

B-SIDES X

MY SIGHT

**EIN HACKATHON ZU NEUEN
SICHTWEISEN AUF BAUSTELLEN**

ACHTUNG Baustelle

Gefördert von:



Danke für die Unterstützung:



Impressum

Eventkonzept, Umsetzung, Moderation, Facilitation:

b-sides x Claudia Saar und
Martin Wisniowski GbR 10/2023

Texte:

Claudia Saar, Wolfgang Senges,
Martin Wisniowski

Photos:

Claudia Saar
(sofern nicht anders angegeben)

Keynote: Kay von Keitz

Video & Schnitt Keynote:

Martin Wisniowski

Projektkonzepte:

Laura Baßfeld
Michael Cieslik
Franziska Hartmann
Karl-Heinz Kreis
Stephan Pohle
Henning Ralf
Fehime Seven

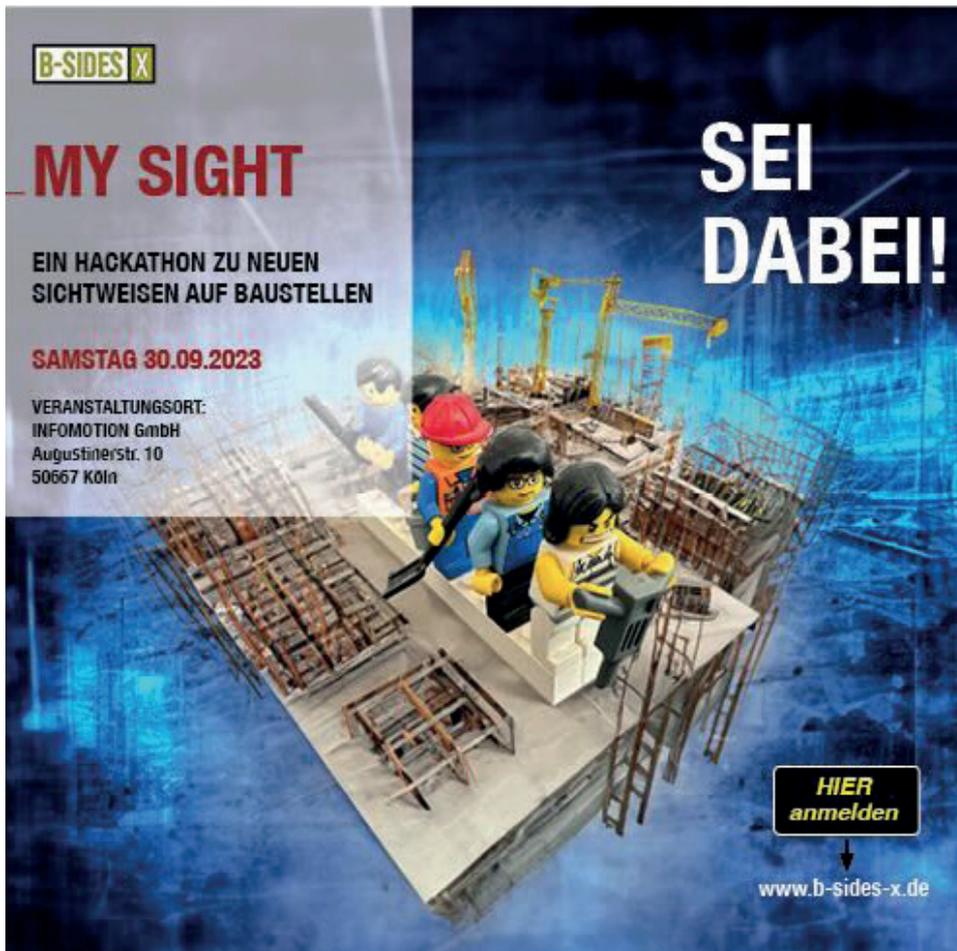
Der Hackathon kommt gerne auch zu Ihnen!

Sie haben Fragen und näheres Interesse am Format oder einzelnen Projekten?

Melden Sie sich gerne:
hallo@b-sides-x.de

Die Rechte der Projektergebnisse verbleiben bei den jeweiligen Teilnehmenden.

www.b-sides-x.de



INHALT	1. MY SIGHT - Ein Hackthon zu neuen Sichtweisen auf Baustellen	
	Einleitung Grundgedanken	4
	2. Was ist ein Hackathon? Veranstaltung Ziele Ablauf	6
	3. Keynote: Kay von Keitz:	
	Vom Sandkasten bis zur Megacity - Unser Leben ist eine Baustelle	8
	4. Projekte:	
	4.1 Projekt 1: Voodoo Construction Playground	10
	4.2 Projekt 2: CONI - Construction Information	12
	4.3 Projekt 3: Temporary Urban Spaces	14
	5. Wie weiter? Ein Ausblick und Fazit	16
	6. Anhang: Das Gesamtprojekt	18
	Literatur	19

MY SIGHT. Ein Hackathon zu neuen Sichtweisen auf Baustellen

EINLEITUNG - GRUNDGEDANKEN

„**MY SIGHT - Ein Hackathon zu neuen Sichtweisen auf Baustellen**“ ist ein von **b-sides x** entwickeltes Projekt in mehreren Modulen, in der das *Modul Hackathon** eine zentrale Position einnimmt.

