personen) radikal Ideen vorschlagen, d.h. sie müssen nicht im ersten Schritt alle Bedenken berücksichtigen (bis auf Sicherheitsaspekte). Experimente können und müssen deshalb frech, clever, heiter, spielerisch oder poetisch sein und zur Weiterentwicklung anregen. Sie erweitern Spielraum, lehren einen gelassenen Umgang mit ein wenig Wildwuchs und erinnern an kindliche Begeisterungsfähigkeit – ach ja, ich kann ja spielen!

SPIELEN BEDEUTET LERNEN – Tun schult Denken

Wer spielen kann, muss und wird auch lernen – von ganz alleine. Ausserdem lassen sich die eigenen Erfahrungen mit *Spiel-zeugen* auf den Umgang mit *Werk-zeugen* übertragen und schliesslich zu *Wirk-zeugen* entwickeln. Spielerische Aktionen und Experimente bleiben jederzeit niederschwellig, gleichberechtigt und im schlimmsten Fall erheiternd. Sie erinnern durch ihre prototypische Anmutung auch an die Bedeutung des Handwerks und physischen Herstellens (Werte und Fähigkeiten, die aktuell in der Wissensgesellschaft eine Wandlung erfahren). Durch diese Eigenschaften vermitteln solche Experimente zwischen sozialen Schichten und machen Gebrauch vom "Recht auf den Gebrauch der Stadt". Darüber hinaus sind sie Botschafter einer alternativen Stadtvision gegenüber der bisher vorwiegend top-down verwalteten Stadt, einer Stadt in der kollektive Erlebnisse und Aufgaben das Bewusstsein und die Wahrscheinlichkeit einer Neuentdeckung des *öffentlichen Menschen* erhöhen. Spiel, Werk und Wirkung werden zu *Zeugen* einer gelernten und gelebten Kulturpraxis.

⁸² Überliefert, z.B. <http://www.brainyquote.com/quotes/quotes/t/theodorero100965.html> (28.09.2016).

KLEINE AKTIONEN SETZEN IMPULSE – Material schafft Relationen

Durch ihren Umfang bedeuten Aktionen und Experimente nur ein kleines Risiko aber durchaus grosses Lern- und Wachstumspotenzial. Aufgrund des informellen Rahmens müssen keine komplizierten Entscheidungsfindungsprozesse erfunden und durchgeführt werden.

Experimentelle Aktionen sind voraussetzender Gehorsam partizipativer Prozesse – die Gelegenheit wird erkannt und (aus-)genutzt solange sie sich bietet. Experimente verwandeln Wegorte oder brachliegende Raumfragmente physisch und bringen durch die Demonstration von Möglichkeiten auch mentale Konventionen in Bewegung. Öffentliche Räume werden subtil verändert und atmosphärisch aufgeladen um ihre Qualitäten zu steigern oder zu kontrastieren und Nutzungsdichte zu erhöhen.

Produktiv zu werden bedeutet, willig zu sein Situationen zu entdecken und neu zu interpretieren sowie Aufmerksamkeiten, Interesse und Glaubwürdigkeit zu erhöhen. Neben der Beobachtung lassen partizipative Aktionen auch durch schrittweise Einbeziehung von Interessierten ein neues Erleben von Orten zu. Gleichzeitig werden Austausch und Anleitung untereinander angeregt. Taktische Guerrilla-Aktionen sind somit gleichzeitig Bildungswerkzeug auf einer praktischen, persönlich-sozialen Ebene wie auch der Stadt selbst. Es geht nicht um Besseres und reinen Aktivismus sondern darum, Potenziale verantwortungsvoll wahrzunehmen und eventuell durch «Sehnsuchtsmodelle»⁸³ bestehende Bedürfnisse konkret formulieren zu können. Der Einsatz von Material- und Zeitaufwand sowie oft ehrenamtlichen Engagements zeugt von Wertschätzung von und Hoffnung an Orten und beweist zugleich, dass etwas entstehen kann.

Im materiellen Ausdruck kommen Guerrilla-Aktionen resp. ihre *Raumexperimente* mit einer Geste der Leichtigkeit daher – eher als Vorschlag und Erscheinung aber dennoch gebrauchstauglich und würdevoll. Das meist rohe Material ist fehlertolerant und stammt aus dem Kanon günstiger Ressourcen. Der Baustellencharakter von Gerüsten und sichtbaren Verbindungen vermittelt Einfachheit und Mobilität.

AKTION BENÖTIGT DOKUMENTATION – Impulse für eine lernende Stadt

Ist das Ziel, längerfristige Prozesse oder Veränderungen zu initiieren ist es sinnvoll, mit inklusiven Aktionen zu beginnen (z.B. mit dem Anlegen und Betreiben von Gärten) und stets Kapazität zum Wachstum und zur Veränderung bereitzustellen. Die Intervention selbst muss agil bleiben können und auf Umstände reagieren.

Aktionen sind einerseits stets Information an die Bevölkerung: «Ja, so etwas (und weiteres) ist möglich.» Gleichzeitig sind sie eine Botschaft von der Bevölkerung an die Verwaltung: «Ja, wir tun etwas, wir übernehmen soziale und räumliche Verantwortung, wir sind Teil der Bürgerinnen / Bürger und damit Erbauerinnen / Erbauer der Stadt.» Damit neben der Aktion und der Schaffung von Tat-Sachen auch die Hintergründe und das Wachstum sichtbar werden bedarf es der Dokumentation der stattfindenden Aktionen. An dieser Stelle kann die Stadtforschung einen zentralen Beitrag leisten und z.B. bestehende Initiativen verorten und in Beziehung setzen, Entwicklungen kartographieren und bestehenden Stadtentwicklungsstrategien im Sinn einer Qualitätssicherung oder als Ideenpool gegenüberstellen. Seitens der Guerrilla-Aktionen und Experimente setzt dies allerdings voraus, dass sie grösser angelegt sind als ihrem Selbstzweck zu dienen sowie in der Realität beginnen und enden um zu einer lernenden Stadt beizutragen.

⁸³ Rick, Matthias; Foerster-Baldenius, Benjamin; Bader, Markus & Mayer, Christof (2008). Nicht die Neuerfinder der Welt / Berliner Bedingungen. In Maier & Rick (2008, S.28).

1.3 ZWISCHENFAZIT – THESEN FÜR EINE GESAMTHEITLICHE STADTGESTALTUNG

Um weiteres Potenzial für die Stadtentwicklung freizulegen und bisher einseitige Betrachtungen loszulassen, bedarf es der Verbindung von Taktiken ("Händen") und Strategien ("Köpfen"). Wie in vielen Gestaltungsdisziplinen sollten auch bei Projektentwicklungen im urbanen Kontext zwischen unterschiedlichen Massstäben und Aspekten oszilliert werden können. Durch gemeinsamen Austausch und lösungsorientiertes Vorgehen wachsen *Top* und *Bottom* weiter zueinander.

Durch den Dreischritt von *Vor-Denken*, *Tun*, *Nach-Denken* mit dem bekannten Ausgang, dass man hinterher mehr weiss, wird ein Lernprozess in Gang gesetzt, der auf das Machen (die "Poesie") ausgerichtet ist und in dem aus Fehlern gelernt werden kann. Sind Fehler erlaubt und werden vom System verkräftet, dürfen auch Träume direkt räumlich umgesetzt werden um Visionen handfest mitzuteilen und Reaktionen auf Ergebnisse einzufangen. Durch eine kritisch-gesunde Feedbackkultur gelingt es schliesslich, Stadt und besonders ihre öffentliche Wahrnehmung über die Zeit hinweg gemeinsam zu entwickeln.

1 Stadt = 10'000 Menschen⁸⁴

Bestehende Strategien zu Verkehrsflüssen, Raum und Ressourcen werden um die Faktoren *Mensch*, *Wahrnehmung* und *Aktivitäten* erweitert. Durch die vorgeschlagene Verwebung kann auf bekannte und unbekannte zukünftige Situationen ganzheitlicher und inklusiver reagiert werden. Durch die Erweiterung der Strategien um taktische Aktionen sind Personen mit konzeptuellem Überblick bereits mit lokalen Experten vernetzt und müssen nicht erst kurzfristig ad-hoc zueinander geführt werden. Durch die Kombination von strategischen und taktischen Elementen entstehen robuste Systeme, Strukturen und Prozess. Es entsteht eine Art von Resilienz, die über reaktive Notfallpläne hinausgeht. Sie knüpft das Geflecht einer lernenden Stadt eben genau daraus, woraus eine Stadt schliesslich besteht – zwischen **Menschen**. Zu Entwicklung angemessener Lösungen für eine sich stets wandelnde Gesellschaft in städtischen Lebensformen braucht es die regelmässige Anwendung und Kultivierung von aufeinander abgestimmten **Strategien und Taktiken**.

«Taktiken sind Aktionen, die auf feindlichem Territorium stattfinden, während Strategien immer auf heimischem Boden beschlossen werden.⁸⁵ [...] Wir glauben, dass Strategien und Taktik nichts Anderes als Werkzeuge zur Aktion sind und jenseits der einfachen Kategorisierung allen zur Verfügung stehen, die sie zu gebrauchen wünschen»⁸⁶.

⁸⁴ Definition von Schweizer Städten bis 2014 gem. Bundesamt für Statistik BFS: «Die Definition einer Stadt im statistischen Sinn basierte seit Jahrzehnten bis ins Jahr 2014 einzig auf einer Gemeindegrösse von mindestens 10'000 Einwohnern». Mittlerweile umfassen die Merkmale Dichte und Anzahl von Einwohnern, Beschäftigten und Äquivalenten von Logiernächten. (Bundesamt für Statistik BFS, 2016)

⁸⁵ Nach de Certeau, Michel (1988). *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press.

⁸⁶ Per (2011). *Strategy & Tactics*. In a+t, 38 (2011). *Strategy and Tactics in Public Space*. S.5 [Übersetzung durch die Autoren].

Thesen für eine gesamtheitliche Stadtgestaltung

Optimale Synergien ergeben sich, wenn aus beiden Blickwinkeln entsprechend Kompetenzen und Verantwortungsbereichen gehandelt werden kann und man sich gegenseitig ergänzt um voneinander und aneinander zu lernen. Die folgende Gegenüberstellung der jeweiligen Beiträge zu einer gesamtheitlichen Stadt-gestaltung fasst dazu thesenhafte Beiträge für ein Synergie-Konzept zusammen. Das verwendete Bild zwischen *Tool* (Werkzeug) und *Toy* (Spielzeug) bezieht sich dabei auf den massstäblichen und zeitlichen Unterschied.

Beitrag STRATEGIE	Beitrag TAKTIK
<p>Planungs-Werkzeuge, Instrumente: Schaffung, Durchsetzung und Qualitätskontrolle normativer Vorgehen/ Prozesse und Ziele innerhalb entsprechend relevanter Rahmenbedingungen, Werte durch Leitbilder kommuniziert. → Bedürfnisse werden antizipiert oder durch Partizipation erhoben und Lösungen entwickelt. → Gestaltung robuster resp. resilienter Prozesse sowie Zurverfügungstellung geeigneter Orte für begleitete Experimente mit offenem Ausgang. → Information zur Möglichkeit von Aneignung, temporären Nutzungen, z.B. Ansprechpersonen, Ausschreibung, Wegleitungen, angemessene Anreize. → Ankündigung permanenter baulicher Massnahmen durch ihr Volumen mithilfe von Baugespannen und Bekanntgabe. → Führung diagonaler Dialoge zwischen Stadtentwicklung/ -verwaltung und betroffener/ interessierter Bevölkerung.</p>	<p>Masstäbliches Spielzeug, Wirk-Zeug: pragmatische Nutzung vorhandener Situationen und Ressourcen zur Gestaltung (= Aneignung), ggf. ausserhalb bisheriger Konventionen (= Innovation), Umsetzung von lokalen Werten durch Handeln. → Bedürfnisse werden in Echtzeit sichtbar und ihre Lösungen durch Experimente überprüft. → Testweises Vorgehen mit spezifischem, lokalem Wirkungsradius unter Einbezug oder Infragestellung normativer Rahmenbedingungen. → Beobachtbarkeit ermöglicht Kontaktaufnahme, potenzielle Nachahmer können sich bei Beteiligten über mögliches Vorgehen informieren. → Gute Eignung für temporäre, kleinmassstäbliche Gestaltungen durch räumliche Prototypen mit konkreten Nutzungen. → Generierung von lokalen Netzwerken durch Interessierte, Beobachterinnen/ Beobachter und Teilnehmende.</p>
<p>WERKZEUG: Problem erkennen, Weg suchen, Lösung qualifiziert umsetzen, effizient ein Ziel erreichen. Das Ziel gestaltet den Weg.</p>	<p>SPIELZEUG: Spielerisch-lernend, Nutzung und Einbeziehung des Zufalls, effektiv den Weg entdecken und gehen. Der Weg gestaltet das Ziel.</p>

Da bei langfristigen Prozessen auch Strategien eine gewisse Dynamik und Anpassung durch sich verändernde Anforderungen erfahren, kann der Pragmatismus taktischen Vorgehens helfen. Dafür können strategische Methoden wiederum helfen, nicht in ungerichteten taktischen Aktionismus oder reine *Bespassung* zu verfallen.

