HSLU Hochschule Luzern

OPEN ARCHI TEC TURE

CCTP KOMPETENZZENTRUM TYPOLOGIE & PLANUNG IN ARCHITEKTUR HOCHSCHULE LUZERN TECHNIK & ARCHITEKTUR

Eine nachhaltige Stadtentwicklung orientiert sich an Qualitäten für die Nutzenden, ist langfristig ausgerichtet und verfügt über das notwendige Potenzial, um gestärkt auf Veränderungen reagieren zu können. Eine Fokussierung auf quantitative Indikatoren wie Effizienz und technische Optimierung wird dem Charakter einer Stadt nicht gerecht und schwächt ihre Fähigkeit zur Resilienz.

Als offenes und lernfähiges System muss sich eine Stadt permanent weiterentwickeln können und benötigt Experimentalraum. Dabei sind dynamische, vielfältige und fehlertolerante Entwicklungsstrategien gefragt. Dies steht im Widerspruch zu den starren Korsetts von Reglementierungen oder einer verordneten Technologie.

POSITION

GEBÄUDE UND STÄDTE ALS LEBENSRAUM

Architektur steht im Spannungsfeld zwischen dem Konkreten/Spezifischen und dem Anpassbaren/Dynamischen, zwischen individuellen und kollektiven Interessen. Dies führt häufig dazu, dass Architektur auf ihre Objekthaftigkeit reduziert wird. Demgegenüber beschreibt Open Architecture eine Position, welche das Gebäude systemisch als Lebensraum betrachtet. Mit John Habraken ist das CCTP der Meinung, dass unsere Bauten «als materielle Form zum Leben erweckt werden» müssen (John Habraken, 1961). Das Gebaute besteht nicht nur aus konstruktiven und technischen Komponenten, sondern umfasst Lebensräume mit komplexen räumlichen, sozialen und ökonomischen Wechselwirkungen. Die systemische Betrachtung beinhaltet ein «Umweltverständnis, das von interagierenden Systemen mit dynamischen Bezügen zur alltäglichen Wirklichkeit ausgeht» (Jesko Fezer, 1980). Die Mensch-Umwelt-Interaktionen können auf den Ebenen der Planung, der Umsetzung, der Nutzung und der Erneuerung spezifisch entwickelt werden. Ziel von Open Architecture ist es, eine möglichst hohe Qualität an Mensch-Umwelt-Interaktionen zu erreichen.

→ **Gebäude systemisch als Lebensraum betrachtet**

Open Architecture zu konzipieren ist Teil der Mensch-Umwelt-Interaktion und erfordert Aushandlungsprozesse. Die verschiedenen individuellen Interessen und kollektiven Verantwortlichkeiten befinden sich häufig im Wettbewerb und in vermeintlicher Konkurrenz. Es muss gelingen, die Anspruchsgruppen und Entscheidungsträger dieser Interessen in einem frühen Stadium der Planung an einen Tisch zu bringen, mit dem Anspruch, Zielkonflikte in Zielvereinbarungen zu überführen. Diese bilden die Basis für eine langfristige iterative Planung.

→ **Prozess**

Open Architecture kann daher nicht ohne Beteiligung der Betroffenen entstehen. In einem Disziplinen-übergreifenden Prozess müssen wir bei der Planung von Räumen, Gebäuden und Quartieren die relevanten Entwicklungen, die unsere Gebäude künftig beeinflussen werden, identifizieren und Szenarien möglicher Entwicklungen formulieren. Die Szenarien dienen als Grundlage für weitere Entscheidungen. Dieses Vorgehen nimmt das «Unbekannte als Basis» (John Habraken 2000/1961, S. 31) und sucht «nach Handlungsansätzen im Umgang mit der Ungewissheit» (Jesko Fezer 1980, S. 16).

→ **Partizipation**

Open Architecture ist eine Reaktion auf die Bedürfnisse und Anforderungen heutiger und künftiger Nutzenden. Sie hat flexibel Funktionen zu erfüllen, die selbst einem ständigen Wandel unterliegen. Darum hat Open Architecture eine anpassbare Struktur. Diese ist jedoch spezifisch gestaltet und nicht beliebig. Sie besitzt einen hohen Aufforderungscharakter zur Aneignung, die für die angestrebte hohe Mensch-Umwelt-Interaktion Grundvoraussetzung ist. Open Architecture fordert zum Handeln auf und schafft «Möglichkeitsräume» zum Bespielen des Alltags.