„Das Leben ist eine Baustelle“ - der vielzitierte Satz trifft nicht nur auf viele Menschen zu, sondern ist in fast jeder Stadt sichtbar. Baustellen sind Orte des Übergangs, der Transformation, Operationen am offenen Herzen des urbanen Raumes.

Sie lärmern, behindern, kosten Kraft. Sie sind abgeschirmte Krater hinter dessen Planen Pläne umgesetzt oder wieder verworfen werden.

Es gibt ein Vorher, welches danach oft in Vergessenheit gerät. Ob absichtlich oder nicht.

Ob zuvor abgetragen oder gesprengt, immer wieder verschwinden Gebäude, um neuen Platz zu machen. Die Faszination alter Photos, insbesondere

der eigenen, unmittelbaren Umgebung verliert nie an Reiz.

Wenn dann gebaut wird, ist da ein eigener Kosmos aus faszinierender geordneter Unordnung. Ein Kosmos aus Gewerken - für die Passanten und Bürgerinnen hinter Zäunen verdeckt.

Was macht es mit den Menschen, Anwohnern, Beteiligten, mit mir? Welche Gedanken, Ideen – zwischen pragmatischem Umgang mit diesen Unorten und künstlerisch-innovativer Verwertung sind möglich?

Sind Baustellen womöglich nicht auch Metaphern der Stadtgesellschaft? Die Transformationen mit all ihren Unabwägbarkeiten und dem Fehleranfälligen am liebsten unsichtbar machte?

Wir laden BürgerInnen, Kreative und am Bau beteiligte zu einem eintägigen Kreativevent ein.

Das partizipative Format des Hackathons regt an, sich mit seiner unfertigen Umgebung auseinanderzusetzen und fächert unterschiedlichste Fragen zwischen Design, Architektur, Stadtentwicklung, Nachhaltigkeit, Kunst und anderen Disziplinen auf.

**Infos zu den weiteren Modulen auf S. 18*

B-SIDES X

MY SIGHT

EIN HACKATHON ZU NEUEN SICHTWEISEN AUF BAUSTELLEN

WIE KÖNNEN WIR ...

BAUSTELLEN zum Sprechen bringen?

SAMSTAG 30.09.2023
09:30 Uhr - 20:00 Uhr

VERANSTALTUNGSORT:
INFOMOTION GmbH
Augustinerstr. 10
50667 Köln

JETZT anmelden

www.b-sides-x.de

B-SIDES X

MY SIGHT

WIE KÖNNEN WIR ...

BAUSTELLEN

als temporäre Kunstorte vermitteln?

SAMSTAG 30.09.2023
09:30 Uhr - 20:00 Uhr

VERANSTALTUNGSORT:
INFOMOTION GmbH
Augustinerstr. 10
50667 Köln

JETZT anmelden

www.b-sides-x.de

B-SIDES X

MY SIGHT

EIN HACKATHON ZU NEUEN SICHTWEISEN AUF BAUSTELLEN

NATUR und BAUSTELLE ...
wie geht das zusammen?

SAMSTAG 30.09.2023
09:30 Uhr - 20:00 Uhr

VERANSTALTUNGSORT:
INFOMOTION GmbH
Augustinerstr. 10
50667 Köln

B-SIDES X

MY SIGHT

EIN HACKATHON ZU NEUEN SICHTWEISEN AUF BAUSTELLEN

IST ES ... LÄRM ... oder NEW NOISE?

SAMSTAG 24.6.2023
09:30 Uhr - 19:00 Uhr

HIER anmelden

www.b-sides-x.de

2. Was ist ein Hackathon? Wozu dient er hier?

2.1. Ziel & Methodik

Der Fokus von MY SIGHT liegt darauf, Baustellen aus einer neuen Perspektive zu betrachten. Menschen aus Kunst, Software, Theater, Verwaltung, Design und anderen kreativen Feldern, aber auch Bürger*innen entwickeln gemeinsam neue Ideen und Konzepte. Die Konzepte bieten die Grundlage für Projekte, die Perspektiven auf Baustellen verschieben, verändern, und dem „Nicht-Ort“ Baustelle weitere Nutzungsdimensionen zuführen. Methodisch bietet sich ein Hackathon an: Der fachlich diverse Hintergrund der Teilnehmenden, die zeitliche Begrenzung sowie eine enge Begleitung entwickeln durch Mentor*innen trägt zum Erfolg bei.