Der *Design-Build-Ansatz* und die sozialen Komponenten bleiben gegenwärtig allerdings Alleinstellungsmerkmale taktischer Guerrilla-Aktionen. Zum einen können Erkenntnisgewinne durch Prototypen deutlich schneller auftreten. Zum anderen können im öffentlichen Raum stattfindende kollektive Aktionen als Alternative zur Individualisierung dienen und durch kleine Raumeingriffe können sich bereits grössere Personen-Netzwerke entwickeln.

Es entstehen Nutzungsvorschläge für unbestimmte oder unbemerkte Orte und es werden bestehende Grenzen hinterfragt – dass z.B. weder Benutzung/ Gebrauch und Besitz noch Erstellung und Pflege von öffentlichem Raum entlang derselben Grenzzeichen bestehen bleiben müssen. Partnerschaften zwischen diesen Bereich können viel erreichen⁸⁷. Auf der theoretischen Betrachtungsebene ver-einen Guerrilla Urbanism-Aktionen nach Michel de Certeau⁸⁸ bereits die Ansätze von Strategie und Taktik, was die These einer Verbindung beider Ansätze unterstützt.

Der direkte Transfer von Interventionen gestaltet sich jedoch schwierig, da Ideenfindung, Planung und Umsetzung Teil des gemeinsamen *Trainings* sind – die Taktik ist vielmehr die Absichts-erklärung des gemeinsamen Beschreitens eines Wegs, während Strategien den Weg erst durch eine Zielvorgabe klären. Während dem gemeinsamen Weg entstehende Kontakte zwischen Personen können kaum auf eine andere Weise vorweggenommen werden.

Wenn Entwicklungen nicht beobachtet und dokumentiert werden, kann weder Erfolg gemessen noch gelernt werden. Hierzu können Forschung und Lehre einen grossen Beitrag leisten, Initiativen und Umsetzungen in Städten zu *mappen*, sichtbar zu machen, Erkenntnisse zu verbreiten⁸⁹ und die Diskussion an relevanten Themen zu führen.

Zuletzt lässt sich festhalten, dass taktische Manöver noch nicht zu einer konsistenten Theorie für einen Paradigmenwechsel des öffentlichen Raums zusammengefasst wurden. Dies liegt vermutlich an der grossen Vielfalt und lokal-spezifischen Interventionen. Eine solche *konsistente* Theorie könnte sich ausserdem als kontraproduktiv erweisen, geht es doch eben um Handlungen individueller Personen in bestimmten, einmaligen lokalen Situationen für einen konkreten Zeit-punkt mit spezifischen Rahmenbedingungen. Effektives Training besteht aus der Nutzung von Spielzeugen bis schliesslich zum Ergreifen der Gelegenheit.

«The lack of resources [or *experience or knowledge*] is no longer an excuse not to act. The idea that action should only be taken after all the answers and the resources have been found is a sure recipe for paralysis. The planning of a city is a process that allows for corrections; it is supremely arrogant to believe that planning can be done only after every possible variable has been controlled.»⁹⁰

«It is about getting it right for now and at the same time being tactical and strategic about later. This is not about forecasting, nor about making decisions about the future. But it is about the long range, about making sure that one plus one equals two or three, about being politically connected and grounded, and about disturbing the order of things in the interests of change.»⁹¹

⁸⁷ Rosa (Ed.); Wieland & Sennett (2013). S.214-215.

⁸⁸ Nach de Certeau, Michel (1988). *The Practice of Everyday Life*. In a+t, 38 (2011). S.10-11.

⁸⁹ Rosa (Ed.); Wieland & Sennett (2013). S.218.

⁹⁰ Lerner, Jamie [Architekt, Urbanist, Bürgermeister von Curitiba, Brasilien]. In Lydon (Ed.), Bartmann, Garcia, Preston, Woudstra & Khawarзад (2012). S.IV. [*Hervorhebung durch Autoren*]

⁹¹ Hamdi, Nabeel [Autor von: *Small Change. About the Practice and the Limits of Planning Cities* (2004), London: Earthscan]. In Lydon (Ed.), Bartmann, Garcia, Preston, Woudstra & Khawarзад (2012). S.44. [*Hervorhebung durch Autoren*]

2 DURCHFÜHRUNG GUERRILLA-URBANISM-AKTIONEN

2.1 VORGEHEN GUERRILLA URBANISM

Während des Projektverlaufs wurde auf sich bietende Gelegenheiten und Umstände reagiert, um vielfältige Experiment-Anlagen zu erhalten. Daraus ergab sich die Abkehr vom ursprünglichen Vorhaben (die Anknüpfung an das Projekt *Freiraum ZUG*⁹²) und die Hinwendung zu anderen Konstellationen (*Pocket Parks* im Quartier BaBeL in Luzern). Vor der Durchführung von Aktionen im öffentlichen Raum konnte *Guerrilla Urbanism* (GU) an einer experimentellen Konferenz im *sic! Raum für Kunst*, Luzern vorgestellt und an einer weiteren Gelegenheit im *Schweizerischen Architekturmuseum SAM* in Basel angewandt werden (beide Veranstaltungen im Rahmen von *Just Architecture?*, einem ebenfalls vom IDS CreaLab getragenen Forschungsprojekt).

Aus den ursprünglich geplanten ein bis zwei ausführlichen Guerrilla-Aktionen sind im Laufe des Projekts insgesamt sieben Aktionen entstanden, die sich auf unterschiedliche Aspekte beziehen (partizipative Interessen-/ Bedürfniserhebung, Massnahmenplanung und Umsetzung, Evaluation und Verbreitung der Erkenntnisse).

⁹² Hochschule Luzern (2012a).

2.2 ÜBERSICHT RAUMEXPERIMENTE

Nachfolgend sind die im Rahmen des Forschungsprojekts durchgeführten *Raumexperimente* in chronologischer Reihenfolge beschrieben. Sie umfassen jeweils einen Kurzbeschreibung sowie Fotos der Aktionen.

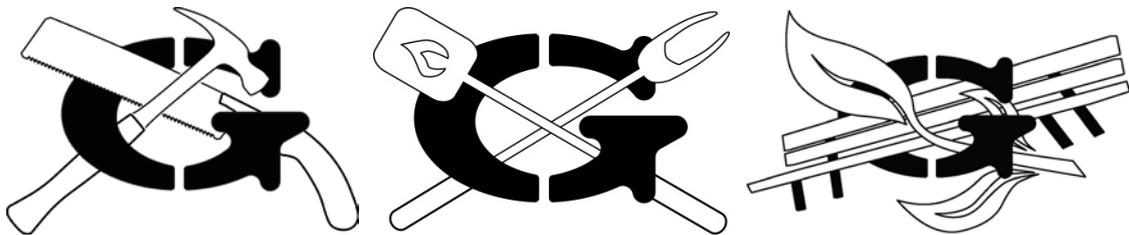


Abb. 39 / Logos Guerrilla Urbanism, Grill-Ya-Urbanism, Guerrilla Bench/Mark (eigene Darstellung, 2012-2014)

2.2.1 AKTION #1 GUERRILLA URBANISM @ JUST ARCHITECTURE?

Anlässlich der *Experimental Research Conference* im Rahmen von *Just Architecture?* wurden die Ansätze des *Guerrilla Urbanism* real und direkt erprobt. Die stattfindenden Aktionen generierten unter der aktiven Mitwirkung aller Beteiligten architektonische Prototypen und erweiterten den schematisch-konzeptionellen Dialog über Wettbewerbe in der Architektur durch entsprechende *Raumexperimente* um seine eigentlichen Dimensionen: Raum, Material, Zeit und Nutzung – mit anderen Worten «Architektur».

Gelegenheit / Beschrieb der Aktion Das Projektteam erhielt die Einladung zur Vorstellung von GU an einer internationalen *Mock-Up Conference* in Luzern im Rahmen des Projekts *Just Architecture?*⁹³ (23./ 24.08.2012). Mit Wissenschaftler/innen aus verschiedenen Forschungsfeldern wurden Beiträge explorativer Forschungsprojekte bezüglich des Wettbewerbswesens als System der Qualitätskontrolle in der Architektur eingereicht, vorgestellt und diskutiert. Im Mittelpunkt stand der Bau eines Modells des Schweizerisches Architekturmuseum Basel S AM im Massstab 1:4 und die Platzierung der Vortragenden in den dortigen Räumen zur Vorbereitung einer zweiten Konferenz...

Unter dem Titel *Competition is/as Architecture* fand die zweite Konferenz im S AM statt (18./ 20.10.2012), auf der als Ergebnis wiederum ein physisches 4:1-Modell einer Publikation entstand. Inhaltlich wurde der Schwerpunkt diesmal auf den Dialog gelegt und eine dynamische und offene Form der Kommunikation der Projekte ermutigt (*Experimental Research Conference*). Das GU-Forschungsteam übernahm dabei initiativ die Kontrolle über den Ablauf und Aufbau der Konferenz. Um dem thematischen Inhalt *Wettbewerb* während der Konferenz angemessene räumliche Formen zu verleihen, wurden die Teilnehmenden vor Ort mit der Aufgabenstellung einer *Guerrilla Competition* überrascht. Innerhalb von sieben Stunden musste jede Person, um ihr Projekt zu präsentieren, die dazu benötigte Infrastruktur resp. Möblierung selbst herstellen. Zur Verfügung standen, fünf Räume, insgesamt 200 m Dachlatten, 800 Schrauben, 10 qm Sperrholz, 40 qm Filz, Werkzeuge und ein Erste-Hilfe-Kasten.

Einerseits *konnte* der Prozess von jeder/jedem selbst geformt und andererseits *musste* eine Form produziert werden, welche Zeit, Ort und Material bestimmt und Funktion und Nutzung anbietet. Die Beteiligten mussten das Material selbst in die Hand nehmen, gegeneinander antreten, zusammenarbeiten, sich abstimmen und die Ergebnisse gegenseitig beurteilen.

Zeitraum 23./23.08.2012: *Mock-Up-Conference* im sic! Raum für Kunst, Luzern: Vorstellung Projekt *Guerrilla Urbanism* im Rahmen des Projekts *Just Architecture?*. 18./20.10.2012: *Competition is/as Architecture* S AM Basel: Durchführung einer *Guerrilla Competition*.

