



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
WIEN
Vienna University of Technology

Diplomarbeit

Design Democracy:

ein partizipativer Ansatz für innovative Bildungsräume

ausgeführt zum Zwecke der Erlangung des akademischen Grades

eines Diplom-Ingenieurs

unter der Leitung

Karin Katharina Tielsch

E299-01

Dekanat der Fakultät für Architektur und Raumplanung

eingereicht an der Technischen Universität Wien

Fakultät für Architektur und Raumplanung

von

Julian Schmid

01326663

Wien, am 28.02.2024

Abstract

Moderne Entwicklungen stellen viele Bereiche der Architektur vor neuartige Herausforderungen. Gerade bei Bildungsinstitutionen wirken sich Faktoren wie die Digitalisierung und der Wandel der Arbeitsmarkts, aber auch neue pädagogische Konzepte maßgeblich auf die räumlichen und organisatorischen Anforderungen aus. Pädagogische Hochschulen nehmen dabei eine besonders spannende Rolle ein, da sie nicht nur selbst Orte zur Lehre sind, sondern auch Studierende auf die Wissensvermittlung in modernen Umgebungen vorbereiten müssen. Diese Arbeit untersucht die Frage nach der Identifikation und Umsetzung der daraus resultierenden Ansprüche am Beispiel der Pädagogischen Hochschule Wien. Dabei findet eine partizipative Zusammenarbeit mit den NutzerInnen statt, um die individuellen Bedürfnisse zu evaluieren und in einem Entwurf umzusetzen. Die zentrale Fragestellung lautet:

Wie kann ein partizipativer Prozess systematisch gestaltet werden, um aus den Bedürfnissen von NutzerInnen ein fundiertes räumliches Konzept zu entwickeln?

Um dieser Frage nachzugehen, wird zunächst ein breites Feld an Typologien zur Analyse eröffnet und auf Parallelen und Potenziale für moderne Hochschulen untersucht. Darüber hinaus wird der Bereich der partizipativen Architektur beleuchtet, wobei sowohl historische und theoretische Grundlagen als auch sozio-politische Beweggründe von PionierInnen als Inspiration dienen. Repräsentative Beispiele partizipativer Architektur werden untersucht, um zu verstehen, welche Faktoren eine erfolgreiche NutzerInnenbeteiligung ausmachen. Anhand der Forschungen und Analysen werden schließlich eigene Methoden für einen zielgerichteten und systematischen Partizipationsprozess entwickelt, der sich spezifisch auf die Leistungsphase 0 und einen daraus resultierenden Entwurfsvorschlag konzentriert. Der Fokus in der Zusammenarbeit liegt dabei auf Pädagogikstudierenden als ExpertInnen für Lehr- und Lernräume. Es findet eine ausführliche Bedarfsanalyse und ein strukturierter Entwurfsprozess statt, wobei in jedem Schritt ein individueller Workshop organisiert wird. Neben der Informationsbeschaffung und Entwurfsentwicklung stehen dabei auch Architekturvermittlung und gegenseitiges Lernen im Vordergrund.

Die Ergebnisse der Arbeit zeigen, dass eine transdisziplinäre Zusammenarbeit auf Augenhöhe wertvolle Erkenntnisse liefert und einen iterativen Prozess mit gegenseitigem Lernen und Vermittlung ermöglicht. Durch den Austausch verschiedener Fachkenntnisse entsteht ein fundierter Entwurfsvorschlag, der modernen Anforderungen gerecht wird und gleichzeitig die individuellen Interessen der Studierenden berücksichtigt. Die entwickelte methodische Vorgehensweise ermöglicht schließlich ein systematisiertes und flexibles räumliches Konzept, das trotz detaillierter Ausarbeitung wandelbar bleibt.

Abstract

Modern developments pose novel challenges to many areas of architecture. Particularly in educational institutions, factors such as digitization, changes in the job market, as well as new pedagogical concepts significantly influence spatial and organizational requirements. Teacher training colleges play an especially intriguing role, as they not only serve as places of instruction but also must prepare students for knowledge dissemination in modern environments. This work examines the question of identifying and implementing the resulting demands using the example of the University College of Teacher Education Vienna. It involves participatory collaboration with users to assess individual needs and incorporate them into a design. The central question is:

How can a participatory process be systematically designed to develop a well-founded spatial concept based on the needs of users?

To address this question, a broad range of typologies is first opened for analysis, exploring parallels and potentials for modern colleges. Additionally, the realm of participatory architecture is presented, drawing on historical and theoretical foundations as well as socio-political motivations from pioneers as inspiration. Representative examples of participatory architecture are examined to understand the factors that constitute successful user involvement. Based on the research and analysis, own methods for a targeted and systematic participation process are developed, focusing specifically on the conceptual phase and resulting design proposal. Collaboration centers on education students as experts in teaching and learning spaces. A comprehensive needs analysis and structured design process take place, with individual workshops organized at each step. Alongside information gathering and design development, architecture communication and mutual learning are emphasized.

The results of this thesis demonstrate that transdisciplinary collaboration on equal footing provides valuable insights and enables an iterative process with mutual learning and communication. By exchanging various areas of expertise, a well-founded design proposal emerges that meets modern requirements while also considering students' individual interests. The developed methodological approach ultimately enables a systematic and flexible spatial concept that remains adaptable despite detailed elaboration.



Die approbierte gedruckte Originalversion dieser Diplomarbeit ist an der TU Wien Bibliothek verfügbar
The approved original version of this thesis is available in print at TU Wien Bibliothek.

Inhaltsverzeichnis

1. Persönliche Motivation	1
2. Einleitung	1
3. State of the Art	5
3.1 Best Practice Beispiele	6
3.2 Räumliche Potenziale für Hochschulen	14
3.3 Partizipative Architektur	15
3.4 Partizipative Potenziale für Hochschulen	31
4 Methodik	32
4.1 Beispiel: Baupiloten	32
4.2 Entwicklung der eigenen Methodik	34
5 Ist-Zustand	39
6 Planungsphase 0	41
6.1 Grundlagen	41
6.2 Konzept	55
7 Planungsphase 1	67
7.1 Entwurf	67
8 Evaluierung, Ergebnisse & Fazit	97
8.1 Reflexion der Workshop-Methodik	97
8.2 Reflexion über gesamten Prozess	99
8.3 Ergebnisse und Learnings	100
8.4 Potenziale für andere Anwendungen	102
8.5 Ausblick	102
Literaturverzeichnis	104
Abbildungsverzeichnis	107
Eidesstattliche Erklärung	109



Die approbierte gedruckte Originalversion dieser Diplomarbeit ist an der TU Wien Bibliothek verfügbar
The approved original version of this thesis is available in print at TU Wien Bibliothek.

1. Persönliche Motivation

Die Entscheidung, im Rahmen meiner Diplomarbeit ein partizipatives Projekt für die Umstrukturierung der Pädagogischen Hochschule Wien zu planen, basiert auf mehreren Grundlagen. Zum einen habe ich in meiner Studentenlaufbahn selbst erlebt, wie sich mangelhafte Arbeitsräume, dunkle Bibliotheken und fehlende Aufenthaltsräume auf die Produktivität und den Erfolg im Studium auswirken können. Darüber hinaus haben mir diverse Entwurfsprojekte gezeigt, dass selbst die fortschrittlichsten Bildungskonzepte von ihrem gebauten Rahmen eingeschränkt werden können. Als sich die Möglichkeit ergab, einen Umbau der PH Wien zu planen, stand für mich von Anfang an die Zusammenarbeit mit den Studierenden im Mittelpunkt. Dabei war es mir besonders wichtig, verschiedene Methoden zu finden, um ihre Bedürfnisse an die Lernumgebung herauszufinden und ihre Interessen und Visionen umzusetzen. Im Laufe der Arbeit habe ich mich ausführlich mit den komplexen Herausforderungen und Chancen auseinandergesetzt, denen Bildungseinrichtungen in Zeiten des Wandels gegenüberstehen. Durch die intensive Zusammenarbeit mit den Studierenden habe ich zudem interessante Einblicke in deren spezifische Wünsche und Herausforderungen bekommen. Ich möchte die Möglichkeit nutzen, mich bei allen teilnehmenden Studierenden für die aufschlussreiche Zusammenarbeit zu bedanken, ohne die diese Arbeit nicht möglich gewesen wäre. Außerdem danke ich meiner Freundin Elisa für das Verständnis und die Unterstützung in diesen anstrengenden Zeiten.

2. Einleitung

„Noch die Kinder der Studentinnen und Studenten, die zur Zeit an den Hochschulen immatrikuliert sind, werden von einem Studium in modernen Hochschulräumen nur träumen können.“

So kommentiert der Hochschulexperte Adrian Grasse den Zustand der deutschen Bildungslandschaft. Alleine in Berlin bestand an den Hochschulen 2023 aufgrund von Bauschäden, Schadstoffbelastung oder Heizungsausfall eine brachliegende Fläche von 30.000 Quadratmetern und ein Investitionsbedarf von 8,2 Milliarden Euro. Grasse betont, dass die Qualität von Forschung und Lehre nicht länger durch eine mangelhafte Infrastruktur gefährdet werden darf. Für die Umsetzung der aktuell nötigen Sanierungsarbeiten wird jedoch laut der Wissenschaftsverwaltung ein Zeitraum von 15 bis 23 Jahren vorgesehen (Burchard, 2023). Auch an österreichischen Hochschulen besteht seit der Corona-Pandemie ein Konflikt aus räumlichem Handlungsbedarf und Budgetkürzungen. Während sich gerade in den letzten Jahren zusätzliche räumliche Herausforderungen für Bildungs- und Forschungsinstitutionen ergeben haben, gibt es für Hochschulen aufgrund stark steigender Kosten oftmals andere Prioritäten (Standard, 2022).

Die allgemeinen Veränderungen der räumlichen Bedürfnisse von Hochschulen sind dabei auf verschiedene parallele Entwicklungen zurückzuführen. Alexandra Becker und Richard Stang vom Learning-Research Center der Hochschule der Medien in Stuttgart erklären, dass ein deutlicher Paradigmenwechsel von Lehrzentrierung zur Lernzentrierung stattfindet. Zusätzlich wird der Wandel der Hochschulbildung von Faktoren wie globalen Veränderungen, pädagogischen Innovationen und Digitalisierung vorangetrieben. Traditionelle Lehrformen wie Vorlesungen, die zentrale Aspekte vieler Universitätsgebäude sind, erfordern heutzutage gar nicht mehr zwangsläufig physische Räume. Stattdessen müssen Hochschulen ihre räumlichen Möglichkeiten neu definieren, um den Bedürfnissen von Lernenden und Lehrenden gerecht zu werden (Becker; Stang, 2023). Seit der Corona-Pandemie hat sich gezeigt, dass Hochschulen eine bedeutende Rolle als soziale Orte für Interaktionen und Zusammenarbeit spielen. Dementsprechend müssen sie zusätzlich Funktionen und Räume bieten, die über klassische Lehr- und Lernaspekte hinausgehen. Die Planung und Entwicklung dieser Räume erfordert dabei eine ganzheitliche und systematische Herangehensweise, die die Bedürfnisse aller AkteurInnen berücksichtigt. Ebenso muss die bauliche Infrastruktur als strategische Ressource für den digitalen Wandel verstanden werden (Prill, 2023). Bei der Gestaltung von Bildungsräumen darf nicht vernachlässigt werden, dass dieses gebaute Umfeld für viele Menschen ein bedeutendes Zentrum ihres alltäglichen Lebens darstellt. Gerade vor dem Hintergrund aktueller Entwicklungen im Bereich des ganztägigen Aufenthalts stellen Bildungsinstitutionen wichtige Lebensräume für ihre NutzerInnen dar. Aus zukünftigen Entwicklungen wie der Digitalisierung oder dem Wandel des Arbeitsmarkts ergeben sich nicht nur veränderte Ansprüche an Studierende, sondern auch an die Räume, in denen sie ausgebildet werden (Frank, 2023). Obwohl sich also Hochschulen eigentlich schon mit baulichen Fragen der Zukunft auseinandersetzen müssten, scheitert oftmals schon die Instandsetzung bestehender Gebäude. Der hohe Bedarf an Sanierungs- und Umbauarbeiten kann dabei allerdings nicht nur als Problem gesehen werden, sondern auch als Chance für zukunftsorientierte Umgestaltungen.

Die Pädagogische Hochschule Wien ist ein anschauliches Beispiel für eine sanierungsbedürftige Hochschule in Österreich. Zwar ist sie die größte Pädagogische Hochschule des Landes und ein wertvolles Zentrum für Bildung, jedoch gibt es räumlich diverse altersbedingte Probleme. Das große Potenzial der PH Wien ist die Lage neben zwei direkt angrenzenden Praxisschulen. Durch den gemeinsamen Campus herrscht eine enge Verknüpfung zwischen den ProfessorInnen der Hochschule und den Lehrkräften. Zudem arbeiten viele der Studierenden in den Schulen. Durch den stetigen Austausch werden innovative pädagogische Ansätze, die an der PH gelehrt werden, oftmals direkt in den Schulen ausprobiert und positive Erkenntnisse in den Lehrplan integriert (PH Wien, o.D.).

Aus architektonischer Sicht ergibt sich daraus ein enormes Potenzial für räumliche Umsetzungen, die es jedoch aktuell nicht gibt. Im Rahmen von Umbau- und Sanierungsarbeiten wurden die Praxisschulen modernisiert, die PH blieb dabei jedoch un-

verändert. Die Hochschule fungiert als Zentrum für pädagogische Innovationen und die zukunftsorientierte Ausbildung von Lehrpersonen, jedoch wirkt der räumliche Rahmen dafür stark vernachlässigt. Eigens geführte Gespräche mit Studierenden zeigen, dass ein großer Bedarf für einen Umbau besteht. Es stellt sich jedoch die Frage, welche Maßnahmen getroffen werden müssen, um die Potenziale des Standorts und der pädagogischen Innovationen räumlich optimal umzusetzen.

Für die Planung baulicher Interventionen an der PH ist es zudem essentiell, nicht nur ein zukunftsorientiertes Konzept zu entwickeln, sondern die Lösungen an den individuellen Bedarf der NutzerInnen anzupassen. Ein partizipativer Ansatz dient hierbei dazu, die Zielgruppe direkt in die Bedarfsanalyse und den Entwurfsprozess zu integrieren. Dabei wird bewusst die NutzerInnengruppe der Studierenden als ExpertInnen für die Zusammenarbeit gewählt. Die Partizipation der NutzerInnen soll ermöglichen, eine fundierte Grundlagenanalyse durchzuführen und ein ideal angepasstes Entwurfsprojekt zu entwickeln. Die Zusammenarbeit dient dabei als wichtiges Werkzeug, die individuellen Wünsche und Bedürfnisse der Studierenden zu identifizieren, aber auch allgemein benötigte Räume, Funktionen und ästhetische Ansprüche herauszuarbeiten. Mithilfe von architektonischer Expertise werden diese Ergebnisse dann schrittweise weiterentwickelt und schließlich in ein Gebäudekonzept umgesetzt. Anhand verschiedener Beispiele für partizipative Architektur zeigt sich das Potenzial für zielgerichtete Lösungen und NutzerInnenzufriedenheit. Im Bildungskontext beschränken sich solche Projekte jedoch aktuell hauptsächlich auf Schulbauten (Hofmann, 2023). Es stellt sich somit die Frage, wie ein zielführender partizipativer Planungsprozess für eine Hochschule mit Studierenden als HauptnutzerInnen bestmöglich organisiert werden kann. Am Beispiel der Pädagogischen Hochschule Wien soll also im Rahmen dieser Arbeit folgende Frage beantwortet werden:

Wie kann ein partizipativer Prozess systematisch gestaltet werden, um aus den Bedürfnissen von NutzerInnen ein fundiertes räumliches Konzept zu entwickeln?

Ziel dieser Arbeit ist es, mithilfe eines partizipativen Prozesses gemeinsam mit der Hauptzielgruppe einen Lösungsansatz für den Umbau der PH Wien zu schaffen. Es findet dabei eine schrittweise Entwicklung eines Entwurfs mit umfassender Analyse und Recherche statt, bei dem in verschiedenen Schritten mit den NutzerInnen zusammengearbeitet wird. Für die Zusammenarbeit werden strategisch positionierte Workshops organisiert, bei denen die Studierenden mit spielerischen Vorgehensweisen wesentliche Fragen der jeweiligen Entwurfsschritte beantworten. Es findet dabei keine klassische ArchitektInnenarbeit im Top-Down-Format statt, sondern eine gleichgestellte Zusammenarbeit mit gegenseitigen Learnings. Als wesentliches Werkzeug dienen dabei selbst entwickelte Methoden zur Informationsbeschaffung und Architekturvermittlung. Im Laufe des Projekts findet dadurch ein transdisziplinärer Austausch statt, bei dem die Rückkopplung aus gegenseitigem Feedback die Basis für die Entwurfsschritte bietet. Die ArchitektInnenarbeit dient in diesem Prozess nicht zur Bevormundung und alleinigen Entscheidung, sondern zur Moderation und Vermittlung, sowie Evaluierung und Weiterentwicklung der Ergebnisse.

Zu Beginn der Arbeit wird untersucht, wie sich Faktoren wie die Digitalisierung und der Wandel von Bildung und Arbeit auf verschiedene architektonische Bereiche auswirken. Es wird deswegen ein breites Feld an Typologien eröffnet, um zu vergleichen, welche Herausforderungen und Potenziale diese Entwicklungen mit sich bringen. Anhand von Beispielen aus den Bereichen Schulen, Büros und Bibliotheken wird analysiert, welche unterschiedlichen Möglichkeiten es für Lösungsansätze gibt. Durch die Untersuchung progressiver Beispiele wird entsprechend herausgearbeitet, ob Probleme der Hochschullandschaft durch Elemente aus anderen Typologien gelöst werden können. Anschließend wird das Feld der Partizipation genauer untersucht, um die Methoden und Potenziale der NutzerInnenintegration zu verstehen. Dazu wird zuerst ein Blick auf die Grundlagen und die geschichtliche Entwicklung der partizipativen Architektur geworfen. Es werden signifikante AkteurInnen und deren Beweggründe und Vorgehensweisen betrachtet, um fundierte Denkanstöße für den eigenen Ansatz zu bieten. Des Weiteren werden aktuelle repräsentative Beispiele für partizipative Architektur untersucht und gegenübergestellt. Somit wird analysiert, in welchen Projektphasen die Partizipation stattfindet, mit welchen Zielgruppen zusammengearbeitet wird und welche Methoden und Werkzeuge dafür verwendet werden. Um zusätzliche Impulse für den eigenen Prozess zu schaffen, werden zudem die Partizipationsprozesse des deutschen Büros *Baupiloten* untersucht. Aufgrund ihrer Arbeit in der Schularchitektur wird analysiert, welche Erkenntnisse ihre systematisierte Methodik für die Hochschullandschaft bietet. Anschließend wird beschrieben, wie anhand der gesammelten Informationen die eigene Methodik entwickelt wurde und welche Parallelen und Unterschiede es zu den genannten Beispielen gibt. Es wird zudem erklärt, wie der Entwurfsprozess und die einzelnen Workshops aufgebaut sind. Daraufhin wird die Ausgangslage der Pädagogischen Hochschule Wien vorgestellt und ausführlich auf Qualitäten und Probleme untersucht. Im Anschluss daran findet eine genaue Beschreibung der Planung und Umsetzung des eigenen partizipativen Projekts statt. Dabei wird zunächst detailliert beschrieben, wie die einzelnen Entwurfsphasen und Workshops aufgebaut sind. Zu jedem Planungsschritt wird dabei erklärt, an welcher Stelle ein Workshop stattfindet, welche Methoden verwendet werden und welche Ziele es gibt. Nacheinander wird somit genau beschrieben, wie die jeweiligen Workshops durchgeführt wurden und die entsprechenden Ergebnisse umgesetzt wurden. Als Ergebnis des partizipativen Prozesses entsteht schließlich eine fundierte Entwurfsgrundlage, die schließlich genau vorgestellt wird. Zum Schluss werden die Ergebnisse des Projekts reflektiert und mit den anfangs gezeigten Beispielen und Methoden verglichen. Anhand der Ergebnisse wird untersucht, welche Qualitäten und Potenziale sich gerade am Beispiel der PH durch die Beteiligung der Studierenden ergeben haben und was die wichtigsten Learnings während des Prozesses waren. Anschließend wird analysiert, ob der entwickelte Ansatz potenzielle Lösungsmöglichkeiten für andere Projekte und Zielgruppen bieten kann und welche Verbesserungs- und Anpassungsmöglichkeiten es gibt. Anhand des durchgeführten Projekts findet abschließend eine allgemeine Reflexion über die Potenziale von partizipativer Architektur zur zielgerichteten Planung statt.

3. State of the Art

Vor dem Hintergrund aktueller Entwicklungen stellt sich die Frage, welche Funktionen ein Bildungsgebäude braucht, um auf zukünftige Herausforderungen reagieren zu können. Faktoren wie die Digitalisierung, der Wandel des Arbeitsmarkts und pädagogische Innovationen stellen die Hochschullandschaft vor neuartige organisatorische und räumliche Fragen. Das Hochschulforum Digitalisierung ist ein Projekt des Stiftverbandes für die Deutsche Wissenschaft. Im Rahmen ihres Magazins für Hochschulstrategien im digitalen Zeitalter haben sie 2023 ihre LeserInnen aufgerufen, ihnen die schönsten Lehr- und Lernorte ihrer Hochschulen einzureichen. Die beliebtesten Räume der Studierenden sind dabei sehr abwechslungsreich und bieten unterschiedliche Möglichkeiten für das Lernen und Arbeiten. An der Fachhochschule Nordwestschweiz schätzen die Studierenden die flexiblen Arbeitsplätze, an denen sie ihre Lernumgebung individuell gestalten können. Ein Multimedia-Experimentier-raum ermöglicht es den NutzerInnen, verschiedene medienpädagogische Settings zu erkunden und sogar Remote-Studierende zu integrieren. In anderen Einrichtungen wie der SRH Hochschule Heidelberg schaffen spezielle Lernnischen eine geborgene und ungestörte Atmosphäre für das Lernen und die Vorbereitung auf Prüfungen. Co-Learning Spaces an der Universität Bielefeld bieten offene Räume mit gemütlichen Sofas und großen Tischen, die durch flexible Trennwände die Anpassung der Privatsphäre ermöglichen. Ein weiteres Highlight der Studierenden ist der *Digital Creative Space* an der Universität Göttingen, der mit moderner Ausstattung wie Smartboards und Multi-Touch-Tischen ein ideales Setting für gemeinsames Lernen bietet. Zusätzlich werden auch barrierefreie Lernräume geschaffen, die individuelle Bedürfnisse berücksichtigen und ein inklusives Lernumfeld bieten. Insgesamt zeigen diese beliebten Räume, dass Studierende Wert auf flexible, gemütliche und gut ausgestattete Lernumgebungen legen, die ihren verschiedenen Bedürfnissen gerecht werden (Hochschulforum Digitalisierung, 2023).

Gerade bei der Gestaltung einer pädagogischen Hochschule muss im Vorfeld untersucht werden, welche Räume und Funktionen für die Vermittlung von Pädagogik notwendig sind. In diesen Einrichtungen werden Studierende ausgebildet, die später selbst Lernräume für SchülerInnen gestalten. Es kann somit die Frage gestellt werden, welchen Einfluss ihr gebautes Umfeld auf das eigene Verständnis von qualitativen Lehr- und Lernsettings hat. Ein Einblick in verschiedene architektonische Lösungen kann somit dazu beitragen, das Verständnis von Räumen als Werkzeug für die spätere Lehrpraxis zu verbessern.

3.1 Best Practice Beispiele

Aktuelle Entwicklungen beeinflussen nicht nur die Bildungslandschaft, sondern diverse Bereiche der Architektur. Um also Lösungsansätze für Probleme der Hochschulen zu finden, werden zuerst verschiedene verwandte Typologien untersucht. Besonders Bereiche, die von sozialen, technologischen und wirtschaftlichen Faktoren betroffen sind, müssen dynamisch und progressiv sein, um auf neuartige Anforderungen zu reagieren. Aus dem Umfeld der Universitäten zählen dabei Schulen, Büros und Bibliotheken zu den bedeutendsten Beispielen, da moderne Entwicklungen teilweise sehr vom konventionellen Bild dieser Einrichtungen abweichen. Anhand einiger fortschrittlicher und zukunftsorientierter Beispiele wird untersucht, ob sich aus diesen architektonischen Bereichen Denkanstöße für den universitären Kontext ergeben.

3.1.1 Schulen

Für die Umgestaltung einer pädagogischen Hochschule ist es essentiell, die Entwicklungen im Schulbau zu untersuchen. Die Parallelen der beiden Institutionen beschränken sich dabei nicht nur auf die offensichtlichen pädagogischen Zusammenhänge, sondern sie teilen auch ähnliche Ziele und Herausforderungen. Schulen sind ein Paradebeispiel für einen sozialen und pädagogischen Paradigmenwechsel, der nach räumlichen Konsequenzen verlangt. Aktuelle Entwicklungen reflektieren dabei eine grundlegende Neubewertung traditioneller Unterrichtsmodelle und Klassenraumstrukturen. Der herkömmliche Frontalunterricht wird zunehmend hinterfragt und alternative Lernkonzepte gewinnen an Bedeutung (Bundeszentrale für politische Bildung, 2018). In vielen pädagogischen Konzepten spielt dabei die Raumgestaltung eine maßgebliche Rolle. Beispielsweise wird der Raum in der Reggio-Pädagogik als *dritter Pädagoge* definiert, der neben dem Kind selbst, seinen Spielkameraden und seinem sozialen Umfeld entscheidend für die Erziehung ist (Gesellschaft für digitale Bildung, 2022). Inspirierende Beispiele für diesen Ansatz finden sich oftmals in Skandinavien, wo die Raumgestaltung als Aspekt für das Lernverhalten von SchülerInnen sehr ernst genommen wird. Moderne Faktoren wie Ganztagschulen, Inklusion und Digitalisierung bringen unausweichliche Herausforderungen an die Bildungslandschaft mit sich und erfordern flexible Schulräume, die sich an unterschiedliche Anforderungen und Entwicklungen anpassen können. Die Architektur muss selbstständiges Lernen und Autonomie ermöglichen und durch gezielte Raumgestaltung verschiedene Verhaltensweisen erlauben. Da herkömmliche Klassenräume nicht für selbstbestimmtes Lernen und zukünftige Herausforderungen geeignet sind, gibt es ein breites Spektrum an alternativen räumlichen Lösungen. Beispiele für flexible Raumnutzungen, die sich an moderne Anforderungen des Bildungssystems anpassen sind das Klassenraum-Plus-Modell, Clusterschulen und Lernlandschaften. Neben der inneren Organisation spielt die Einbindung der Schulen in den städtischen Kontext eine wichtige Rolle, um eine ganzheitliche Lernumgebung zu schaffen. Ebenso wird die Partizipation von Lehrpersonen in den Planungsprozess empfohlen, um de-

ren Bedürfnisse und Anforderungen in die Gestaltung der Schulräume miteinzubeziehen. Für die Umsetzung von Inklusion und Förderung des Gemeinschaftssinns sind flexible Schulräume essentiell. Gleichzeitig müssen digitale Lernaspekte bei der Planung und Gestaltung von Schulgebäuden berücksichtigt werden (Bundeszentrale für politische Bildung, 2018). Insgesamt ergeben sich durch diese Entwicklungen vielfältige Herausforderungen für alle Beteiligten im Bildungssystem. Pädagogische Entwicklungen bringen also viele Potenziale mit sich, fordern jedoch gleichzeitig viel Flexibilität und Fortschritt von Seiten der Schularchitektur.