2.2. Was ist ein Hackathon?

Ein Hackathon ist ein Veranstaltungsformat, bei dem Kreative gemeinsam innerhalb eines begrenzten Zeitraums eine Aufgabenstellung bearbeiten. Der Term „Hackathon“ entstammt dem Coding-Umfeld und ist angelehnt an „Hacking“ und „Marathon“. Zunächst im digitalen Umfeld verwendet, finden Hackathons mittlerweile in einer Vielzahl von Branchen statt. Die Parallele

zur Sportart „Marathon“ bezieht sich auf die teils mehrtägige, intensive Konzentration auf ein Ziel.

Die Teilnehmenden bilden Teams und entwickeln innerhalb des Zeitrahmens innovative Lösungen meist prototypischer Art. Hackathons fördern kollaboratives Arbeiten, Kreativität und den Austausch von Wissen und Ideen. Der „MY SIGHT“-Hackathon ist ein Konzept-Hackathon. Der Schwerpunkt liegt auf dem Design von Konzepten, Ideen oder Lösungen für Herausforderungen eines Themenfelds. Die Teilnehmenden sammeln Ideen und beraten sich in Brainstorming-Sitzungen. Der Fokus liegt darauf, kreative und umsetzbare Ideen zu generieren und diese als Grundlage möglicher Projekte zu präsentieren.

Am Ende des hier dokumentierten Konzept-Hackathons erhalten die Teams Feedback vom Publikum und anderen Teilnehmenden. Die Bewertung kann anhand von Kriterien wie Originalität, Machbarkeit, oder sozialem Nutzen erfolgen.

2.3 Annäherung an die Fragestellung

Im Verlauf der vorbereitenden Phase eines Hackathons werden – hier

angeregt durch die Keynote von Kay von Keitz – themenbezogene Impulse gesammelt. Das Warm-up unterstützt die Team-Bildung und legt die Grundlage für die spätere Konzeptentwicklung. Gleichzeitig kristallisieren sich Kernfragen und mögliche Aufgabenstellungen heraus.

Als Kernthemen identifizierten die Teilnehmenden:

- Die alltägliche, banale Kleinbaustelle als Ärgernis
- fehlende oder fehlgeleitete Kommunikation und Information
- die nicht erkannte Chance zur Zwischen- oder Neunutzung des Raums
- mangelnde Wertschätzung gegenüber den am Bau Beteiligten
- die nicht genutzten Möglichkeiten im Vorfeld einer Baustelle

Darüber hinaus diskutierten die Teilnehmenden die Herausforderungen der unterschiedlichen Zielgruppen und des Datenschutzes. Ideen zum Nutzen von 3D- und AR-Modellen wurden besprochen sowie der Einsatz von Drohnen und Möglichkeiten zur Partizipation Außenstehender.