⁹³ *Just Architecture?* Ein Forschungsprojekt des IDS CreaLab der HSLU. «*JUST ARCHITECTURE?* invents research methods as frameworks of spatial experimentation enabling the exploration of the dynamics and identities in both architecture and research through research practice». (Hochschule Luzern, 2014a)



Abb. 40 / Vorbereitung Guerrilla-Competition im S AM Basel (Fotos: C. Lars Schuchert / Jan Eckert, 2012)



Abb. 41 / Briefing und Aufbau Guerrilla-Competition im S AM Basel (Fotos: C. Lars Schuchert / Jan Eckert, 2012)

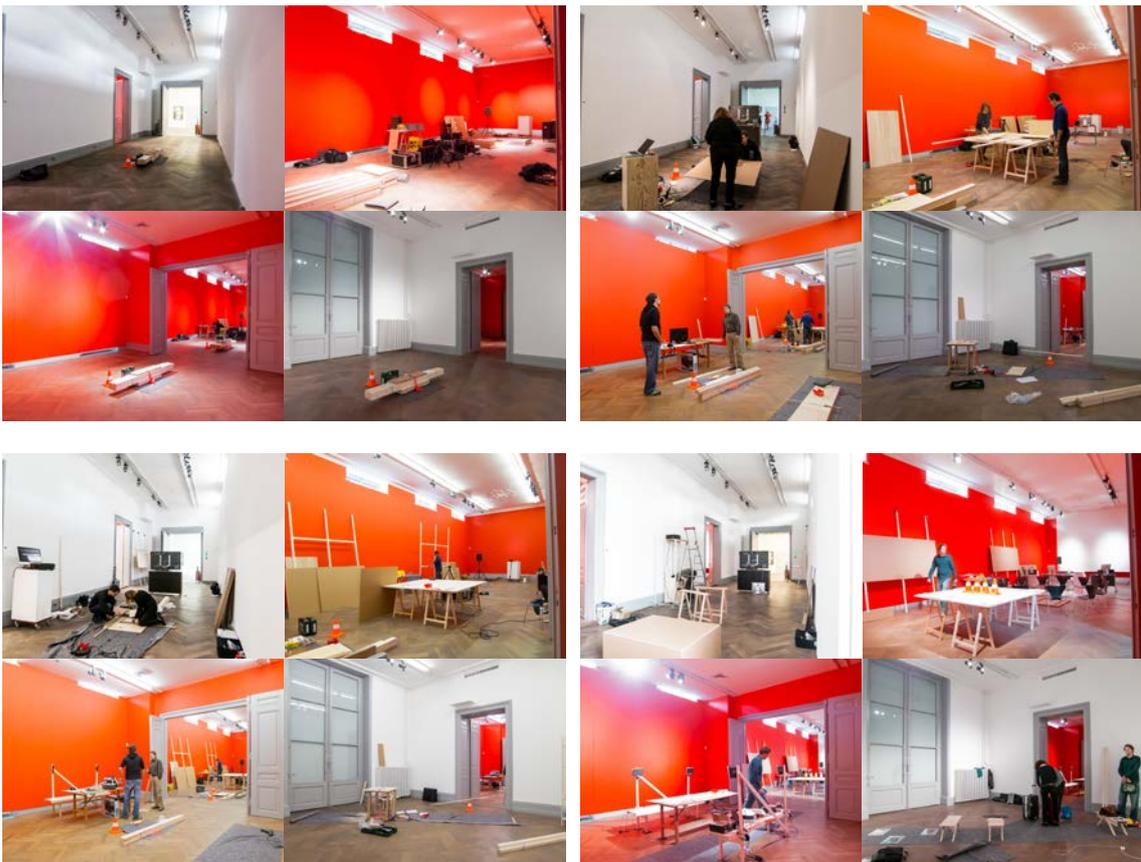


Abb. 42 / Entstehung der Guerrilla-Competition im S AM Basel (Fotos: C. Lars Schuchert / Jan Eckert, 2012)

2.2.2 AKTION #2 GRILL-YA-URBANISM @ BASELSTRASSE

In der stark befahrenen Luzerner Baselstrasse sollten *Pocket Parks*⁹⁴ die Aufenthaltsqualität erhöhen. Die Guerrilla-Aktion im öffentlichen Raum sprach ein erstes räumliches Wort in der Diskussion und stellte sich zugleich der Herausforderung des sommerlichen Grillwetters. In Kooperation mit dem Verein BaBeL vor Ort wurden Bewohnende und Passanden auf das Thema aufmerksam gemacht und zur Partizipation inspiriert. In Gesprächen wurden die Bedürfnisse der Bevölkerung vor Ort sowie weitere Ansätze zur Nutzbarmachung des öffentlichen urbanen Raums diskutiert. Das Raumexperiment *Grill-Ya-Urbanism* besetzte temporär einen potenziellen *PocketPark* in der Baselstrasse und sammelte durch die Mithilfe von Passantinnen und Passanten im Quartier gespeichertes Wissen, Wünsche und Partizipationspotenzial für die Erstellung und Pflege weiterer *Pocket Parks* im BaBeL-Quartier.

Gelegenheit / Beschrieb der Aktion Das Projektvorhaben war seitens der BaBeL-Arbeitsgruppe *Strassenraumgestaltung* und einem involvierten Planungsbüro bereits konzipiert und mögliche Standorte und Gestaltungen für *Pocket Parks* auf öffentlichen und privaten Flächen entlang der Baselstrasse beschrieben. In zwei Sitzungen mit dem Verein BaBeL wurden Termin und Ort für die erste Aktion in der Baselstrasse festgelegt sowie die Entwicklung einer nachfolgenden zweiten Aktion beschlossen (siehe Kapitel 2.2.3 «Aktion #3»).

Am Gütschbrunnen in der Baselstrasse wurden zwei gemietete Rollgerüste aufgestellt und daran gelben Schaltafeln angebracht. Bestückt mit textlichen Informationen zum lokalen Vorhaben «Pocket Parks» und zum Forschungsprojekt Guerrilla Urbanism, einem Tischgrill, vor Ort bezogenen Würstchen, Grillfleisch und Getränken (des Weiteren Erste-Hilfe-Kasten, Löschdecke und Feuerlöscher) wurden Passanten zu der Thematik angesprochen. An einer Karte konnten Nägel eingeschlagen werden, um gewünschte Orte zu markieren und aus Knete konnten Vorschläge zur Möblierung geknetet werden. Dazu waren Fragen gestellt, die durch Punktekleben beantwortet werden konnten.

Das Material wurde mit einem Kleinbus in die Baselstrasse gebracht und vor Ort aufgebaut. Zuvor war der Aufbau bereits in den Räumlichkeiten der Hochschule Luzern getestet worden. Der Aufbau sollte Aufmerksamkeit erzeugen und einer möglichen Nutzung (Grillstelle) an einem potenziellen Ort (Gütschbrunnen) ein räumlich-funktionales Gesicht geben (→ **Raumexperiment/ Prototyp**). Der Gedanke zu dem an einem solchen Ort recht ungewöhnlichen Nutzungsvorschlag ergab sich aus einem spontan zu Anfang des Projekts entstandenen Wortspiel Guerrilla und Grill-Ya.

Zeitraum 05.08.2013, 15 bis 21 Uhr vor Ort.

⁹⁴ «Ein *Pocket-Park* ist eine kleine, (gärtnerisch) gestaltete Fläche, die zuvor als «toter Winkel» vornehmlich in Städten ungenutzt oder brachliegen blieb». (Wikipedia, 2016).



Abb. 43 / Aufbau und Stand Grill-Ya-Urbanism, Baselstrasse Luzern (Fotos: C. Lars Schuchert / Tom Steiner, 2013)



Abb. 44 / Besuchende / Stand, Grill-Ya-Urbanism, Baselstrasse Luzern (Fotos: C. Lars Schuchert / Tom Steiner, 2013)



Abb. 45 / Besuchende / Stand, Grill-Ya-Urbanism, Baselstrasse Luzern (Fotos: C. Lars Schuchert / Tom Steiner, 2013)

2.2.3 AKTION #3 GUERRILLA BENCH/MARK @ BASELSTRASSE

Die zweite Guerrilla-Aktion in der Luzerner Baselstrasse fand unter dem Titel **BENCH/MARK** statt. Dieses Mal ging es um den direkten Einfluss von Guerrilla-Möblierung im öffentlichen Raum. Ad-hoc platzierte Bänke erhöhten an ihren Standorten die Aufenthaltsqualität massgeblich und griffen prototypisch die für die Baselstrasse geplanten *Pocket Parks* auf.

Gelegenheit / Beschrieb der Aktion Während der vorhergehenden Aktion #2 wurde bereits der Entschluss für weitere Guerrilla-Intervention in der Luzerner Baselstrasse gefasst, in der ein Teil der identifizierten Orte *aufgemöbelt* werden sollte. Die erkannten Kritikpunkte sollten verbessert und der Guerrilla-Charakter deutlicher umgesetzt werden. Dies beinhaltete insbesondere die Umsetzung von «echter» Möblierung (Bänke, Tisch, Pflanzen), eine längere Standzeit sowie keine abschreckende aktive Befragung durchzuführen, sondern vorwiegend zu beobachten. Es sollte ein projektinterner *Benchmark* entstehen, um wiederum weitere Aktionen daran zu messen und verbessern zu können. Ursprünglich war es geplant, die Möbel vor Ort zu bauen (Sägen, Schrauben, Aufstellen), in Vorabklärungen mit benachbarten Geschäften konnte allerdings keine Stromleitung gelegt werden, so dass die Möbel aufgrund bestehender Kontakte in der Werkstatt der Hochschule Luzern – Design & Kunst gebaut und anschliessend an den Orten aufgestellt wurden.

Mehrere Möbel aus gelben Schaltafeln wurden an zwei potenziellen Standorten von *Pocket Parks* in der Baselstrasse aufgestellt (Gütschbrunnen und Stützwand). Während der gesamten Standzeit wurden die Möbel mit Zeitrafferkameras dokumentiert, um eine Beobachtung rund um die Uhr zu gewährleisten. An den Möbeln wurden Taschen mit Erde angebracht, in die Pflanzen gesetzt wurden. Ausserdem gab es Anschläge an den Möbeln, die auf das Projekt (*Guerrilla* und *Pocket Parks*) und die Zeitrafferkameras hinwiesen (evtl. heikles Thema der Überwachung) sowie Sprechzeiten ankündigten, an denen jeweils ein Mitglied des GU-Projektteams selbst die Möbel nutzen wird und als Ansprechperson zur Verfügung steht. Zur Einweihung der Möblierung wurde vor Ort zu Mittag gegessen (zwei Personen aus dem GU-Projektteam). Ursprünglich war geplant, die Möblierung während der Standzeit umzubauen, was allerdings mangels Vorschlägen seitens der Bevölkerung nicht realisiert wurde (Stichwort "Überforderung und Erwartungen").

Die Aktion wurde ebenfalls zuvor seitens der Stadt Luzern (Stadtraum und Veranstaltungen – Öffentlicher Grund) genehmigt.



Abb. 46 / Vorbereitung Guerrilla-Urbanism-Aktion *Bench/Mark* (Fotos: Google Earth, 2013)

Zeitraum 30.09. bis 05.10.2013 vor Ort. Bemerkung: die Aktion fand in einer bewölkten, teilweise regnerischen Herbstwoche statt, während der die Bänke meist nass waren und somit vermutlich weniger genutzt wurden als evtl. bei trockenem Wetter.



Abb. 47 / Konstruktion und Installation Guerrilla-Urbanism-Aktion *Bench/Mark* (Fotos: C. Lars Schuchert, 2013)



Abb. 48 / Guerrilla-Urbanism-Aktion *Bench/Mark* (Fotos: C. Lars Schuchert/ Thomas Glatthard, 2013)



Abb. 49 / Apéro @ Guerrilla-Urbanism-Aktion *Bench/Mark* (Fotos: Thomas Glatthard, 2013)

2.2.4 AKTION #4 GUERRILLA URBANISM @ INDUSTRIESTRASSEN FEST

Während dem Industriestrassefest wurden durch einen Stand von *Guerrilla Urbanism* für die Industriestrasse wichtige Orte gesucht. Passantinnen Besuchende des Quartierfests konnten unter dem Slogan *D/EIN ORT AN DER INDUSTRIESTRASSE* ihre Lieblings- oder Wunsch-Orte durch das Einschlagen von Nägeln in einer Quartierskarte markieren und vorhandene Qualitäten oder Nutzungsvorschläge angeben.

Gelegenheit / Beschrieb der Aktion Durch bestehende Kontakte zwischen dem GU-Projektteam und aktiven Personen der *Gemeinnützigen Wohnbaugenossenschaft Industriestrasse* (GWI) Luzern entstand die gemeinsame Idee, Guerrilla Urbanism für die Entwicklung des Quartiers und zur Sichtbarmachung *dass sich etwas vor Ort tut* zu nutzen. Ein Zeichen dafür war zur selben Zeit bereits die temporäre Aufstellung des *Böxli* in der Industriestrasse, um ein Beispiel aktueller Entwicklungen und Möglichkeiten neuer, günstiger und ökologischer Wohnformen zu geben⁹⁵. Um eine Guerrilla Urbanism-Aktion zu bewerben, wurde in Luzern auf dem Industriestrassefest am 23.08.2014 ein Guerrilla-Stand errichtet. Unter dem Motto *D/ein Ort an der Industriestrasse* wurden Besuchenden des Fests gefragt, welche Orte wichtig für die Industriestrasse sind und was diese Orte ausmacht. Auf einer grossen Quartierskarte konnten Nägel eingeschlagen und Orte angeschrieben werden. Personen des GU-Projektteams waren Ansprechpersonen und initiierten Gespräche mit Standbesuchern.