Georg Poduschka, Mitbegründer des Architekturbüros *ppag* beschreibt den Wandel der Bildungslandschaft am Beispiel der Stadt Wien. Er erklärt, dass die Stadt schon vor langer Zeit erkannt hat, dass das Bevölkerungswachstum einen massiven Bedarf an Bildungseinrichtungen mit sich bringt. Er lobt Wien dafür, dass es im Unterschied zu anderen Städten den quantitativen Bedarf nicht nur als Herausforderung, sondern auch als qualitative Chance sieht. So wird viel in die Errichtung von Ganztagschulen investiert, um unabhängig von sozialen Hintergründen der Kinder eine Chancengleichheit für alle zu gewährleisten. Die Gestaltung der Räume spielt dementsprechend eine wichtige Rolle, da diese einen bedeutenden Lebensraum für die Kinder darstellen. Der Architekt betont, dass der Unterricht heutzutage vielfältiger ist und LehrerInnen mehr als Begleitpersonen und Coaches agieren, während die Kinder in kleinen Gruppen arbeiten. Moderne Schulen entwickeln sich laut seiner Aussage ständig weiter und traditionelle Flurschulen können modernen Ansprüchen nicht mehr gerecht werden. Allerdings sollten ArchitektInnen sich auch nicht so sehr auf spezifische Modelle wie Clusterschulen fokussieren, sondern auf individuelle Bedürfnisse von einzelnen Bildungseinrichtungen eingehen. Er erklärt, dass die Planung von Schulbauten eine interdisziplinäre Zusammenarbeit erfordert, aber Lehrkräfte und Schulleitungen oftmals nicht integriert werden können, da sie erst kurz vor Fertigstellung bestimmt werden. Poduschka berichtet von seinem Büro, dass 2011 den Generalplanerwettbewerb für den Bildungscampus Sonnwendviertel in Wien gewonnen hat. Mit diesem Pilotprojekt hat *ppag* neue Maßstäbe für zeitgemäße Pädagogik und Schularchitektur gesetzt und den Weg für viele progressive österreichische Schulen geebnet (Augsburg, 2018).

Der Bildungscampus Sonnwendviertel war der erste Bildungsbau in Wien, der nicht lösungsorientiert, sondern zielorientiert ausgeschrieben wurde. Dafür wurde ein umfassender Qualitätskatalog aufgesetzt, der alle Ansprüche des zeitgemäßen pädagogischen Alltags beinhaltet. *ppag* hat aus diesem Katalog einen modernen Campus bestehend aus Kindergarten, Volksschule und Neuer Mittelschule umgesetzt, der als Ganztags- und Ganzjahreseinrichtung mit modernem pädagogisch-räumlichen Konzept funktioniert. Die Pädagogik legt Wert auf individuelle Betreuung, freies Lernen und Projektunterricht (*ppag architects*, 2014).



ABB. 1: BILDUNGSCAMPUS SONNENDVIERTEL, PPAG ARCHITECTS

Der Campus schafft ein pädagogisch ausgeklügeltes soziales Gefüge aus 1.100 Kindern von 0-14 Jahren, die pro Bildungseinrichtung in 4 Cluster aufgeteilt sind. Die jeweiligen Cluster sind rund um einen zentralen *Marktplatz* angeordnet, der als Erschließungs- & Gemeinschaftsfläche dient. Die Bildungsräume (früher *Klassen* genannt) sind quadratisch und verfügen über ein *Nest* für besondere Aktivitäten und speziell gestaltete Möbel. Gemeinsame Bereiche wie Mehrzwecksaal, Bibliothek und Dreifachturnhalle fördern die Zusammenarbeit der verschiedenen Altersgruppen.

Die grafisch-künstlerische Ausgestaltung mit individuellen Farbcodes repräsentiert die Zugehörigkeit zu sozialen Gruppen. Der Freiraum ist optimal genutzt und das Campusmodell setzt sich als innovatives städtisches Gefüge innerhalb des Stadtentwicklungsgebiets Hauptbahnhof in Wien durch (ppag architects, 2014).



ABB. 2: GRUNDRISS SCHULCLUSTER, BILDUNGSCAMPUS SONNENDVIERTEL, PPAG ARCHITECTS

3.1.2 Büros

Neben der Bildungslandschaft gibt es auch in der Arbeitswelt einen grundlegenden Wandel, der durch Aspekte wie die Digitalisierung und verschiedene Wachstumsrichtungen vorangetrieben wird. Durch Trends wie das *New Work*-Konzept entwickeln sich viele Parallelen in den Funktionen von Büros und Hochschulen. Dies äußert sich nicht nur darin, dass Studierende auf die Arbeit in sich wandelnden Arbeitsumfeldern vorbereitet werden sollen, sondern auch, dass sie in ihrem Studienalltag ähnliche Umfelder benötigen. Gerade beim Funktionsbedarf einer pädagogischen Hochschule gibt es fundamentale Parallelen zur Arbeit in modernen Büros. Aufgrund dieser Analogie ist es wichtig, den Wandel der Büroarchitektur anhand innovativer Beispiele zu untersuchen. *New Work* umfasst den Übergang von der klassischen Karriere zu einem Fokus auf Sinnhaftigkeit, das Verschwimmen der Grenzen zwischen Arbeit und Leben sowie die Betonung persönlicher Entwicklung und Flexibilität. Gemeinsamkeiten für den Hochschulkontext ergeben sich in der Notwendigkeit, Arbeitsumfelder agiler und adaptiver zu gestalten, um den Anforderungen einer sich wandelnden Arbeitswelt gerecht zu werden. Dies beinhaltet die Förderung von Kollaboration, Remote-Arbeit und flexiblen Arbeitsformaten (Zukunftsinstitut, 2023).

Gerade in der Post-Pandemie-Ära zeigen sich in der Arbeitswelt besondere Veränderungen. Der Übergang zum Remote-Arbeiten hat viele ArbeitgeberInnen und ArbeitnehmerInnen vor neue Aufgaben gestellt und traditionelle Bürokonzepte zum Umdenken gezwungen. In den USA haben nach der Pandemie monatlich vier Millionen ArbeitnehmerInnen ihre Stellen gekündigt, oftmals vor dem Hintergrund mangelnder Flexibilität am Arbeitsplatz. Die Neugestaltung von Arbeitsraum wird deshalb als langfristige Notwendigkeit betrachtet, mit Schwerpunkten auf Flexibilität, Wohlbefinden und Umweltbewusstsein. Das Arbeiten im Home-Office hat ArbeitnehmerInnen mit einem hohen Level an Selbstorganisation konfrontiert, aber gleichzeitig ein neuartiges Bewusstsein für qualitativen Arbeitsraum geschaffen. Zahlreiche Unternehmen haben daher hybride Arbeitsmodelle implementiert, die nicht nur mehr Flexibilität, sondern auch eine erhöhte Eigenverantwortung der MitarbeiterInnen fördern. Ein inspirierendes Beispiel hierfür ist das *Spotify* Headquarter in London, das den Mitarbeitenden flexible Arbeitsräume und Wohnzimmeratmosphäre bietet. Das *Vitra* HQ in Birsfelden, Schweiz setzt auf flexible Möbel, mit denen die Angestellten ihre Arbeitsumgebungen individuell zusammenstellen können. Diese Ansätze reflektieren den zunehmenden Wert, der auf die individuellen Bedürfnisse und Präferenzen der MitarbeiterInnen gelegt wird. Das Architekturbüro *Studio BELEM* plant mit *aula modula* einen Wohnkomplex, der von Grund auf an die Bedürfnisse des Home-Offices angepasst ist und versucht, eine neue Form von Gemeinschaft aus Remote-Arbeitenden zu schaffen. Diese Beispiele verdeutlichen, dass die Büroarchitektur nach der Pandemie nicht nur auf die aktuellen Herausforderungen reagiert, sondern auch innovative Wege sucht, um den veränderten Arbeitsrealitäten gerecht zu werden (Barry, 2022).

Man kann also die Frage in den Raum werfen, ob Büros in Zukunft mit dem Komfort und der Flexibilität der eigenen vier Wände konkurrieren müssen. Dazu müssen anpassungsfähige räumliche Lösungen entwickelt werden, die eine Vielzahl von Arbeitssettings ermöglichen. Diese Möglichkeiten sollen dabei nicht nur die Gemeinschaft und Zusammenarbeit stärken, sondern auch Raum für Privatsphäre, Rückzug und Einzelarbeit schaffen. Ein besonderer Fokus liegt hierbei auf dynamischen und flexiblen Räumen mit gemütlicher Atmosphäre. In der gegenwärtigen Unternehmenslandschaft sind Büros mit wohnlichem Charakter gerade bei jungen Firmen zum Prestige-Symbol geworden. Die Integration von bunten Räumen mit Wohnzimmer-Atmosphäre signalisiert nicht nur Modernität, sondern soll auch die Zufriedenheit und Produktivität der MitarbeiterInnen fördern. Trotz aller positiven Aspekte von *New Work* gibt es jedoch auch kritische Betrachtungen bezüglich der Vermischung von Arbeits- und Wohnumgebungen. Die Kritik zielt vor allem darauf ab, potenzielle negative Auswirkungen auf die Work-Life-Balance hervorzuheben. Insbesondere wird die Gefahr betont, dass klare Grenzen zwischen beruflichem Engagement und persönlicher Erholung verschwimmen können, was langfristig zu Stress und Burnout führen könnte. Es ist daher von entscheidender Bedeutung, bei der Gestaltung von gemütlichen Bürolösungen (und im Home-Office) eine ausgewogene Balance zu finden, die den Bedürfnissen von MitarbeiterInnen gerecht wird, ohne dabei die Trennung von Arbeit und Privatleben zu vernachlässigen. Diese Überlegungen verdeutlichen die Notwendigkeit, nicht nur ästhetisch ansprechende, sondern auch ergonomisch und psychologisch durchdachte Bürokonzepte für die Zukunft zu entwickeln (Mortice, 2023).

Ein Beispiel für eine zukunftsorientierte Arbeitsumgebung ist das *Patreon Office* vom Architekturbüro *Gensler* in San Francisco.



ABB. 3: PATREON HEADQUARTER, GENSLER

Das Headquarter der Crowdfunding-Plattform hat die wohnliche Atmosphäre ihres ursprünglichen Büros beibehalten, aber signalisiert gleichzeitig, dass sie ein erwachsenes, erfolgreiches Unternehmen sind. Auf einem einzelnen offenen Geschoss findet man eine Auswahl an verschiedenen Arbeitssettings und kreativen Räumen wie Aufnahmeeinrichtungen, Kunststudios und Creator-Suiten. Das Büro ist dabei in verschiedene Neighborhoods unterteilt, in denen die Mitarbeitenden frei ihre Umgebungen zum Fokussieren, Zusammenarbeiten, Vernetzen und Entspannen wählen können (Gensler, 2019).

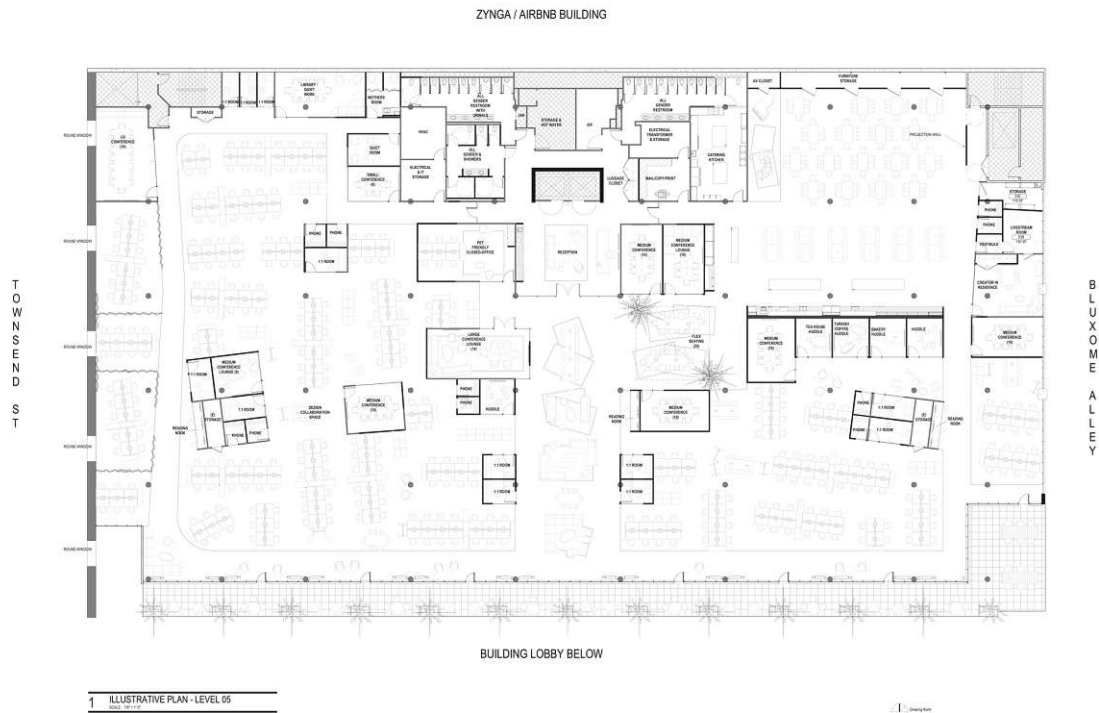


ABB. 4: GRUNDRISS, PATREON HEADQUARTER, GENSLER

3.1.3 Bibliotheken

Eine weitere wichtige Typologie im Kontext der Hochschullandschaft sind Bibliotheken. Sie haben im Wandel aktueller Entwicklungen einen massiven Umschwung durchlebt, der sich in der Transformation von traditionellen Bücherspeichern zu multifunktionalen sozialen Institutionen widerspiegelt. Die Relevanz im Zusammenhang zu Hochschulen besteht hierbei vor allem in der Entwicklung von traditionellen Lernumgebungen zu Orten des sozialen Austauschs und der kollaborativen Wissenskonstruktion (Winter, 2018). Bibliotheken sind ein Paradebeispiel für den Umgang mit modernen Herausforderungen wie Digitalisierung. Obwohl ihre herkömmliche Rolle zur Informationsbeschaffung dadurch immer mehr in den Hintergrund gerückt ist, gibt es viele beeindruckende Beispiele, die diesen Wandel nicht nur als Herausforderung, sondern als Chance genutzt haben. Durch das gezielte Implementieren anderer öffentlicher Funktionen schaffen es viele moderne Bibliotheken, ihre Relevanz im städtischen Kontext somit nicht nur beizubehalten, sondern zu stärken.

Bei der Planung dieser Institutionen spielt immer weniger die klassische Funktion als Wissensspeicher eine Rolle, sondern es müssen Räume und Funktionen entstehen, die einen deutlichen Nutzen für das alltägliche Leben von Gemeinschaften haben. Öffentliche Bibliotheken dienen als beispielhafte Illustration dafür, wie Architektur einen nachhaltigen Unterschied im Leben der Menschen bewirken kann. Bei der Planung ist es deshalb wichtig, Bedürfnisse der NutzerInnen zu berücksichtigen, um Räume für gesunde und lebendige Gemeinschaften schaffen zu können (Nicodemus, 2023). Auch wenn im deutschsprachigen Raum oftmals noch ein herkömmliches Bild von Bibliotheken herrscht, gibt es viele inspirierende internationale Beispiele. In Kolumbien finden sich interessante Modelle, wo Bibliotheken als Mittel gegen Armut und Gewalt funktionieren. In Bogotá liegt der Fokus auf Leseförderung, Bildungsarbeit und gesellschaftlichen Veranstaltungen. Öffentliche Bibliotheken in dieser Region sind Teile von gut finanzierten Kulturzentren und ermöglichen ein breites Spektrum an Dienstleistungen mit den Schwerpunkten Inklusion und Barrierefreiheit. In den Niederlanden und Skandinavien funktionieren Bibliotheken oftmals als *dritter Ort* und Community-Center und erfreuen sich einem hohen öffentlichen Interesse. Diese Beispiele könnten als Anstoß für deutsche und österreichische Projekte dienen, sich vermehrt auf innovative Ansätze einzulassen. Durch die Integration solcher Modelle können Bibliotheken ihre Rolle erweitern und zu lebendigen Zentren für Bildung, Kultur und soziale Interaktion werden. (Bergmann, 2017)

Als Beispiel einer Bibliothek, die als Community-Center funktioniert, kann die *Openbare Bibliotheek (OBA)* in Amsterdam genannt werden.

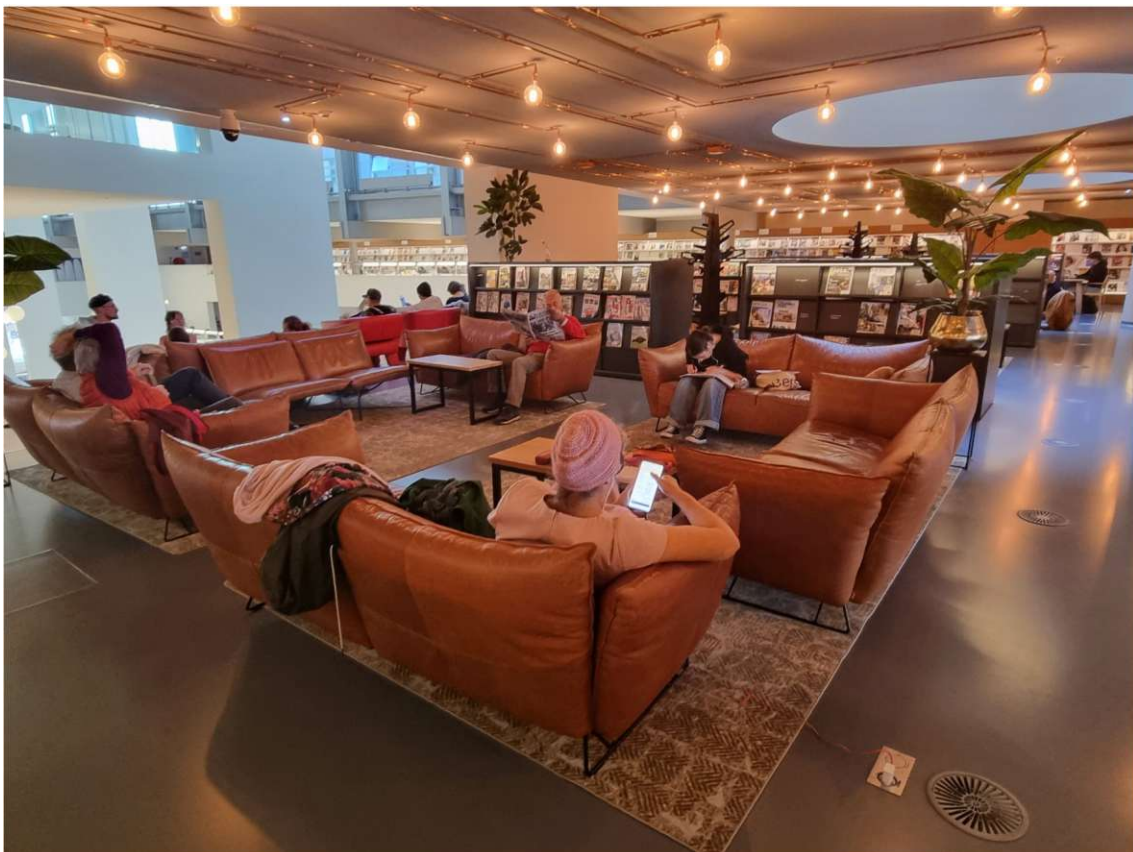


ABB. 5: OBA AMSTERDAM, JO COENEN ARCHITECTS



ABB. 6: OBA AMSTERDAM, JO COENEN ARCHITECTS

Sie repräsentiert eine ausgeklügelte Lösung zur Verbindung von traditionellem Bibliotheksservice und innovativen Ansätzen, die das Gebäude zu einem *Home away from home* machen.

Die OBA ist die größte Bibliothek in den Niederlanden und befindet sich auf Oosterdokseiland, einem dynamischen Wohn- & Arbeitsviertel am Ufer des IJ-Flusses. Architekt Jo Coenen hat bei der Gestaltung die Chance genutzt, Aspekte des städtischen Lebens zu integrieren und den Innen- und Außenraum nahtlos verschmelzen zu lassen. Die Raumsequenz im Inneren ist in drei Kategorien unterteilt, die vertikal gestaffelt sind: Schnelligkeit/Eile, Ruhe und Treffen/Entspannen/Interagieren. Die Bibliothek versucht, als lebendiges Stadtwohnzimmer zu funktionieren, aber auch Begegnungszonen und ruhige Bereiche zu bieten. Durch die Integration von einem Theater, Multimediaräumen, Cafés und einem Restaurant schafft die OBA außerdem einen einladenden Treffpunkt für verschiedene Altersgruppen. Die Architektur und Raumplanung der OBA spiegeln das pulsierende Leben in Amsterdam wider und berücksichtigen verschiedene Bedürfnisse und Geschwindigkeiten. Die Bibliothek ist nicht nur ein Ort des stillen Lesens, sondern der Begegnung, des Lernens und der Unterhaltung. Mit ihrer Vielseitigkeit und ihrem modernen Ansatz ist die OBA ein aktives Zentrum innerhalb der Stadt, das den BürgerInnen eine ansprechende und abwechslungsreiche Umgebung bietet (Lushington et al., 2016).

3.1.4 Hochschulen

Neue Entwicklungen erfordern hierbei nicht nur eine grundlegende Veränderung der Lehrkonzepte, sondern auch der baulichen Infrastruktur von Bildungseinrichtungen. Die Projektmanagerin für das Hochschulforum Digitalisierung beim Centrum für Hochschulentwicklung Anne Prill befasst sich mit der Untersuchung und Entwicklung von innovativen Lernräumen als strategischer Ressource für eine zukunftsorientierte Lernkultur an Hochschulen. Sie erklärt, dass traditionelle, geschlossene Strukturen von Hörsälen und Seminarräumen unzureichend sind, um den Anforderungen moderner, kollaborativer Lehr- und Lernprozesse gerecht zu werden. Bei der Ausbildung von Studierenden steht die Förderung von Zukunftskompetenzen im Fokus, die sie auf die Herausforderungen einer sich ständig wandelnden Welt vorbereiten sollen. Die Räume, in denen diese Ausbildung stattfindet, sind jedoch meist seit mehreren Jahrzehnten unverändert. Universitäten müssen in Zukunft hybride Räume schaffen, die nicht nur die physische und digitale Präsenz integrieren, sondern auch flexible Übergänge zwischen verschiedenen Raumdimensionen ermöglichen. Bei der Planung von innovativen Lernumgebungen müssen ExpertInnen aus verschiedenen Fachrichtungen wie Architekturschaffende, UmweltpsychologInnen, IT-SpezialistInnen und Vertretende der Raumplanung als interdisziplinäre Teams zusammenarbeiten. Zusätzlich ist die frühzeitliche und kontinuierliche Partizipation der NutzerInnen im Planungsprozess essentiell, um nicht nur zweckmäßige Lernräume zu schaffen, sondern eine neue Lern- und Begegnungskultur zu ermöglichen. Ziel ist es, mit so vielen AkteurInnen wie möglich eine holistische und strategische Gestaltung des Campus der Zukunft zu ermöglichen, der nicht nur als Ort der Wissensvermittlung, sondern als sozialer Raum für Interaktion, Kollaboration und kritisches Reflektieren fungiert (Prill, 2023).

3.2 Räumliche Potenziale für Hochschulen

Die Untersuchung der gezeigten Typologien ergibt viele wertvolle Parallelen für den Hochschulkontext. Sie verdeutlichen, dass die Hochschullandschaft vor neuen Herausforderungen steht, die eine grundlegende Neubewertung der organisatorischen und räumlichen Strukturen erfordern. Insbesondere im Hinblick auf die Entwicklung von innovativen Lernumgebungen und die Anpassung an zukünftige Anforderungen lassen sich bedeutende Learnings ableiten.

Ein wichtiger Faktor ist dabei der Umgang mit dem ganztägigen Aufenthalt und der Funktion als *dritten Raum*. Wie auch bei den gezeigten Beispielen spielt das räumliche Umfeld von Hochschulen eine wichtige Rolle im Leben der NutzerInnen. Die Verwendung von Elementen, die ein *home away from home* ermöglichen, können sich also maßgeblich auf die alltäglichen Abläufe und die Zufriedenheit der Studierenden auswirken. Im Bereich der Produktivität bedeutet das, dass es verschiedene Bereiche für die Arbeit geben muss. Da der PH-Alltag deutliche parallelen zur Büroarbeit hat, können Studierende dort besonders von Co-Working-Möglichkeiten profitieren, die

verschiedene Settings für Einzel- und Zusammenarbeit ermöglichen. Dabei können verschiedene Zonen dafür dienen, das Arbeitsumfeld je nach Bedarf selbst auszuwählen. Ein wichtiges Learning aus den Beispielen ist jedoch, dass für einen ganztägigen Aufenthalt nicht nur leistungsorientierte Aspekte berücksichtigt werden dürfen. Es müssen zudem Funktionen entstehen, die Austausch und Entspannung ermöglichen und das Wohlbefinden und Gemeinschaftsgefühl der NutzerInnen stärken. Es muss ein angenehmer und vielfältiger Tagesablauf ermöglicht werden, der nicht nur die Produktivität der NutzerInnen steigert, sondern zu ihrer Lebensqualität beiträgt. Beispiele aus dem Büroumfeld zeigen, dass Faktoren wie die zunehmende Digitalisierung dabei zusätzliche Chancen darstellen können. So kann beispielsweise die Möglichkeit von optionalen Hybrid-Arbeitsformen dazu beitragen, den Alltag der NutzerInnen flexibler und komfortabler zu gestalten. Für Lehramtsstudierende mit streng durchgetakteten Tagen und verschiedenen Arbeitsplätzen ergeben sich daraus wichtige Potenziale. Zuletzt zeigen die Beispiele die Funktion als Community-Center. Anhand der modernen Bibliotheken lässt sich erkennen, dass die Implementierung öffentlicher Funktionen einen deutlichen Mehrwert für das Umfeld haben kann. Obwohl bei der Planung von Hochschulen der Nutzen für die Studierenden im Zentrum steht, kann die gezielte Einbindung öffentlicher Aspekte gleichzeitig für NutzerInnen und Außenstehende von Vorteil sein. Gerade bei Projekten in peripherer Lage oder mit mangelnder Infrastruktur kann eine Hochschule somit dazu beitragen, ihre Umgebung zu beleben und die Gemeinschaft zu stärken.