→ Anpassungs- und Lernfähigkeit, Resilienz

Open Architecture stellt die Wirkung des Gebauten auf den Menschen ins Zentrum. Das Gebaute ist zwar in seiner physischen Beschaffenheit objektiv. In der Art und Weise, wie es erlebt wird und Verhalten prägt, dagegen subjektiv. Diese Unschärfe im Entwurfsprozess zu berücksichtigen, d. h. etwas Konkretes zu bauen, das subjektiv wahrgenommen und angeeignet werden kann, stellt für Architekturschaffende eine Herausforderung dar und beinhaltet ein grosse Chance.

→ Wirkung

Open Architecture ist nur bedingt planbar – im Sinne von John Habrakens «You can't control». Alles Gebaute unterliegt einem permanenten Anpassungsdruck. Dieser wird von Veränderungen in unterschiedlichsten Bereichen, wie Ökonomie, Gesellschaft, Ökologie etc. ausgeübt und kann durch architektonisches Handeln nicht unmittelbar beeinflusst werden. Lösungen, die heute propagiert werden, müssen deshalb auch im Blickwinkel ihres Verfallsdatums betrachtet werden. Open Architecture muss in der Lage sein, auf Veränderungen mit unterschiedlichen Strategien zu reagieren.

→ Veränderbarkeit, Verfallsdatum

Open Architecture schafft qualitative Werte für künftige Nutzerinnen und Nutzer. Ein anpassbares Gebäude ist ein spezifisches Produkt mit hoher Qualität, das Veränderungen zulässt. Betrachten wir Werterhaltung und Rentabilität als Indikatoren für eine nachhaltige Wirkung über einen längeren Zeitraum sowie für verschiedene Nutzungen des Gebäudes, dann ist an Stelle der Effizienz die Effektivität der angemessene Massstab für die Beurteilung der Wertschöpfung. Dies bedeutet, nach der richtigen Wirkung zu suchen und nicht eine vermeintlich richtige Lösung unreflektiert zu optimieren.

→ Nachhaltigkeit, Effizienz, Effektivität

Open Architecture ermöglicht es, Synergien zwischen Individuum und Gemeinschaft und zwischen Bauwerk und Quartier zu nutzen und schafft dadurch Mehrwert. Durch die Kooperation in einem übergeordneten System können einzelne Gebäude von spezifischen Stärken der anderen profitieren. Ziel ist nicht das autonome Gebäude, das alles leisten kann, sondern die Aktivierung von Synergien zwischen verschiedenen Gebäuden und Nutzungen. Lebendige Quartiere bemessen sich an der Dichte und Qualität gemeinschaftlicher Interaktionen, die ein lebendiges Wohn- und Arbeitsumfeld unterstützen. Was zählt, ist die Gesamtbilanz auf Quartiers- oder Stadtebene.

→ Synergien, lebendige Quartiere, Suffizienz, Kooperation

FAZIT

Architektur kann ihre Wirkung erst entfalten, wenn sie zuvor aktiviert wurde. Bei diesem Prozess spielen zwei Informationsebenen eine zentrale Rolle: Die erste Informationsebene ist das Gebäude als statisches Objekt («Hardware», z. B. Materialität, Raumkonzeption etc.) selbst. Sie beinhaltet das baulich-räumliche Potenzial. Eine zweite übergeordnete Informationsebene übernimmt die Funktion einer «Software» (immaterielle Aspekte, Aneignungsprozesse etc.). Erst ihre Programme aktivieren das baulich-räumliche Potenzial des Objekts und zeichnen sich für die Mensch-Umwelt-Interaktionen verantwortlich. Dieser Prozess transformiert das Objekt in einen höherwertigen Zustand als Lebensraum.

Gelingt es, das Zusammenspiel dieser Informationsebenen bei der Planung von Architektur bewusst zu berücksichtigen, können fragile (objektbezogene) Zustände in antifragile Zustände (Mensch-Umwelt-Interaktionen) transformiert werden. Denn die angestrebten hohen Mensch-Umwelt-Interaktionen setzen eine spezifische Betrachtung von Nutzung, Gebäude und Kontext voraus und berücksichtigen dadurch bereits als Entwurfsprinzip das «Unbekannte als Basis» (Habraken 2000/1961, S. 31). Aus diesem Grund muss Architektur als Open Architecture veränderungsfähig sein. Sobald das Gebäude isoliert als Objekt («material») betrachtet wird, ohne dabei ihre Mensch-Umwelt-Interaktion («immaterial») zu berücksichtigen, führt dies zu einer Reduktion von komplexen Zusammenhängen, mangelhaften Einschätzungen der architektonischen Wirkung und erhöht die Gefahr von Fragilität. Erst durch die Interaktionen ist die «Aktivierung der natürlichen Relation» (Habraken 2000/1961, S. 29) möglich. Diese ist Basis für einen Entwicklung nachhaltiger Architektur.