Über facebook, 300 Flyer und den Stand wurde die nachfolgend konzipierte Aktion (siehe Aktion #5) angekündigt, bei der an den genannten Orten eigenhändig Stadtmöblierungen geschaffen werden sollten. Indem man Dinge selbst in die Hand nimmt sollte den besonderen Qualitäten dieser Orte weiter auf die Spur gegangen werden mit dem Ziel, die gefundenen geschätzten Qualitäten auf die weitere Entwicklung des Quartiers zu transferieren. Wer bei dieser Hands-On-Intervention teilnehmen oder mehr erfahren wollte, konnte sich unter einem facebook-Link sowie auf der Website der GWI informieren und anmelden. Aufgrund einer spontanen Idee und ungenutztem Material wurden kurzerhand noch zwei Bänke am Böxli gebaut.



Abb. 50 / Guerrilla-Stand während Industriestrasse-Fest (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014)

Zeitraum Während dem gut besuchten Industriestrassefest am 23.08.2014, 10 bis 20 Uhr vor Ort.

⁹⁵ GWI Gemeinnützige Wohnbaugenossenschaft Industriestrasse Luzern (2014).



Abb. 51 / Abendstimmung im Hinterhof während Industriestraszen-Fest (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014)



Abb. 52 / Guerrilla-Stand während Industriestraszen-Fest (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014)



Abb. 53 / Guerrilla-Bänke am Böxli während Industriestraszen-Fest (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014)

Die am Böxli gebauten Bänke wurden von Unbekannten an einen anderen Ort in der Nähe gebracht und dort um einen Baum herum verschraubt. Die GU-Forschungsteam erhielt Fotos von der gemachten Entdeckung durch eine Person aus dem Quartier Industriestrasse (s.u.).



Abb. 54 / Neuer Standort der Bänke vom Böxli (Fotos: unbekannt, 2014), modifiziert (Fotos: C. Lars Schuchert, 2016)

Die Eigeninitiative von Unbekannten, die gebauten Bänke an einen anderen Ort zu versetzen zeigt einen möglichen Impact einer Guerrilla-Aktion – wenn sich die Methode verbreitet und die Idee sowie der gebrachte Einsatz so wertgeschätzt werden, dass sie andernorts eine quasi *autopoetische* Fortsetzung finden. Im Mai 2016 standen die Bänke immer noch, sie wurden sogar inzwischen um eine Rückenlehne ergänzt.

2.2.5 AKTION #5 GUERRILLA IN ACTION @ INDUSTRIESTRASSE

Aufbauend auf die am Industriestrassefest in Luzern gesammelten Lieblings- und Wunschorte (siehe Aktion #4) wurde *D/EIN ORT AN DER INDUSTRIESTRASSE* mit den Nutzenden vor Ort verändert. Mit den Teilnehmenden wurden während des improvisierten Raumexperiments die nötige Infrastruktur für eine Pétanque-Bahn evaluiert und in Hasengarten und Hinterhof diverse Möblierungen für die Bewohnenden gebaut. Mit viel Spass am Selberbauen fanden spannende Diskussionen über Qualitäten von Raum und Architektur während der Aktion statt.

Gelegenheit / Beschrieb der Aktion Wie am Industriestrassefest in Luzern angekündigt (Aktion #4), wurde nun eine *echt-partizipative* Aktion durchgeführt. Vor Ort sollte direkt auf Wünsche und/oder Bedürfnisse der Anwohnenden eingegangen werden und mithilfe des Raumexperiments spontan Möbel oder ähnliches entstehen, um diesen Wünschen/Bedürfnissen zu entsprechen. Bei bestem Wetter und unter reger Beteiligung aller Teilnehmenden fand am 20. September 2014 die zuvor angekündigte Guerrilla-Aktion in der Luzerner Industriestrasse statt. Mit Kreissäge, Bohrmaschinen und Schaltafeln wurde an den zuvor markierten Orten nach im Gespräch mit den Nutzenden eruierten spezifischen Bedürfnissen interveniert und konstruiert. Im zwanglosen Austausch am Böxli wurden so die Bedingungen für Pétanque praktisch untersucht und Bänke, Tische für den angrenzenden Hasen-/Gemeinschaftsgarten sowie ein Fussball-Goal gebaut. Der Impuls bei der Aktion kam von GU-Projektteam und GWI-Personen, Datum und Treffpunkt wurden vorgegeben. Material, Werkzeuge Getränke und Snacks durch GU gestellt. Alles andere wurde spontan vor Ort diskutiert, erdacht und gebaut. Bei den Bänken wurde auf ein bestehendes Konstruktionsprinzip zurückgegriffen (GU-Team hatte zur möglichen Vorlage Bänke aus Schaltafeln mitgebracht). Ein bestehender Metalltisch wurde durch eine Tischplatte aus gelben Schaltafeln vergrössert.



Abb. 55 / Guerrilla-in-Action, Böxli in der Industriestrasse (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014)

Zeitraum 20. September 2014, 13 bis 17 Uhr vor Ort, davor Aufbau/ anschliessend Abbau.



Abb. 56 / Guerrilla-in-Action, *Baustelle*, Industriestrasse (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014)



Abb. 57 / Guerrilla-in-Action, *Bauen der Stelle*, Industriestrasse (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014)



Abb. 58 / Guerrilla-in-Action, *Bauen der Stelle*, Industriestrasse (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014)



Abb. 59 / Guerrilla-in-Action, *Bänke und Tisch*, Industriestrasse (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014)

2.2.6 AKTION #6 GUERRILLA MÖBLIERUNG @ HOCHSCHULE LUZERN

Unter dem Motto "*Erlebe heute dein Morgen*" warteten am Tag der Offenen Tür der Hochschule Luzern – Technik & Architektur viele spannende Aktivitäten auf die Besuchenden am Campus in Horw. Darunter vertrat das Projekt *Guerrilla Urbanism* den Studiengang Innenarchitektur und bot Besuchenden und Studieninteressierten die Möglichkeit, selbst Hand anzulegen und unter fachkundiger Anleitung *Guerrilla-Möbel* zu bauen.

Gelegenheit / Beschrieb der Aktion Das GU-Forschungsteam wurde gebeten, den Studiengang Innenarchitektur am Tag der Offenen Tür des Departments Technik & Architektur der Hochschule Luzern zu vertreten. Die Beschäftigung mit Möbeln als Architektur nah am Menschen war dazu ein geeignetes Mittel. Die entstandenen Möbel sollten auf dem Campus in Horw ihren Platz finden, um an verschiedenen Orten Sitzmöglichkeiten zu schaffen und so den Campus aufzumöbeln. Unter reger Beteiligung fand am 08.11.2014 in und vor dem Atelier der Innenarchitektur der Bau von *Guerrilla-Möblierung* im öffentlichen Raum statt. Einige Besuchende interessierten sich für das Konzept und das Forschungsprojekt dahinter, während andere selbst Ideen überlegten, an einer grossen Wandtafel 1:1 skizzierten und schliesslich (falls nötig mit entsprechender Hilfe) selbst bauten.

Zeitraum 08. November 2014, 10 bis 18 Uhr am Campus Horw der HSLU – Technik & Architektur, Aufbau am Tag davor/ anschliessend Abbau.



Abb. 60 / *Guerrilla-Möbel* @ Tag der offenen Tür / HSLU (Fotos: C. Lars Schuchert, Ronny Portmann, 2014)



Abb. 61 / *Guerrilla-Möbel* @ Tag der offenen Tür / HSLU (Foto: Ronny Portmann, C. Lars Schuchert, 2014)

Ein Vater mit Sohn (ca. 12 Jahre) entwarfen und bauten mit dem Assistenten eine Liege. Nach der Fertigstellung wollten sie die Bank gerne mitnehmen. Die Anfrage kam später vom Sohn selbst per Telefon und die Bank wurde ein paar Tage später abgeholt. Als Dankeschön erhielt der Assistent eine selbstgeschriebene Karte sowie (auf Anfrage) Bilder von dem Jungen zuhause auf *seiner selbstgebauten Liege*.



Abb. 62 / Guerrilla-Möbel @ Tag der offenen Tür (Foto und Zeichnung: unbekannt, 2014)



Abb. 63 / Guerrilla-Möbel @ Tag der offenen Tür / HSLU (HSLU, 2014)⁹⁶

⁹⁶ Hochschule Luzern – Technik & Architektur (2014). <https://www.hslu.ch/de-ch/technik-architektur/aktuell/2014/11/08/rueckblick-tag-der-offenen-tuer/> (28.09.2016)

2.2.7 AKTION #7 CREA LAB GUERRILLA @ NEUBAD LUZERN

Die *Makers* des interdisziplinären Forschungsschwerpunkts CreaLab sind gewohnt, selbst Hand anzulegen, zu improvisieren und sensibel auf Bedürfnisse von Kundinnen und Kunden einzugehen. In einem handwerklichen Jahresabschluss im Luzerner Neubad mussten sie sich ein weiteres Mal spontan-kooperativ und gut gelaunt zugunsten eines benötigten Stammtischs betätigen. Dabei durfte ein Test des Tisch-Prototyps in Form eines Versuchs-Apéros vor Ort natürlich nicht fehlen.

Gelegenheit / Beschrieb der Aktion Um für und mit dem CreaLab der HSLU ein passendes Programm zur Weihnachtsfeier 2014 zu veranstalten, wurde eine Guerrilla-Aktion für das Kernteam konzipiert. Die von den kreativen Personen investierte Energie sollte zugleich einen erweiterten Nutzen für das Neubad Luzern generieren. Dort war der Bedarf nach einem Stammtisch bereits identifiziert, an dem die Mieterinnen und Mieter aus Atelier und Co-Working zum Z'Mittag, Z'Nacht oder einfach nur so zusammenkommen können.

Um die Bedürfnisse detaillierter zu evaluieren, wurde unter den Mieterinnen und Mietern zuvor eine Umfrage zum Super-Stammtisch durchgeführt. Neben den technischen Aspekten (Grösse/ Gewicht, Teilbarkeit) wurden vor qualitative Faktoren erfragt (z.B. Was ein innovativer Super-Stammtisch aushalten muss, was man daran tun können muss und wie man sich an einem solchen Stammtisch fühlt) und man konnte die eigene Vision von diesem Super-Stammtisch skizzieren. Die Rückmeldungen der Umfrage wurden geclustert und dienten dem CreaLab-Kernteam als Richtlinie und Inspirationsquelle. Zur Umsetzung am 17.12.2014 wurden Material und Werkzeuge im Neubad Luzern zur Verfügung gestellt. Die Kernteam-Mitglieder wurden unvorbereitet mit der Aufgabe der Aktion konfrontiert und innert weniger als 3 Stunden entstand durch den Einsatz des CreaLab-Kernteam in der Werkstatt im Lüftungskeller des Neubads eine Super-Stammtisch-Landschaft mit Sitzgelegenheiten, die anschliessend durch das enge Treppenhaus in den Bistrobereich im Erdgeschoss auf die Welt gebracht werden musste. Als Labor-Test und zur Einweihung des Stammtischs fand anschliessend der Weihnachts-Apéro des IDS CreaLab statt. Nicht benötigtes Material verblieb im Neubad, um den Stammtisch durch die Mieterinnen und Mieter noch individuell ausbauen und tunen zu können.

Zeitraum 17. Dezember 2014, ca. 16:45 bis 19:15 Uhr im Neubad Luzern. Aufbau am Tag davor/ anschliessend Abbau.



Abb. 64 / Entstehung des Stammtischs im Neubad, Bau durch CreaLab-Kernteam (Fotos: Andrea Giger, 2014)



Abb. 65 / Stammtisch im Neubad, Bau durch CreaLab-Kernteam (Fotos: Andrea Giger / Michael Doerk, 2014)



Abb. 66 / Entstehung des Stammtischs im Neubad, Bau durch CreaLab-Kernteam (Fotos: Andrea Giger, 2014)

2.3 ERKENNTNISSE AUS DURCHGEFÜHRTEN RAUMEXPERIMENTEN



Abb. 67 / Guerrilla-Möbel © Tag der offenen Tür / HSLU – Technik & Architektur (Foto: Ronny Portmann, 2014)

Im Rückblick auf die durchgeführten Raumexperimente war die eigene Durchführung als *Feldversuch* sehr gut geeignet, um notwendige Planung, Umsetzungsschritte und Dokumentation direkt zu erfahren. Dadurch wurde in methodischer Hinsicht das gewonnene Verständnis aus der Literaturrecherche um das praktische Erlebnis vor Ort umfassend ergänzt. Der Forschungsansatz mit partizipierenden Forschenden durch *Hands-On-Involvement* wird deshalb für diese Art von ephemeren urbanen Interventionen als sehr geeignet beurteilt.