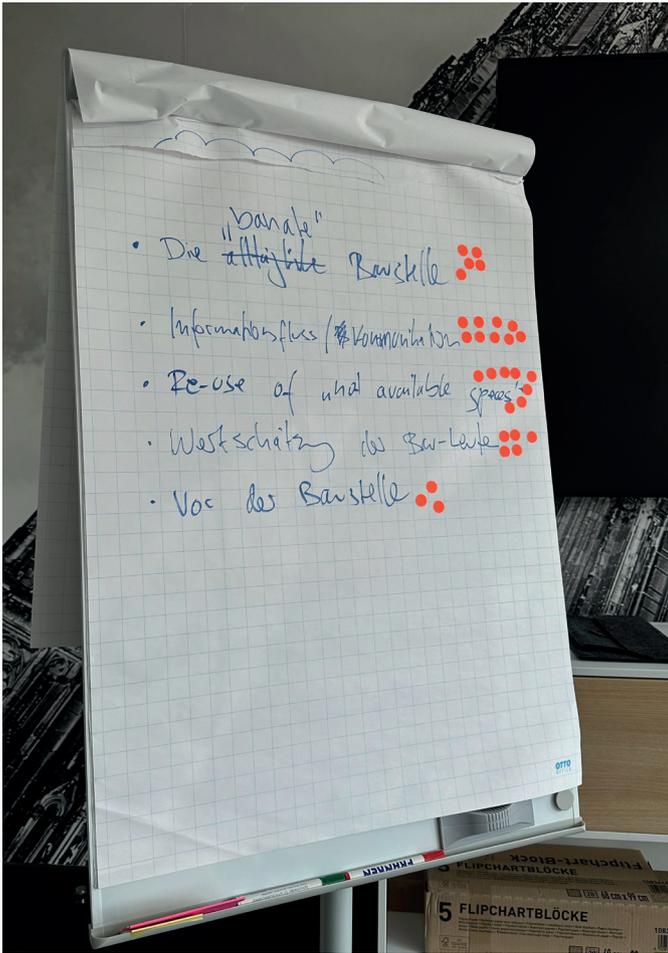


Foto: Martin Wisniewski

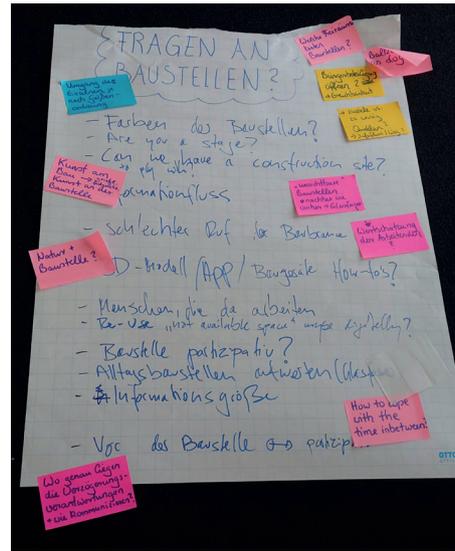


Foto: Michael Cieslik



Foto: Martin Wisniewski



<https://www.youtube.com/@b-sides-x>

3. Keynote:

Kay von Keitz: „Vom Sandkasten bis zur Mega-City: Unsere Welt ist eine Baustelle!“

In seiner Keynote stellte Kay von Keitz den Faktor Zeit in den Mittelpunkt. Dem funktionalen Charakter einer Baustelle liegt eine Transformation zugrunde. Jede Baustelle ist qua definitionem unfertig und befindet sich in einem vorläufigen, d.h. temporären Zustand. Unser Interesse gilt auch der Frage, wann die Fertigstellung erreicht sein wird – und doch ist gerade die Erwartung eines solchen Zustands, des „Fertigen“, eine Illusion. Denn der Alltag, unsere Welt, die Stadt, sie unterliegt dem Wandel. Von Keitz verweist dabei auf den sich stets wiederholen-

den Wandel, der sich in jeder Baustelle spiegelt. Transformation erzeugt eine Spannung, die uns seit der Kindheit fesselt: im Sandkasten und, als erwachsener Mensch, mit Bezug zu realen Baustellen und hin zur Faszination an der Entstehung von Mega-Cities. Im Lauf der Zeit vollzieht sich eine Maßstabsverschiebung. Unterschiedlichste Faktoren beeinflussen die Zeit der Transformation, d.h. die Dauer einer Baustelle. Geplante und begonnene Baumaßnahmen können scheitern oder einem neuen Zweck zugeführt werden wie der Schürmann

Bau in Bonn, oder sie können abgewendet werden wie im Fall der Elbphilharmonie. Baustellen können ohne Fortschritt über lange Zeit ruhen, wie der Kölner Dom, der 500 Jahre unverändert und unvollendet blieb – oder sie können gänzlich scheitern, wie es der Turmbau zu Babel zeigt. Eine Baustelle sollte und kann daher nicht nur auf ihre Dauer begrenzt, sondern im Kontext des Ganzen betrachtet werden. Umgekehrt lässt sich die Frage stellen, welches Stadium einer Baustelle dasjenige darstellt, das von größtem Interesse ist.

4. Die Projekte

4.1. Projekt 1: VOODOO CONSTRUCTION PLAYGROUND

Überlegungen

Das Projekt stellt die Frage des „Reuse“ einer Baustelle in den Vordergrund. Wie können eine Baustelle oder ihr Material vorübergehend in anderer Weise genutzt oder aus anderer Perspektive betrachtet werden? Eine Wiederverwendung oder Umwidmung durch Künstler*innen und andere Außenstehende, zum Beispiel durch Veranstaltungen, Performances oder berührungsfreien Zugriff durch Drohnen erfordert das Verletzen von Regeln und Vorschriften: Umwidmung bedeutet Grenzüberschreitung.

Wie lässt sich das Konzept als Teil der Bauwirtschaft realisieren oder allgemeiner mit marktwirtschaftlichem Nutzen umsetzen? Welche Zielgruppen sollen adressiert werden? Welche Materialien oder welche Möglichkeiten der „Neu“-Nutzung bieten den größtmöglichen Wert?

Das aus der Diskussion entstandene Konzept greift offenen Fragen auf, indem basierend auf einem Grundkonzept flexible Neunutzungen angeboten werden können.