Die vorgestellten Projekte haben interessante räumliche Lösungen und progressive theoretische Ansätze eröffnet. Zusammenfassend zeigt sich, dass die Planung aller moderner Typologien eine ganzheitliche und interdisziplinäre Herangehensweise erfordert, die flexibel, technologieorientiert, sozial und partizipativ ist. Vor allem lässt sich jedoch erkennen, dass eine individuelle und bedachte Vorgehensweise an erster Stelle steht und es keine einheitlichen Lösungen gibt, die für alle Interessen gelten.

3.3 Partizipative Architektur

Für den Umbau der PH Wien war es essentiell, einen systematischen Planungsprozess durchzuführen, der ermöglichte, die individuellen Bedürfnisse der NutzerInnen zu evaluieren und umzusetzen. Durch einen selbst organisierten partizipativen Prozess sollten dabei nicht nur die Bedürfnisse und Perspektiven der Studierenden evaluiert werden, sondern ein gemeinsamer Prozess zur Umsetzung stattfinden. Im Folgenden soll dazu zunächst ein Überblick über das Feld der partizipativen Architektur geboten werden.

3.3.1 Definition

Partizipative Architektur beschreibt grundsätzlich einen Planungs- und Gestaltungsansatz, bei dem zukünftige Zielgruppen wie Nutzende, Bewohnende oder Gemeinschaften aktiv am Entwurfsprozess beteiligt sind. Dieser Ansatz geht über die traditionelle Top-Down-Methode hinaus, bei der Architekturschaffende und PlanerInnen

allein für die Gestaltung von Gebäuden und öffentlichen Räumen verantwortlich sind. Das Ziel bei der Integration verschiedener Zielgruppen ist vor allem, deren Bedürfnisse, Wünsche und Perspektiven bestmöglich evaluieren und umsetzen zu können. Somit findet eine demokratische und inklusive Herangehensweise an die Architektur statt, bei der verschiedene AkteurInnen aktiv ihre gebaute Umgebung beeinflussen können. Die partizipative Architektur kann auf verschiedenen Ebenen stattfinden: angefangen von der Zusammenarbeit mit Einzelpersonen bis hin zur Einbindung von verschiedenen großen Gruppen. Durch Methoden wie Workshops, Diskussionen und Planungssitzungen wird versucht, eine bessere Verbindung zwischen den Menschen und den von ihnen genutzten Räumen herzustellen. ArchitektInnen nehmen dabei zusätzlich eine Rolle als ModeratorInnen und VermittlerInnen ein, um ein Verständnis für räumliche Möglichkeiten bei den Zielgruppen zu schaffen und deren Interessen anschließend umzusetzen (BBSR, 2017; Hofmann, 2023).

3.3.2 Potenziale & Schwierigkeiten

Die Partizipation ermöglicht verschiedenen Personen, aktiv an Entscheidungen über ihr gebautes Umfeld teilzunehmen, was Empowerment fördert und die Gemeinschaftsbeteiligung stärkt. Die Einbeziehung verschiedener Perspektiven und Bedürfnisse in den Planungsprozess führt zu einem höheren Level an Vielfalt und Inklusion, da nicht nur für entsprechende Zielgruppen geplant wird, sondern mit ihnen zusammen. Durch die aktive Beteiligung am Gestaltungsprozess können sich die Gemeinschaften außerdem stärker mit dem gebauten Umfeld identifizieren als bei architektonischen Standardlösungen. Ebenso wird dadurch die lokale Identität und Authentizität bewahrt und Personen können ihre kulturellen und historischen Werte in die Planung mit einbringen. Dadurch können kreative und einzigartige Projekte entstehen, die zugleich kulturell und historisch verwurzelt sind. Zudem kann Partizipation in der Architektur nachhaltigere städtische Entwicklungen fördern, da die Bedenken der TeilnehmerInnen zu Umweltschutz und Ressourcennutzung berücksichtigt werden. Im Idealfall haben ExpertInnen und NutzerInnen einen gemeinsamen Erkenntnisprozess und bringen ihr gesammeltes Wissen ein, um zur bestmöglichen Lösung zu kommen (BBSR, 2017; Hofmann, 2023).

Problematisch an der partizipativen Projektgestaltung ist, dass sie nicht in der Honorarordnung für ArchitektInnen und IngenieurInnen (HOAI) vorgesehen ist und somit nicht zwangsläufig vergütet wird. Oftmals werden partizipative Ansätze also gar nicht in Erwägung gezogen oder nur halbherzig durchgeführt. Die Einbeziehung der Gemeinschaft in den Planungsprozess kann zudem zeitintensiv sein und den Prozess von Bauprojekten verzögern, was auch finanzielle Konsequenzen hat. Darüber hinaus bringt die Zusammenarbeit mit Gruppen von Menschen auch immer verschiedene Meinungen und Interessen mit sich, was zu Konflikten führen kann. Kompromisse zu finden, die die Bedürfnisse aller Beteiligten berücksichtigen, ist somit oft eine große Herausforderung. Zudem muss die Koordination und Kommunikation der verschiedenen AkteurInnen organisiert werden, um einen strukturierten Ablauf aufrecht zu

erhalten. Ebenfalls schwierig ist, dass nicht alle Personen über erforderliches Fachwissen in Architektur und Stadtplanung verfügen, weshalb ArchitektInnen zusätzlich eine moderierende und vermittelnde Rolle einnehmen müssen, um realisierbare und funktionsfähige Entwürfe zu entwickeln. Auf der anderen Seite besitzen auch nicht alle ArchitektInnen das Fachwissen in der Didaktik und der Arbeit mit Menschen. In partizipativen Prozessen sind Fähigkeiten in der Moderation von Gruppendiskussionen, NutzerInnenbeteiligung und interdisziplinärer Zusammenarbeit essentiell. Bei der Arbeit mit Gruppen besteht die Gefahr, dass manche Personen in der Gemeinschaft mehr Einfluss haben als andere, was zu Machtungleichgewichten bei der Entscheidungsfindung führen kann. Es wird also eine sorgfältige Gestaltung des partizipativen Prozesses benötigt, um einen demokratischen Ablauf sicherzustellen. Es besteht außerdem die Herausforderung, eine ausgewogene Balance zwischen dem Fachwissen der ExpertInnen und der Meinung der NutzerInnen aufrecht zu erhalten, um sowohl soziale Akzeptanz als auch technische Machbarkeit sicherzustellen. Für Architekturschaffende bedeutet ein partizipativer Entwurf somit eine Reihe zusätzlicher Aufgabenbereiche, die über ihre eigentliche Ausbildung und Berufspraxis hinausgehen. Es lässt sich nicht bestreiten, dass die Einbeziehung von NutzerInnen in den Gestaltungsprozess einen höheren Planungs-, Organisations- Kosten- und Zeitaufwand mit sich bringt, jedoch kann die Zusammenarbeit gerade in den frühen Planungsphasen richtungsweisend sein und zukünftige Probleme schon vor ihrer Entstehung beseitigen. Insgesamt bringen partizipative Ansätze die Möglichkeit mit sich, lebendigere, inklusivere und nachhaltigere Projekte zu schaffen, erfordern jedoch sorgfältige Planung und Abwägung, um potenzielle Herausforderungen zu bewältigen (BBSR, 2017; Hofmann, 2023).

„Es bedarf einer wirklichen Veränderung, die neue Akteure wie auch neue Verhaltensweisen entwickelt: Alle Barrieren zwischen Bauenden und Nutzenden sollen daher aufgehoben werden, damit Bauen und Gebrauch zu zwei Momenten eines einzigen Gestaltungsprozesses werden; dann gehen die programmierte Aggressivität der Architektur und die zwangsläufige Passivität der Nutzer in einem Zustand der Gleichwertigkeit von Entscheidungsfähigkeit und Kreativität auf, bei dem jeder – mit je spezifischen Wirkungen – Architekt ist, und jedes architektonische Ereignis – von wem auch immer konzipiert und ausgeführt – als Architektur angesehen wird“ (De Carlo, 1970).

3.3.3 Geschichtlicher Überblick

Partizipative Architektur ist nicht nur als Werkzeug zur Bedarfsermittlung entstanden, sondern vor allem zur politischen und sozialen Selbstbestimmung. Im Folgenden wird deshalb die geschichtliche Entwicklung kurz anhand einiger repräsentativer Ereignisse veranschaulicht.

1960

Pioniere & Radikale

In Europa wurde in den 1960er Jahren die moderne Architektur kritisiert, da sie als zu elitär und abgehoben empfunden wurde. Personen wie Giancarlo De Carlo setzten sich für eine Demokratisierung von Bauprojekten ein (Charitonidou, 2021). In den USA gab es gleichzeitig Pioniere wie Henry Sanoff, die fortgeschrittene Ideen aus der Planung und Psychologie in die Architektur einbrachten. Sanoff entwickelte einen radikalen neuen Masterstudiengang an der North Carolina State University und gründete die Community Development Group, die eine architektonische Ausbildung in Zusammenarbeit mit verschiedenen Gemeinschaften bot. Sanoffs Erbe umfasst nicht nur innovative architektonische Bildungsprogramme, sondern auch die Entwicklung von Werkzeugen und Methoden für partizipatives Design. Erstmals wurde somit die Rolle der BürgerInnenbeteiligung als Werkzeug für Veränderung im Schaffen der gebauten Umwelt gelehrt (Luck, 2018).

Bottom-Up-Ansätze

Ausgelöst durch die Free Speech Movement begannen Studierende 1964, die Relevanz ihrer Ausbildung zu hinterfragen. Civil Rights Leader Whitney Young Jr. kritisierte ArchitektInnen auf einer AIA-Konvention und förderte die Gründung von partizipativen Community Design Centers (CDCs) in den USA. CDCs baten kostenlose Designdienstleistungen für gemeinnützige Organisationen an und förderten die Zusammenarbeit zwischen Universitäten und Zivilgesellschaft (Luck, 2018). Projekte wie Learning from Las Vegas von Robert Venturi, Denise Scott Brown und Steven Izenour betonten zusätzlich die Wichtigkeit der Einbeziehung von normalen Menschen in den Planungsprozess (Korody, 2016).

1970

Partizipative Aktionsforschung

Participatory Action Research (PAR) entstand als praktische Methode, die Wissen aus Gemeinschaften durch Design, Planung, Forschung und Beteiligung integrierte. Es handelte sich um eine proaktive Strategie, die politische und soziale Relevanz in der gebauten Umgebung betonte und Paulo Frieres Konzept von Lernen durch Tun entsprach. In Europa wurde in den 1970er Jahren das partizipative Design von radikalen Architekturschaffenden wie John Habraken, Herman Hertzberger und Walter Segal gefördert, indem sie BenutzerInnen aktiv in den Entwurfsprozess einbezogen (Luck, 2018).

Soziale Gerechtigkeit & Inklusion

Die sozialen Gerechtigkeitsbewegungen in den USA brachten verstärkt die politische Einstellung auf, dass Menschen das Recht haben sollten, an Entscheidungen teilzunehmen, die ihr Leben beeinflussen. Pioniere wie Reyner Banham und Nigel Cross betonten die Notwendigkeit der NutzerInnenbeteiligung, um fundierte Designentscheidungen treffen zu können. Ende der 1970er Jahre entwickelte sich ein stetiger Wandel in der Beziehung zwischen ArchitektInnen und NutzerInnen. Die ersten Designforschenden suchten nach neuen Ansätzen, um durch Partizipation die zunehmenden Probleme der vom Menschen geschaffenen Welt zu bewältigen (Luck, 2018). Der Architekt Christopher Alexander entwickelte 1977 eine baukastenartige Lösung zur Systematisierung des Entwurfsprozesses, um das Design transparenter und verständlicher für Laien zu machen (Hofmann, 2023).

1980-1990

Veränderungen im gesellschaftspolitischen Umfeld

In den 1980er Jahren änderte sich die politische Situation und die Unterstützung für partizipative Designprojekte ging stark zurück. In England wurden zumindest die Community Technical Aid Centres (die britische Version der CDCs) weiterhin unterstützt und es entstanden neue Gruppen wie die Matrix Feminist Architectural Co-Operation. In den 1990er Jahren nahm die Unterstützung für BürgerInnenbeteiligung noch weiter ab, weshalb die Entwicklung stark stagnierte. Architekturschaffende wie Levitt Bernstein, Hans Haenlein Architects und Gensler entwickelten trotz fehlender finanzieller Unterstützung neue Methoden zur Partizipation (Luck, 2018).

2000

Progressive architektonische Praktiken

Nach der Wirtschaftskrise von 2008 fand eine Wiederbelebung der architektonischen Praxis statt, mit Fokus auf Diversität, Kollektivität und sozialen Prozessen. Es entwickelten sich neue Methoden, Arbeitsweisen und progressive Kollektive. Innovative Gruppen wie muf, Boys und Assemble förderten die kreative Zusammenarbeit und öffentliche Beteiligung. Die politische Theorie des Agonismus wurde als wichtiges Konzept in der Architektur und der partizipativen Forschung betrachtet, da sie Konflikte und Vielfalt als essentiell für die Demokratie betonte (Luck, 2018).

2010-heute

Zwischen Skalierung und Oppression

ArchitektInnen engagierten sich zunehmend in größeren städtischen und regionalen Entwicklungsprojekten, wodurch sich ihre Rolle immer mehr zu umfassender BürgerInnenbeteiligung verlagerte. Es fand zudem immer mehr Beteiligung an globalen Partizipationsinitiativen für internationale Entwicklung und Katastrophenhilfe statt. Architektinnen versuchten also zunehmend, ihre Fähigkeiten sowohl in räumlichen als auch in politischen Angelegenheiten einzubringen (Luck, 2018). Trotz hohem Ansehen und vielen positiven Beispielen wuchsen bis heute aber auch die Konflikte zwischen partizipativen Projekten und neoliberalen Tendenzen (Kaminer, 2014).

3.3.4 Wichtige AkteurlInnen

Giancarlo de Carlo

Demokratie durch Design

Ein italienischer Architekt und Theoretiker, der sich stark für die Einbeziehungen von Gemeinschaften in den architektonischen Entwurfsprozess einsetzte. Er förderte die Idee der demokratischen Architektur, bei der die NutzerInnen aktiv in den Planungsprozess eingebunden sind. De Carlo betonte die Wichtigkeit der lokalen Kultur und Kontext in der Architektur und strebte nach Lösungen, die den Bedürfnissen und Wünschen der Gemeinschaft gerecht werden. (Charitonidou, 2021).

Christopher Alexander

Der Mustermeister

Der US-amerikanische Architekt und Theoretiker ist unter anderem bekannt für sein bahnbrechendes Werk *A Pattern Language*. Dieses Buch präsentiert eine Sammlung von 253 architektonischen Mustern, die dazu dienen, lebenswerte, funktionale und ästhetisch ansprechende Räume zu schaffen. Alexander betont die Notwendigkeit der Gemeinschaftsbeteiligung, indem er darauf besteht, dass Menschen aktiv am Gestaltungsprozess ihrer Umgebung teilnehmen sollten. Seine Arbeit hat einen starken Einfluss auf die Ideen der partizipativen Architektur ausgeübt, indem sie eine Struktur für die Zusammenarbeit zwischen Architekten und Gemeinschaften bietet (Seamon, 2007).



ABB. 7: GIANCARLO DE CARLO (MITTE) BEI DEN PROTESTEN DER TRIENNALE DI MILANO IM MAI 1968

Yona Friedman

Flexibilität als Grundprinzip

Ein Architekt und Stadtplaner, der für seine Ideen zu mobilen Architekturen und partizipativen Planungsansätzen bekannt ist. Er entwickelte Konzepte wie die *Ville Spatiale* (Stadt im Raum), die flexible und anpassbare Strukturen vorsah, um den Bedürfnissen der BewohnerInnen gerecht zu werden. Friedman setzte sich für eine demokratische Planung ein, bei der die Menschen selbst aktiv an der Gestaltung ihrer Umgebung teilnehmen können, und ermutigte zu einer offeneren und flexiblen Architektur (Hill, 1976).

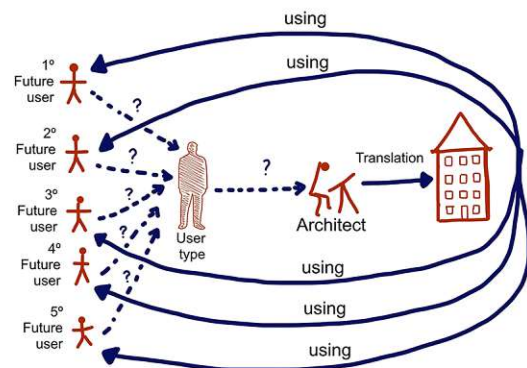


ABB. 8: YONA FRIEDMAN: THE USER TYPE

Henry Sanoff

Gemeinschaften durch Workshops formen

Angesehener Architekt und Pionier der partizipativen Planung. Als Professor an der North Carolina State University hat er maßgeblich zur Entwicklung partizipativer Methoden beigetragen. Insbesondere seine *Participatory Design Workshop-Methode* fördert die enge Zusammenarbeit von ArchitektInnen und Gemeinschaften. Sanoffs Arbeit hebt die Bedeutung lokaler Kenntnisse und Kultur hervor, um effektive, nachhaltige Lösungen zu schaffen. Durch seine Lehrtätigkeit und zahlreiche Projekte hat er die partizipative Architektur als integralen Bestandteil zeitgemäßer Planung etabliert (Sanoff, 1988).



ABB. 9: LINA BO BARDI - ZEICHNUNG MASP

Lina Bo Bardi

Soziale Verantwortung im Design

Eine bedeutende italienische Architektin, die abseits der westlichen Mainstream-Architektur auf Spielfreude und Vielfalt setzte. Bo Bardi betonte stets den sozio-politischen Kontext ihrer Arbeit, lehnte große Gesten ab und engagierte sich besonders in ärmeren Gemeinschaften. Ihr bekanntestes Projekt, das Kunstmuseum São Paulo (MASP), entwarf sie mit einer informellen, lebendigen Herangehensweise und belebte ihre Zeichnungen mit Menschen und Pflanzen. Auch das SESC Freizeitzentrum in São Paulo zeigt ihren Wunsch, demokratische Räume zu schaffen. Bo Bardi setzte sich aktiv im kulturellen Leben Brasiliens ein, war Aktivistin, leitete ein Kulturzentrum und hinterließ ein erstaunlich vielseitiges Erbe als Architektin, Designerin und Lehrerin (Oliveira, 2006).

Jane Jacobs

Städte für Menschen, nicht für Autos

Zwar keine klassisch ausgebildete Architektin, aber eine wichtige Figur im Bereich städtischer Planung. Sie war eine einflussreiche Autorin und Aktivistin, die mit ihrem Buch *The Death and Life of Great American Cities* die städtische Planung revolutionierte. Sie kritisierte die traditionellen städtebaulichen Praktiken, die oft zu Monotonie und sozialem Verfall führten. Jacobs betonte die Bedeutung von Vielfalt, lebendigen Straßen und der direkten Beteiligung der Gemeinschaft an städtischen Entwicklungsprozessen. Ihr Werk unterstreicht, dass erfolgreiche städtische Räume aus der aktiven Beteiligung und dem Verständnis der Menschen entstehen, die sie bewohnen (Fuller, 2017).



ABB. 10: THE ILLUSTRATED STORY OF JANE JACOBS

©The Urban Mycellium

William H. Whyte

Beobachten, um zu gestalten

Ein Stadtsoziologe und Pionier in der Beobachtung des menschlichen Verhaltens im städtischen Raum. Durch seine Forschungen, insbesondere durch die Studien zu öffentlichen Plätzen, trug Whyte wesentlich zum Verständnis bei, wie Menschen den städtischen Raum nutzen. Seine Arbeit betonte die Bedeutung von Aktivitäten und Interaktionen in öffentlichen Räumen und half, Prinzipien für die Schaffung lebendiger, sozialer und partizipativer städtischer Umgebungen zu entwickeln (Romeo, 1998).

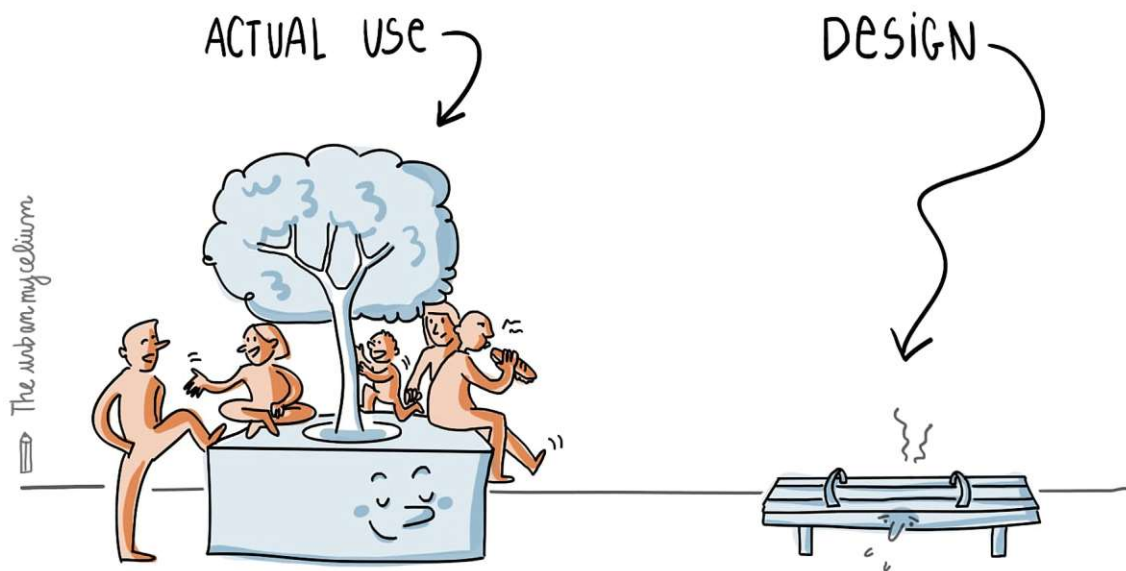


ABB. 11: WILLIAM H. WHYTE'S RECIPE FOR GOOD PUBLIC SPACES

Sherry Arnstein

Die Beteiligungsleiterin

Eine Sozialwissenschaftlerin, die die *Leiter der Beteiligung* entwickelte: ein Modell, das die verschiedenen Ebenen der Beteiligung von Menschen in Entscheidungsprozessen beschreibt. Arnstein identifizierte unterschiedliche Grade der Partizipation, von der Manipulation bis zur vollen Bürgerinnenkontrolle. Ihr Werk trägt dazu bei, das Bewusstsein für die Dynamik der Macht und Kontrolle in partizipativen Prozessen zu schärfen und schafft eine Grundlage für die Diskussion über eine effektive Beteiligung der Gemeinschaft (Arnstein, 1969).

Arnstein (1969) Ladder of citizen participation

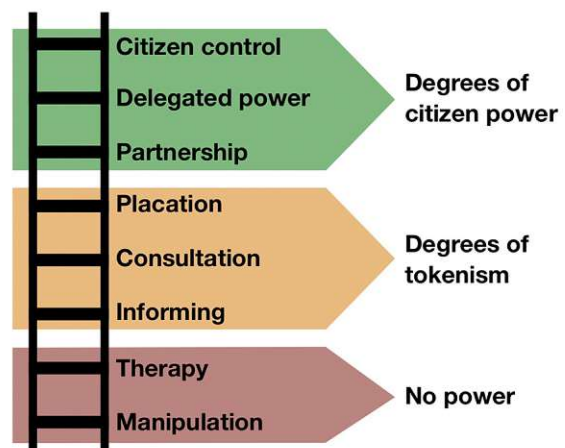


ABB. 12: SHERRY ARNSTEIN: LADDER OF CITIZEN PARTICIPATION

Nabeel Hamdi

Lokales Wissen, globale Lösungen

Ein britischer Architekt und Planer, der sich intensiv mit partizipativer Entwicklung und Planung befasst hat. Seine Arbeit konzentriert sich auf die Integration von Gemeinschaften in den Planungsprozess, insbesondere in Entwicklungsländern. Hamdi fördert Methoden, die lokale Kenntnisse und Ressourcen nutzen, um nachhaltige und sozial gerechte Lösungen zu schaffen. Seine Bemühungen tragen dazu bei, partizipative Ansätze weltweit zu verbreiten (Hamdi, 1995).



ABB. 13: BAUPILOTEN-WORKSHOP

Baupiloten

Gemeinschaften gestalten, nicht nur bauen

Ein Architekturbüro mit Fokus auf partizipativer Architektur. Ihr Ansatz basiert auf systematischen Erkundungen der NutzerInnenwünsche, um die Menschen aktiv in die Gestaltung ihrer Lebensumwelt einzubeziehen. Das interdisziplinäre Team arbeitet in allen Phasen der HOAI an Bildungs-, Kultur- und Wohnbauten sowie in der Quartiersentwicklung. Durch professionelle Beteiligungsformate werden gezielt Zielgruppen angesprochen und die Ergebnisse dienen als Grundlage für Entwurfsarbeiten. Die Baupiloten wurden für ihre sozial engagierte, experimentelle und ökologische Architektur mehrfach ausgezeichnet. Mit flachen Hierarchien streben sie eine flexible und gerechte Lebensumwelt an, die den Bedürfnissen der Menschen entspricht (Hofmann, 2012).

Björn Hekmati

Nachhaltigkeit durch Partizipation gestalten

Ein Architekt und Forscher, der sich auf partizipative Gestaltung und nachhaltige Architektur konzentriert. Seine Arbeit beschäftigt sich mit der Entwicklung von Methoden und Strategien, um Gemeinschaften aktiv in den Entwurfsprozess einzubeziehen. Hekmati strebt nach ganzheitlichen Lösungen, die ökologische Nachhaltigkeit mit sozialer Gerechtigkeit verbinden, und trägt dazu bei, die Bedeutung von Partizipation in der zeitgenössischen Architektur zu festigen (Gutsche, 2022).



ABB. 14: KINDERGARTEN TAKA-TUKA-LAND, BERLIN - BAUPILOTEN

3.3.5 Repräsentative Beispiele

Es gibt viele eindrucksvolle Beispiele für partizipative Architektur. Vor dem Hintergrund des PH-Umbaus sollen einige repräsentative Projekte betrachtet werden, die Parallelen zum Hochschulkontext aufweisen. Dabei soll nicht nur der partizipative Prozess untersucht werden, sondern verglichen werden, welche Methoden verwendet werden, wie die Zielgruppen in den Ablauf integriert werden und in welchen Projektphasen die Zusammenarbeit stattfindet. Anhand der Beispiele wird anschließend untersucht, welche Impulse sich aus den Beispielen für die Organisation eines eigenen partizipativen Prozesses ableiten lassen.