Während der Planung/ Umsetzung wurde von den Forschenden im Hinblick auf Nachahmung der *ordentliche Weg* beschritten mit amtlichen Bewilligungen, Raummiete, etc. – hierbei besteht sicher **Potenzial zu weiteren Synergien und Kollaboration** zwischen Vereinen, Durchführenden, Forschenden und Behörden. Die Inhalte des vorliegenden Dokuments und die ausgearbeitete Wegleitung zur Durchführung können nun dazu dienen Visionen klar zu kommunizieren und wichtige Kleinigkeiten anzusprechen und abzustimmen.

Auf übergeordneter Ebene ergab sich die Frage nach dem *Eventcharakter* der Interventionen. Hier können Aktionen von **plötzlichen Erscheinungen** – Macher/ Macherinnen erstellen auf eigene Faust *über Nacht* Konstruktionen oder Möblierungen – bis zu **partizipativen Workshops** reichen. Bei letztgenannten ist besonders das kontextuelle Setting zu beachten (z.B. Strassenfest, Tag der offenen Tür, Aufruf zum Mit-Machen an bestimmtem Termin) und die Erwartungen an eine aktive Teilnahme spontaner Passanten eher gering anzusetzen. Damit Interessierte nicht überfordert werden könnten unterschiedliche Partizipations-Grade angeboten und unverbindlich Informationen ausgegangen werden (vgl. *Dimensionen von Partizipation*, Kapitel 1.1.1).

Durch die Verbindlichkeit der eigenen **Initiative und Beteiligung der Forschenden** wurde Energie initiiert, die sonst vielleicht nicht *bottom-up* an diesen Orten entstanden wäre. Für nachhaltige Entwicklungsprojekte ist die Klärung der Rolle des *Motors* deshalb essentiell (Planung, Durchführung, Beteiligte, Ressourcen, Finanzierung, etc.). Genauso sind die Verknüpfung bereits bestehender Planungen, Vorhaben, Absichten, deren Zeithorizonten und Verbindlichkeiten eine weitere wichtige Frage, die sich spätestens nach der Aktion stellt und deshalb bereits von Beginn an berücksichtigt werden sollte.

In der folgenden Roadmap werden Bausteine für konzeptionelle Strategien sowie pragmatische Taktiker angeboten, um Guerrilla-Urbanism-Aktionen sinnbezogen zu planen und erfolgreich umzusetzen. Sie beruhen auf den zuvor beschriebenen Aktionen der Forschenden und sollten bereits in der Planungsphase umfassend berücksichtigt und abgestimmt werden.

3. ROADMAP FÜR GUERRILLA-URBANISM-AKTIONEN

In der vorliegenden Roadmap sind wesentliche Aspekte zusammengefasst, die bei der Durchführung von Guerrilla-Urbanism-Aktionen berücksichtigt werden sollten. Die Aspekte fassen die Erkenntnisse aus der Literaturrecherche resp. dem State of the Art zusammen mit den Erkenntnissen aus den selbst durchgeführten Raumexperimenten. Sie umfassen die folgenden drei Cluster:

- **Zielgruppe / Teilnehmende / Beobachtende.**
- **Planung / Ressourcen / Kontext.**
- **Durchführung / Ort / Gelegenheit / Aktion.**

ZIELGRUPPE / TEILNEHMENDE / BEOBACHTENDE

Hemmschwelle für spontane Beteiligung unterschiedlicher Nutzergruppen durch verschiedene Interaktionstiefe (z.B. Information, Beteiligung, Beobachtung).

Tages-/ Jahreszeit und Wochentag beeinflusst Bereitschaft (Feierabend Kleidung, mentale Einstellung, Heimweg, Ferien, Witterung, Temperatur).

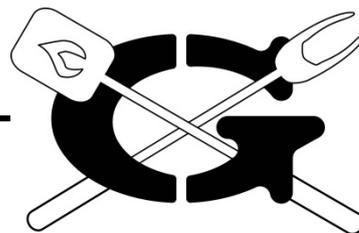
Unterschied zwischen Planenden/ Durchführenden und Teilnehmenden bzgl. Vorwissen/ Erwartung/ Drive (Rollenverständnis, Fertigkeiten).

Einbezug von Komplizen (un-/übliche Verdächtige, Freunde von Freunden) vor Ort um die Schwelle zur spontanen Beteiligung herabzusetzen (Flash-Mob).

Skalierbarkeit der Aktion integrieren um mehrere oder weniger Personen involvieren zu können. Mehr *Macher* führen zu grösserem Impact.

Anspruch an Produkt ist *Prototyp*, von Beginn an Fehlertolerant sein, aus Umwegen lernen. Erfahrung / Interessen / Skills der *Macher* einbringen lassen.

Sich bietende Gelegenheiten nutzen um das Potenzial zum Mitmachen und die Sichtbarkeit zu erhöhen (z.B. Strassenfeste, Events).



Roadmap für Guerrilla-Urbanism-Aktionen 1/3
© Hochschule Luzern – CCTP 2017

PLANUNG / RESSOURCEN / KONTEXT

Mindestens zwei Personen als Macher und Ansprechperson mit handwerklichen Fertigkeiten, zur Dokumentation. Weitere Helfer beim Be-/ Entladen.

Transportfahrzeuge und Wägen sowie Anfahrtsmöglichkeiten. Abdeckmaterial für Boden oder Besen/Schaufel. Anzahl, Volumen, Gewicht Material/ Werkzeug.

Budget für Material und Arbeitszeit sowie Bezugsorte für Baumaterial und Werkzeug (Schalttafeln: Signalwirkung, Sperrholz, Dachlatten, Abfallholz, etc.).

Grösse und Gewicht der konstruierten Objekte sowie ihr Verbleib/ Transport nach der Aktion (Standzeit, weiterer Nutzen, anderer Ort, mitnehmen, etc.).

Baustelleneinrichtung inkl. Strom und Absperrungen. Sicherheit gewährleisten (Instruktionen, Schilder, Abfall, Absperrband, Warnhütchen, etc.).

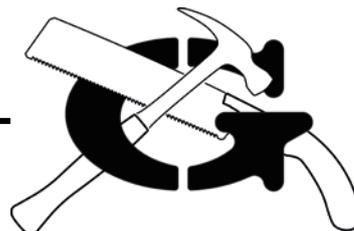
Genehmigungen und Versicherung der Teilnehmer klären. Nachbarschaft informieren, spezifisch anfragen (z.B. Strom) und involvieren.

Dokumentation, Nachbereitung und Anknüpfungspunkte zu strategischen Projekten und Gelegenheit zur Kontaktpflege herstellen/ kommunizieren.

Bewusstes verantwortliches Handeln um Nachahmern auf konstruktive Weise Vorbild zu sein. Regeln beugen aber nicht brechen (*Gast im Raum*).

Ergebnisoffene Experimente sind die Basis zur Erkenntnisgewinnung und für erfolgreiche Guerrilla-Urbanism-Aktionen.

Evaluation der Aktionen dienen der Weiterentwicklung, einem wachsenden Netzwerk und generieren neue Ideen.



Roadmap für Guerrilla-Urbanism-Aktionen 2/3
© Hochschule Luzern – CCTP 2017

DURCHFÜHRUNG / ORT / GELEGENHEIT / AKTION

Getränke und Verpflegung je nach Dauer/ Tageszeit/ Witterung und als *Belohnung* nach Fertigstellung und gemeinsamer Benutzung.

Prototypen durch Umbauen/ schnelles Anpassen mit geeigneten Verbindern (Schrauben besser als Nägel). Papier/ Stifte zum Skizzieren.

Committment erfragen/ Möglichkeiten zum *Ausstieg* zulassen (Dauer, Skills, Lust, etc.) damit sich jede/r individuell nach Kapazität einbringen kann.

Bestehende Veranstaltungen nutzen oder bekannte Settings gestalten und *Experiment* platzieren (Strassenfest, Team-Building, Innovationsmethoden).

Berechtigten spezifischen Beitrag/ Mehrwert erzeugen, Gebrauch anbieten und lokal Poesie generieren (Qualitäten aufzeigen/ herausfordern).

Zeitraumen begrenzen, nicht überfordern, Beobachter einladen. Vor-machen/ Nachmachen reduziert Start-Hemmschwelle und Ideenfindung.

Grobziel vorschlagen und auf Inputs reagieren um eine gemeinsame Vision zu erzeugen (z.B. konkretes Ziel, Beitrag zu Strategie, fiktive Aufgabenstellung).

Nutzung nach Fertigstellung in Zeitplan integrieren, Gelegenheit zu Geselligkeit und Reflexion bieten (Netzwerk beginnt dort, wo man bleibt, beim Apéro, etc.).

Masstab von Erwartungen, Zeitraum, Material und Objekten aufeinander abstimmen (z.B. Farbe, Möbel, Plattformen, Türme, Pflanzen).

Informationen/ Instruktionen bildlich darstellen (Plakate), unverbindlichen Erstkontakt zulassen. Kombination mit *Didaktik* (z.B. Umfrage) vermeiden.

Durch Raumexperiment Position beziehen, Helfer-Syndrom vermeiden, sonst entsteht keine gewinnbringende, relevante Diskussion.

Zusätzliche Person für Dokumentation (bei Bedarf, z.B. Anknüpfung Strategie) Stichworte, Inputs, Gedanken. Fotos/ Time-Lapse-Kamera (Einverständnis).

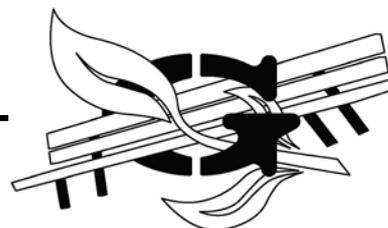
Objekte mit Absender versehen für Rückfragen und Kontaktaufnahme.

Aufbereitung der Dokumentation für Publikationen (Presse, Soziale Medien).

Herausforderungen plakativ und verständlich adressieren um auf verschiedene Zielgruppen vor Ort einzugehen.

Aktionen spielerisch durchführen und informell-spielerisches Mind-Set behalten (z.B. keine theoretischen Einleitungen, Befragungen).

Roadmap für Guerrilla-Urbanism-Aktionen 3/3
© Hochschule Luzern – CCTP 2017



4 FAZIT UND AUSBLICK

Die Methode taktischer Guerrilla-Aktionen im öffentlichen Raum eignet sich einerseits, um **Aufmerksamkeit zu erzeugen und einen Dialog zu starten**. Andererseits lassen sich **Rahmenbedingungen und Hypothesen testen** (z.B. Orte für eine Intervention) oder durch die Aktion erst erarbeiten (räumliche Prototypen). Es wird latente Energie sichtbar gemacht und die Beobachtung steigt an (Anwohnende, Passantinnen/ Passanten, Medien).

Das Verständnis eines flexiblen, öffentlich gelebten Stadtraums mit Potenzial zur vielfältigen temporären Nutzung lässt sich **am Beispiel von scheinbar benachteiligten Unorten** sehr gut veranschaulichen. Gerade in notwendigerweise langfristigen Prozessen können regelmässige zielgerichtete Aktionen einem stagnierend erscheinenden Fortgang mehr Dynamik verleihen. Neben den räumlich-funktionellen Aspekten kann mit solchen Aktionen ebenfalls ein sozialer Prozess begonnen oder vertieft werden (*sozialer Prototyp*). Es können gemeinschaftliche Beziehungen bereits vor Ort entstehen und wachsen, bevor eine Bebauung entsteht und die Planung kann auf spezifischere Bedürfnisse und soziale Gefüge eingehen.

Der Einsatz von temporären Guerrilla-Aktionen sollte **stets als Ergänzung von strategischen Prozessen** Quartiersentwicklungen erwogen und dazu genutzt werden, vor Ort Nutzungen und Beziehungen testweise zu simulieren. Durch relativ geringe Investitionen kann ein wertvolles Feedback generiert werden, das auf spezifischen Merkmalen des Orts aufbaut, einen hohen Realitätsbezug hat und wichtige Faktoren explizit macht. Im Sinn des Massnahmenspektrums einer Stadtverwaltung erschliessen taktische Aktionen bislang nicht beschriftetes Terrain.