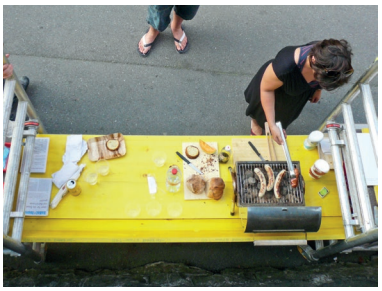
Wir benötigen Räume, Gebäude und Quartiere, die als Open Architecture auf sich verändernde Anforderungen reagieren können und die trotz Wandel Garant für einen qualitätsvollen, hochstehenden Lebensraum sind. Unsere Räume, Gebäude und Quartiere müssen zum Handeln und damit zur Verantwortung auffordern. Bei diesem Prozess sind alle Architekturschaffenden gefordert: Es geht um den Einbezug verschiedener Akteure und Disziplinen und den niederschwelligen Zugang zur Architektur für Laien als Experten des Alltags.

LITERATUR

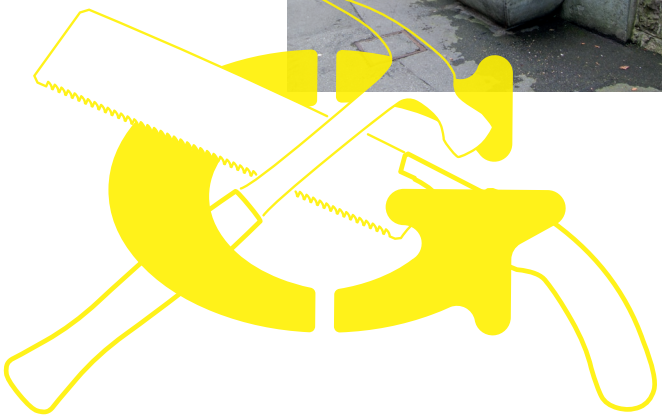
- Fezer, Jesko (1980): Politik – Umwelt – Mensch. In: Burckhardt, Lucius: Wer plant die Planung? Architektur, Politik und Mensch. Kassel: Martin Schmitz Verlag: Berlin
- Habraken, N. John (2000): Die Träger und die Menschen: Das Ende des Massenwohnungsbaus. Den Haag: Arch-Edition/ursprüngliche Ausgabe 1961
- Habraken, N. John (2008): Eine offene Architektur ist keine neutrale Architektur. Interview erschienen in Magazin World Architects

Hochschule Luzern – Technik & Architektur
Institut für Architektur (IAR)
Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP)
Technikumstrasse 21, CH-6048 Horw
T +41 41 349 39 79,
cctp.technik-architektur@hslu.ch
www.hslu.ch/cctp

INFOS ZUM CCTP UND ZU DEN PROJEKTEN
www.hslu.ch/cctp
www.hslu.ch/cctp-aktuelles
www.hslu.ch/cctp-projekte
www.hslu.ch/cctp-mitarbeitende
www.hslu.ch/cctp-publikationen
www.hslu.ch/cctp-publikationsreihe



Guerrilla Urbanism
Guerrilla-Aktionen in der Industriestrasse, Luzern



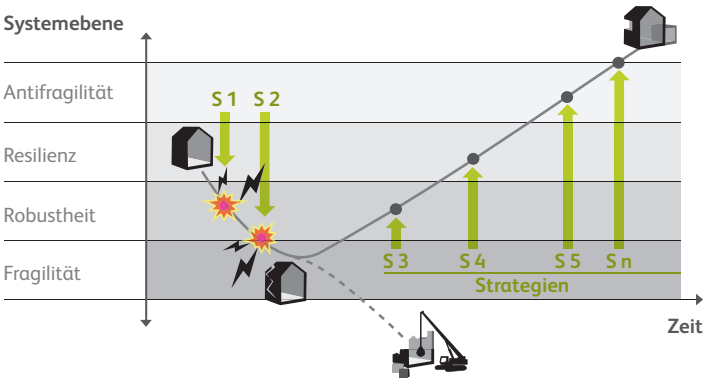
GUERRILLA URBANISM
An Alternative Approach to Urban Research Practice