Konzept

Das Projekt „VOODOO CONSTRUCTION PLAYGROUND“ nutzt die Baustelle als einen Ort der spielerischen

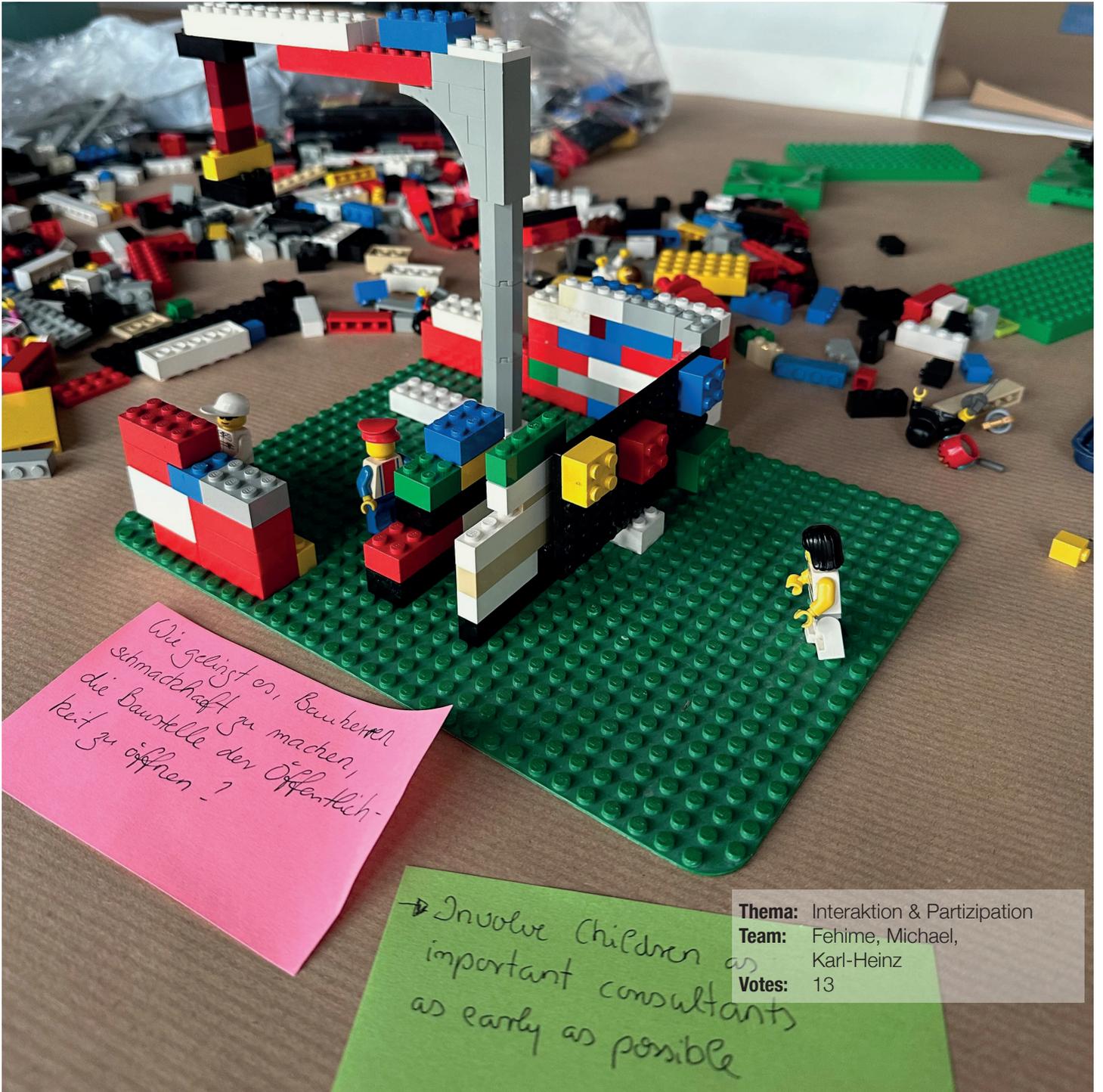
Auseinandersetzung. Ausgehend von der Verlagerung der Perspektive auf die digitale Ebene, soll es die Beschäftigung Außenstehender mit der Baustelle auf unterschiedliche Weise erlauben. Die Umsetzung und Darstellung der Daten der Baustelle in einem AR-Modell gestattet es, den bislang vor der Öffentlichkeit verschlossenen und ungenutzten Raum zu betreten. Ohne Sicherheitsvorschriften zu verletzen oder sich zu gefährden, erleben und betrachten unterschiedliche Zielgruppen die Baustelle auf neue Weise. Das Projekt regt zur digitalen Interaktion an. Basierend auf dem digitalen Grundmodell können zielgruppenspezifische Anwendungen und Erweiterungen entwickelt werden, die durch Gamification die Baustelle neu interpretieren. Das Grundmodell an sich stellt dabei einen AR Game Service zur Verfügung. Teil des Service sind die elementaren Daten und das Bauskelett der auf der Baustelle zu errichtenden Konstruktion. Drittanbietende nutzen bei der Entwicklung ihrer Produkte den Service vergleichbar mit Libraries in der Programmierung.