Die gewonnenen Erfahrungen und Erkenntnisse des Forschungsprojekts *Guerrilla Urbanism* decken sich z.B. auch mit der Sicht des Autors Jörg Heiler hinsichtlich der integrativen Experiment-Anordnung und dem Gleichgewicht zwischen Strategie und Taktik. Taktischem Handeln ist immer auch die Ebene der **sinnlichen Wahrnehmung** inbegriffen. Durch die **subjektive und aktive Beteiligung von Forschenden** im gelebten Raum konnte die der Wissenschaft oft übliche Distanzierung zugunsten einer detaillierten Vertrautheit überwunden werden. Somit wurden detaillierte, qualitative Erkenntnisse gewonnen, die der erlebten Urbanität sicher näher sind als einer ausschliesslich strategisch-planerisch angelegten Urbanistik mit «Wolkenkratzerblick».⁹⁷

Durch die **Herstellung eines Gleichgewichts zwischen Strategie und Taktik** entsteht neben dem Dialog zwischen Menschen unterschiedlicher Akteursgruppen auch ein Gleichgewicht zwischen Planungsmaassstäben. Werden diese Gesichtspunkte berücksichtigt, können Orte und Quartiere ihren Charakter ganzheitlich entwickeln und lebendig, eigenständig anpassen. Der Mensch und seine Bedürfnisse werden wieder in den Mittelpunkt der Überlegungen einbezogen und Beispiele, wie exemplarisch in diesem Bericht zusammengestellt, dienen als Ressource, Ideenpool und Muster zum *Re-Enactment* in lokal-spezifischen Situation. Die Art eines solchen Dialogs muss dabei sicherlich von beiden Seiten kultiviert und lebendig erhalten und die Fähigkeit zur Improvisation erst eingeübt werden. Einem realen *Empowerment* müssen *Education* und *Engagement* (Einsatzwillen und direkter Kontakt zwischen Personen) vorausgehen.

⁹⁷ Heiler (2013). S.22,33,85,88.

Indem die Forschenden mit ihrer Expertise selbst in und durch die Raumexperimente partizipierten, konnten Hierarchien zwischen interessierter Bevölkerung und den Forschenden umgangen und ein direkter Dialog zwischen *Personen* (und nicht zwischen *Akteursgruppen*) geführt werden. Seitens der Stadtverwaltung könnte derselbe Ansatz des **Selbstversuchs** zu ähnlichen Ergebnissen führen, Distanzen überwunden werden und verbindliche Relationen eingegangen werden. Befinden sich alle Beteiligten ausserhalb ihrer Komfortzone auf neutralem Grund wird auch die Notwendigkeit der Kollaboration unmittelbar erfahrbar.

Neben den genannten weichen Mehrwerten können taktische Aktionen dazu dienen, konkrete **Fragestellungen für geplante Bebauungen oder Ortsgestaltungen gemeinsam auszuhandeln und Lösungsstrategien zu entwickeln**. Die Umsetzung wird dann nachvollziehbar und der Einfluss der Beteiligten sichtbar.

Für Forschende bietet diese Art der **Feldforschung** darüber hinaus das Potenzial, alle Seiten eines solchen Prozesses mit taktischen Aktionen am Leib und vor Ort zu erfahren. Dadurch kann besser eingeschätzt werden, mit welchen spontanen Handlungen und welchem Engagement realistisch gerechnet werden kann. Der Massstab der Stadtmöblierung hat sich dabei als sinnvoll erwiesen.

Die sich gegenwärtig abzeichnende *Maker*-Bewegung könnte in Zukunft dazu führen, insbesondere in den Wirkungskreisen der Kreativwirtschaft, auf immer mehr offene Ohren und die Lust an der Produktion von Wirklichkeiten inklusiv einhergehender Verantwortungsübernahme zu treffen. Taktische Interventionen können z.B. als Workshops mit Genossenschaften durchgeführt werden, um Planung zu antizipieren, welche später von Architekten etc. übernommen und ausgeführt wird. Ziel wäre dann, Aushandlungsprozesse zu initiieren und das Wachstum der Community durch Kommunikation bereits zu beginnen, bevor die eigentliche Planung des Bauvorhabens beginnt. Dies kann helfen, Einsprachen vorzubeugen - Betroffenen werden zu Beteiligten, noch bevor sie überhaupt betroffen sind. Das Wohnen beginnt mit dem Bauen⁹⁸. Je nach Absicht und Weiterverwendung der Erlebnisse und Ergebnisse solcher Workshops müssten entsprechende Konzepte vorgedacht und Aufbereitungen vorgenommen werden.

Zur Umsetzung von Guerrilla-Aktionen **bedarf es stets eines Initiators und eines Orts** sowie einer räumlichen These oder Bedürfnissen, sofern diese nicht erst durch die Aktion ermittelt werden. Die Klärung der Rolle des *Motors* (Bewerbung, Vorbereitung, Materialbeschaffung, Durchführung, Beteiligte mobilisieren, Ressourcen, Finanzierung der Aktionen) ist ebenso essentiell wie die Kommunikation zur Aktivierung der Bevölkerung vor Ort. Dabei muss die notwendige Zeitdauer beachtet werden, die für das Wachstum neuer sozialer Strukturen und eine allfällige Entwicklung hin zum Selbstläufer benötigt wird.

Durch die Anlage als **exploratives Experiment mit offenem Ausgang** lassen sich vielfältige Erkenntnisse gewinnen. Anschliessend besteht die Herausforderung, diese in der Realität umzusetzen und damit den Effekt der Partizipation sichtbar zu machen. Durch die Zusammenarbeit mit bestehenden Organisationen und eine Ausrichtung an konkreten Gestaltungsprojekten kann auch ein effektiver Transfer vorbereitet werden.

In Bezug auf methodische Forschung sind Prototypen sehr geeignet, da für alle Beteiligten klar ist, dass es sich um einen ersten Entwurf handelt, der als Diskussionsgrundlage dient und die Methode *Trial and Error* allen bekannt ist (quasi die Urform der Wissenschaft).

⁹⁸ Heidegger (1971). Building Dwelling Thinking. In *Poetry, Language, Thought*. (2001) S.141ff.

Die verwandte und etablierte Methode *Action Research* könnte einen weiteren theoretischen Hintergrund bilden, vor dem GU-Aktionen betrachtet werden sollten. GU-Aktionen erlauben insbesondere die stete Reflexion von Wirkungen und Herausforderungen in lokalen Situationen. Ein solcher Lerneffekt mit unmittelbarem Realitätskontakt bleibt grossmassstäblichen Umsetzungsprojekten per se verwehrt, da sie nicht wiederholbar sind.

Im Kontext der ***Resilient City*** wird weiteres Potenzial taktischer Aktionen erkennbar. Durch solche Aktionen können Bürgerinnen und Bürger aktiviert, ermutigt und sogar *trainiert* werden, Kontakte zu knüpfen und Verantwortung für öffentliche Räume und Mitmenschen in der Umgebung zu übernehmen. In spielerischer Art entsteht und wächst über die Zeit mit einer lernenden Bevölkerung eine lernende Stadt heran, die in Notfällen als Netzwerk miteinander verbundener Menschen nachbarschaftlich zu agieren gelernt hat. Einer *Resilient City* geht eine *Learning City* voraus.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 / Titelseite – Guerrilla-Bank an der Hochschule Luzern (Foto: C. Lars Schuchert, 2014).....	3
Abb. 2 / Guerrilla Möbel @ Tag der offenen Tür / HSLU (Foto: C. Lars Schuchert, 2014).....	8
Abb. 3 / Formen politischer Partizipation.(Limacher 2013 nach Nohlen & Schultze, 2002, S.398).....	10
Abb. 4 / Stufen der Partizipation (Gesundheit Berlin e.V., 2008).....	11
Abb. 5 / Freiraum Zug - Icon-Serie (Creafactory, 2013).....	13
Abb. 6 / Freiraum Zug – Workshop (HSLU, 2012) und Café des Visions (zugwestwaerts, 2012).....	13
Abb. 7 / Anger Dudweiler Saarbrücken (Institut für Partizipatives Gestalten, 2015).....	14
Abb. 8 / Hunziker Areal, Planungsprozess und Projekt (Dialogphase, 2015)	15
Abb. 9 / Community Now? The Politics of Participatory Design (Design Research Lab Berlin, 2015)	18
Abb. 10 / Handmade Urbanism (Rosa, Wieland & Sennett., 2013, S.36-37,56)	20
Abb. 11 / Strassenverkäufer (Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад, 2011, S.14).....	21
Abb. 12 / Park(ing) Day (Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад, 2011, S.2,4)	21
Abb. 13 / Chairs to the Streets (Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад, 2011, S.7)	22
Abb. 14 / Pocket Parks (Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад, 2011, S.8)	22
Abb. 15 / Überdachter Treffpunkt und Tanzort, (Hou, 2010, S.9,21).....	22
Abb. 16 / Strassenmarkt in Taipai (Hou, 2010, S.9,11,43)	23
Abb. 17 / Falsche Fassade / Strassenecke (Hou, 2010, S.9,77. Foto: Osamu Nishida).....	23
Abb. 18 / Double Happiness (Didier Faustino. In Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад, 2012, S.32).....	24
Abb. 19 / How to make Decisions (Lydon (Ed.), Bartmann, Woudstra & Khawarзад., 2012, S.43).....	24
Abb. 20 / 72 Hour Urban Action (72 Hour Urban Action, 2012).....	25
Abb. 21 / El Campo de Cebada, Madrid (Exyzt Collective, 2010/2011)	27
Abb. 22 / Quai de Queyries, Bordeaux, Merignac (Bruit du Frigo, 2008/2010/2011)	27
Abb. 23 / Lentspace, New York (Interboro Partners, 2009)	28
Abb. 24 / Pocket Park (Pfeiffer, 2013, S.28 / Foto: Team Better Block, S.5 / Foto: zflanden)	28
Abb. 25 / Architecture Beyond Building – Stick-On City, Venedig (raumlaborberlin, 2008).....	29
Abb. 26 / Ideenmarkt (raumlaborberlin, 2008, S.79)	30
Abb. 27 / Küchenmonument (raumlaborberlin, 2008).....	30
Abb. 28 / The Generator, Brno, Tschechische Republik, (raumlaborberlin, 2011)	31
Abb. 29 / Eichbaumoper, Müllheim (raumlaborberlin, 2008/2009 / Fotos: Guntram Walter, Rainer Schlautmann)	31
Abb. 30 / Club der Nichtschwimmer, Graz (raumlaborberlin mit peanutz architekten, 2003) ⁷²	32
Abb. 31 / Passage 56, Paris (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006a)	33
Abb. 32 / Passage 56, Paris (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006b) ⁷³	33
Abb. 33 / Passage 56, Paris (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006c)	34
Abb. 34 / R-Urban (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006d)	35
Abb. 35 / Eco-Urban Network, ECObox, La Chapelle/Paris (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006e).....	35
Abb. 36 / Eco-Urban Network, ECObox, La Chapelle/Paris (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006f)	36
Abb. 37 / Eco-Urban Network, ECObox, La Chapelle/Paris (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006e).....	37
Abb. 38 / Eco-Urban Network, ECObox, La Chapelle/Paris (Atelier d'Architecture Autogérée, 2006e).....	38
Abb. 39 / Logos Guerrilla Urbanism, Grill-Ya-Urbanism, Guerrilla Bench/Mark (eigene Darstellung, 2012-2014)	45
Abb. 40 / Vorbereitung Guerrilla-Competition im S AM Basel (Fotos: C. Lars Schuchert / Jan Eckert, 2012).....	47
Abb. 41 / Briefing und Aufbau Guerrilla-Competition im S AM Basel (Fotos: C. Lars Schuchert / Jan Eckert, 2012).....	47
Abb. 42 / Entstehung der Guerrilla-Competition im S AM Basel (Fotos: C. Lars Schuchert / Jan Eckert, 2012)	47
Abb. 43 / Aufbau und Stand Grill-Ya-Urbanism, Baselstrasse Luzern (Fotos: C. Lars Schuchert / Tom Steiner, 2013)....	49
Abb. 44 / Besuchende / Stand, Grill-Ya-Urbanism, Baselstrasse Luzern (Fotos: C. Lars Schuchert / Tom Steiner, 2013).49	49
Abb. 45 / Besuchende / Stand, Grill-Ya-Urbanism, Baselstrasse Luzern (Fotos: C. Lars Schuchert / Tom Steiner, 2013).49	49
Abb. 46 / Vorbereitung Guerrilla-Urbanism-Aktion <i>Bench/Mark</i> (Fotos: Google Earth, 2013).....	50