Mit dem Trend zur Urbanisierung erhält die Frage nach Besitz und Nutzung des öffentlichen Raums gesteigerte Aufmerksamkeit. Beobachtet man Entwicklungen in Städten weltweit, zeigen sich unterschiedlichste Formen der Gestaltung von Stadt-Räumen. Immer häufiger nimmt die lokale Bevölkerung dabei Dinge selbst in die Hand um teilzunehmen und teilzuhaben.
Im interdisziplinären Forschungsprojekt «Guerrilla Urbanism» wurde diese Art der spontanen, durch lokal getriebene Bedürfnisse entstehenden Aktionen erforscht und in Selbstexperimenten getestet.
An verschiedenen Orten wurden Stadtmöbel gebaut und deren Akzeptanz und Nutzung ausgewertet. Aus Gesprächen mit Passanten und Bewohnenden vor Ort sowie der Einbettung in den Kontext dokumentierter Taktiken von urbaner Aneignung entstand eine Roadmap zum Re-Enactment.
Die Methode der urbanen Guerrilla-Taktik eignet sich insbesondere, um den Dialog vor Ort mit einer räumlichen These zu starten. Durch partizipative Aktionen werden ausserdem latente Energien sichtbar und das räumliche Potenzial von Un/Orten kann ebenso ausgelotet werden, wie das Bedürfnis nach Mitgestaltung. Die ergebnisoffenen Aktionen stellen eine wertvolle Ergänzung zur strategischen Planung dar und können klassische Partizipationsprozesse durch den hohen Erlebnisfaktor und räumlich-konkreten Bezug wirkungsvoll anreichern.

Träger: Hochschule Luzern, Interdisziplinärer Schwerpunkt «Creative Living Lab»
Kontakt: lars.schuchert@hslu.ch

EVO III
Antifragility in Architecture

Das Projekt «Antifragility in Architecture» ist ein weiteres Projekt im Forschungsschwerpunkt «Evolutionäre Prozesse in der Architektur» des CCTP. In Anlehnung an epigenetische Prozesse und Mechanismen in der Evolution werden im Projekt Strategien für eine anpassungsfähige gebaute Umwelt entwickelt.
Nach dem Prinzip der Open Architecture kann Architektur ihre Wirkung erst entfalten, wenn sie zuvor aktiviert wurde. Die immateriellen Aspekte und Aneignungsprozesse aktivieren das baulich-räumliche Potenzial der Architektur und transformieren das Gebäude in einen höherwertigen Zustand als Lebensraum. Störungen üben als Stressoren einen Anpassungsdruck auf die Gebäude aus. Anhand der Analyse von konkreten Fallbeispielen wird in diesem Projekt untersucht, wie Störungen als «positive» Stressoren eine nachhaltige Entwicklung der gebauten Umwelt auslösen können. Mithilfe eines Kriterienrasters von Fragil, Robust, Resilient und Antifragil (in Anlehnung an Taleb) werden die Fallbeispiele einem Stresstest unterzogen und Lösungen für den bewussten Einsatz von positiven Stressoren bei der Planung und Umsetzung von anpassungsfähigen Gebäuden und Quartieren entwickelt.
Das Projekt ist Bestandteil der Forschung des CCTP im Rahmen des CIB W104 Open Building Implementation (International Council for Research and Innovation in Building and Construction).