3.3.5.1 Drei Schulen unter einem Dach - Bildungszentrum Pestalozzi Leoben

Wie sinnvoll die Einbindung der Gemeinschaft im Bildungskontext sein kann, zeigt sich am Beispiel des Bildungszentrum Pestalozzi in Leoben, Österreich. Für den Umbau von drei Schulen unter einem Dach verwendete das Architekturbüro *nonconform* einen partizipativen Ansatz mit Beteiligung von Lehrkräften, SchülerInnen und Eltern. Das Projekt zeigt, wie ein bestehendes Gebäude durch partizipative Projektentwicklung bautechnischen und denkmalpflegerischen Ansprüchen gerecht werden kann und gleichzeitig zukunftstauglichen Bildungsraum schafft. Im Rahmen der *nonconform Ideenwerkstatt* fanden dazu drei Tage lang verschiedene Veranstaltungen statt, um die Interessen aller Beteiligten zu sammeln und diskutieren. Aufgrund des denkmalgeschützten Bestandsgebäudes gehörten zu den AkteurInnen nicht nur Schulbehörden, Lehrpersonen, SchülerInnen und Eltern, sondern auch Personen der Denkmalpflege und VertreterInnen der Stadt Leoben. Zudem bestand die Herausforderung darin, komplexe pädagogische Themen wie Migration, Inklusion und Digitalisierung baulich zu integrieren. Die traditionelle Vorstellung von Schulräumen wurde dabei grundlegend hinterfragt, um den Anforderungen einer modernen Pädagogik gerecht zu werden.



ABB. 15: BILDUNGSZENTRUM PESTALOZZI, NONCONFORM ARCHITECTS

In dem dreitägigen Workshop wurden über 1000 Ideen und Anregungen gesammelt und diskutiert. Am ersten Tag kamen hauptsächlich die SchülerInnen und Lehrkräfte zu Wort, während die Architekturschaffenden versuchten, so gut wie möglich zuzuhören. Der zweite Tag bestand darin, mit Zeichnungen etwas Orientierung in die verschiedenen Ideen zu bringen und am dritten Tag wurde alles in Diagrammen und Mind-Maps geordnet, um gemeinsame Ziele zu definieren. Die Ergebnisse wurden in einem Werkstattprotokoll festgehalten und bildeten die Grundlage für weitere Planungsschritte. In der Bauphase gab es dann im kleineren Kreis weitere regelmäßige Planungsworkshops direkt auf der Baustelle. Die Eröffnung des Bildungszentrums 2016 zeigte, wie erfolgreich die gemeinsam entwickelten Ideen und Lösungen umgesetzt wurden. Durch den Umbau wurde primär das Zentrum der Schule transformiert, wo statt dunklen und kleinteiligen Gängen ein heller und offener Mittelpunkt für alle Schulen entstand. Das Gebäude wurde großzügig geöffnet und der Eingang von der Straßenseite auf die ruhige Rückseite verlegt. Im Inneren entstanden viele Durchblicke zwischen den verschiedenen Schulen und neue gemeinsam genutzte Bereiche wie Mensa, Bibliothek und Atrium. Die Klassenzimmer sind hell und transparent gestaltet und die Gänge dienen als ungezwungene Lernräume. Um sicherzustellen, dass die neuen Räume optimal funktionieren und effektiv genutzt werden, hat das Architekturbüro die Abläufe in der Schule nach der Eröffnung ein Jahr lang beobachtet (nonconform, 2018).

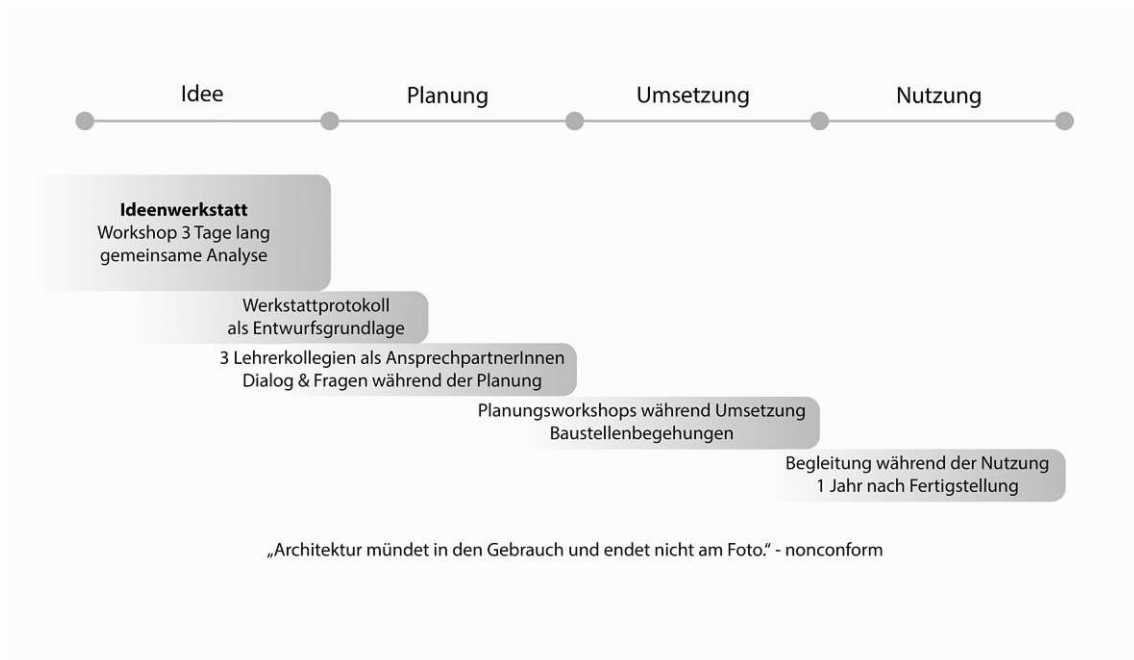


ABB. 16: BILDUNGSZENTRUM PESTALOZZI, TIMELINE PARTIZIPATION

3.3.5.2 Skandinavisches Musterbeispiel: Helsinki Central Library Oodi

Eins der Paradebeispiele für partizipative Architektur als multifunktionales Gemeinschaftszentrum ist die *Helsinki Central Library Oodi* von *ALA Architects*.



ABB. 17: HELSINKI CENTRAL LIBRARY OODI, ALA ARCHITECTS

Ihre hohe Beliebtheit und ihr internationales Ansehen verdankt die Bibliothek einem zehnjährigen Designprozess mit BürgerInnenbeteiligung in verschiedenen Phasen. Die Idee für *Oodi* entstand 1998, wobei von Anfang an mithilfe von partizipativen Ansätzen Ideen und Anregungen gesammelt wurden. Gemeinsam mit BürgerInnen, ExpertInnen und potenziellen PartnerInnen fanden im Laufe des Planungsprozesses verschiedene Workshops und Networking-Veranstaltungen zur Ideenfindung und Diskussion statt. Zur dauerhaften partizipativen Zusammenarbeit wurde die Entwicklungsgemeinschaft *Central Library Friends* gegründet, um gemeinsame Ideen zu sammeln und evaluieren. Die Bibliothek war das erste Projekt in Helsinki, bei dem die BürgerInnen über die Verwendung eines Teils des Budgets bestimmen konnten. Diese Beteiligungsform war so erfolgreich, dass sie seitdem fest in den Betrieb der Stadt integriert ist. Mithilfe von Service-Design-Agenturen wurden aus den Wünschen der BürgerInnen visuelle Darstellungen und Konzepte für verschiedene Funktionsbereiche und Dienstleistungen erstellt, die wiederum diskutiert wurden. Zur Umsetzung des Gebäudes fand 2011 ein internationaler Wettbewerb statt, den das Büro *ALA Architects* für sich entscheiden konnte. Bei der Entscheidung wurde vor allem Wert auf die Umsetzung der Ideen der BürgerInnen, sowie auf Familienangebote und Digitalisierung gelegt. Entstanden ist ein Projekt, dass die herkömmlichen Funktionen einer Bibliothek durch Faktoren von Bildung, Kultur und Gesellschaft ergänzt (Lemola, 2019).

Das Gebäude befindet sich gegenüber vom finnischen Parlament und soll somit die Beziehung zwischen Regierung und BürgerInnen symbolisieren. Das Projekt unterstreicht den Auftrag der finnischen Bibliotheksverordnung, lebenslanges Lernen, aktive Bürgerschaft, Demokratie und Meinungsfreiheit zu fördern.



ABB. 18: BOOK HEAVEN, HELSINKI CENTRAL LIBRARY OODI, ALA ARCHITECTS

Formal folgt das Gebäude einer dynamischen Brückenform, die horizontal in drei Funktionsbereiche gegliedert ist. Das Erdgeschoss funktioniert dabei wie eine überdachte Erweiterung des Außenraums, wo sich öffentliche Funktionen wie ein Café, Restaurant, Kino und Veranstaltungssaal finden. Vom überdachten Außenbereich werden Besuchende förmlich in die transparente Lobby hineingezogen, von wo aus alle Bereiche niederschwellig erreichbar sind. Die mittlere Etage besteht aus flexiblen Räumen, Ecken und Nischen zwischen den Trägern der Brückenstruktur. Dort findet man geschlossene Räume für Gruppenarbeiten, Aufnahmestudios, Schnitträume und einen *maker space*. Die oberste Etage vereint die besten Merkmale einer traditionellen Bibliothek mit neuesten Technologien. Der lichtdurchflutete, fast stützenfreie Raum wird von einer wolkenartigen, wellenförmigen Decke gekrönt. Die ruhige Atmosphäre lädt BesucherInnen zum Lesen, Lernen und Entspannen ein. Zusätzlich bietet die oberste Etage einen ungehinderten Panoramablick auf das Stadtzentrum durch bodentiefe Fenster und eine große öffentliche Terrasse. Durch ein stadtweites Bibliothekennetzwerk müssen vor Ort nur 100.000 der 3.000.000 verfügbaren Bücher gelagert werden, was viel Raum für andere Funktionen schafft. Außerdem ist die Anzahl von Verwaltungs- und Logistikräumen minimal gehalten, um offenere Raumgestaltung und Zugänglichkeit zu gewährleisten (ALA Architects, 2018).

Oodi ist ein Aushängeschild für das Potenzial skandinavischer Bibliotheken als *dritte Räume*. Sie ist täglich kostenlos zugänglich und funktioniert als öffentliches Wohnzimmer für alle Bevölkerungsschichten und Altersgruppen. Durch den intensiven partizipativen Planungsprozess und das langjährige Evaluieren der verschiedenen Interessen ist die Bibliothek ein Community-Zentrum geworden, das perfekt auf die Bedürfnisse seiner BesucherInnen angepasst ist (Hofmeister, 2021).

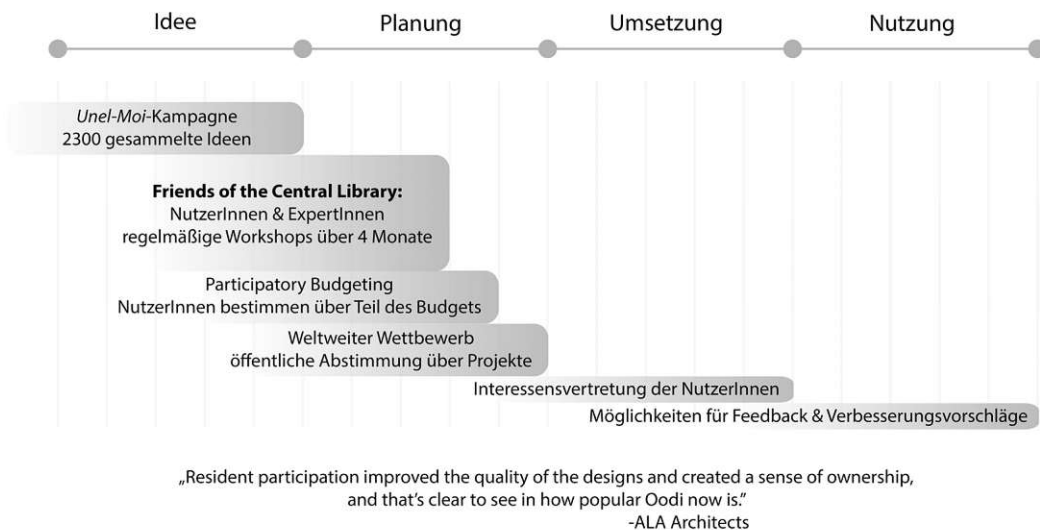


ABB. 19: HELSINKI CENTRAL LIBRARY OODI, TIMELINE PARTIZIPATION

3.3.6 Universitärer Kontext

Lara Kolbert, Programmmanagerin für Lernarchitekturen beim Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft beschäftigt sich aktiv mit menschenzentrierter (Raum-)Gestaltung, sowie Partizipations- und Transformationsprozessen. Basierend auf ihren Erfahrungen in verschiedenen deutschen Hochschulprojekten nennt sie vor allem die Leistungsphasen 0 (Bedarfsermittlung) und 10 (Raumnutzung und Weiterentwicklung) im Rahmen der Planung von Bildungseinrichtungen als kritische Elemente für gelungene partizipative Lernraumgestaltung. Die Identifikation und Einbindung verschiedener AkteurInnen bezeichnet sie als essentiell für die Schaffung zukunftsorientierter Lernumgebungen. Insbesondere nennt sie die Phase 0 als entscheidenden Raum für innovative Gestaltungsansätze, in dem kreative gemeinsame Visionen entwickelt werden können. Kolbert hebt die Bedeutung von LernarchitekturagentInnen hervor, die als vermittelnde Schlüsselfiguren im partizipativen Prozess fungieren und die Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen StakeholderInnen erleichtern. Sie erklärt die Einführung von Raumlaboren als wegweisenden Ansatz, der es ermöglicht, neue Lernkonzepte in der Praxis zu erforschen und zu evaluieren. Besonderes

Augenmerk wird darauf gelegt, dass die kontinuierliche Lernraumentwicklung nicht nur einen einmaligen Prozess darstellt, sondern als fortlaufender, kultureller Wandel betrachtet werden sollte. Sie betont, dass durch die Integration partizipativer Methoden und einem Fokus auf fortlaufender Gestaltung und Evaluation eine nachhaltige Entwicklung von Lernräumen gewährleistet werden kann (Kolbert, 2023).

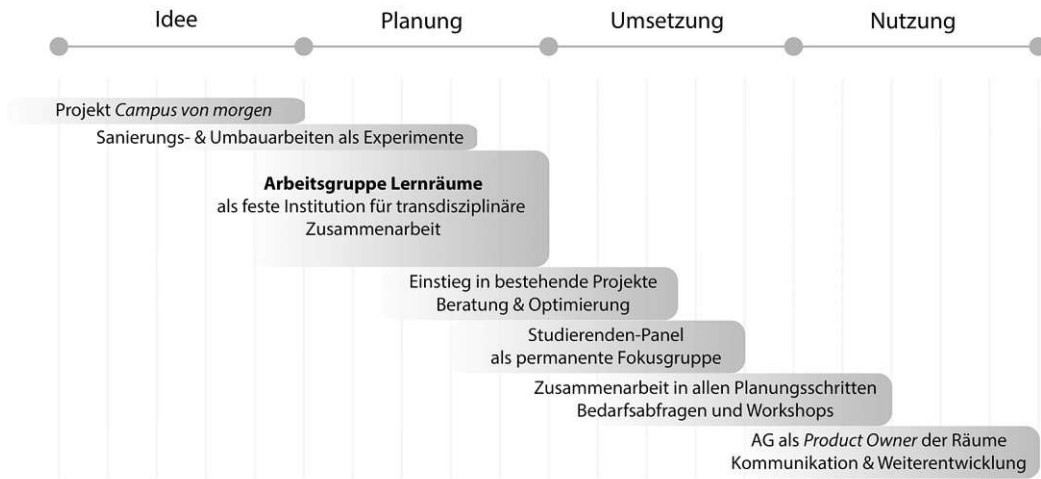
Ein interessantes Beispiel für Partizipation im Hochschulkontext findet sich an der Universität Basel. Tina Basner und Luisa Gregory vom Hochschulforum Digitalisierung beschreiben, wie die Universität es trotz ihrer jahrhundertelangen Tradition geschafft hat, mithilfe von partizipativen Methoden zur Vorreiterin in der Gestaltung von innovativen Lernumgebungen zu werden. Im Rahmen des Projekts *Auf dem Weg zum Campus von morgen* wurde eine beratende Arbeitsgruppe für Lernräume gegründet, die aus RaumplanerInnen, DidaktikerInnen, Architekturschaffenden und Studierenden besteht. Die Universität nutzte laufende Sanierungs- und Bauprojekte, um mithilfe der Arbeitsgruppe ideale Lösungen für neue Lehr- und Lernumgebungen zu finden. Der Campus wurde hierbei als hybrider Raum verstanden, der physische und digitale Aspekte kombiniert. Die Arbeitsgruppe sollte eine beratende Rolle einnehmen und erstellte deshalb eine studentische Fokusgruppe für eine partizipative Zusammenarbeit. Ein zentrales Projekt war der Umbau eines ehemaligen Kirchenraums zum *Lernoullianum*, einem modernen Lernraum.

Der Raum blieb nach der Fertigstellung in Besitz der AG und wurde somit nicht nur mit den Studierenden gemeinsam entwickelt, sondern kann auch laufend an Veränderungen angepasst werden. Alle gemeinsamen Projekte werden entsprechend kontinuierlich verbessert, um die Qualität der Lernräume sicherzustellen.



ABB. 20: LERNOULLIANUM, UNIVERSITÄT BASEL

Die Einbindung der Studierenden erfolgt durch regelmäßige Treffen, Workshops und Feedback-Mechanismen. Alle Projekte werden in enger Zusammenarbeit mit den jeweiligen NutzerInnen gestaltet, wobei der Fokus auf flexiblen und interaktiven Lernräumen liegt. Die hybriden Räume werden zuerst probeweise im *Laboratorium Lernräume* umgesetzt, wo die tatsächliche Nutzung beobachtet und angepasst werden kann. Als bedeutendste Aspekte der Lernraumentwicklung nennt die Arbeitsgruppe den Austausch mit anderen Hochschulen, die Berücksichtigung der Bedürfnisse von Studierenden und die Rollen von Räumen als *Change Agents* im Lehr- und Lernverhalten. Sie empfiehlt anderen Hochschulen, sich Beispiele an bestehenden Partizipationsprojekten zu nehmen, mit verschiedenen Interessensgruppen zu sprechen und eine Vertrauenskultur zu fördern. Gelebte Partizipation und gemeinschaftliche Entwurfsansätze sind laut der Arbeitsgruppe essentiell für das Schaffen zeitgemäßer Lernumgebungen. Der Erfolg des hybriden Campus der Universität Basel und ihrer partizipativen Vorgehensweise setzt ein gutes Beispiel für Hochschulen in der Post-Pandemie-Ära. In der Hochschullandschaft müssen langfristige Entscheidungen über digitales Lehren und Lernen getroffen werden und entsprechende räumliche Lösungen gefunden werden. Dieses Beispiel zeigt, dass die transdisziplinäre und partizipative Zusammenarbeit ein wichtiges Werkzeug zur gemeinsamen Entwicklung zukunftstauglicher Lernräume sein kann. (Basner & Gregory, 2023; Brandt, 2023).



„Die tatsächliche Nutzung ist abhängig von vielen Faktoren und wird ständig beobachtet – um nachjustieren zu können, etwaige Fehler zu korrigieren, Unterstützung im Veränderungsprozess zu bieten und für weitere Projekte zu lernen.“
 - Sabrina Brandt (Universität Basel)

ABB. 21: UNIVERSITÄT BASEL, TIMELINE PARTIZIPATION

3.4 Partizipative Potenziale für Hochschulen

Interessant an den gezeigten Projekten ist, dass sie sich zwar maßgeblich in ihren räumlichen und programmatischen Dimensionen unterscheiden, es jedoch im partizipativen Ablauf viele Parallelen gibt. Anhand der Grafiken zu den Projektabläufen zeigt sich, dass die Partizipation vor allem in den frühen Leistungsphasen stattfindet. Dies lässt darauf schließen, dass ein großer Fokus auf der Zusammenarbeit in den frühen Projektphasen essentiell für die Richtungsweisung der Konzeptentwicklung ist. Besonders die Planungsphase 0, in der die Grundlagen zum Bedarf ermittelt werden, ist in allen Projekten ein zentraler Punkt. Ein Großteil der gemeinsamen Arbeit dient somit dazu, die grundlegenden Bedürfnisse und Wünsche der Zielgruppen genau zu identifizieren, um im Anschluss mit einer zielgerichteten Planung beginnen zu können. Dabei wird im Vorfeld mit einem breiten Spektrum an AkteurInnen zusammengearbeitet, dass sich im Laufe des Prozesses verkleinert. Während der Entwicklung der Konzepte finden bei den Beispielen stetige Kontrolltermine mit den Zielgruppen statt. Somit kann der Projektstand laufend auf die Interessen der NutzerInnen überprüft und korrigiert werden. Für den partizipativen Prozess mit den Studierenden der PH bedeutet das, dass gerade zu Beginn der Zusammenarbeit eine umfassende Grundlagenermittlung essentiell für ein erfolgreiches Konzept ist. Zusätzlich muss es aber auch während der Weiterentwicklung ständig die Möglichkeit für Kontrolle und Verbesserungen geben.

Bemerkenswert an den Beispielen ist, dass in den Projekten nicht nur ArchitektInnen und Zielgruppen zusammenarbeiten, sondern ein breites interdisziplinäres Feld an ExpertInnen hinzugezogen wird. Gerade bei Gebäuden mit einem großen Spektrum an NutzerInnen oder öffentlichen Funktionen können diese AkteurInnen zusätzlich zum Erfolg der partizipativen Prozesse beitragen.

Eine wichtige Gemeinsamkeit der gezeigten Projekte ist, dass in verschiedenen Projektphasen persönliche Treffen stattfinden, bei denen mit diversen praktischen Methoden gearbeitet wird. Bei allen Beispielen gibt es dabei zwischengeschaltete Instanzen, die eine moderierende und vermittelnde Rolle einnehmen. Die Ideenwerkstätte, Service-Design-Agenturen und LernarchitekturagentInnen dienen dabei als wichtige Bindeglieder, um den NutzerInnen die architektonischen Prozesse und Möglichkeiten zu vermitteln. Für die Arbeit mit den Studierenden ergibt sich daraus, dass die Architekturvermittlung ein wertvolles Werkzeug ist, um Ziele und Potenziale der Zusammenarbeit zu definieren. Zum einen sollen den TeilnehmerInnen somit die Bedeutung und die Ziele ihrer Partizipation erklärt werden. Darüber hinaus soll aber auch ein Verständnis für die architektonischen Potenziale zur Lösung ihrer alltäglichen Probleme geschaffen werden. Wie bei den anfangs gezeigten AkteurInnen wie Yona Friedman zeigt sich bei diesen Beispielen, dass die Zusammenarbeit und Betreuung der ArchitektInnen nicht mit der Fertigstellung der Gebäude endet. Die Partizipation bietet auch während der Nutzung die Möglichkeit für Feedback und Optimierungsvorschläge.

Zusammenfassend lässt sich bei allen Beispielen erkennen, dass die Umsetzung der Partizipation so erfolgreich ist, weil ein wirkliches Interesse an den Bedürfnissen der

NutzerInnen besteht. Am Beispiel der Helsinki Central Library zeigt sich, dass eine jahrzehntelange Grundlagenermittlung in Kauf genommen wurde, um das Projekt bestmöglich auf die Interessen ihrer BesucherInnen anzupassen. Dies spiegelt sich aber schließlich in der NutzerInnenzufriedenheit und Beliebtheit des Projekts wider. Wie auch bei den räumlichen Beispielen liegt bei der Zusammenarbeit ein hoher Fokus auf Individualität. Für partizipative Projekte gibt es zwar inspirierende Beispiele und grobe Denkanstöße, die verschiedenen Projekte und Bedürfnisse verlangen aber nach flexiblen und individuellen Ansätzen.

Für die Zusammenarbeit mit den Studierenden der PH Wien dienen die gezeigten Projekte und Methoden entsprechend als Inspiration und Ausgangspunkt. Wie sich jedoch durch den Umgang mit der Individualität in den Beispielen zeigt, ist es essenziell für die Qualität eines partizipativen Prozesses, einen eigenen Ansatz zu entwickeln.

4 Methodik

4.1 Beispiel: Baupiloten

Für die Entwicklung der Methoden eines eigenen partizipativen Prozesses ist es zudem wichtig, einen Blick auf bewährte und systematisierte Vorgehensweisen zu werfen. Einen bedeutenden Leitfaden findet man in der Arbeit der deutschen Architektin Susanne Hofmann. Zwar setzt sie sich in ihren Projekten primär mit SchülerInnen auseinander, jedoch hat sie mit ihrem Architekturbüro *Baupiloten* einen fundierten Ansatz für partizipative Projekte entwickelt. Das Büro entstand 2014 aus einem praxisorientierten Studienreformprojekt und hat sich auf die systematische und methodisch fundierte Erkundung von NutzerInnenwünsche spezialisiert. Hofmann erklärt, dass NutzerInnen nicht Architektur studiert haben müssen, um ExpertInnen ihrer gebauten Umwelt zu sein. Sie wissen genau, welche Umgebungen sie im Alltag brauchen, auch wenn es ihnen oft nicht auf Anhieb bewusst ist. Das Alter, die soziale Lage oder der kulturelle Hintergrund der Teilnehmenden spielt dabei nur insofern eine Rolle, dass jeweilige Kommunikationsverfahren angepasst oder differenziert werden müssen. Für Hofmann sind wichtige Elemente in der Kommunikation vor allem die Abstraktion von ausgedachten atmosphärischen Welten und die konkreten Wünsche nach atmosphärischen Wirkungen. Gemeinsam mit den Nutzenden entwickelt sie daraus eine Geschichte, die als Basis für ein architektonisches Konzept dient. Aus den Erzählungen über die Wünsche und Vorlieben in der Geschichte werden im Anschluss komplexe und detaillierte architektonische Entscheidungen abgeleitet. Der resultierende Entwurf setzt die Wünsche der NutzerInnen so gut wie möglich um und sorgt für einen hohen Grad der Identifikation mit dem fertigen Bauwerk (Hofmann, 2023).

4.1.1 Die *Baupiloten*-Methode

Für die Zusammenarbeit mit verschiedenen AkteurInnen haben die *Baupiloten* eine systematische Herangehensweise entwickelt, die vor jedem architektonischen Entwurf durchgeführt wird. Die Methode ist zielorientiert, aber ergebnisoffen und basiert auf mehreren Schritten zur Evaluation und Umsetzung der NutzerInnenwünsche.

1. Erster Kontakt und Wunscherfassung:

Zu Beginn werden einfache Methoden wie *Blitzlicht*-Umfragen oder *Tuschelrunden* verwendet, um spontane Eindrücke und Ideen zu sammeln. Ein *Wünschemobil* sammelt Wünsche der BürgerInnen ein und lädt sie zu Workshops ein.

2. Workshops zur intuitiven Bedürfniserkennung:

Gemeinsam werden Workshops abgehalten, in denen nach gewünschten Raumatmosphären geforscht wird und Bildcollagen erstellt werden. TeilnehmerInnen können ihre eigenen Vorstellungen reflektieren und die Perspektiven anderer Gruppenmitglieder kennenlernen.

3. *Visionen-Verhandlungsspiele*:

Methoden wie das *Schul-Visionenspiel* dienen dazu, alle Beteiligten an einen Tisch zu bringen und Vorstellungen für das perfekte Leben in einem Gebäude zu verhandeln. Es werden Diagramme erstellt, die Funktionszusammenhänge und gewünschte Atmosphären darstellen.