So ist eine mögliche Anwendung die Konzeption von Detektivspielen innerhalb der Baukonstruktion, deren

Ziel das Sammeln von Baumaterialien und -werkzeug ist. Alternativ können Spielmodelle auf dem Beantworten von Fragen mit Bezug zur Baustelle basieren. Eine weitere Spielvariante rückt, vergleichbar mit Instagram, den spielerischen Umgang mit Kreativität in den Vordergrund: Die Spielenden verändern wenige Parameter oder Filter, die den generativen Aufbau und Fortschritt des Bauwerks beeinflussen: „Errichte das Bauwerk unter bevorzugter Verwendung der Materialien Holz und Glas, jedoch in einer von Mies van der Rohe beeinflussten Form“. Ergebnisse dieser dritten Variante können speicherbar oder druckfähig sein.

Perspektive

Die Umsetzung des Konzepts erfordert eine Recherche möglicher Einschränkungen durch das Urheberrecht der Architekt*innen und der bestehenden Rechte des oder der Bauherr*in. Im Hinblick auf die programmiertechnische Umsetzung ist eine Auswertung verfügbarer AR-Frameworks durchzuführen. Als mögliche weitere Anwendungsoption ist zu klären, ob eine vorgelagerte digitale Nutzung durch Interaktion die Aufdeckung versteckter Planungsfehler erlaubt.



Wie gelingt es, Bauarbeiten
schmuckhaft zu machen,
die Baustelle der Öffentlich-
keit zu öffnen?

→ Involve children as
important consultants
as early as possible

Thema: Interaktion & Partizipation
Team: Fehime, Michael,
Karl-Heinz
Votes: 13

4. Die Projekte

4.2. Projekt 2: CONI - Construction Information

Überlegungen

Ausgangspunkt für Projekt 2 sind Kommunikation und Informationsfluss, die auf der Baustelle stattfinden oder von ihr ausgehen sollten. Wie lässt sich eine kommunikative Transparenz des „verschlossenen“ Orts herstellen? Transparenz bedeutet für Außenstehende, den Ort und die Vorgänge zu begreifen und Zusammenhänge zu lernen – dies ist die Voraussetzung für eine gelungene Integration des Ortes „Baustelle“.

Grundlegend für objektbezogenes Begreifen und Lernen ist Kommunikation. In der Auseinandersetzung mit der Baustelle sind Fragen und Antworten als Teil eines offenen Diskurses notwendig. Neben den an der Baustelle unmittelbar beteiligten Akteur*innen wie Architekt*in, Bauherr*in und Unternehmen, rücken als Fragenstellende und Empfänger*innen der Kommunikation unterschiedlichste Zielgruppen in den Mittelpunkt, die zu berücksichtigen

sind. Soll das Subjekt „Baustelle“ zum Sprechen gebracht werden, beruht das Gelingen auf einem transparenten und zielgruppenspezifisch gestalteten Diskurs.

Inhaltlich bestimmt die Informationsquelle die Qualität bzw. den Charakter der Information. Die Einschränkung auf eine oder wenige Quellen führt nahezu zwangsläufig zu einer subjektiven Färbung der Information. Dies ist im



Sinne einer objektiven Grundlage zur Meinungsbildung zu vermeiden. In einem weiteren Schritt sind das Format und die zielgruppenspezifische Aufbereitung der Information zu berücksichtigen.

Konzept

Im Fokus des Konzeptentwurfs „CONI - Construction Information“ steht ein digitales Werkzeug, das die Basis für interaktive Kommunikation und einen daraus resultierenden Informationsfluss nach außen bietet.

In der visionären idealen Umsetzung ist über eine digitale Applikation der Zugriff auf jedes Bauwerk möglich. Im ersten Schritt wird die dreidimensionale, digitale Darstellung einer Baustelle bzw. des entstehenden Bauwerks befüllt mit Standarddaten wie Material, Entstehung, Statistik, beteiligten Akteur*innen. Kooperationen mit universitären und Forschungseinrichtungen sowie die Ergänzungen um geeignete Schnittstellen unterstützen die Umsetzung. Relevant ist die Validierung der objektiven Korrektheit der Daten. Als Basis

können Digitalisierungen des Building Information Modeling (BIM) herangezogen werden.

Das CONI-Projekt sieht mittels einer zielgruppenspezifischen Anpassung der Dialoggestaltung eine Informationsschnittstelle für Außenstehende vor. Darüber hinaus soll der Datenbestand um weitere, subjektive Perspektiven erweitert werden. In der Dialogsituation mit Anwohner*innen, Besucher*innen und weiteren Akteur*innen erlaubt das Datenmodell die Anreicherung um individuelle Meinungen, Betrachtungen und Erlebnisse mit Bezug zum Bauwerk und zur Baustelle. Aus der zunächst eher bilateralen Kommunikation erwächst ein multilaterales Kommunikationsnetzwerk zwischen Bewohnenden und weiteren Interessierten.