Abb. 47 / Konstruktion und Installation Guerrilla-Urbanism-Aktion <i>Bench/Mark</i> (Fotos: C. Lars Schuchert, 2013).....	51
Abb. 48 / Guerrilla-Urbanism-Aktion <i>Bench/Mark</i> (Fotos: C. Lars Schuchert/ Thomas Glatthard, 2013).....	51
Abb. 49 / Apéro @ Guerrilla-Urbanism-Aktion <i>Bench/Mark</i> (Fotos: Thomas Glatthard, 2013).....	51
Abb. 50 / Guerrilla-Stand während Industriestrassen-Fest (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014)	52
Abb. 51 / Abendstimmung im Hinterhof während Industriestrassen-Fest (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014)	53
Abb. 52 / Guerrilla-Stand während Industriestrassen-Fest (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014)	53
Abb. 53 / Guerrilla-Bänke am <i>Böxli</i> während Industriestrassen-Fest (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014).....	53
Abb. 54 / Neuer Standort der Bänke vom <i>Böxli</i> (Fotos: unbekannt, 2014), modifiziert (Fotos: C. Lars Schuchert, 2016) .	53
Abb. 55 / Guerrilla-in-Action, <i>Böxli</i> in der Industriestrasse (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014).....	54
Abb. 56 / Guerrilla-in-Action, <i>Baustelle</i> , Industriestrasse (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014).....	55
Abb. 57 / Guerrilla-in-Action, <i>Bauen der Stelle</i> , Industriestrasse (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014).....	55
Abb. 58 / Guerrilla-in-Action, Bauen der Stelle, Industriestrasse (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014).....	55
Abb. 59 / Guerrilla-in-Action, Bänke und Tisch, Industriestrasse (Fotos: C. Lars Schuchert, 2014)	55
Abb. 60 / Guerrilla-Möbel @ Tag der offenen Tür / HSLU (Fotos: C. Lars Schuchert, Ronny Portmann, 2014)	56
Abb. 61 / Guerrilla-Möbel @ Tag der offenen Tür / HSLU (Foto: Ronny Portmann, C. Lars Schuchert, 2014).....	56
Abb. 62 / Guerrilla-Möbel @ Tag der offenen Tür (Foto und Zeichnung: unbekannt, 2014)	57
Abb. 63 / Guerrilla-Möbel @ Tag der offenen Tür / HSLU (HSLU, 2014)	57
Abb. 64 / Entstehung des Stammtischs im Neubad, Bau durch CreaLab-Kernteam (Fotos: Andrea Giger, 2014)	58
Abb. 65 / Stammtisch im Neubad, Bau durch CreaLab-Kernteam (Fotos: Andrea Giger / Michael Doerk, 2014)	59
Abb. 66 / Entstehung des Stammtischs im Neubad, Bau durch CreaLab-Kernteam (Fotos: Andrea Giger, 2014)	59
Abb. 67 / Guerrilla-Möbel @ Tag der offenen Tür / HSLU – Technik & Architektur (Foto: Ronny Portmann, 2014)	60

Literaturverzeichnis

- 72 Hour Urban Action (2012). <http://www.72hoururbanaction.com> (28.09.2016).
- a+t (2011). *Strategy and Tactics in Public Space*, 38. Vitoria-Gasteiz: A + T Ediciones.
- Adrian Streich Architekten (2011). *Wohnüberbauung Kraftwerk 2, Zürich*.
[http://www.adrianstreich.ch/index.php?id=168&tx_astportfolio2_pi1\[showUid\]=119](http://www.adrianstreich.ch/index.php?id=168&tx_astportfolio2_pi1[showUid]=119) (28.09.2016).
- Arch+ 211/212 (2013). *Think Global – Build Social*.
- Atelier d'Architecture Autogérée (2006a). Passage 56. In Arch+ 211/212 (2013). *Think Global – Build Social*.
- Atelier d'Architecture Autogérée (2006b). *Passage 56*.
<http://www.urbanactics.org/projects/passage%2056/passage56html.html> (28.09.2016).
- Atelier d'Architecture Autogérée (2006c). Passage 56. In Atelier d'Architecture Autogérée (Ed., 2007). *Urban/Act. A Handbook for Alternative Practice*. Paris: PEPRAV. <http://www.peprav.net/tool/spip.php?rubrique30> (28.09.2016).
- Atelier d'Architecture Autogérée (2006d). *R-Urban, Paris*. <http://r-urban.net/en/> (28.09.2016).
- Atelier d'Architecture Autogérée (2006e). Eco-Urban Network. ECObox. La Chapelle, Paris. In Atelier d'Architecture Autogérée (Ed., 2007). *Urban/Act. A Handbook for Alternative Practice*. Paris: PEPRAV.
<http://www.peprav.net/tool/spip.php?rubrique30> (28.09.2016).
- Atelier d'Architecture Autogérée (2006f). *Eco-Urban Network. ECObox. La Chapelle, Paris*. In a+t, 38 (2011).
- Atelier d'Architecture Autogérée (Ed., 2007). *Urban/Act. A Handbook for Alternative Practice*. Paris: PEPRAV.
<http://www.peprav.net/tool/spip.php?rubrique30> (28.09.2016).
- Bauer, Benno (2010). Diverse Vorlesungen über Architektur und Leichtbau an der Hochschule für Technik, Stuttgart.
- beiUns (2014). *Stadt auf Achse: Achsen-Tag im BaBeL-Quartier*. <http://www.beiuns.ch/luzern-stadt/freizeit-outdoor/stadt-auf-achse-achsen-tag-im-babel-quartier-d8081.html> (28.09.2016)
- Bibliographisches Institut GmbH (2016a). Strategie. Taktik. Plan. In *Duden*. www.duden.de (28.09.2016).
- Bibliographisches Institut GmbH (2016b). Partizipation. In *Duden*. www.duden.de (28.09.2016).
- Bordett, Ricky (2013). The Significance of Space in Urban Society. In Rosa (Ed.), Wieland & Sennett. (2013). *Handmade Urbanism – From Community Initiatives to Participatory Models*. Berlin: Jovis
- Bruit de Frigo (2008/2010/2011). Quai de Queyries. Bordeaux, Merignac. In a+t, 38 (2011).
- Brun, Ido (2015). Vortrag anlässlich des Symposiums des Design Research Lab (2015). *Community Now? The Politics of Participatory Design*. Berlin.
- Bundesamt für Statistik BFS (2016). <https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/querschnittsthemen/raeumliche-analysen/raeumliche-gliederungen/raeumliche-typologien.html> (28.09.2016).
- Clément, Gilles (2003). *The Third Landscape*. <http://www.gillesclement.com/art-454-tit-The-Third-Landscape> (28.09.2016).
- Design Research Lab (2015). *Community Now? The Politics of Participatory Design*. Berlin. <http://www.design-research-lab.org/projects/community-now-symposium-2015-registration-open/> (28.09.2016).
- Duplex Architekten / Futurafrosch Architektinnen / Müller Illien Landschaftsarchitekten, Zürich (2015). *Architektur*. <https://www.mehralswohnen.ch/hunziker-areal/architektur/> (28.09.2016)

- Exyzt Collective (2010). El Campo de Cebeda, Madrid (2011). a+t, 38 (2011).
- Fezer, Jesko; Heyden, Mathias (Hg. 2004). *Hier entsteht – Strategien partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung*. Berlin: b_books.
- Freear, Andrew (2003). Just build it! Pragmatische Konfrontation mit sozialer Wirklichkeit. In Fezer, Jesko; Heyden, Mathias (Hg. 2004). *Hier entsteht – Strategien partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung*. Berlin: b_books.
- Galli Rudolf Architekten (2013). *Mehrgenerationenhaus Giesserei Winterthur*. http://www.gallirudolf.ch/no_cache/projekte.html?tx_tpgprojekt_pi1%5Bitem%5D=132 (28.09.2016).
- GDI Impuls 74/2007. *Exzellente Aussichten*.
- Geisslinger, Hans; Raab, Stefan (2007). *Strategische Inszenierung. Story Dealing für Marketing und Management*. Heidelberg: Carl Auer.
- Gemeinnützige Wohnbaugenossenschaft Industriestrasse Luzern GWI (2014). *Ökologisch und trotzdem günstig bauen – geht das? Eröffnung Öko-Böxli*. <https://genossenschaftindustriestrasse.ch/news/oekologisch-und-trotzdem-guenstig-bauen-geht-das-eroeffnung-oeko-boexl> (28.09.2016).
- Gesundheit Berlin e.V. (2008). *Partizipative Qualitätsentwicklung – Stufen der Partizipation*. <http://www.partizipative-qualitaetsentwicklung.de/partizipation/stufen-der-partizipation.html> (28.09.2016)
- Gesundheitsförderung Schweiz (2012). *Quint-Essenz – Einbezug von Zielgruppen in das Projekt*. <http://www.quint-essenz.ch/de/topics/1117> (28.09.2016).
- Glatthard, Thomas (2013a). *Startaktion BaBel PocketParks «Grill-Ya-Urbanism»*. In beiUns (2013). <http://www.beiuns.ch/luzern-stadt/freizeit-outdoor/startaktion-babel-pocketparks-grill-ya-urbanism-d4720.html/action/lesen/1/recommend/1/> (28.09.2016).
- Glatthard, Thomas (2013b). *Bratwurst, Bier und PocketPark*. In beiUns (2013). <http://www.beiuns.ch/luzern-stadt/genuss/bratwurst-bier-und-pocketpark-d4741.html>. (28.09.2016).
- Glatthard, Thomas (2013c). *Verweilen und Chillen an der Baselstrasse*. In beiUns (2013). <http://www.beiuns.ch/luzern-stadt/freizeit-outdoor/verweilen-und-chillen-an-der-baselstrasse-d5285.html>; *Beliebte PocketParks an der Baselstrasse*. <http://www.beiuns.ch/luzern-stadt/freizeit-outdoor/beliebte-pocketparks-an-der-baselstrasse-d5294.html> (beide 28.09.2016).
- Glatthard, Thomas (2013d). *StadtvertreterInnen informieren BaBeL Quartierbevölkerung: Leuchtturmprojekte*. In beiUns (2013) <http://www.beiuns.ch/luzern-stadt/freizeit-outdoor/stadtvertreterinnen-informieren-babel-quartierbevoelkerung-leuchtturmprojekte-d5922.html> (28.09.2016).
- Glatthard, Thomas (2013e). *Unser Garten trägt Früchte: Machen Sie mit! Machen Sie einen weiteren Urban Garten!* In beiUns (2013). <http://www.beiuns.ch/luzern-stadt/genuss/unser-urban-garten-traegt-fruechte-machen-sie-mit-machen-sie-einen-weiteren-urban-garten-d8521.html> (28.09.2016).
- Gmür, Susanne (2013). Formation aus dem Untergrund. *Magazin Hochschule Luzern Nr. 12 (2013). Den Schwarm zum Fliegen bringen*. <https://www.hslu.ch/de-ch/hochschule-luzern/ueber-uns/medien/magazin/> (28.09.2016)
- Harper, Douglas (2016). Guerrilla. In *Online Etymology Dictionary*. <http://www.etymonline.com/> (28.09.2016).
- Hausverein Giesserei (2013). *Giesserei – Das Mehrgenerationenhaus*. www.giesserei-gesewo.ch (28.09.2016).
- Heidegger, Martin (2001). *Poetry, Language, Thought*. New York: HarperCollins Publishers.
- Heiler, Jörg (2013). *Gelebter Raum Stadtlandschaften. Taktiken für Interventionen an suburbanen Orten*. Bielefeld: transcript. S.22,33,85,88.
- Herzog, Andreas (2012). *Gemeinsam allein Wohnen*. Hochparterre 4/2012. S.6-8.