4. *Weiter-Denken-Planspiele*:

Die Gedanken der Baubeteiligten über räumliche Konzepte und Nutzungen werden mithilfe von optimalen Atmosphären verfeinert. Es werden konkrete, qualitative Raumstrukturen und Raumprogramme entwickelt.

5. Machbarkeitsstudien:

Die Ergebnisse werden für Machbarkeitsstudien genutzt, um optimale städtebauliche Lösungen und Architektur zu entwickeln. Die Planungsergebnisse werden in die konkrete Architekturarbeit, inklusive aller Leistungsphasen der HOAI integriert.

6. Partizipation auch in späteren Bauphasen:

Während der gesamten Planungs- und Entwurfsphasen findet eine stetige Rückkopplung mit den Baubeteiligten statt. Die *Baupiloten* bleiben, wenn gewünscht, auch nach dem Partizipationsprozess AnsprechpartnerInnen der NutzerInnen und vertreten deren Interessen (*Baupiloten*, o. D.).

Die *Baupiloten*-Methode dient der Qualitätssicherung bei der Abwicklung von partizipativen Projekten. Sie ermöglicht nicht nur bedarfs- und nutzungsgerechte Architektur, sondern fördert auch Zufriedenheit, Identifikation und Nachhaltigkeit. Als Abschluss der jeweiligen Projekte findet eine evaluierende Leistungsphase statt, in der die Gebäude in angemessenen zeitlichen Abständen untersucht und angepasst werden (Hofmann, 2023).

Ähnlich wie bei den praktischen Beispielen zeigt dieser Leitfaden die Wichtigkeit der Grundlagenermittlung in Leistungsphase 0. Obwohl die *Baupiloten* in erster Linie mit Kindern zusammenarbeiten, ergeben sich viele wichtige Parallelen für die Entwicklung der eigenen partizipativen Methoden.

(Grafiken)

4.2 Entwicklung der eigenen Methodik

Aus den verschiedenen angeführten Beispielen ergeben sich viele wichtige Denkanstöße für den eigenen partizipativen Ansatz. Die Beweggründe der vorgestellten AkteurInnen verdeutlichen die Wichtigkeit, sowie die soziale und politische Rolle der Partizipation. Zudem liefern sie einen essentiellen Leitfaden für die qualitative Umsetzung der NutzerInnenbeteiligung. Die Ansätze von Sherry Arnstein und Giancarlo de Carlo verdeutlichen die essentielle Rolle eines gleichberechtigten und demokratischen Partizipationsprozesses für eine erfolgreiche Einbindung der Gemeinschaft. Insbesondere Christopher Alexanders Konzept der *Pattern Language* stellt ein wichtiges Instrument dar, um architektonische Prozesse für externe Beteiligte zu abstrahieren und verständlich zu machen. In der Zusammenarbeit mit Nicht-ArchitektInnen ist daher die Vermittlung von Architektur und die transparente Darstellung des Prozesses von entscheidender Bedeutung für eine Zusammenarbeit auf Augenhöhe. Alexanders Ansätze bieten zudem wichtige Grundprinzipien für die Systematisierung von Entwürfen und eine strukturierte Zusammenarbeit. Von Yona Friedman lassen sich die Flexibilität und Anpassungsfähigkeit von Projekten ableiten. Seine Arbeit verdeutlicht, dass Partizipationsprozesse nicht mit der Nutzung von Räumlichkeiten enden, sondern darüber hinaus fortgeführt werden müssen. Die Methoden der *Baupiloten* zeigen schließlich, wie verschiedene Aspekte erfolgreich kombiniert werden können. Insbesondere die Einbindung der Beteiligten in allen Planungsphasen, die Anwendung flacher Hierarchien und die strukturierte Systematisierung des Prozesses sind grundlegende Elemente ihrer Vorgehensweisen. Hervorzuheben ist insbesondere der Fokus der *Baupiloten* auf die Leistungsphase 0, welche einen umfassenden Be-Prozess zur Bedarfsanalyse ermöglicht und somit eine fundierte Grundlage für den Entwurf schafft. Ihre Methode zeigt, dass der partizipative Prozess nicht mit der Entwurfsphase endet, sondern weitere Schritte für Feedback und Begleitung beinhaltet, die über die reine Nutzung der Räumlichkeiten hinausgehen.

Für die Planung des partizipativen Prozesses war es wichtig, die verschiedenen positiven Beispiele und erprobten Methoden als Impulse für den eigenen Projektablauf zu haben.

Dennoch lag der Fokus des Projekts darauf, für die Partizipation eigene Methoden zu entwickeln. Da die Zusammenarbeit mit den Studierenden als Zielgruppe der zentrale Aspekt des Projekts war, musste der gesamte Prozess an sie angepasst sein. Im Gegensatz zu vielen der behandelten Praktiken zur NutzerInnenintegration war es wichtig, das PH-Projekt nicht nur für die Studierenden zu entwerfen, sondern mit ihnen zusammen. Sie nahmen dabei nicht nur eine unterstützende und informierende Position ein, sondern eine essentielle ExpertInnenrolle. Als Pädagogik-Studierende sind sie gleichzeitig Lehrende und Lernende, weshalb sie einen umfassenden Einblick darin haben, welche Räume für verschiedene Lehr- und Lernformen benötigt werden. Da sie sich primär in traditionellen Räumen aufhalten, muss jedoch angenommen werden, dass sie keinen Einblick in die innovativen Möglichkeiten von räumlichen Lösungen haben. Somit muss zusätzlich eine umfassende Architekturvermittlung stattfinden, um einen ausführlichen Überblick über räumliche Möglichkeiten zu schaffen.

Es war deshalb wichtig, eine Zusammenarbeit auf Augenhöhe zu ermöglichen, die einen iterativen Prozess mit gegenseitigen Learnings schafft. Dabei sollten nicht nur die Fragen der einzelnen Entwurfsschritte geklärt werden, sondern auch ein Austausch von Architekturvermittlung und Didaktik stattfinden. Der klassische Top-Down-Approach von Architekturprojekten wurde somit grundlegend geändert, um einen gleichgestellten Ansatz mit Wechselwirkungen aus gegenseitigem Feedback zu entwickeln. Entsprechend der anfangs behandelten Beispiele lag der Fokus des Projekts auf der Leistungsphase 0 und den daraus resultierenden Entwurfsgrundlagen. Die Zusammenarbeit diente also dazu, eine ausführliche und fundierte Bedarfsermittlung durchzuführen und daraus eine detaillierte Grundlage für den Entwurfsprozess zu schaffen. Dabei stand weniger die Konzeption eines realistischen baulichen Konzepts im Vordergrund, sondern eher die Planung und Durchführung eines selbst entwickelten Partizipationsprozesses.

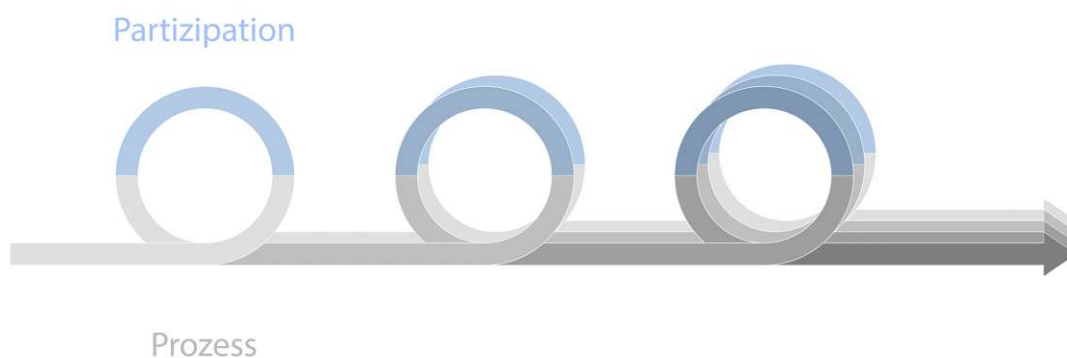


ABB. 22: ITERATIVER ENTWURFSPROZESS

Zu Beginn des Projekts wurden Studierende aus verschiedenen Fachrichtungen der PH kontaktiert, woraus schließlich eine repräsentative Gruppe aus acht TeilnehmerInnen mit verschiedenen Schwerpunkten zusammengestellt wurde. Um die Wünsche und Interessen der Studierenden bestmöglich umsetzen zu können, sollten diverse gemeinsame Treffen stattfinden. Ein Zentrales Thema war dabei die selbstorganisierte Entwicklung verschiedener Workshop-Methoden, um gemeinsam Bedürfnisse zu identifizieren, diskutieren und evaluieren. Es sollte ein fundierter, demokratischer Designprozess entstehen, der eine effektive Entscheidungsfindung ermöglicht und dabei präzise auf den Bedarf der NutzerInnen eingeht. Vor dem Hintergrund der *Baupiloten*-Methode steht fest, dass die Studierenden ExpertInnen ihres räumlichen Umfelds sind und genau wissen, welche räumlichen Lösungen sie brauchen, auch wenn sie sich dessen nicht bewusst sind. Die Aufgabe der entwickelten Methoden war somit nicht nur, gemeinsam klassische Entwurfsschritte durchzuführen, sondern den TeilnehmerInnen einen Blick über den Tellerrand zu eröffnen.

4.2.1 Systematisierung des Entwurfs

Für einen optimalen systematischen Ablauf wurden zunächst die einzelnen Schritte der Entwurfsplanung und Projektentwicklung in der Architekturpraxis untersucht und für dieses Projekt grob in drei Hauptkategorien unterteilt: Grundlagen, Konzept und Entwurf. Für jede dieser Phasen wurde überlegt, welche Voraussetzungen benötigt werden, mit welchen Methoden gearbeitet wird und welche Ergebnisse erzielt werden sollen.

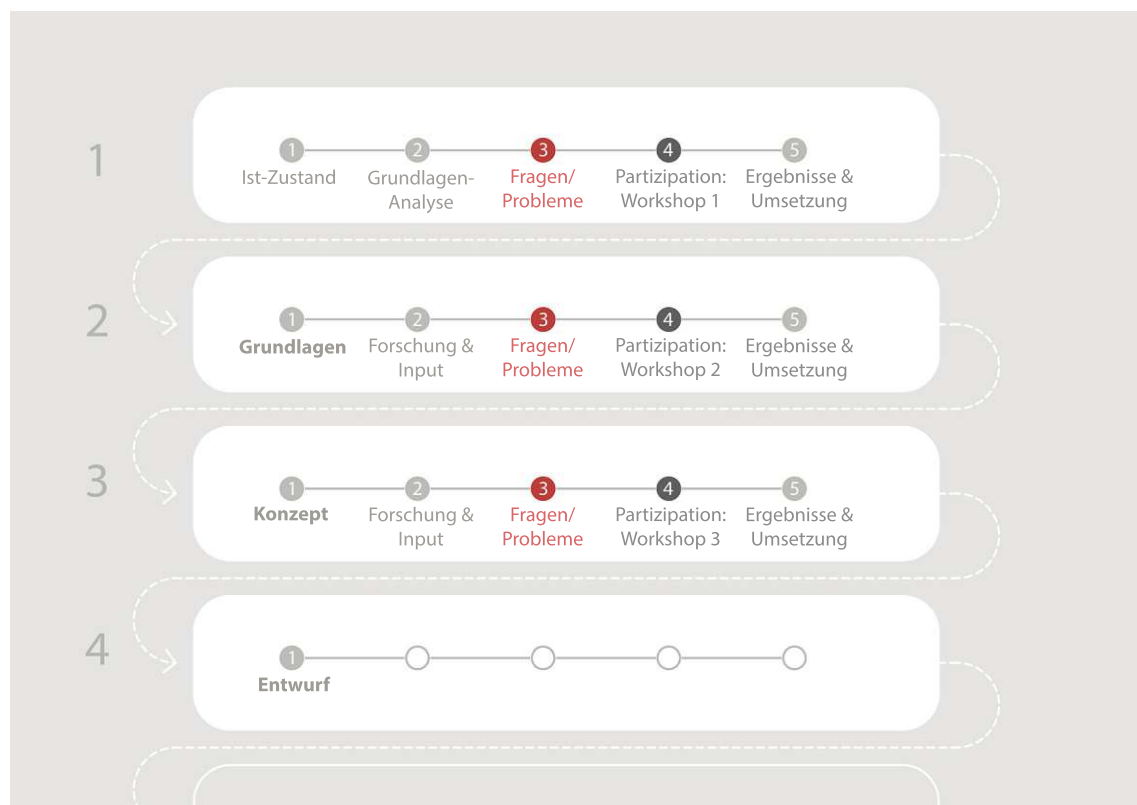


ABB. 23: SYSTEMATISCHER ANSATZ FÜR PROJEKTPHASEN UND WORKSHOPS

In jeder dieser Phasen sollte schließlich ein Workshop stattfinden, um die entsprechenden Informationen mithilfe der Zielgruppe zu evaluieren und diskutieren, um fundierte Entscheidungen im Projekt treffen zu können. Für die Informationsbeschaffung wurden kurzweilige, spielerische Methoden entwickelt, bei denen die Studierenden primär leichte Aufgaben lösen mussten. Diese Spiele wurden dabei so konzipiert, dass sie möglichst intuitiv bearbeitet werden konnten, dabei aber nicht unbedingt die jeweiligen Ziele und bereitgestellten Informationen offenlegten. Außerdem waren die Methoden so angesetzt, dass sich aus den Antworten möglichst viele verschiedene Informationen für die Projektentwicklung ergaben. Die Workshops sollten so abwechslungsreich wie möglich sein, um die Studierenden nicht zu lange zu beanspruchen und zu langweilen. Ebenso sollten sie nicht durch zu anspruchsvolle Aufgaben und lange Fragen überfordert werden, um Frustration und fehlende Motivation zu vermeiden. Die jeweiligen Inhalte, Methoden und Spiele wurden dabei vor der Durchführung der Workshops geplant, um auf Fragen und Probleme des jeweils aktuellen Projektstands reagieren zu können.

4.2.2 Aufbau der Workshops

Die einzelnen Workshops wurden ebenfalls in drei Teile gegliedert. Zu Beginn fand dabei jeweils ein kurzes Briefing statt, in dem die Studierenden Input zum aktuellen Projektstand bekamen. Dadurch wurde präsentiert, wie ihre Informationen und die gemeinsam erarbeitete Ergebnisse umgesetzt wurden. Anschließend gab es für die Studierenden die Möglichkeit, den aktuellen Entwurf zu kontrollieren und optimieren. Dafür wurde der gemeinsame Prozess schrittweise diagrammatisch dargestellt, um verständlich und transparent die Resultate nachvollziehen zu können. Dies diente zusätzlich als Kontrolle des gegenseitigen Verständnisses, da die Studierenden korrigieren konnten, wenn etwas nicht ihrem Interesse entsprechend umgesetzt wurde. Auf komplexe Grafiken und genaue Architekturdarstellungen wie Renderings wurde bewusst verzichtet, um den TeilnehmerInnen kein fertiges Produkt zu suggerieren, sondern einen fortlaufenden Prozess zu veranschaulichen. Ebenso sollte das Risiko vermieden werden, dadurch das Level an Kritik zu verfälschen, da die Studierenden als Nicht-Architekturschaffende eventuell leichter von schönen und detaillierten Zeichnungen beeindruckt sein könnten, ohne den Inhalt ausreichend zu reflektieren. Die beiden ersten Schritte dienten primär der gegenseitigen Kontrolle und Korrektur und waren entsprechend eher kurz und prägnant gestaltet. Im dritten Schritt wurden dann die individuell konzipierten Spiele abgehalten, um Informationen zum Progress des Projekts zu bekommen.

Die gemeinsamen Treffen wurden im Vorfeld individuell geplant und auf fehlende Informationen und Unklarheiten angepasst. Um den Ablauf nicht zu beeinflussen, wurden zur Dokumentation hauptsächlich Tonaufnahmen und Fotos gemacht, sowie kurze Stichpunkte notiert. Im Anschluss an die Workshops wurden die gesammelten Informationen schriftlich umgesetzt, sortiert und ausgewertet.

Die Ergebnisse der gemeinsamen Treffen wurden jeweils entsprechend der aktuellen Entwurfsschritte im Projekt umgesetzt und dafür mit fachlicher Expertise und zusätz-

licher Forschung ergänzt. Die Methoden der jeweiligen Treffen wurden dabei so gewählt, dass ein möglichst fundierter Leitfaden für die weitere Ausarbeitung besteht und wenige Entscheidungen alleine gefällt werden mussten. Auf Basis der Workshop-Ergebnisse wurde so in systematischen Schritten ein architektonischer Entwurf geplant. Die Termine für die jeweiligen Treffen waren nicht vorher festgelegt, sondern richteten sich nach den Entwurfsschritten. Wichtige Fragen und Entscheidungen wurden dabei gesammelt und in jeweiligen Workshop-Methoden umgesetzt. Für die Durchführung der jeweils nächsten Workshops wurde der Entwurfsprozess grafisch aufbereitet und dafür wieder auf ein verständliches Level abstrahiert, um Transparenz und Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten. Die schematische Darstellung des Prozesses wurde jeweils schrittweise als Präsentation gezeigt, um in jedem Schritt die Möglichkeit für Kritik zu schaffen.

Durch die regelmäßige Kontrolle und die Umsetzung fundierter gemeinsamer Lösungen entstand eine spannende Wechselwirkung. Die Studierenden konnten dadurch in jedem Schritt genau nachvollziehen, wie ihre Interessen, Wünsche und Entscheidungen umgesetzt wurden und fühlten sich im Projekt wertgeschätzt und ernstgenommen. Die gemeinsame Arbeit am Entwurfsprozess wurde in nachvollziehbaren Schritten sichtbar gemacht, wobei die Darstellungen und Anforderungen in jedem Schritt komplexer wurden. Den TeilnehmerInnen wurde somit ihr eigener Fortschritt in jedem Abschnitt veranschaulicht und ihre Wertschätzung als ExpertInnen gezeigt, was wiederum die Motivation steigerte. Dementsprechend wurde in den Workshops schrittweise ein höheres Level an Fachkompetenz vorausgesetzt und Aufgaben anspruchsvoller gestaltet.

4.2.3 Moodboards als Werkzeug

Bei den Workshops stand von Anfang an die Arbeit mit Moodboards und Beispielfotos im Vordergrund, um den TeilnehmerInnen einen intuitiven Zugang zum breiten Spektrum der räumlichen Möglichkeiten zu eröffnen. Dabei lag der Fokus darauf, nicht nur auf die ästhetische Komponente einzugehen, sondern auch auf die Wirkung von Materialien, Lichtsituationen, Farben, Pflanzen und Möbeln.

Die Studierenden beschäftigen sich zwar viel mit pädagogischen Innovationen, es stellt sich jedoch die Frage, welche Rolle der räumliche Kontext dabei spielt. Es wurde also angenommen, dass oftmals die Vorstellungskraft fehlt, wie moderne Universitäten, Schulen, Büros und Bibliotheken aussehen können. Auf der einen Seite war es essentiell für das Projekt, die praktischen Einblicke der Studierenden in die verschiedenen Abläufe und die Anforderungen an qualitativen Lernraum zu bekommen. Da sie als angehende Lehrkräfte in Zukunft Räume für SchülerInnen gestalten sollen, war es zudem wichtig für ihre spätere Berufspraxis, ihnen einen Überblick an architektonischen Möglichkeiten zu geben.

Ähnlich wie bei den *Baupiloten* war ein wichtiger Aspekt der Zusammenarbeit die Verwendung von Raumatmosphären. Ziel war dabei, den Studierenden ein breites Spektrum an Bildungs- Arbeits- und Aufenthaltsräumen zu vermitteln und sie dazu zu bewegen, ihre eigenen Interessen und Ansprüche an ihr gebautes Umfeld zu ent-

decken. Dabei wurden nicht nur innovative moderne Projekte präsentiert, sondern auch alltägliche Situationen. Die Methodik zielte darauf ab, nicht nur neue Möglichkeiten zu präsentieren, sondern auch altbewährte und effektive Aspekte herauszuarbeiten. Dabei wurden bewusst keine großen Ausschnitte oder Pläne verwendet, sondern primär spezifische Räume oder Situationen, um eine praxisnahe Auseinandersetzung zu ermöglichen. Durch die Vielfalt der präsentierten Räume, Materialien, Lichtsituationen, Pflanzen und Möbel sollten die Studierenden in die Lage versetzt werden, persönliche Vorlieben und Abneigungen zu identifizieren und kritisch zu reflektieren.

Aufgrund der ExpertInnenrolle der Studierenden im Bezug auf Lehr- und Lernräume waren die Raumatmosphären ein essentielles Werkzeug zur Architekturvermittlung. Durch ihre Einblicke in die alltäglichen Abläufe können sie am besten beurteilen, welche Räume die verschiedenen AkteurInnen benötigen und welche Qualitäten diese Räume haben müssen. Kombiniert mit einem erweiterten Bewusstsein für das Spektrum an räumlichen Möglichkeiten konnten sie ideal bewerten, welche Räume ihren Ansprüchen am ehesten gerecht werden.

5 Ist-Zustand

Im Vorfeld des partizipativen Prozesses wird ein kurzer Überblick über den aktuellen Stand der PH Wien geboten. Dabei geht es nicht nur um das Gebäude, sondern auch um programmatische und städtebauliche Qualitäten. Die Pädagogische Hochschule Wien befindet sich im Süden Wiens, im 10. Gemeindebezirk Favoriten. Sie ist die größte Pädagogische Hochschule Österreichs und dient als bedeutendes Zentrum zur Ausbildung, sowie Fort- und Weiterbildung von Lehrpersonen und anderen pädagogischen Fachkräften. Das Lehrangebot der PH umfasst Lehramtsstudiengänge in den Bereichen der Allgemein- und Berufsbildung, sowie in weiteren pädagogischen Berufsfeldern. Dazu zählen beispielsweise neuartige Ausbildungen wie der Hochschullehrgang Freizeitpädagogik, der Studierende auf den Freizeitbereich in der Betreuung an Ganztagschulen vorbereitet.

Die Forschungsschwerpunkte der PH sind praxisbasiertes Lehren und Lernen, persönlichkeitsorientierte Professionsbildung und nachhaltige Internationalisierung. Ergebnisse fließen in einen dynamischen Kreislauf von Lehre, Forschung und Entwicklung ein und beeinflussen bedarfsorientierte Bildungsangebote. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Umsetzbarkeit der Ergebnisse in der pädagogischen Praxis. Durch ihre Forschungsaktivitäten versucht die PH, neue Lernräume und Handlungsfelder für PädagogInnen zu schaffen und die Schul- und Hochschulentwicklung zu fördern. Auf dem 53.000m² großen Campus der PH Wien befinden sich zusätzlich eine Praxisvolksschule und eine Praxismittelschule mit rund 400 SchülerInnen. Da ein großer Wert auf praxisnahe Ausbildung gelegt wird, besteht eine enge Zusammenarbeit mit den Praxisschulen, sowie über 500 weiteren Wiener Schulstandorten (Pädagogische Hochschule Wien, 2023).



ABB. 24: PH WIEN - CAMPUS UND UMGEBUNG

Der gute Kontakt zwischen Lehrkräften, ProfessorInnen und Studierenden zeigt sich bei den Praxisschulen durch progressive pädagogische Konzepte. Beispiele dafür sind an der Praxisvolksschule der Unterricht in Jahrgangsklassen und Mehrstufenklassen, alternative Leistungsbeurteilung und Kompetenzorientierung oder der fachübergreifende Projektunterricht mit externen ExpertInnen (Praxis Volksschule Wien, o.D.). An der Praxismittelschule zeigt sich der innovative Ansatz durch den Unterricht im Teamteaching oder in Kleingruppen, die projektorientierte individualisierte Arbeit oder Wahlpflichtfächer wie *Alltag, Freizeit und Arbeitswelt* (Praxis Mittelschule Wien, o.D.).

Im Rahmen von Sanierungs- und Anbauarbeiten seit 2018 wurden die Praxisschulen grundlegend saniert. Dabei wurden die Schulen und die PH durch kleine Erweiterungsbauten miteinander verbunden. In den Schulen wurden zudem teilweise Klassenzimmer geöffnet und Aufenthaltsbereiche auf den Gängen geschaffen, die alternative Unterrichtsformen erlauben (BIG, 2018).

Auch wenn die Schulen nach wie vor primär aus Gängen und Klassenzimmern bestehen, zeigen diese Entwicklungen, dass versucht wird, den neuartigen pädagogischen Einflüssen durch angemessene räumliche Gestaltung gerecht zu werden. Durch die Umbauarbeiten haben die Praxisschulen eine Vielzahl an Raumtypologien bekommen, die den SchülerInnen einen ganztägigen Aufenthalt mit verschiedenen Lern- und Freizeitszenarien erlauben.



ABB. 25: PH WIEN, HAUS 4

Während der Großteil der Gebäude auf dem Campus umgebaut oder saniert wurde, ist das Hauptgebäude der PH in Haus 4 unverändert geblieben. Sowohl altersbedingt als auch programmatisch ergeben sich dadurch große qualitative Diskrepanzen. Ähnlich wie die Schulen folgt Haus 4 einem klassischen Aufbau aus Gängen und Räumen, der jedoch aufgrund der mangelnden Abwechslung und Flexibilität sehr monoton und repetitiv wirkt. Die Gänge sind sehr dunkel und unterstreichen den Eindruck von kleinteiligen und verschachtelten Räumen. Im Gegensatz zu den Schulen haben die Studierenden in Haus 4 keine Räume für alternative Lern- und Arbeitsmethoden und es gibt keine Aufenthaltsbereiche oder Treffpunkte. Trotz der dezentralen Lage des Campus gibt es zudem keine Grünflächen oder nutzbare Außenbereiche für die Studierenden.

6 Planungsphase 0

6.1 Grundlagen

Auf Basis der Ausgangslage der PH fand zunächst eine umfassende Analyse der PH-Räumlichkeiten und ihrer Umgebung statt. Daraus ergab sich ein objektiver Überblick über offensichtliche fehlende Funktionen, Schwierigkeiten und Potenziale, der dann mit den Studierenden gemeinsam besprochen werden konnte. Zuerst wurde dabei die Lage der PH in städtischem Kontext auf verschiedenen Ebenen betrachtet, sowie die nähere Umgebung in Form von unterschiedlichen Karten analysiert.

Aufgrund der peripheren Lage des Campus wurde vor allem untersucht, welche Funktionen die Gebäude im Umfeld haben und ob daraus offensichtliche Defizite für die PH-Zielgruppen erkennbar sind. Wegen der fehlenden Außenräume wurde zusätzlich überprüft, welche Grünflächen es in der Umgebung gibt und ob Nutzungspotenziale bestehen. Zudem wurde die Verkehrsanbindung analysiert, um herauszufinden, wie lange die Anfahrt für Studierende aus verschiedenen Stadtteilen ist, wie sicher FußgängerInnen- und Radwege sind und wie die Lärmbelastung aufgrund von Verkehrsachsen ist.