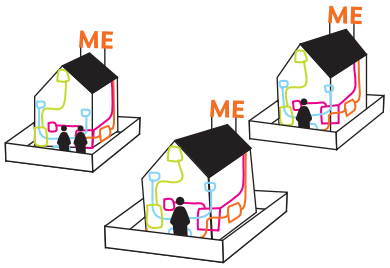


Träger: Hochschule Luzern – Technik & Architektur
Kontakt: peter.schwehr@hslu.ch

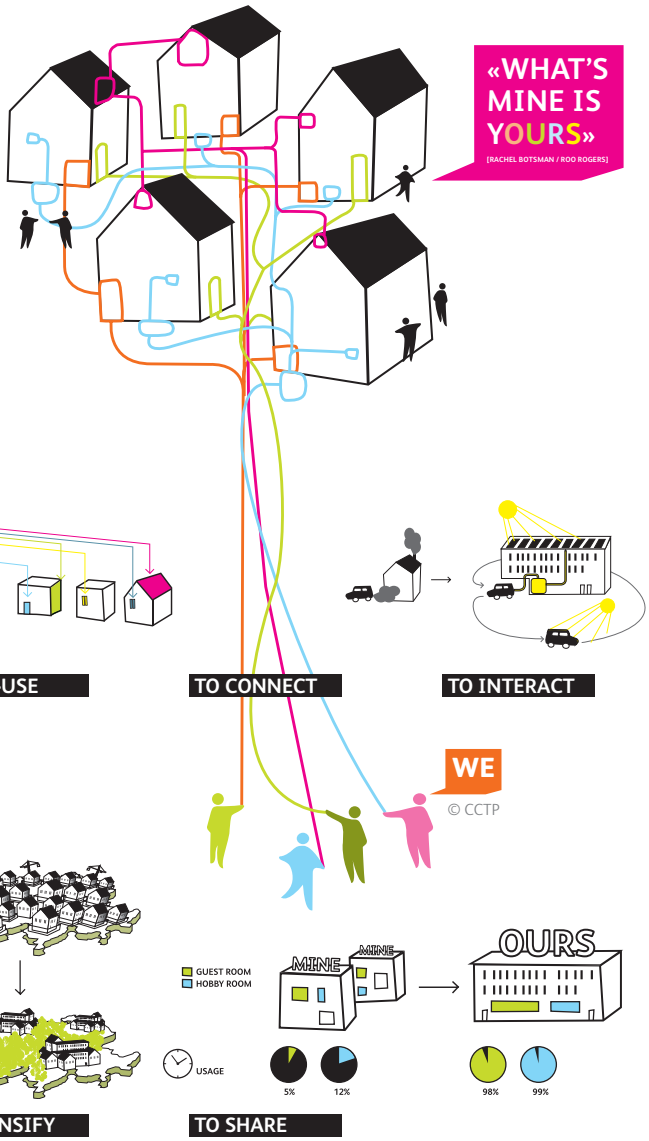
COOPERATIVE ARCHITECTURE
Suffizienz als Gewinnstrategie

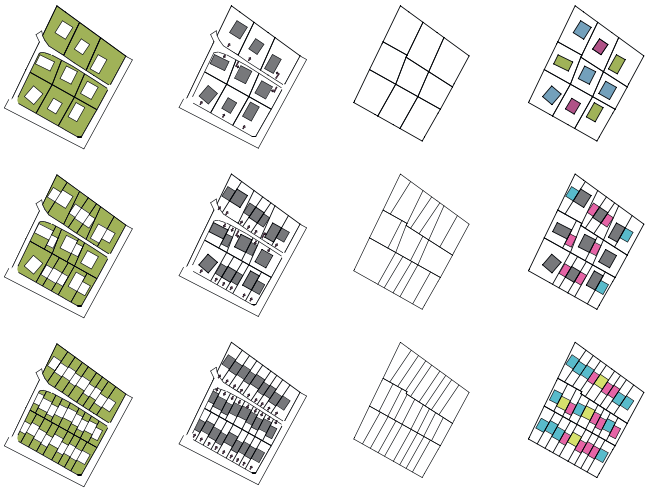
Ganz im Sinne von «What's mine is Y**ours**» (Botsmann/Rogers) erforscht das CCTP in seinem Projektzyklus Suffizienz «how cooperative systems are changing architecture and the way we live.»
Häufig wird Suffizienz mit Verzicht und Verlust an Wohlstand oder Individualität in Verbindung gebracht. Eine Mässigung, die nicht einen unmittelbaren Mehrwert für den Einzelnen beinhaltet, wird es aber schwer haben, in der nötigen Breite umgesetzt zu werden. Am Beispiel von konkreten Quartieren wird Suffizienz daher unter dem Gesichtspunkt des für die Gesellschaft, wie auch für den Einzelnen generierten Mehrwerts untersucht. Dabei stehen die Strategien Teilen, Vernetzen, Interagieren und Verdichten im Mittelpunkt der Forschungsarbeit.
Die soziale Güte einer jeden Gesellschaft bemisst «sich nicht an der Höhe und Geschwindigkeit individuellen Konsums, sondern an der Dichte und Qualität gemeinschaftlicher Interaktionen» (project 21). Lebendige Quartiere unterstützen soziale Interaktionen und Kooperationen. Interaktion und Kooperation wiederum ermöglichen, etwa in Form von Gemeinschaftsnutzung, eine Verringerung des individuellen Konsums. So kann z. B. der Bedarf an Wohnfläche pro Person durch gemeinsam nutzbare Räume (z. B. Gästezimmer) reduziert werden.

Träger: Hochschule Luzern – Technik & Architektur
Kontakt: peter.schwehr@hslu.ch



Cooperative Architecture
(Um)gestaltung von Quartieren in suffiziente Lebensräume durch Anwendung kooperativer Strategien





Anwendung der Strategie «To Densify» auf ein bestehendes Einfamilienhaus-Quartier

Weitere Projekte und Infos unter www.hslu.ch/cctp