Das organisch wachsende Datenmodell lässt eine individuell geprägte und facettenreiche Darstellung entstehen. Meinungen zur Lebensqualität am Ort oder digitale Darstellungen der Veränderungen vermitteln Interessierten einen umfassenden Eindruck des Wandels: Die Baustelle kommuniziert ihre Historie.

Mögliche Anwendungen können vielfach identifiziert werden: als Informationsquelle für neue oder frühere Mieter*innen, als Teil alternativer Stadt-

führungen, zur Erkundung der eigenen Stadt, als Datenquelle der Stadtentwicklung oder des Feedbacks von Bürger*innen.

Perspektive

Eine der zentralen Herausforderungen ist die notwendige Anpassung an eine Vielfalt von Zielgruppen.

Als Basis ist fachübergreifende Recherche erforderlich, welche Standarddaten zur Verfügung stehen. Die weitere Entwicklung der Konzeption beinhaltet eine Analyse zur Integration von BIM-Standards; weiterhin Kontakte zu Universitäten zu knüpfen, um Kooperationen zu etablieren.

Neben den bereits angesprochenen Anwendungsoptionen ist das Projekt auch im Kontext der Meinungsforschung von Interesse.

Thema: Kommunikation und Informationsfluss

Team: Franziska, Laura, Stephan

Votes: 12

4. Die Projekte

4.3. Projekt 3: Temporary Urban Spaces

Überlegungen

Im Fall von „banalen“ Baustellen, also vorwiegend Straßenbauarbeiten, Tiefbauarbeiten oder vergleichbaren Neu- und Umbaumaßnahmen sind nicht-aktive Phasen keine Seltenheit. Ohne einen für die Öffentlichkeit erkennbaren Grund sind oder scheinen die Bauarbeiten ausgesetzt. Ursächlich sind temporäre Pausen, bedingt durch Nicht-Verfügbarkeit der benötigten Fachkräfte, Wettereinflüsse oder schlicht Terminverschiebungen. Aus der Perspektive der Betroffenen, das heißt in aller Regel der Anwohner*innen, Passant*innen und Teilnehmenden am Straßenverkehr resultieren aus der Nicht-Aktivität im Rahmen der Baustelle Frustration und Ärger. Sie steht im Widerspruch zur alltäglichen

Behinderung und dem damit verbundenen Wunsch nach Fertigstellung. Nicht zu unterschätzen ist auch die Beeinträchtigung des Stadtbildes. Die Fragen, die Projekt 3 zugrunde liegen, sind: Kann die vorübergehende Nicht-Aktivität der Baustelle positiv genutzt werden? Welche einfachen Optionen existieren? Wie kann der Aufwand einer temporären Veränderung niederschwellig gehalten werden? Welche positiven Effekte erzielt eine unter Umständen nur kurze Umwidmung? Ist vor diesem Hintergrund eine temporäre Neunutzung sinnvoll und vertretbar? Eine weitere Herausforderung stellt die breite und nachhaltige Anwendbarkeit dar. Mögliche Maßnahmen müssen, wenn sie effizient einsetz-



bar sein wollen, flexibel und seriell für mehrere hundert oder tausend Baustellen Anwendung finden können. Dies wiederum erfordert die Akzeptanz unterschiedlichster Anwohner*innen und somit eines weiten Spektrums von Zielgruppen.

Beschreibung

Temporary Urban Spaces beschreibt vorübergehende und niederschwellige Maßnahmen, die gezielt innerhalb eines Stadtviertels beziehungsweise Quartiers umgesetzt werden können. Das Ziel besteht in der Erprobung von Maßnahmen. Bei Akzeptanz kann die Stadtplanung die Elemente und Maßnahmen mittelfristig übernehmen. Die Bedarfsbestimmung ist der Ausgangspunkt und erfordert Kenntnis

Thema: Die ‚banale‘ Baustelle

Team: Henning

Votes: 14



und Nähe zur jeweils betroffenen Anwohnergruppe. Sinnvoll ist daher die Verlagerung der Gesamtverantwortung einschließlich Maßnahmenselktion und Umsetzung in die Quartiere. Die Projektleitung der Quartiere befragt in der Planungsphase die Anlieger*innen zur zielgruppenspezifischen Abstimmung des Bedarfs.

Bei der Umsetzung greifen die Quartiere zurück auf einen möglichst variantenreichen Katalog, zur Verfügung gestellt von der Stadtverwaltung, die die Finanzierung der enthaltenen Elemente und Maßnahmen übernimmt. Der Katalog kann Elemente enthalten wie Bänke, Ruheinseln, öffentliche Hochbeete, Toiletten oder Container-Module. Ähnliche Ansätze in Paris haben gezeigt, dass auch kreative Umwidmungen

bestehender Elemente im passenden Kontext hohe Akzeptanz erfahren. Hier wurden Aufsätze für Fahrradständer durch kleine Platten zu Bistrotischen, die sich zu Ankerpunkten für kommunikative Inseln entwickelten.