6.1.1 Workshop 1

Der erste Workshop diente nun entsprechend der vorangehenden Recherchen der Planungsphase 0. Aus ArchitektInnen-sicht ergaben sich aus den ersten Analysen viele offensichtliche Potenziale für Veränderung und Optimierung. Ziel des ersten Workshops war nun, herauszufinden, ob sich diese Ansätze mit den Perspektiven und Bedürfnissen der NutzerInnen decken. Gemeinsam mit den Studierenden wurde also eine ausführliche Grundlagenanalyse zum Bestand und der Bedürfnisse der verschiedenen Zielgruppen durchgeführt. Dabei wurde nicht nur erarbeitet, welche Funktionen fehlen, sondern auch, welche Räume und Abläufe sich bewährt haben und gut funktionieren.

6.1.1.1 Ziele

Entsprechend der Leistungsphase 0 stand im ersten Workshop das Ziel im Mittelpunkt, die einen grundlegenden Einblick in die PH zu bekommen. Den Ausgangspunkt bildete dabei die Grundlagenermittlung, um eine solide Basis für weitere Analysen zu schaffen. Der Fokus dieser Analysen lag dabei nicht nur auf baulichen Aspekten, sondern auch auf der Umgebung des Campus und dem städtebaulichen Kontext. Ein weiterer Schwerpunkt des Workshops war die Evaluierung der Ausgangslage der Bestandsgebäude. Mithilfe der Studierenden wurden sowohl die bestehenden Qualitäten, als auch die Defizite und fehlenden Funktionen analysiert. Dabei galt es, ein umfassendes Verständnis für das programmatische Konzept, die angewandte Pädagogik und die internen Zusammenhänge der verschiedenen Gebäude zu entwickeln. Um herauszufinden, an welchen Stellen konkreter Handlungsbedarf besteht, wurde analysiert, welche Bedürfnisse die verschiedenen Zielgruppen haben und welche Unterschiede und Überschneidungen es gibt. Somit wurde von Anfang an eine zielgerichtete Planung für zukünftige Entwicklungen und Optimierungen sichergestellt. Parallel dazu wurde im Workshop ein besonderes Augenmerk darauf gelegt, die Studierenden in das partizipative Konzept und den Ablauf des architektonischen Entwurfs einzuführen. Zusätzlich fanden auch erste Schritte statt, um den architektonischen Horizont der Studierenden zu erweitern. Ein breites Feld an architektonischen Beispielen diente dazu, ein Bewusstsein für verschiedenste räumliche Möglichkeiten zu schaffen.

Insgesamt waren die Ziele des ersten Workshops, ein umfassendes Verständnis für die gegenwärtige Situation des PH-Campus zu schaffen und gleichzeitig die Grundlagen für zukünftige Entwicklungen zu legen. Im Anschluss an das Treffen sollten erste Entscheidungen über den Inhalt des Projekts, sowie städtebauliche und konzeptuelle Grundlagen getroffen werden können.

6.1.1.2 Methoden

Um die verschiedenen Ziele bestmöglich umsetzen zu können, wurde der Workshop in drei Teile gegliedert. Im ersten Teil fand zuerst ein einführender Vortrag über das Projekt, sowie die Beweggründe und Vorstellungen statt. Es wurde erklärt, was genau im Rahmen der Arbeit stattfinden sollte und wieso die Zusammenarbeit mit den Studierenden eine wichtige Rolle dabei spielte. Des Weiteren folgte eine kurze informelle Gesprächsrunde, in der der städtische Kontext und die nähere Umgebung des Campus besprochen wurde. Dabei wurden die vorangehenden städtebaulichen Analysen besprochen und durch Informationen der Studierenden ergänzt. Im zweiten Teil fand ein strukturiertes Interview statt, bei dem offene Fragen zu verschiedenen Themenbereichen gestellt wurden und jeweils ein kurzer Dialog entstehen sollte. Dabei wurden grundlegende Themen wie der Status Quo der Gebäude, Potenziale und Defizite, pädagogische Konzepte, sowie Wünsche und Bedürfnisse der verschiedenen Zielgruppen behandelt. Im dritten Teil wurden spielerische Elemente benutzt, um grundsätzliche Fragen bezüglich der Räumlichkeiten, Funktionsbereiche und Atmosphären zu klären. Dabei sollten zuerst aus diversen Beispiel-Fotos die beliebtesten ausgesucht werden und auf einem Diagramm den Zielgruppen der PH zugeordnet werden. Anschließend sollten in groben 3D-Zeichnungen der Bestandsgebäude Defizite oder Verbesserungspotenziale der bestehenden Räume eingezeichnet und besprochen werden. Durch die spielerischen Methoden sollte eine kreative und lockere Atmosphäre entstehen, in der die Studierenden nicht nur die vorgegebenen Aufgaben bearbeiten, sondern in offenen Gesprächen über ihre räumlichen und atmosphärischen Vorlieben sprechen.

6.1.1.3 Umsetzung

Der erste Workshop-Teil begann mit einer schrittweisen Heranführung an den Standort des PH-Campus. Mit vier unterschiedlich gezoomten Luftbildern wurde zuerst die Lage im Kontext zur ganzen Stadt Wien besprochen und gefragt, wie die TeilnehmerInnen jeweils zur PH fahren. Die nächsten Zooms zeigten die Lage der Hochschule im Bezirk Favoriten, sowie die nähere Umgebung des Campus. Dabei wurde vor allem über die Infrastruktur im Umfeld gesprochen, wobei die Studierenden erklärten, dass ihnen viele Funktionen fehlen. Obwohl sie meist streng durchgeplante Tage haben, fehlen ihnen viele Angebote und Räume, die den ganztägigen Aufenthalt erleichtern. Beispielsweise gibt es neben der PH-Mensa kein Essensangebot in der Umgebung. Die Studierenden müssen sich ihr Essen für die Pausen also zuhause vorbereiten oder etwas bei der gegenüberliegenden *Hofer*-Filiale kaufen. Im letzten Zoom wurden die

einzelnen Gebäude auf dem Campus besprochen, um einen Überblick über die Funktionen und eventuellen Schwierigkeiten zu bekommen. Die Studierenden bemängelten dabei, dass das PH-Gebäude bei den Sanierungsarbeiten als Einziges nicht modernisiert wurde und dass bei den Praxisschulen durch den Umbau neue Probleme hinzugekommen sind.

Anschließend wurden verschiedene Karten besprochen, die im Vorfeld zur Umgebungsanalyse angefertigt wurden. Die Karte zur Nutzung der Gebäude im Umfeld zeigt, dass der PH-Campus hauptsächlich von Wohnbauten (60,7%) und Industriegebäuden (27,5%) umgeben ist. Kultur, Freizeit und Gastronomie (4,7%) sind nur minimal vertreten, was die vorherigen Aussagen der Studierenden zur Infrastruktur bestätigte.



ABB. 26: UMGEBUNGSANALYSE 1: GEBÄUDENUTZUNG / ANGEBOT & BEDARF

Auf der nächsten Karte wurde die Umgebung auf nutzbare Außenräume untersucht. Aufgrund der peripheren Lage ist die PH vor allem im Süden von vielen Grünflächen umgeben. Die Grenzackerstraße als Verkehrsachse fungiert dabei als Schwelle zu einer eher kleinstädtisch wirkenden Bebauung und einem Weitblick ins Grüne. Die Studierenden kritisierten hierbei vor allem, dass die PH trotz der dezentralen Lage und des großflächigen Campus keine eigenen Grünflächen oder qualitativen Außenräume hat. Die Freifläche im Süden von Haus 4 wird als Parkplatz genutzt und der einzige Aufenthaltsbereich außen sind die wenigen Bänke vor dem Haupteingang. Die letzte Karte zeigte die Anbindung mit verschiedenen Verkehrsmitteln, sowie die FußgängerInnen- und Radwege. Alle Studierenden gaben an, dass sie hauptsächlich mit der U-Bahn zur Hochschule fahren und dafür mindestens 30 Minuten brauchen.

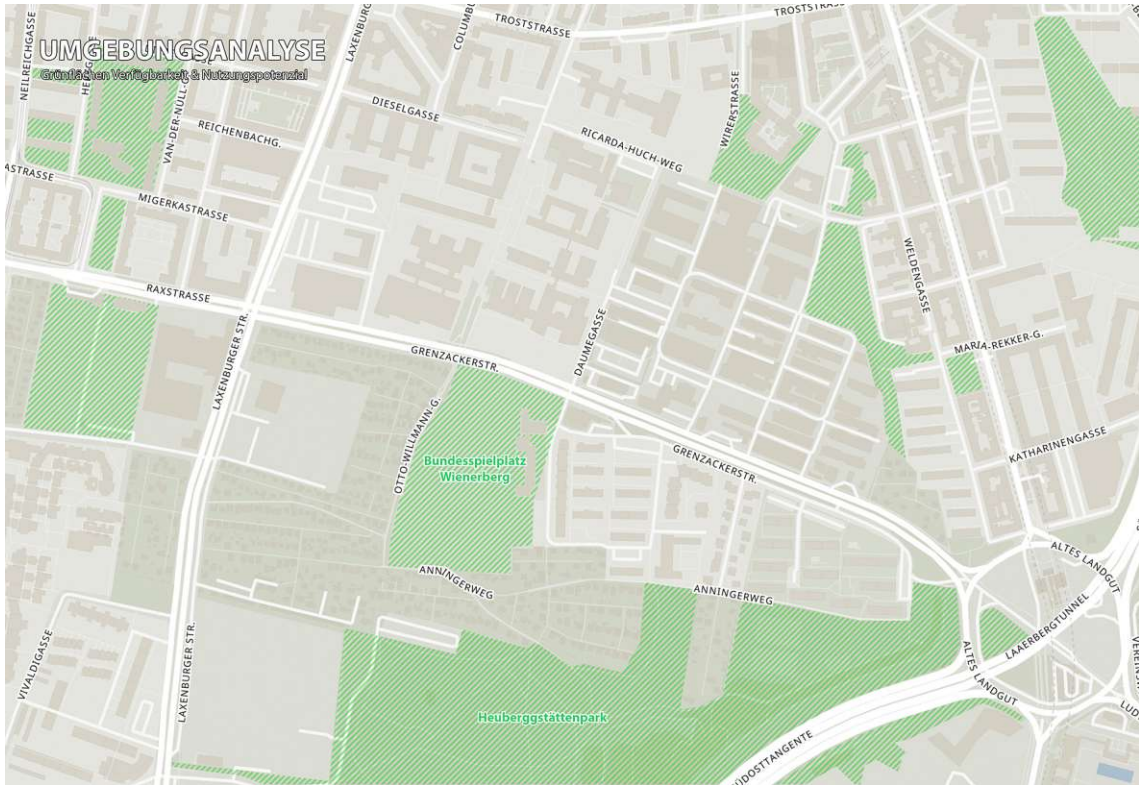


ABB. 27: UMGEBUNGSANALYSE 2: GRÜNFLÄCHEN - VERFÜGBARKEIT & NUTZUNGSPOTENZIAL

Sie erklärten, dass der Weg von der U1 Station Troststraße zur PH über 10 Minuten dauert und die Strecke über den Ricarda-Huch-Weg sehr schlecht beleuchtet ist. Die Frauen der Gruppe betonten, dass sie im Winter lieber einen Umweg mit dem Bus auf sich nehmen, da ihnen der dunkle Weg zu unbehaglich ist. Allgemein beschwerten sich die Studierenden über die lange Anfahrt zur PH in Verbindung mit dem fehlenden Angebot an Infrastruktur und Aufenthaltsbereichen.

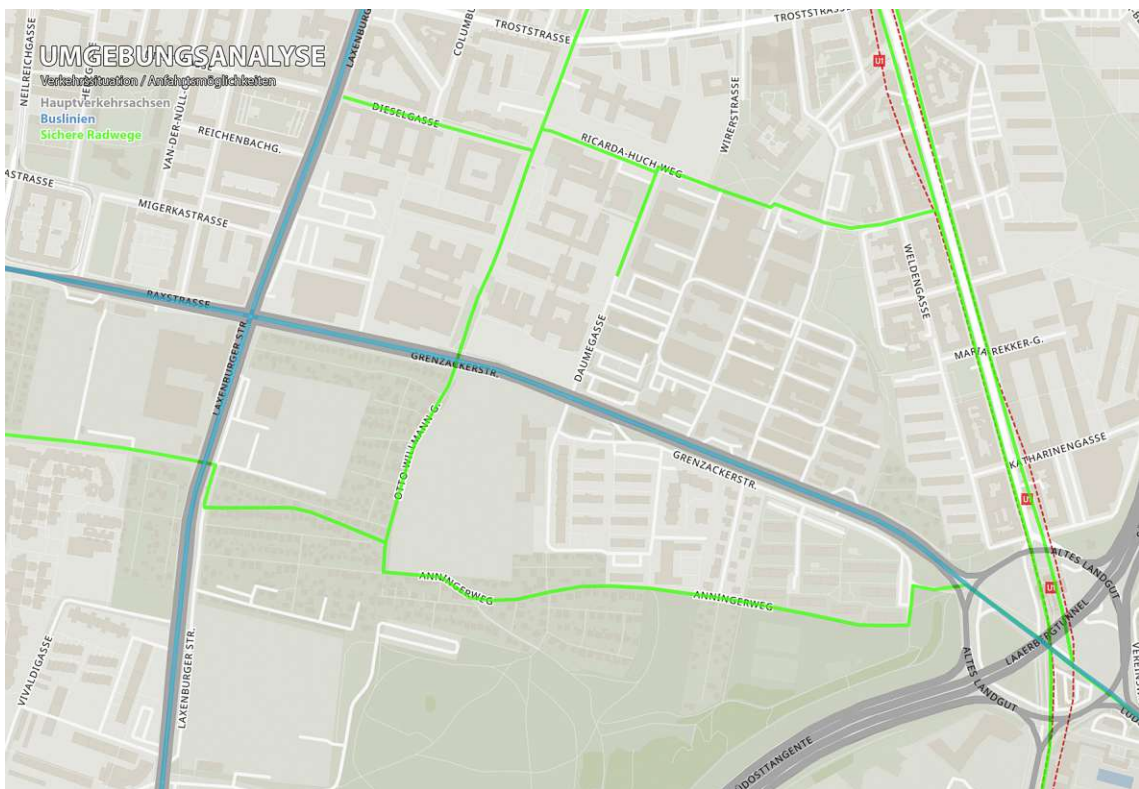


ABB. 28: UMGEBUNGSANALYSE 3: VERKEHRSSITUATION / ANFAHRTSMÖGLICHKEITEN

Im zweiten Workshop-Teil wurden interviewartige Fragen gestellt, um einen genaueren Einblick über die Perspektiven der TeilnehmerInnen zu bekommen. Es wurden offene Fragen zu verschiedenen Themenbereichen gestellt, die zu offenen Gesprächen führen sollten und somit diverse Informationen über die PH geben sollten. Dabei wurden sowohl allgemeine Fragen zum Hochschul-Alltag, als auch zu spezifischen räumlichen Lösungen und Pädagogik gestellt. Zuerst wurde gefragt, wie viel Einfluss neue pädagogische Konzepte auf der PH und den Praxisschulen haben. Die Studierenden erklärten, dass ein guter Kontakt zwischen den ProfessorInnen der PH und den LehrerInnen der Schulen besteht. Viele pädagogische Innovationen, die an der Hochschule gelehrt werden, werden deshalb an den Praxisschulen schneller umgesetzt, als an anderen Schulen in Wien. Sie lobten die Bemühungen und Offenheit der Lehrkräfte, viele innovative Einflüsse umzusetzen, betonten aber, dass die Räumlichkeiten der Schulen nicht besonders innovativ sind. Viele der pädagogischen Techniken würden somit in den bestehenden Räumen einfach nicht funktionieren. Des Weiteren wurde gefragt, wo und wie die verschiedenen Schülerinnen lernen und ob es verschiedene Lernsettings zur Auswahl gibt. Die TeilnehmerInnen erklärten, dass es trotz der Umbauarbeiten eigentlich nur herkömmliche Lernräume gibt, in denen sich die ganze Klasse aufhält. Besondere Unterrichtsformen können jedoch in Projekträumen oder der Bibliothek, sowie teilweise im Innenhof stattfinden. Zusätzlich gibt es besondere Bereiche für Einzelgespräche oder kurze Auszeiten, in denen SchülerInnen alleine sein können. Die Studierenden bekräftigten, dass die Schulen sich bemühen, den Unterricht offener zu gestalten und den SchülerInnen Freiraum zu bieten, dafür jedoch nach wie vor angemessene Räumlichkeiten fehlen. Daran anknüpfend wurde gefragt, wo und wie die Studierenden und Lehrkräfte arbeiten und ob für sie verschiedene Settings zur Auswahl stehen. Die Studierenden antworteten, dass das PH-Gebäude einem monotonen Aufbau aus Gängen und Zimmern folgt und intern nach Studienbereichen gegliedert ist. Manche Stockwerke haben sie laut eigener Aussage im gesamten Studium nicht betreten und teilweise sind Bereiche nur für ProfessorInnen zugänglich. Somit halten sie sich immer nur in einem kleinen Teil des Gebäudes auf und verbringen sowohl den Unterricht als auch die Pausen in denselben Räumen. Als besonders störend betonten die TeilnehmerInnen die dunklen Gänge und die schlechte Luftqualität. Auf die Zwischenfrage nach neutralen Lern- und Arbeitsräumen antworteten sie, dass es ein paar *Zoom*-Räume für zwischenzeitliche Online-Besprechungen gibt. Jedoch stehen diese Räume in zu kleinem Verhältnis zur Anzahl der Studierenden und sind meist ausgelastet. Im restlichen Gebäude gibt es laut den TeilnehmerInnen nicht nur keine flexiblen Arbeitsbereiche, sondern auch schlichtweg zu wenig Steckdosen, um selbstständig mit dem Laptop zu arbeiten. Sie betonten, dass sie niemals wegen den Arbeitsplätzen zur PH fahren würden und stattdessen lieber zuhause lernen. In Bezug auf Aufenthaltsräume erklärten sie, dass die einzigen entsprechenden Bereiche die Sitzmöglichkeiten im Treppenhaus sind, diese allerdings eher an eine ungemütliche, flughafenähnliche Durchgangssituation erinnern. Anschließend wurde die Frage gestellt, was die TeilnehmerInnen allgemein an den bestehenden Räumlichkeiten stört und ob es Funktionen gibt, die ihnen fehlen. Sie erklärten, dass es primär viele kleine Räume mit

festgelegter Nutzung gibt, die größtenteils leer stehen. Die einzigen Räume, die theoretisch nutzungsneutral wären, sind die *Zoom*-Räume, die jedoch nur von einer Person gleichzeitig genutzt werden können. Sie erklärten, dass es für die SchülerInnen in Haus 4 zwar alternative Lernbereiche wie Rhythmik- und Phänomenologie-räume gibt, diese jedoch auch nicht mehr zeitgemäß wären. Die Aufenthaltsbereiche an den Stiegen nutzen sie zwar manchmal in den Pausen oder um etwas zu essen, aber dort ist es laut ihrer Aussage sehr ungemütlich und laut. Im Sommer treffen sie sich meist auf den Bänken vor dem Haupteingang, es fehlt jedoch definitiv an schönen Außenbereichen. Auf die Zwischenfrage nach einer Bibliothek als Arbeitsplatz antworteten sie, dass es zwar eine PH-Bibliothek gibt, sie jedoch nur im ersten Semester vereinzelt dort waren und lieber die Bibliotheken der anderen Wiener Universitäten nutzen. Sie betonten, dass sie niemanden kennen, der zum Lernen in die PH-Bibliothek fährt. Anschließend wurde gefragt, ob es bei den sanierten Gebäuden trotz Umbauarbeiten bestehende Schwierigkeiten gibt. Laut den TeilnehmerInnen sind die Räume in den neuen Gebäuden viel besser als in Haus 4, da sie größer sind und die Luft besser ist. Außerdem gibt es ein besseres Multimedia-Angebot und ausreichende Steckdosen. Sie erklärten allerdings, dass ihrer Meinung nach vieles schlecht geplant wurde. Beispielsweise lassen sich Fenster teilweise nicht öffnen und die automatischen Jalousien spielen oft verrückt und lenken die SchülerInnen ab. Die Räumlichkeiten haben zudem eine sehr schlechte Akustik, weshalb es stark hallt und schnell laut wird. Die Außenbereiche vor den Klassenzimmern sind darüber hinaus lieblos und leer und haben weder Sonnenschutz noch Möbel. Zudem wurde bemängelt, dass man nach Betreten der Außenbereiche nur mit einem Chip wieder ins Klassenzimmer zurück kommt. Anschließend wurde zur Thematik der Atmosphäre in den Schulen gefragt, ob die SchülerInnen teilweise über- oder unterfordert sind. Die Studierenden erklärten, dass Niveauunterschiede in Schulen und heterogene Klassen mit verschiedenen sozialen Hintergründen nichts Schlechtes sind. Es ist normal, dass nicht alle SchülerInnen gleich schnell lernen und wichtig, dass sie sich gegenseitig austauschen und helfen können. Abschließend wurde die Frage gestellt, wie die Teilnehmenden das Verhältnis zwischen Lehrpersonen und SchülerInnen einschätzen. Sie erklärten, dass sie meist eine offene und freundliche Atmosphäre wahrnehmen und die SchülerInnen alle Lehrkräfte beim Vornamen kennen. Die LehrerInnen unterrichten zudem oftmals in Teams und können somit besonders auf einzelne SchülerInnen eingehen. Die Studierenden merkten an, dass die Stimmung immer auch vom Fach, der Lehrperson und der Klasse abhängt, sie aber keine Verbesserungsvorschläge für den Unterrichtsablauf hätten.

Als letztes Spiel sollten die Studierenden aus verschiedenen Beispielfotos Situationen aussuchen und sie auf einem Spielfeld zuordnen. Die Fotos wurden aus diversen Projekten aus dem universitären Kontext, sowie aus Büros, Schulen und Bibliotheken ausgewählt. Dabei wurden sowohl innovative als auch herkömmliche Projekte gezeigt. Als Spielfeld wurde ein Venn-Diagramm mit drei Bereichen vorbereitet, die den NutzerInnen des PH-Campus zugeordnet waren. Dabei gab es jeweils ein Feld für Studierende, SchülerInnen und PädagogInnen. Bei den Feldern gab es Überschnei-

dungen zwischen je zwei Bereichen, sowie für alle in der Mitte des Diagramms. Als Einleitung sollten die Studierenden auswählen, welche Situationen ihnen nicht gefallen und das kurz begründen. Aussortiert wurden dabei unter anderem Fotos von dunklen Räumen oder vorwiegend dunklen Materialien. Als besonders störend nannten die Studierenden mangelnde natürliche Belichtung, kalte Raumatmosphäre und zu viel Verwendung von Beton. Sie kritisierten außerdem viele Beispiele von Büros mit lieblosen und kahlen Aufenthaltsbereichen. Die gewollte Wohnzimmeratmosphäre wurde oft als aufgesetzt und unglaubwürdig wahrgenommen. Außerdem schieden Beispiele aus, die Lärm und Hektik ausstrahlten, wie übergroße Erschließungsflächen und stark frequentierte Aufenthaltsbereiche. Zu große leere oder nutzungsneutrale Räume wurden ebenso aussortiert, weil die TeilnehmerInnen sie als laut und ungemütlich wahrgenommen haben. Sie erklärten dazu, sie bräuchten keinesfalls Räume mit Flughafen- oder Werkstattcharakter.

Die Studierenden sollten dann aus den Beispielen aussuchen, welche Situationen ihnen besonders gut gefallen, oder welche bestehende Probleme der PH-Gebäude lösen könnten. Die Fotos sollten dann auf dem Diagramm je nachdem abgelegt werden, für welche der Zielgruppen sie zutreffen. Die Ergebnisse konnten dabei entsprechend für eine, zwei oder alle Gruppen zugeordnet werden.

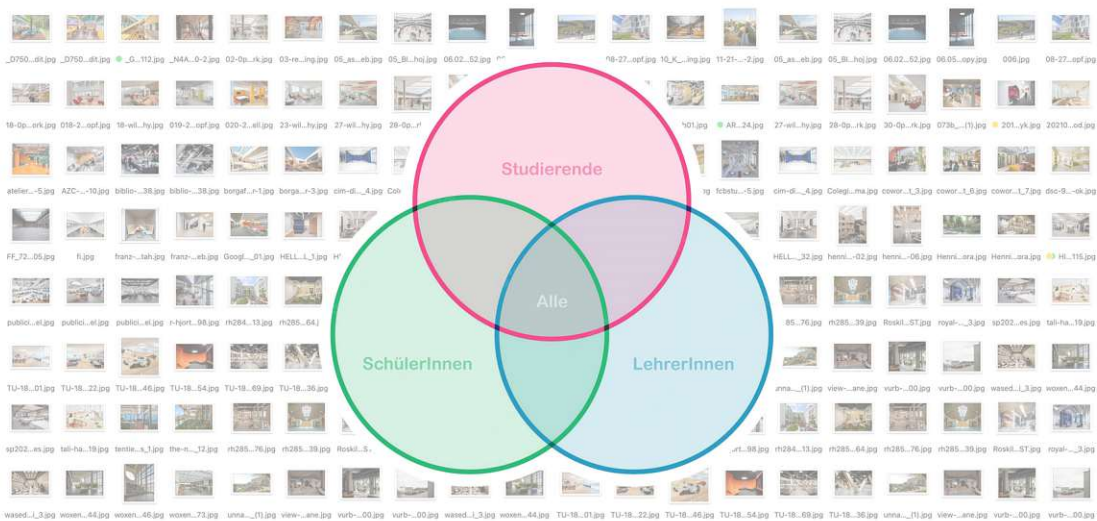


ABB. 29: SPIELAUFBAU VENN-DIAGRAMM

Für die Zielgruppe der Studierenden wurden unter anderem einladende Vorlesungsräume ausgewählt. Diese konnten teilweise auch in ungewöhnlichen Settings wie im Außenbereich oder der Erschließungszone sein. Es wurden einladende, ruhige Lernräume und Bibliothekssituationen ausgesucht, die sowohl offene Bereiche als auch Einzelplätze und Rückzugsmöglichkeiten bieten. Für alle TeilnehmerInnen waren Beispiele wichtig, die einen groß dimensionierten multifunktionalen Gemeinschaftsbereich zeigten. Sie betonen die Qualitäten eines gemeinsamen Gebäudekerns als Veranstaltungsmöglichkeit, sowie Aufenthaltsbereich und Treffpunkt. Es wurden außerdem viele Beispiele von Büros ausgewählt, die eine angenehme und wohnliche At-

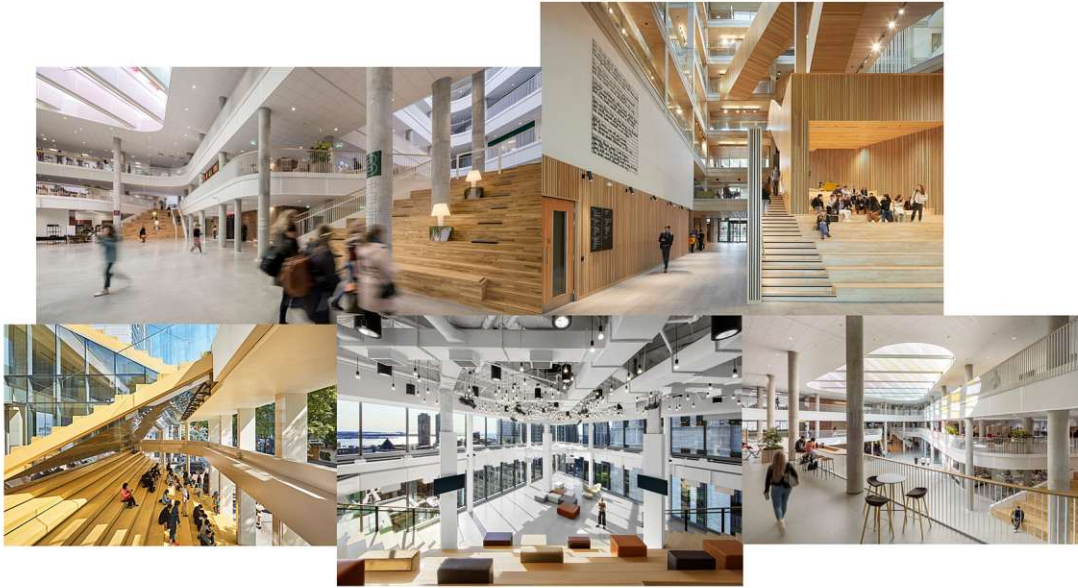


ABB. 30: AUSGEWÄHLTE SITUATIONEN DER STUDIERENDEN 1: CORE / TREFFPUNKTE

mosphäre ausstrahlen und verschiedene Möglichkeiten für Einzel- und Gruppenarbeit bieten. Besonders beliebt waren Arbeitsplätze mit angenehmer und gemütlicher Farb- und Materialwahl und viel Bepflanzung. Außerdem wählten sie Fotos aus, die verschiedene Situationen zum ungezwungenen Arbeiten, Entspannen und Unterhalten zeigten. Dabei wurde vor allem Wert auf die Möglichkeit gelegt, zwischen verschiedenen Settings wählen zu können. Sie betonten, dass sie im Alltag viel Zeit auf der PH verbringen und dafür auch gerne verschiedene Bereiche zur Arbeit, Entspannung und Freizeit hätten.