- Hochschule Luzern – Soziale Arbeit (2011). *Westwärts! Soziokulturelle Quartierentwicklung im Stadtteil Zug West. Leitfaden Quartierspionage mit Kindern*. http://zora-cep.ch/cmsfiles/leitfaden_quartierspionage_1110.pdf (28.09.2016).
- Hochschule Luzern (2012a). *Freiraum Zug*. <https://www.hslu.ch/de-ch/hochschule-luzern/forschung/projekte/detail/?pid=913> (28.09.2016).
- Hochschule Luzern (2012b). *Zugwestwaerts* https://zugwestwaerts.files.wordpress.com/2012/07/img_1628.jpg (28.09.2016).
- Hochschule Luzern (2012c). *Urban Vision Lab. Abschlussbericht*. blog.hslu.ch/crealab/files/2013/09/schlussbericht-_urbanvision.pdf (28.09.2016).
- Hochschule Luzern (2012d). *Vorstudie Wohnbaugenossenschaften und Partizipation*. blog.hslu.ch/crealab/vorstudie-wohnbaugenossenschaften-und-partizipation/ (28.09.2016).
- Hochschule Luzern (2014a). *Just Architecture?* <https://www.hslu.ch/de-ch/hochschule-luzern/forschung/projekte/detail/?pid=152> (28.09.2016).
- Hochschule Luzern (2014b). *Facebook-Beitrag Studiengang Innenarchitektur zum Tag der Offenen Tür (27.11.2014)*. www.facebook.com/pages/HSLU-Innenarchitektur/846724185372307?fref=nf (28.09.2016)
- Hochschule Luzern (2015). *Ein KTI-Forschungsprojekt zu Kunst in Stadtentwicklungsprozessen*. <https://www.hslu.ch/de-ch/hochschule-luzern/forschung/projekte/detail/?pid=674> (28.09.2016).
- Hou, Jeffrey (Ed. 2010): *Insurgent Public Space – Guerrilla Urbanism and the Remaking of Contemporary Cities*. London: Routledge.
- Institut für Partizipatives Gestalten, Oldenburg (2015). *Stadtmittenzentrum Anger Dudweiler Saarbrücken*. <http://www.partizipativ-gestalten.de/stadtmittenzentrum-anger-dudweiler-saarbruecken/> (28.09.2016)
- Institut für partizipatives Gestalten, Oldenburg (ohne Jahr). *Warum Partizipation?* <http://www.partizipativgestalten.de/planung/beteiligungsprozesse/warum-partizipation/> (28.09.2016).
- Interboro Partners (2009). In a+t (2011), *Strategy and Tactics in Public Space*, 38. Vitoria-Gasteiz: A + T Ediciones.
- Just Architecture (2012a). *Basel N1-N4*. <http://www.justarchitecture.ch/> (28.09.2016).
- Just Architecture (2012b). *Responses 2012*. <http://www.justarchitecture.ch/index.php?action=viewclips&filter=0&keywords=1> (28.09.2016)
- Just Architecture (2013). *Responses 2013*. <http://www.justarchitecture.ch/index.php?action=response2013> (28.09.2016).
- Kanton Bern (2016). *Baugesetz*. <https://www.belex.sites.be.ch/frontend/versions/862?locale=de> (28.09.2016).
- Kanton Luzern (2009). *Planungs- und Baugesetz*. http://www.rawi.lu.ch/index/themen/kant_richtplanung.htm (04.04.2013). srl.lu.ch/frontend/versions/457/download_pdf_file (28.09.2016).
- Kunz, Gabriele (2013). *Neue Wohnformen in einem Mehrgenerationenhaus*. Die Wohnungswirtschaft 6/2013.
- Limacher, Andy (2013). Erfolgsfaktoren für informelle Partizipation in Planungsprozessen von öffentlichen Bauaufgaben auf kommunaler Ebene. Studienarbeit. Hochschule Luzern – Technik & Architektur.
- Lüttringhaus, Maria. *Stadtteilentwicklung und Partizipation (2000)*. Fallstudien aus Essen-Katernberg und der Dresdener Äußeren Neustadt. Bonn: Stiftung Mitarbeit.
- Lydon, Mike (Ed.); Bartmann, Dan; Garcia, Tony; Preston, Russ; Woudstra, Ronald [The Street Plans Collective] (2012). *Tactical Urbanism – Short-Term Action – Long-Term Change Vol. 2*. https://issuu.com/streetplanscollaborative/docs/tactical_urbanism_vol_2_final (28.09.2016).

- Lydon, Mike (Ed.); Bartmann, Dan; Woudstra, Ronald; Khawarзад, Aurash [The Street Plans Collective] (2011). *Tactical Urbanism – Short-Term Action – Long-Term Change Vol. 1*.
https://issuu.com/streetplanscollaborative/docs/tactical_urbanism_vol.1 (28.09.2016).
- Maier, Julia; Rick, Matthias (Hrsg.) (2008). *Acting in Public – Raumlabor Berlin*. Berlin: Jovis.
http://raumlabor.net/wp-content/uploads/2008/01/raumlaborberlin_actinginpublic_web.pdf (28.09.2016).
- Mehr als Wohnen (2015a). *Hunziker Areal*. <https://www.mehralswohnen.ch/hunziker-areal/quartierteil/> (28.09.2016).
- Mehr als Wohnen (2015b). *Hunziker Areal – Dialogphase*. Bild: Ursula Meisser.
<https://www.mehralswohnen.ch/hunziker-areal/bauprojekt/> (28.09.2016).
- Mozas, Javier (2011). Public Space as a Battlefield. In a+t (2011), *Strategy and Tactics in Public Space*, 38. Vitoria-Gasteiz: A + T Ediciones.
- Nohlen, Dieter & Schultze, Rainer-Olaf (Hrsg.) (2002). *Lexikon der Politik Band 1. Politische Theorien*. München: Verlag C.H. Beck.
- Nowak, Wolfgang (2013). Returning to the Roots. In Marcos L. Rosa, et al. (Ed. 2013). *Handmade Urbanism – From Community Initiatives to Participatory Models*. Berlin: Jovis.
- Per, Aurora Fernández (2011). Strategy & Tactics. In a+t (2011), *Strategy and Tactics in Public Space*, 38. Vitoria-Gasteiz: A + T Ediciones.
- Petrescu, Doina (2013). Vortrag am 07.05.2013 an der Hochschule Luzern – Design & Kunst im Rahmen der Master-Gespräche *Strategien der Gestaltung von Öffentlichkeit*: Master Dialog mit Doina Petrescu und Constantin Petcou.
- Pfeiffer, Laura (2013). *The Planner's Guide to Tactical Urbanism*. Abschlussarbeit an der McGill School of Urban Planning. <https://reginaurbanecology.files.wordpress.com/2013/10/tuguide1.pdf> (28.09.2016)
- Portmann, Ronny (2014). *Guerrilla Urbanism am Tag der offenen Tür der Hochschule Luzern – Technik & Architektur*.
<http://vimeo.com/112677055> (28.09.2016).
- Postfossil (2014). *Stadt auf Achse*. <http://www.postfossil.ch/projects/stadt-auf-achse/> (28.09.2016).
- raumlaborberlin (2008). *Architecture Beyond Building – Stick on City*. Venedig. <http://raumlabor.net/architecture-beyond-building-stick-on-city/> (28.09.2016).
- raumlaborberlin (2008/2009). *Eichbaumoper, Müllheim/Eichbaum*. <http://raumlabor.net/eichbaumoper/> (28.09.2016)
- raumlaborberlin (2011). *The Generator*. Brno, Tschechische Republik. <http://raumlabor.net/the-generator-brno-public-stage/> (28.09.2016).
- raumlaborberlin mit Peanutz Architekten (2003). *Club der Nichtschwimmer. Im Rahmen von Real Utopie, Graz, Weltkulturhauptstadt*. www.peanutz-architekten.de/de/oeffentlicher_raum/nichtschwimmer.html (28.09.2016).
- Rosa, Marcos L. (Ed.); Wieland, Ute; Sennett, Richard. (2013). *Handmade Urbanism – From Community Initiatives to Participatory Models*. Berlin: Jovis. Ausschnitt unter:
https://issuu.com/marcosrosa/docs/handmade_urbanism_pdf (28.09.2016).
- Schneider, Elias (2014). In Sinnvoll Gastro (2014). *Kultur: Stadt auf Achse*. <http://www.sinnvollgastro.ch/kultur-stadt-auf-achse/> (28.09.2016).
- Schuchert, C. Lars (2010). *Un/Orte – Kontext und gestalterisches Potenzial von räumlichen Fragmenten*. Unveröffentlichte Masterthese im Studiengang Innenarchitektur an der Hochschule für Technik, Stuttgart.
- Schweizerische Eidgenossenschaft (2016). *Bundesgesetz über die Raumplanung*.
<http://www.admin.ch/ch/d/sr/700/index.html> (28.09.2016).

- Schweizerischer Ingenieur- und Architektenverein SIA (2004). *SIA Empfehlung 112/1 – Nachhaltiges Bauen – Hochbau*.
- Schweizerischer Ingenieur- und Architektenverein SIA, Sektion Zentralschweiz (2013a). *Briefkasten. Welche Stadt willst du?* <http://www.urhuetten.ch/?rub=94> (28.09.2016).
- Schweizerischer Ingenieur- und Architektenverein SIA, Sektion Zentralschweiz (2013b). *Fotos Eröffnung*. <http://www.xn--urhuetten-5ya.ch/?rub=5&srv=gal&galId=33> (28.09.2016).
- Sennett, Richard (1993). *The Fall of Public Man*. London.: Faber.
- Sennett, Richard (1995). *Fleisch und Stein – Der Körper und die Stadt in der westlichen Zivilisation* (1. Aufl.). Berlin: Berlin.
- Sennett, Richard (2013). The Community. In Rosa, Marcos L. (Ed.); Wieland, Ute; Sennett, Richard. (2013). *Handmade Urbanism – From Community Initiatives to Participatory Models*. Berlin: Jovis.
- Spinner, Esther; Thiesen, Claudia (2012). *Von der Einzimmerwohnung bis zur Cluster-Wohngemeinschaft*. *Wohnen* 5/2012.
- Story Dealer Berlin (2007a). *Argentinisch-Mexikanische Hasenjagd*. www.storydealer.de/hasenjagd und <http://www.storydealer.de/bilder/hasenjagd-7.pdf> (28.09.2016).
- Story Dealer Berlin (2007b). *Argentinisch-Mexikanische Hasenjagd*. In GDI Impuls 74/2007. *Exzellente Aussichten*. S.84.
- Szymczak, Katja (2008). In Maier, Julia; Rick, Matthias (Hrsg.) (2008). *Acting in Public – Raumlabor Berlin*. Berlin: Jovis. http://raumlabor.net/wp-content/uploads/2008/01/raumlaborberlin_actinginpublic_web.pdf (28.09.2016).
- Welzer, Harald (25.07.2013). *Wahre Geschichten aus der wünschenswerten Zukunft. Die unsichtbare Stadt*. <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/wahre-geschichten-aus-der-wuensenswerten-zukunft-6-die-unsichtbare-stadt-12291368.html> (28.09.2016).
- Wieland, Ute (2013). Make the Invisible Visible. In Rosa, Marcos L. (Ed.); Wieland, Ute; Sennett, Richard. (2013). *Handmade Urbanism – From Community Initiatives to Participatory Models*. Berlin: Jovis.
- Wikipedia (2016). *Pocket-Park*. *Wikipedia – Die freie Enzyklopädie*. <https://de.wikipedia.org/wiki/Pocket-Park> (28.09.2016)
- Wyss, Jean-Marc; Brombacher, Simon; Kaiser, Regula (2013). *Freiraum Zug. Mitwirkungsprojekt zur Nutzung des öffentlichen Raums – Schlussbericht*. Hochschule Luzern – Soziale Arbeit und Stadtentwicklung Zug. www.stadtzug.ch/dl.php/de/0e2iw-08aiyi/Schlussbericht_Freiraum-Zug_Februar_2012.pdf (28.09.2016). S.2.

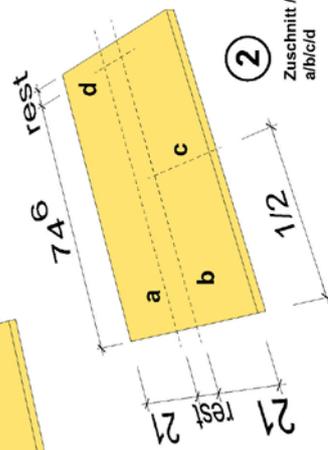
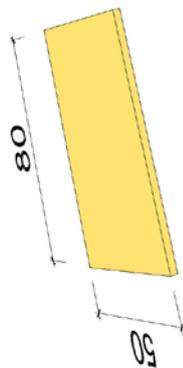
ANHANG – GUERRILLA BENCH / BAUANLEITUNG

GUERRILLA BENCH/MARK Bauanleitung / instruction



①

Schalttafel / plywood
27 mm, 80 x 50 cm

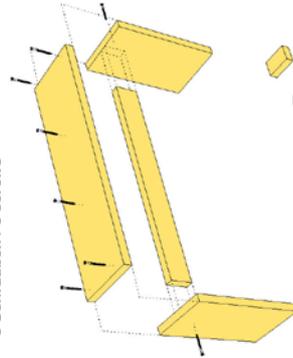


②

Zuschnitt / cutting
ab/c/d

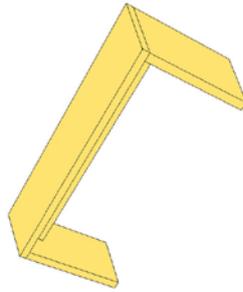
③

Montage / assembly
8 Schrauben / 8 screws



⑤

Bank / bench



④

Schleifklotz / sanding block
Schleifpapier / sanding paper



Bau und Nutzung auf eigene Gefahr / no liability assumed regarding construction and use