Der Rahmen für Temporary Urban Spaces beruht auf dem Bedarf, einer einfachen und zeitlich eng begrenzten Umsetzung und dem Ziel, Optionen zur Quartiersentwicklung zu erproben. Langzeitbaustellen tragen so in einer Zweitfunktion zur Verbesserung der urbanen Lebensqualität und langfristigen Entwicklung der Quartiere bei.

Perspektiven

Temporary Urban Spaces sind per se nicht neu. Allerdings bieten sie im Rahmen von Baustellen eine Zweitfunk-

tion. Die Baustelle, und insbesondere ihre Leerlaufphasen, werden genutzt und dienen einem zukunftsorientierten Zweck. Sie sind eine Chance zur Stadt- und Quartiersentwicklung. Die Weiterführung des Projekts erfordert eine Recherche derjenigen Maßnahmen und Studien, die Erkenntnisse und Best Practices aufzeigen.

Weitere Perspektiven und Anregungen im Kontext des Projekts bietet die Studie „Quartier⁴ – Impulse für eine bedürfnisgerechte Quartiersgestaltung“ von Agnes Förster et al. (2023).

5. „Gebaut wird immer“

Wie weiter? Ein Fazit und Ausblick



Fotos: Claudia Saar / Serie #wOrte

Fazit

Vor allem zwei Dinge sind durch den Hackathon deutlich geworden. Zum einen wurde festgestellt, dass die Baustelle ein Dauerzustand ist. Gebaut wurde immer, und wird immer. Die Stadt unterliegt einem permanenten Wandel. Obgleich eine Baustelle suggeriert, nur temporär zu existieren, ist die sich immer wiederholende Notwendigkeit immer neuen Baustellen gegeben. Es gilt also den Sachverhalt anzuerkennen, dass Baustellen zur Stadt dazugehören.

Zum anderen wurde deutlich, dass Baustellen nicht hinreichend wahrgenommen werden. Baustellen „ver-

stecken“ sich hinter Bauzäunen und versuchen vermitteln den Eindruck, möglichst unerkannt bleiben zu wollen. Die Diskussionen und die Beiträge dieses Hackathons haben deutlich gemacht, dass dieses nicht so bleiben muss. Es ist durchaus möglich, konzeptionelles Neuland zu betreten und Baustellen aus einer neuen Perspektive zu betrachten: Also temporäre Orte des urbanen. Es schlummern unentdeckte Potenziale in Baustellen, die es Wert sind, entdeckt zu werden.

Ausblick

Die Unterschiedlichkeit der Beiträge hat gezeigt, dass es hier noch sehr viel mehr zu entdecken gibt. Eine

zeitgenössische Stadtplanung könnte die Baustelle zukünftig als integraler Bestandteil von Stadtentwicklung betrachten - und schon bevor sie entstehen - Nachbarschaften, Inszenierung, Stadtgestaltung und Bürgerbeteiligung mitdenken und integrieren.

Diesen Weg beschreitet b-sides x mit mehreren zukünftigen Teilprojekten.

Es gibt viel zu tun!



6. Anhang

6.1 b-sides x: Das Gesamtprojekt und die Module

MY SIGHT – Der Baustellenhackathon on tour, public oder inhouse.

PROJEKTE AUS DEN HACKATHONS
Wir unterstützen gegebenenfalls die Realisierung.

THIS SIGHT / THAT SITE – Eine Photo-Ausstellung entlang Bauzäunen, mit Arbeiten, die Baustellen abtrakt und konkret erlebbar machen.

OUT SIGHT / IN SITE – Eine konzeptionelle Ausstellung zu Baustellen, Wahrnehmung und Gesellschaft.

WAS GIBTS NOISE? – Ein Soundprojekt + Workshop zu Reframing von Baustellen

MY SIGHT / YOUR SITE – Ein digitaler Walkabout der den Besucher spielerisch die eigenen inneren Baustellen durch den gelenkten Anblick auf die echten Baustellen im Stadtbild reflektieren lässt.

YOUR WORK IN PROGRESS (ARBEITSTITEL) – Ein partizipativ-performatives Theater-Game an Baustellen.

TAG DER BAUSTELLE – Ähnlich wie der Tag der Architektur: An größeren und kleineren Baustellen finden Aktionen, Interventionen, Workshops und Führungen statt.

WEITERE MODULE IN PLAN – Gerne zusammen mit Dir und Ihnen!

Sprechen wir darüber!
hallo@b-sides-x.de

b-sides x GbR

Claudia Saar – Ideenjongleurin & Konzeptdompteurin, Service Designerin und Kulturmanagerin.

Martin Wisniewski – Coding, Art & Games

ergänzt durch:

Wolfgang Senges – Konzepte & Projekte; Musik, Daten & Digitales



HOCH HINAUS!