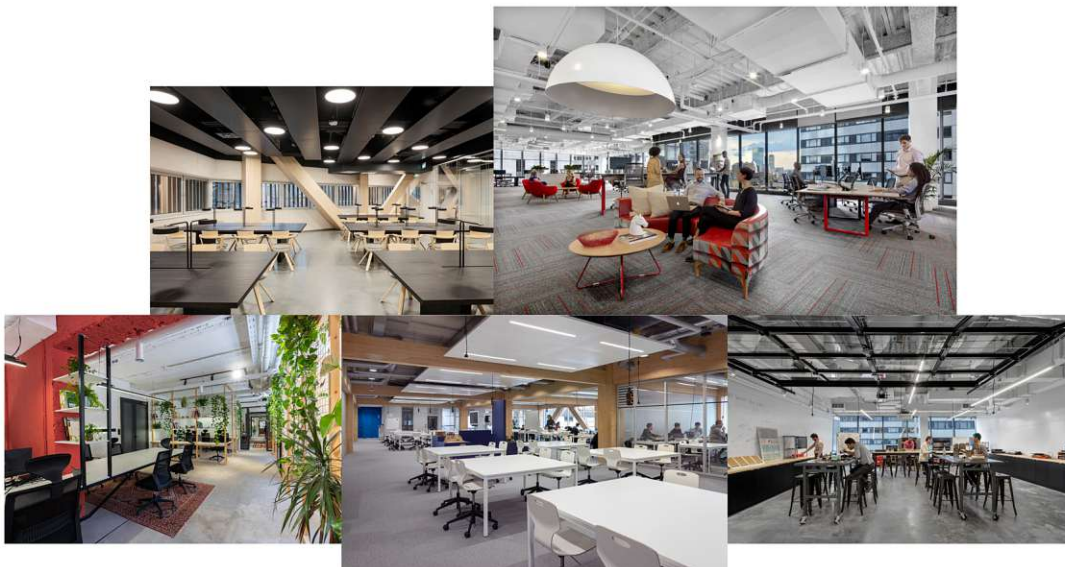


ABB. 31: AUSGEWÄHLTE SITUATIONEN DER STUDIERENDEN 2: WOHLNICHE OFFICE-ATMOSPHÄRE

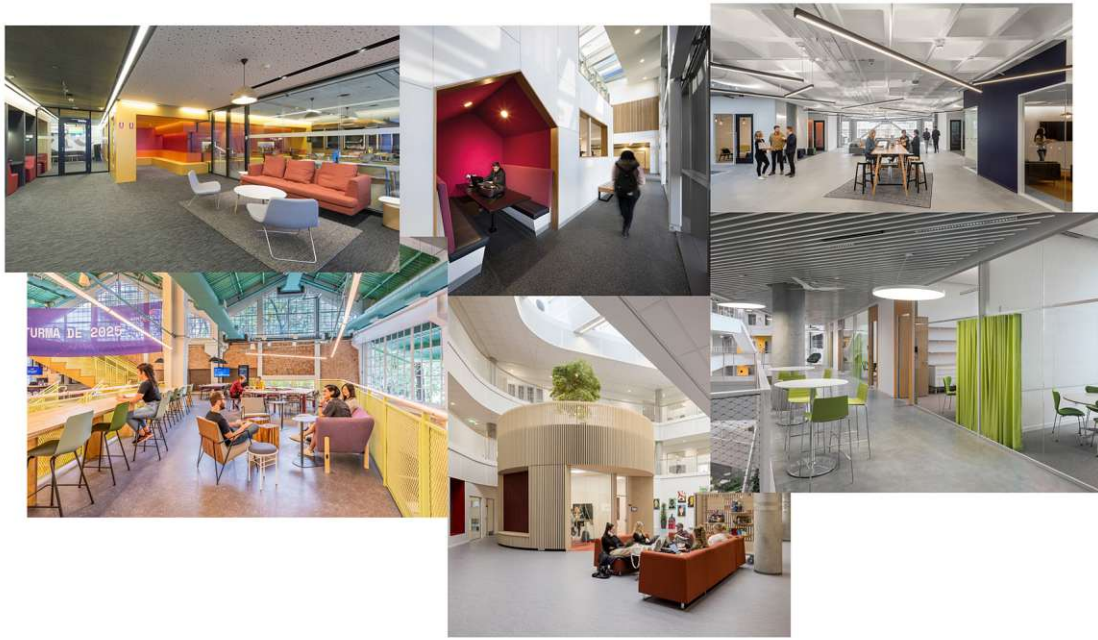


ABB. 32: AUSGEWÄHLTE SITUATIONEN DER STUDIERENDEN 3: VERSCHIEDENE ARBEITS- & FREIZEITSETTINGS

Außerdem wurden Fotos von attraktiven Außenräumen gewählt. Anhand der Beispiele äußerten die TeilnehmerInnen den Wunsch nach einem Campus, der verschiedene Aufenthaltsbereiche, Treffpunkte und Arbeitsmöglichkeiten im Grünen bietet. Für die Zielgruppe der SchülerInnen wurden Beispiele gewählt, die gemütliche Bibliotheken oder kleine Lernbereiche zeigen. Es wurde argumentiert, dass die Schulkinder ebenfalls verschiedene Szenarien für Gruppen- und Einzelarbeit gebrauchen könnten. Ebenso wurden Rückzugsmöglichkeiten und Bereiche für Entschleunigung und Konzentration gewählt. Da die Kinder auch einen großen Teil ihres Tages in den Schulen verbringen, wurde vor allem auf gemütliche, offene und helle Räume mit wohnlicher Atmosphäre gesetzt. Die Studierenden betonten, dass sie für die SchülerInnen lieber verspielte und bunt bemalte Räume haben möchten, als sterile Designerlösungen. Des Weiteren wurden verschiedene Angebote für individuelle Interessen gewählt, wie Sporträume, Werkstätte und Theaterbühnen. Es wurden außerdem einladende, gemütliche Außenbereiche zum Spielen und Entspannen ausgewählt. Für die Lehrpersonen wurden Büros mit angenehmer und produktiver Arbeitsatmosphäre ausgesucht, die ebenfalls verschiedene Bereiche für Einzel- und Gruppenarbeit bieten. Es wurde dabei viel Wert auf helle Räume mit natürlichen Materialien und viel Bepflanzung gelegt. Zudem wurden Beispiele gewählt, die Bereiche für ungewohntes Arbeiten, Austausch und Entspannung bieten. Die TeilnehmerInnen argumentierten dabei, dass die Lehrpersonen auch Räume brauchen, wo sowohl Arbeit als auch Freizeit stattfinden kann und sie ein bisschen Abstand von den SchülerInnen und Studierenden haben können.

Insgesamt zeigte sich, dass für alle Zielgruppen Beispiele mit offener Raumgestaltung ausgewählt wurden, bei denen die NutzerInnen die Wahl aus verschiedenen

Settings haben. Dabei gab es sowohl verschiedene Möglichkeiten für Einzel- und Gruppenarbeit, aber auch Treffpunkte, Aufenthaltsbereiche und Rückzugsmöglichkeiten. Für alle NutzerInnen wurden primär Situationen mit wohnlicher Raumatmosphäre, sowie hellen Farben und natürlichen Materialien gewählt. Zusätzlich fiel auf, dass viele Funktionen zugeordnet wurden, die aktuell auf dem PH-Campus fehlen, wie ein attraktiver Außenraum, eine Bibliothek, Co-Working-Bereiche oder ein gemeinsamer Kern und Veranstaltungsraum.

Besonders interessant war, dass es zwischen den Lösungen für die verschiedenen Zielgruppen sehr viele Gemeinsamkeiten gab, jedoch bei der Zuordnung auf den Diagrammen keine Funktion einer Schnittfläche zugewiesen wurde. Obwohl sich die Studierenden also ähnliche räumliche Situationen für alle NutzerInnen wünschten, bevorzugten sie doch ein gewisses Maß an räumlicher Trennung zwischen den Zielgruppen.

Als kurzes Resümee wurden dann mithilfe von groben 3D-Zeichnungen nochmal gemeinsam das PH-Gebäude und die Praxisschulen angeschaut. Die TeilnehmerInnen sollten dabei im Gebäude markieren, welche Defizite sie persönlich am meisten stören. Die Moodboards des vorangehenden Spiels dienten dabei als erster Schritt, den Horizont für architektonische Möglichkeiten zu erweitern und die eigenen räumlichen Interessen und Wünsche zu reflektieren. Die Studierenden hatten somit ein höheres Maß an Ansprüchen und konnten die Raumqualitäten und Defizite der PH vor dem Hintergrund der positiven Beispiele betrachten. Am häufigsten wurden dabei die dunklen Gänge und die mangelhaften Aufenthaltsbereiche genannt. Es wurde zudem eingezeichnet, wo die jeweiligen Fachbereiche sind und wo sie sich am häufigsten aufhalten. Bereiche, die nur die ProfessorInnen betreten dürfen oder die sie aus sonstigen Gründen noch nie betreten haben, wurden durchgestrichen. Als Aufenthalts- und Außenbereiche wurden nur der Eingangsbereich und der Gang im Treppenhaus im ersten Geschoss eingezeichnet. Bei den Praxisschulen wurde kurz besprochen, welche Schwierigkeiten es trotz der Sanierungsarbeiten gibt. Als positiv markiert wurden dabei die geöffneten Bereiche zwischen den Klassenzimmern, sowie die Außenbereiche und der Innenhof.

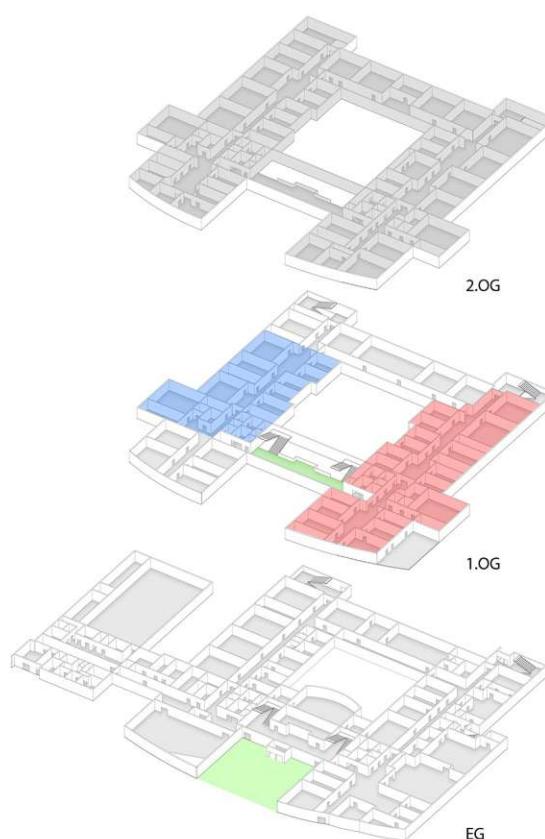


ABB. 33: ANALYSE VON HAUS 4

6.1.1.4 Ergebnisse

Der erste Workshop diente primär der Grundlagenanalyse und Bedarfsermittlung und hat diesen Zweck optimal erfüllt. Durch die verschiedenen Methoden ergab sich ein umfassender Überblick über den Zustand des PH-Campus und die Bedürfnisse der verschiedenen NutzerInnen. Die vorangehenden Analysen wurden größtenteils belegt und durch das Wissen der Studierenden weiter ergänzt. Da sich die Annahme bestätigt hat, dass in Haus 4 am meisten Handlungsbedarf herrscht, sollte das im Folgenden der Fokus des Entwurfsprojekts werden. Ein besonders interessantes Learning war die räumliche Aufteilung der Funktionsbereiche. Auch wenn für alle NutzerInnen oftmals ähnliche räumliche Lösungen gewählt wurden, wünschten sich die Studierenden nach wie vor eine räumliche Trennung. Sie möchten dementsprechend keine gemeinsamen Standardlösungen, sondern individuelle Bereiche, die an ihre Bedürfnisse angepasst werden können. Durch die Moodboard-Beispiele haben die Studierenden einen guten Überblick über architektonische Möglichkeiten bekommen und konnten ihre eigenen Interessen reflektieren. Die verschiedenen Fotos haben dabei zu einem interessanten Diskurs über verschiedene Funktionen und Interessen geführt. Die Auswahl der verschiedenen Situationen hat dabei einen guten Einblick darin gegeben, welche räumlichen Situationen die TeilnehmerInnen mögen und welche weniger. Anhand der konkreten Beispiele konnte im Folgenden optimal abgeleitet werden, welche Funktionen den Studierenden fehlen und welche räumlichen Lösungen sie dafür möchten. Zudem hat das Spiel gezeigt, welche Lösungen jeweils für die individuellen NutzerInnengruppen fehlen und wo es trotz der räumlichen Trennung Überschneidungen gibt. Durch die gemeinsame Umgebungsanalyse haben sich zudem Defizite in der Infrastruktur der näheren Umgebung gezeigt, die es im Konzept ebenfalls zu berücksichtigen gilt.

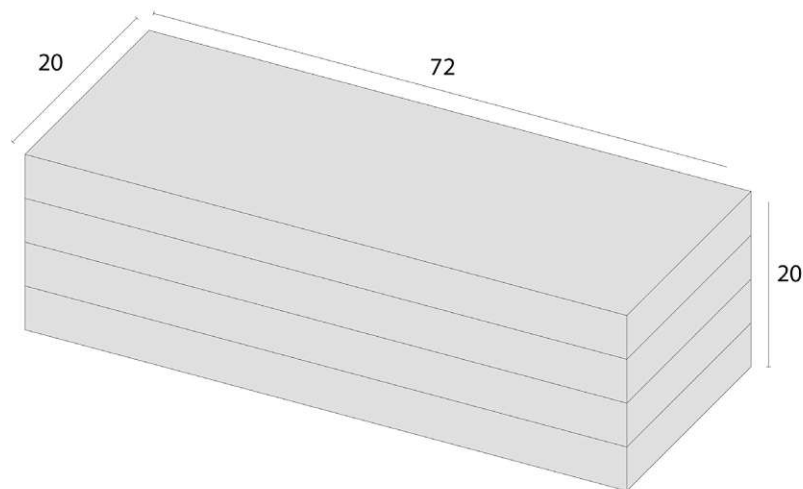
6.1.2 Erste Konzeptideen

Aufgrund des hohen Alters und der kleinteiligen Räume fiel im Anschluss an das Treffen die Entscheidung, Haus 4 durch einen Neubau zu ersetzen. Das Gebäude musste dabei in der Lage sein, alle gewünschten Raumqualitäten und fehlenden Funktionen auf dem Campus unterzubringen. Entsprechend der Aussagen der Studierenden war dabei die räumliche Trennung der Funktionsbereiche ein wichtiges Thema. Ebenso war es aber auch essentiell, dass gemeinschaftliche Bereiche wie eine Bibliothek oder ein Veranstaltungssaal entstehen, die von mehreren Gruppen genutzt werden können. Um dem Wunsch eines qualitativen Außenraums nachzukommen, wurde außerdem ein attraktiver Campus für alle NutzerInnen eingeplant. Letztlich mussten Maßnahmen getroffen werden, um die fehlende Infrastruktur der Umgebung durch öffentlich zugängliche Elemente zu verbessern. Durch Funktionen wie Gastronomie, Erwachsenenbildung und diverse Veranstaltungen sollte die PH zusätzlich als ganzjährig nutzbares Community-Center funktionieren.

In Anschluss an den Workshop fanden erste Schritte zur Konzeptentwicklung statt. Zuerst wurden dazu grobe städtebauliche Fragen wie Positionierung, Orientierung

und Dimensionierung behandelt. Da die Grenzackerstraße im Süden viel Lärm und Gefahr mit sich bringt, fiel die Entscheidung, den Campus von dieser Hauptverkehrsachse abzuwenden. Der neue Baukörper diene somit gleichzeitig als Trennelement und profitierte von den Blickbeziehungen ins Grüne. Durch die Positionierung im Süden konnte zudem Platz für eine geschützte Campus-Situation im Zentrum des Bauplatzes geschaffen werden. Dort konnte im weiteren Verlauf ein ruhiger und sicherer Außenbereich für alle NutzerInnen entstehen. Um zusätzlich einen Mehrwert für den Bezirk zu bieten, wurden weitere öffentliche Funktionen auf den Campus integriert. Inspiriert von den anfangs gezeigten Bibliotheksbeispielen wurde somit geplant, den Campus als kulturelles, soziales und produktives Zentrum für verschiedene Altersgruppen zu entwickeln.

Um eine grobe Dimensionierung des benötigten Volumens abzuschätzen, wurde die Raumnutzung des bestehenden PH-Gebäudes analysiert. Dieser Versuch diene auch zur Kontrolle, wie viel Platz ein Neubau mit zusätzlichen Funktionen benötigt und ob dabei genug Außenraum für einen großzügigen Campus übrig bleibt. Dafür wurden anhand der Grundrisse alle Funktionsbereiche vermessen und zusammengerechnet, um einen Überblick über den Bedarf aller Funktionen zu bekommen. Insgesamt ergab sich ein Platzbedarf von 6355m². Für das Experiment wurde dieser Bedarf inklusive Erschließungsflächen auf vier Stockwerke aufgeteilt, woraus ein Riegel mit einer



Insgesamt:

- (Gesundheit, Sport & Ernährung):** 1149m²
- Rektorat:** 854m²
- Forschung:** 700m²
- Verwaltung & Fachdidaktik M/G/Geo:** 542m²
- EDV:** 482m²
- Mode & Design:** 468m²
- Sprachen:** 442m²
- ÖH / Stud.vertretung:** 378m²
- Kindergartenpädagogik:** 375m²
- Portierloge & Büros:** 324m²
- Inskription:** 135m²
- International Office:** 129m²
- Büro für inklusive Bildung:** 102m²
- Büros:** 100m²
- Schulwart:** 95m²
- Kopierstelle:** 80m²

= insgesamt Platzbedarf von 6355m² (5206m²)

aufgeteilt auf 4 Stockwerke: jeweils 1302m²
 + 10% für Erschließung: jeweils 1432m²

Versuch für Platzbedarf: Riegel mit 72x20m

Länge von 72m und Breite von 20m entstand. Da ohne Haus 4 und den dazugehörigen Parkplatz eine Freifläche von 10.260m² entstand, ergab sich aus der Anordnung des Riegels am südlichen Ende eine zentrale Freifläche von 7560m². Das Experiment zeigte also, dass ein Neubau mit allen bestehenden PH-Funktionen mit optimierter Raumaufteilung und Positionierung definitiv die Umsetzung eines Campus ermöglichen würde. Da sich im Workshop gezeigt hat, dass viele der bestehenden Räume eine feste Nutzung und die meiste Zeit leer stehen, könnte ein Konzept mit Funktionsüberlagerung und neutralen Räumen sogar noch mehr Platz sparen. Die Anordnung von zusätzlichen Funktionen war dementsprechend auch realisierbar.

Die grundlegenden Entscheidungen für den Neubau waren also, die bestehenden Räumlichkeiten platzsparender aufzuteilen und teilweise zu überlagern, sowie durch neue Funktionen zu ergänzen. Entsprechend der anfangs gezeigten Beispiele der verschiedenen Typologien mussten qualitativ hochwertige Arbeits- und Aufenthaltsräume für Studierende und Lehrpersonen geschaffen werden, die verschiedene Einzel- und Gruppensettings ermöglichen. Zudem mussten neue Bereiche wie eine Bibliothek und ein gemeinsamer Kern als Treffpunkt und Veranstaltungsmöglichkeit entstehen. Durch die zusätzliche Funktion als Community-Center konnte das Gebäude zudem als Bindeglied zwischen dem PH-Campus und der Umgebung dienen.



ABB. 35: STÄDTEBAULICHE GRUNDLAGEN

6.2 Konzept

Auf Basis der groben städtebaulichen Grundlagen sollten erste Fragen zur internen Organisation geklärt werden. Anhand der Workshop-Ergebnisse stand zunächst fest, dass den Studierenden sehr wichtig ist, einen separaten Bereich zu haben. Durch das mangelhafte Angebot in der Umgebung bestand aber auch ein großes Potenzial für öffentliche Funktionen, die gleichzeitig einen Mehrwert für die NutzerInnen und die Öffentlichkeit haben. Vor dem Hintergrund der Beispiele der modernen Bibliotheken gab es interessante Ansätze für öffentliche Funktionen, die jedoch nicht im Konflikt mit den Interessen der Studierenden stehen durften. Der Fokus des Konzepts waren also stets die Studierenden, es konnte jedoch gerade zu Beginn noch etwas experimentiert werden, da es noch weitere Treffen und Möglichkeiten für Feedback und Kontrolle gab. Für die ersten Konzeptideen wurde noch ein abstrakter und theoretischer Ansatz verfolgt, um den Prozess für die TeilnehmerInnen nachvollziehbar und verständlich zu machen. Dazu wurden die Grundlagen mithilfe von anschaulichen Mind-Maps und Diagrammen bearbeitet, die dann im nächsten Workshop gemeinsam besprochen und korrigiert werden konnten. Dabei stand noch keine architektonische Form im Vordergrund, sondern primär, welche Funktionen benötigt werden und wie diese intern organisiert werden. Zuerst wurde dabei sichergestellt, dass sich durch das gezielte Integrieren öffentlicher Funktionen in den PH-Campus keine Interessenskonflikte oder Nachteile für die eigentliche Zielgruppe ergeben. Somit wurden in den ersten Schritten für das programmatische Konzept alle bestehenden und neuen Funktionen analysiert, um zu überprüfen, ob sie sich ohne qualitative Einbußen auf einem Standort unterbringen lassen. Zunächst wurden dazu alle Funktionen aufgeschrieben und sortiert. Dabei wurde schrittweise betrachtet, welche bestehenden Funktionen ausgelagert oder überlagert werden konnten, welche beibehalten oder überarbeitet werden konnten und welche fehlenden Aspekte ergänzt werden mussten.



ABB. 36: HAUS 4 - ALTE & NEUE FUNKTIONEN

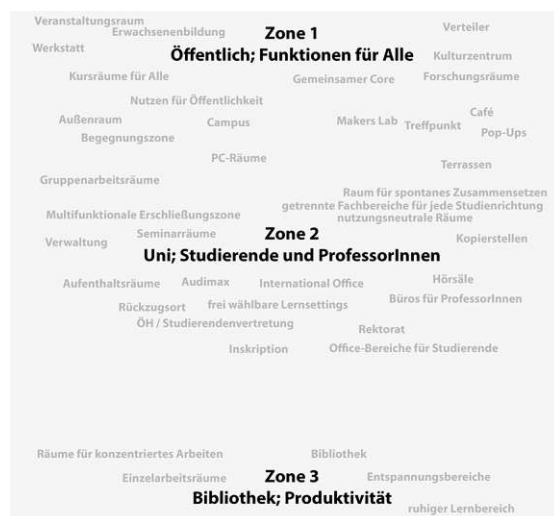


ABB. 37: AUFTEILUNG IN FUNKTIONSBEREICHE

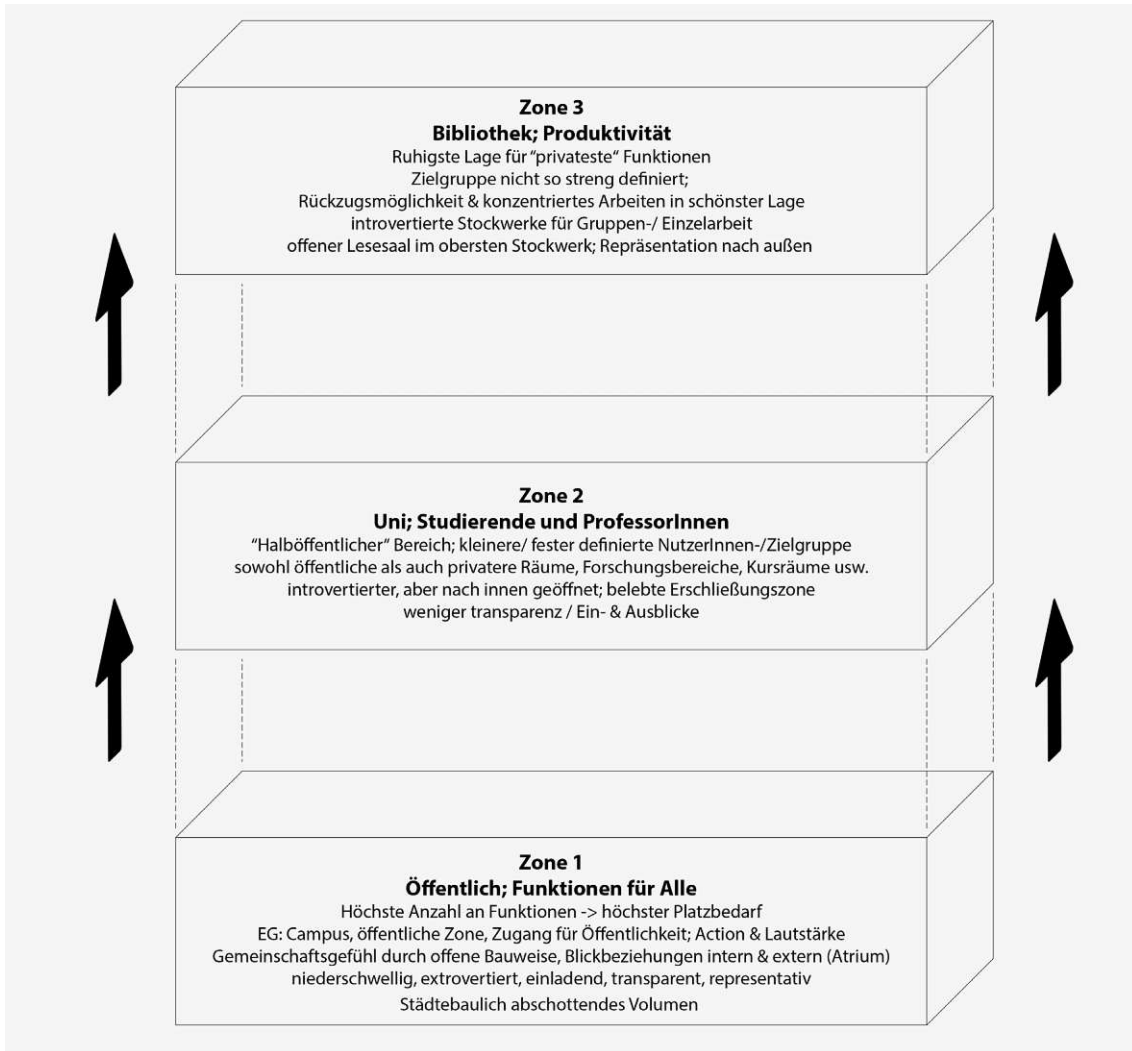


ABB. 38: ZONIERUNG DER FUNKTIONSBEREICHE

Um zu überprüfen, ob öffentliche Bereiche grundsätzlich mit den Bedürfnissen der Studierenden vereinbar sind, wurde versucht, ob sich die gesammelten Funktionen sinnvoll kategorisieren lassen. Dazu wurde probeweise ein Diagramm mit verschiedenen Zonen erstellt, um eine sinnvolle Aufteilung zu versuchen. Es wurden dabei drei verschiedene Zonen mit schrittweise zunehmender Privatsphäre konzipiert. Erstens entstand eine öffentliche Zone für allgemein zugängliche Bereiche wie den Campus, sowie öffentliche Gastronomie und Veranstaltungsmöglichkeiten. Die zweite Zone beinhaltete die universitären Funktionen wie Hörsäle, Seminarräume und Büros und war nur für Studierende und ProfessorInnen gedacht. In der dritten Zone waren schließlich privatere Funktionen wie die Bibliothek, Rückzugsbereiche und Räume für Konzentration und Produktivität angeordnet. Die Unterteilung in verschiedene Zonen erlaubte dabei nicht nur die Kombination von Öffentlichkeit und Privatsphäre, sondern auch eine kontrollierte Trennung und Überschneidung zwischen einzelnen Bereichen. Somit entstand zusätzlich die Möglichkeit, die verschiedenen Zonen unterschiedlich zu gestalten. Je nach Bedarf gab es somit die Option, Räume introvertiert oder extrovertiert zu orientieren, sie repräsentativ oder unauffällig zu gestalten und verschiedene Materialien und Transparenzen zu verwenden.



ABB. 39: SCHEMATISCHES KONZEPT ZU ÖFFENTLICHKEIT & PRIVATSPHÄRE

Trotz der wichtigen Funktion als Community-Center standen die Wünsche der Studierenden nach wie vor an erster Stelle. Um ihre Produktivität und Privatsphäre so wenig wie möglich zu beeinträchtigen, wurde probiert, die verschiedenen Zonen durch vertikale Staffelung räumlich voneinander zu trennen. Die unterste Zone fand dabei auf der flachen Ebene statt und fungierte somit als einladende Erweiterung des Campus. Hier befanden sich somit die öffentlich zugänglichen Funktionen, da diese am meisten Platzbedarf haben und niederschwellig erreichbar sein müssen. Die beiden privateren Zonen wurden in der vertikalen Ebene angeordnet, wobei die Privatsphäre mit zunehmender Höhe anstieg. Zur Veranschaulichung im Workshop wurde dieses Konzept mit verschiedenen Farben im städtebaulichen Modell angedeutet, um den Studierenden die räumlichen Konsequenzen der Zonierung zu zeigen. Entsprechend dem Konzept gab es also eine breite, flache Basis für die öffentlichen Bereiche und eine turmartige Höhenentwicklung für die privaten Funktionen.

6.2.1 Workshop 2

Es bestand nun ein grobes Konzept für die interne Aufteilung der Funktionen und eine mögliche Zonierung, sowie erste städtebauliche Ansätze. Die bisherigen Ergebnisse dienten hierbei zwar als Ausgangspunkt, jedoch mussten auch viele Entscheidungen selbst getroffen werden. Bevor das Konzept also weiter ausgearbeitet werden konnte, musste zuerst ein weiteres Treffen mit der Zielgruppe stattfinden. Dabei sollte kontrolliert werden, ob die umgesetzten Ideen noch den Bedürfnissen der Studierenden entsprechen, oder ob sie sich davon entfernt haben. Für die optimale Nachvollziehbarkeit der durchgeführten Entwurfsentscheidungen wurden sie schrittweise als Diagramme dargestellt. Dadurch konnten sowohl die integrierten Funktionen, als auch die Zonierung auf ihre Zweckmäßigkeit überprüft werden. Außerdem konnten anschließend gemeinsam grundsätzliche Ideen zur dreidimensionalen und städtebaulichen Entwicklung getroffen werden.

6.2.1.1 Ziele

Der zweite Workshop diente nicht nur zur Weiterentwicklung der nächsten Entwurfschritte, sondern auch als Möglichkeit für Kontrolle und Feedback. Den Studierenden wurde dabei zuerst präsentiert, wie die gemeinsam erarbeiteten Ergebnisse umgesetzt wurden, um erstmals den Sinn des partizipativen Prozesses zu zeigen. Auf der einen Seite konnten die TeilnehmerInnen dadurch sehen, wie ihr Input durch architektonische Expertise weiterentwickelt wurde. Es sollte jedoch auch ein Vertrauen dafür entstehen, dass ihre Interessen im Vordergrund standen und sie bei wichtigen Entscheidungen immer Mitspracherecht hatten. Durch eine anschauliche Darstellung der Weiterentwicklung in Diagrammen waren die Entscheidungen möglichst leicht nachvollziehbar und es bestand in jedem Schritt die Möglichkeit zur Kontrolle und Kritik.

Im Workshop wurden somit der Funktionsbedarf und die Aufteilung überprüft, um zu evaluieren, ob den Studierenden Funktionen fehlten oder sie sich eine andere Zonierung wünschten. Zudem wurden die Grundlagen des inneren Aufbaus geklärt, um ein fundiertes programmatisches Konzept für den weiteren Entwurf erstellen zu können. Ebenso wurde das städtebauliche Konzept weiterentwickelt und es fanden erste Überlegungen zum Gebäudekonzept statt, um einen groben Rahmen zur Dimensionierung und Positionierung des neuen Volumens zu definieren. Ein übergeordnetes Ziel des Workshops bestand außerdem darin, weiterhin das Architekturverständnis der Studierenden zu stärken. Es wurde sowohl ein höheres Level an räumlichem Verständnis vorausgesetzt, als auch mehr gestalterische Eigeninitiative von den TeilnehmerInnen gefordert.

6.2.1.2 Methoden

Der zweite Workshop war vom groben Ablauf her ähnlich gestaltet wie der erste. Der größte Unterschied war, dass mehr spezifische organisatorische Fragen geklärt werden mussten und deshalb ein höheres Level an Partizipation der TeilnehmerInnen gefragt war. Die Präsentation zur Umsetzung der gemeinsamen Ergebnisse fand allerdings in diesem Workshop nicht am Anfang statt, sondern am Ende. Es wurde versucht, die Gedankengänge und Entwurfsschritte in Form von drei Spielen zu rekonstruieren, in denen die TeilnehmerInnen unwissentlich den Prozess nachstellen sollten. Somit konnte kontrolliert werden, inwiefern sich die getroffenen Entscheidungen tatsächlich mit den Interessen der Studierenden deckten. Ebenso wurde den Studierenden nicht vorgegeben, ob öffentliche Funktionen im Projekt integriert werden, sondern ihnen ohne vorheriges Briefing selbst die Wahl überlassen. Erst nach Durchführung aller Spiele wurden die Konzeptideen präsentiert und gemeinsam besprochen. Zu Beginn fand also nur eine kurze Einleitung statt, um alle Teilnehmenden auf den aktuellen Stand der Dinge zu bringen und den Ablauf zu erklären. Im ersten Spiel wurden dann grundlegende Fragen zum Funktionsbedarf und dem Konflikt zwischen Öffentlichkeit und Privatsphäre beantwortet. Im zweiten Spiel ging es um die Zonierung der Funktionsbereiche. Dabei wurde geklärt, ob es verschiedene Zonen gibt und wie diese zueinander und auf dem Bauplatz positioniert sind. Im dritten Spiel wurde versucht, erste dreidimensionale Überlegungen für das Konzept durchzuführen. Dabei sollten die Studierenden sich überlegen, welche formalen Konsequenzen sich aus ihren Konzeptideen ergeben können.

6.2.1.3 Umsetzung

Der Workshop begann mit einer kurzen Einführung über die Thematik und den Ablauf des letzten Termins. Es wurden noch einmal die Ergebnisse des ersten Workshops besprochen und gemeinsam reflektiert, was sich daraus für Learnings ergeben haben. Anschließend wurde den Studierenden kurz erklärt, was die essenziellen Grundlagen waren, die sich aus dem Workshop für die weiteren Entwurfsschritte ergeben haben. Diese waren primär die räumliche Trennung der Zielgruppen, der Fokus auf einen qualitativen Neubau anstelle von Haus 4, sowie das Hinzufügen diverser neuer Funktionen. Mithilfe der Spiele wurde dann der Prozess der Konzeptentwicklung schrittweise von den Studierenden nachgestellt, um deren Perspektiven und Gedankengänge verstehen zu können. Das erste Spiel diente dabei zur Kontrolle über die Zweckmäßigkeit der neu definierten Funktionen und überprüfte gleichzeitig die Aufteilung in die verschiedenen Zonen. Dazu wurden alle alten, überarbeiteten, überlagerten und neu integrierten Funktionen ausgedruckt und auf kleine Kärtchen geklebt. Diese wurden dann willkürlich vermischt auf dem Tisch verteilt. Zudem wurde ein Spielfeld vorbereitet, auf dem drei undefinierte, gestaffelte Zonen abgedruckt waren. Diese waren jeweils nur als Zone 1-3 betitelt und zur Abtrennung mit stufenweise dunkleren Graustufen hinterlegt. Zwischen den jeweiligen Abstufungen gab es dabei fließende Übergänge. Den Studierenden wurde die Aufgabe gegeben, aus den

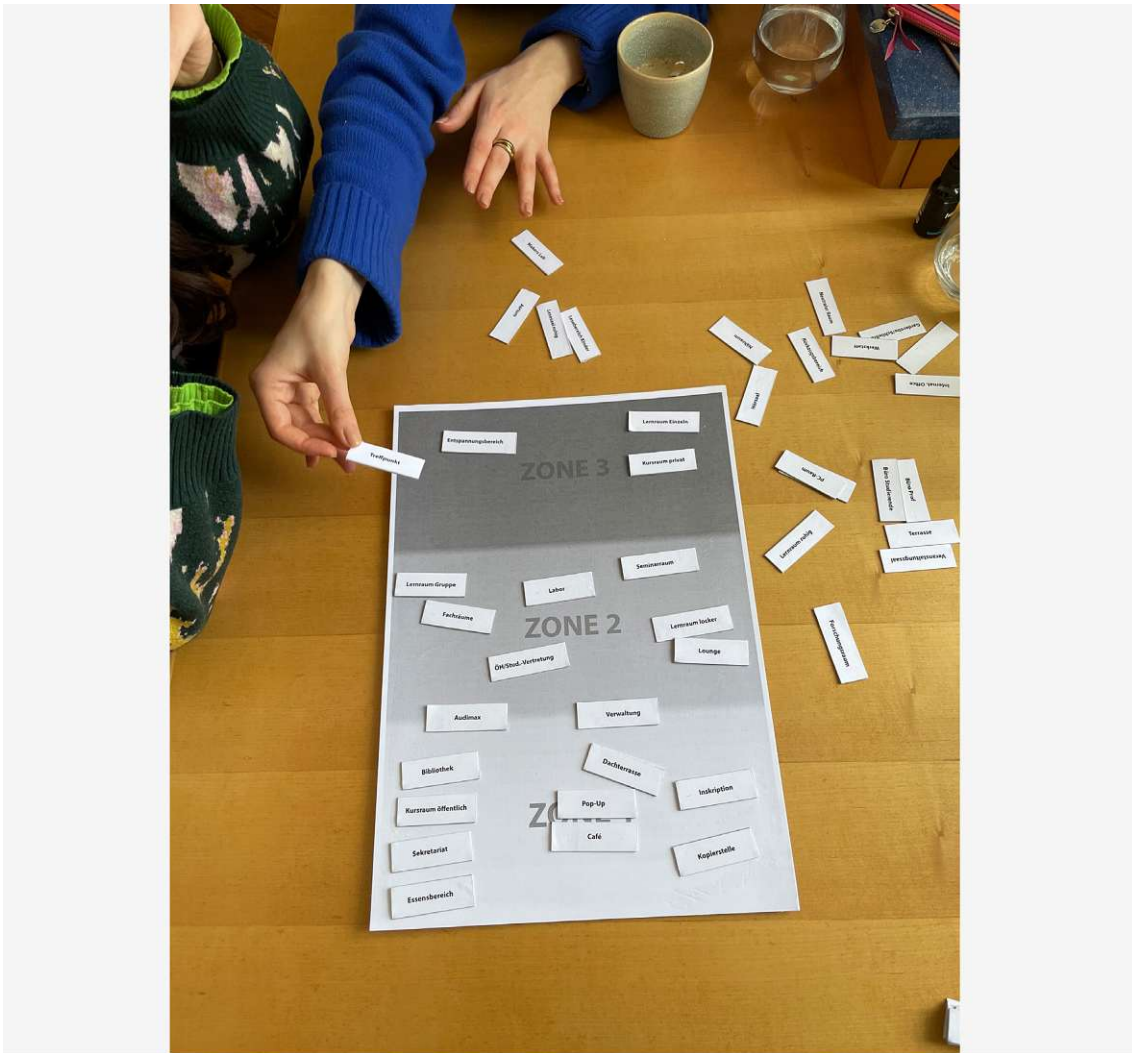


ABB. 40: SPIEL 1: ZONIERUNG DER FUNKTIONEN

Kärtchen die Funktionen auszuwählen, die sie für das Projekt wichtig finden und sie auf dem Spielfeld zuzuordnen. Die wichtigsten Beobachtungen waren dabei, wie viele der Zonen sie verwendeten, welche Funktionen sie wählten und nach welchem Schema sie diese aufteilten. Während der Zuordnung fand ein dauerhaftes Gespräch darüber statt, welche Aspekte ihnen besonders wichtig waren und welche Funktionen wo positioniert sein mussten. Das diente als optimale Kontrolle über die Zweckmäßigkeit der verschiedenen Interessensbereiche.

Interessant war, dass die Studierenden tatsächlich alle der bereitgestellten Funktionen auf dem Spielfeld zuordneten. Obwohl sie sich im vorherigen Workshop deutlich für die räumliche Trennung der verschiedenen Zielgruppen auf dem PH-Campus ausgesprochen haben, wurden nun selbstverständlich diverse öffentliche Funktionen ins Projekt integriert. Dabei war besonders bemerkenswert, dass die Studierenden zwar alle drei Zonen verwendeten, jedoch die Funktionsbereiche nach einem anderen Schema unterteilten. Obwohl sich viele der Funktionen mit der Aufteilung im Vorfeld deckten, wurde weniger zwischen öffentlichen und privaten Aspekten aufgeteilt, sondern eher nach offenen und zurückgezogenen Funktionen. Zudem wurden viele

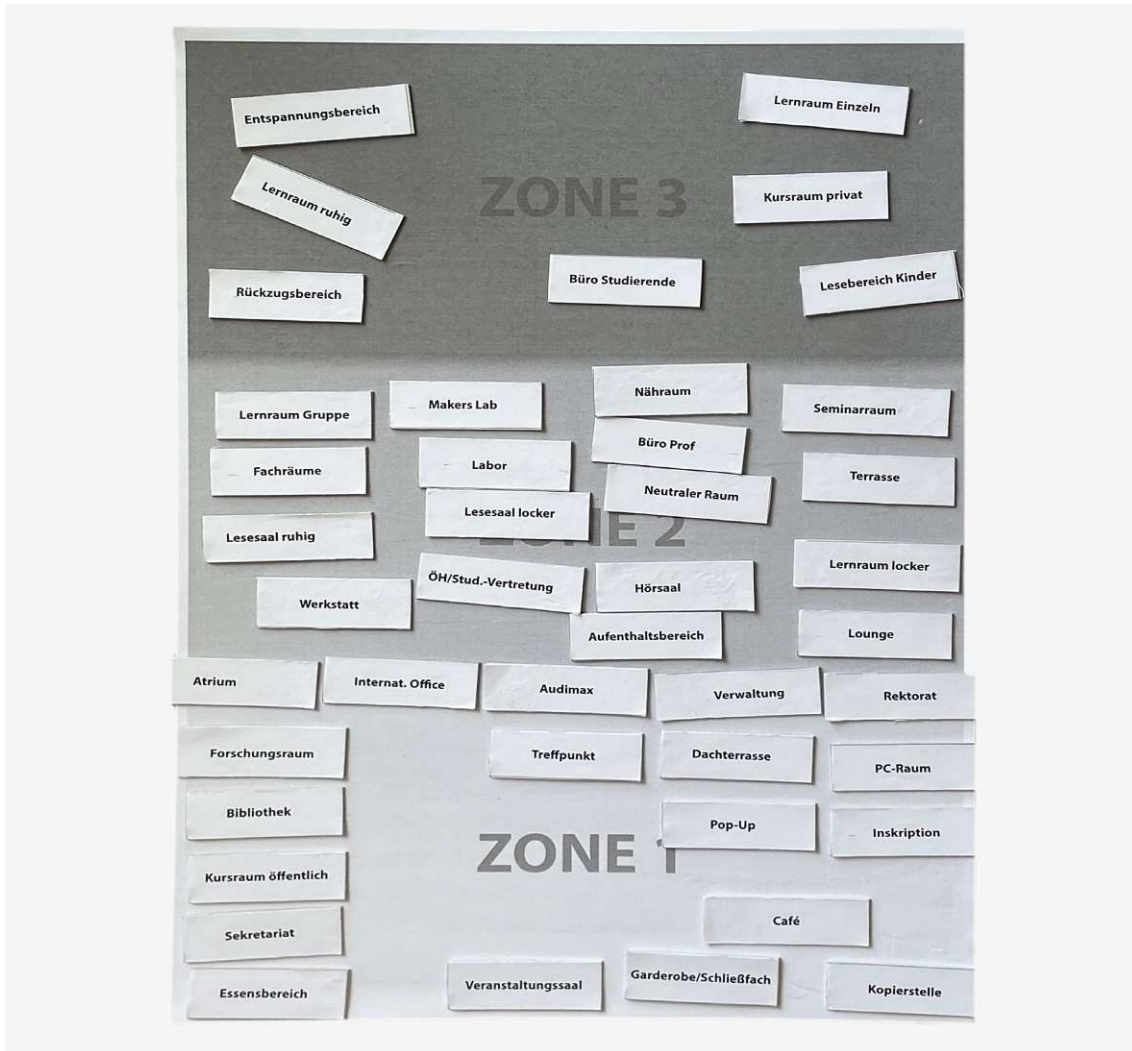


ABB. 41: ERGEBNISSE: FUNKTIONSZUORDNUNG DER STUDIERENDEN

Kärtchen auf den Flächen zwischen den Zonen angeordnet, was für die Anordnung fließender Übergänge und Zwischenbereiche sprach. Die öffentlichen Funktionen wurden zwar ebenfalls in der ersten Zone angeordnet, allerdings auch Bereiche wie die Bibliothek, das Sekretariat und PC-Räume. Im Zwischenbereich zur zweiten Zone wurden beispielsweise das Atrium, die Verwaltung und das Audimax positioniert. Wie im Vorfeld definiert, positionierten auch die Studierenden den Großteil der universitären Funktionen in der mittleren Zone, hierbei kamen jedoch auch Werkstätten, Lesesäle und Aufenthaltsbereiche hinzu. In der dritten Zone wurden beispielsweise Räume für Einzelarbeit, Rückzugsbereiche und das Büro für die Studierenden angeordnet. Auch wenn die TeilnehmerInnen die Funktionsbereiche nach einem anderen Schema aufgeteilt haben, zeigten sich größtenteils deutliche Parallelen zur entwickelten Zonierung. Da jedoch auch einige wichtige Räume grundlegend anders angeordnet wurden, musste dies im weiteren Verlauf unbedingt berücksichtigt werden.



ABB. 42: SPIEL 2: ZONIERUNG IM 3D-MODELL

Im zweiten Spiel wurden die selbst definierten Zonen nun im dreidimensionalen Kontext positioniert. Dazu gab es für die drei Zonen jeweils ein kleines Kärtchen, das nach Belieben auf einem dreidimensionalen Umgebungsmodell angeordnet werden sollte. Die Positionierung der Kärtchen sollte zum einen Aufschluss darüber geben, wie sich das neue Element zum PH-Kontext verhalten sollte und ob es eher direkt an den Bestand anschließen oder Abstand dazu nehmen würde. Außerdem konnte dadurch herausgefunden werden, wie sich die Zonen zueinander verhalten und inwiefern sie miteinander verbunden oder getrennt wurden. Das überraschende Ergebnis dieses Spiels war, dass die Studierenden sich dafür entschieden, die Kärtchen am südlichen Ende des Bauplatzes anzuordnen und vertikal von Zone 1-3 übereinander zu stapeln. Ohne sich im Vorfeld darüber ausgetauscht zu haben, stimmte somit sowohl die Positionierung auf dem Bauplatz als auch die hierarchische vertikale Unterteilung der Zonen mit den ersten Konzeptideen überein. Dieses Resultat diente als ideale Bestätigung für die Gedankengänge im Vorfeld und festigte somit die ersten Überlegungen zum Konzept.

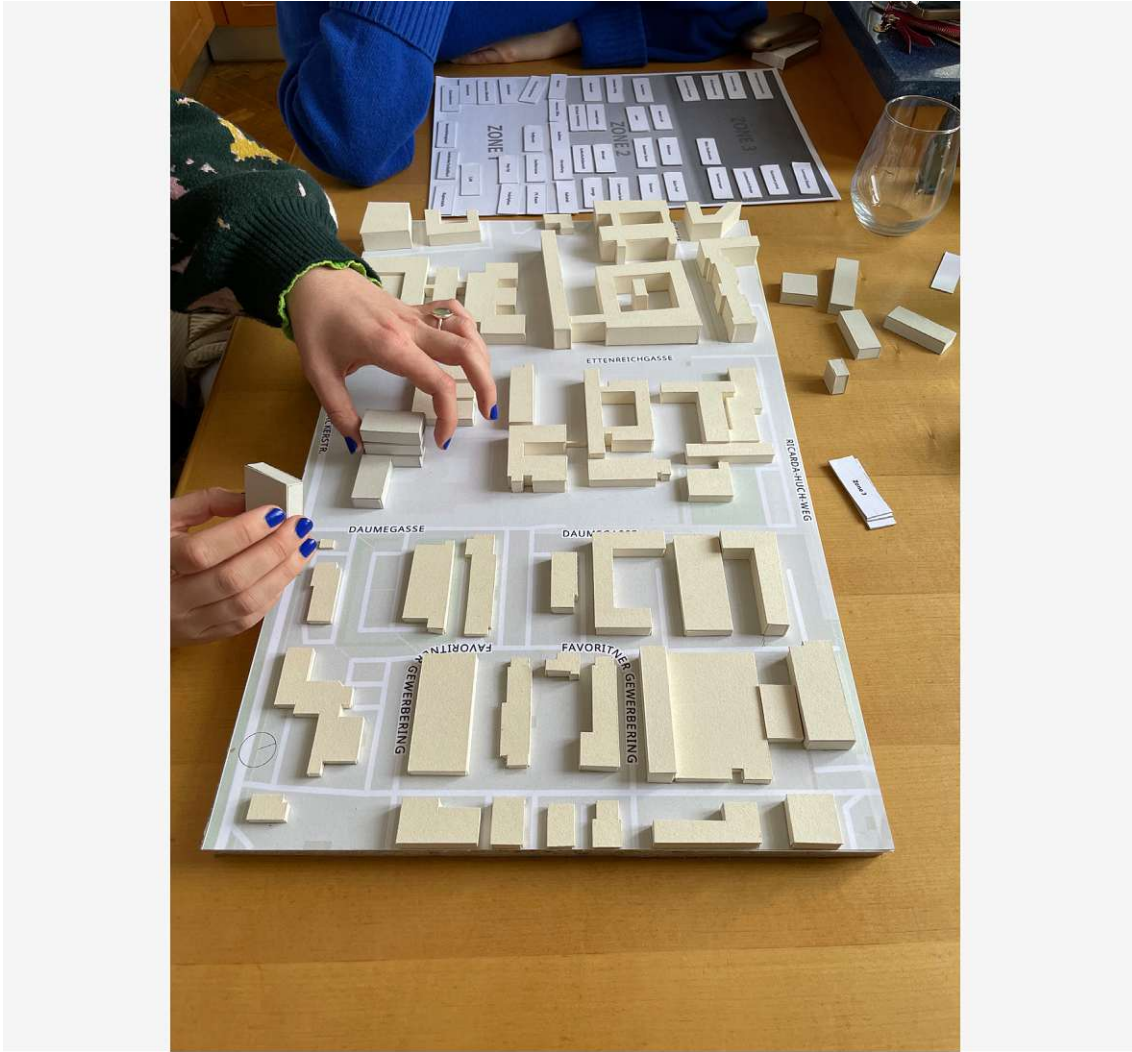


ABB. 43: SPIEL 3: 3D-VOLUMEN

Im letzten Spiel wurden die Gedanken zur dreidimensionalen Ausformulierung der Funktionsbereiche weiter ausgeführt. Hierbei war die Aufgabe der TeilnehmerInnen, die verschiedenen Funktionsbereiche nach ihren Wünschen als abstraktes Volumenmodell umzusetzen. Es wurde dazu eine breite Auswahl an einfachen geometrischen Formen vorbereitet, aus denen die passenden Bausteine ausgewählt werden konnten. Die Studierenden sollten sich für jede Zone überlegen, welche 3D-Form zu ihr passt und wie sie angeordnet sein könnte. Die verschiedenen Bausteine wurden dann im Modell exemplarisch positioniert. Dabei probierten die Studierenden diverse Kombinationen und Formen aus und diskutierten über die jeweiligen Varianten. Am Ende sollten sie die entstandene Form erklären und ihre Entscheidungen begründen.

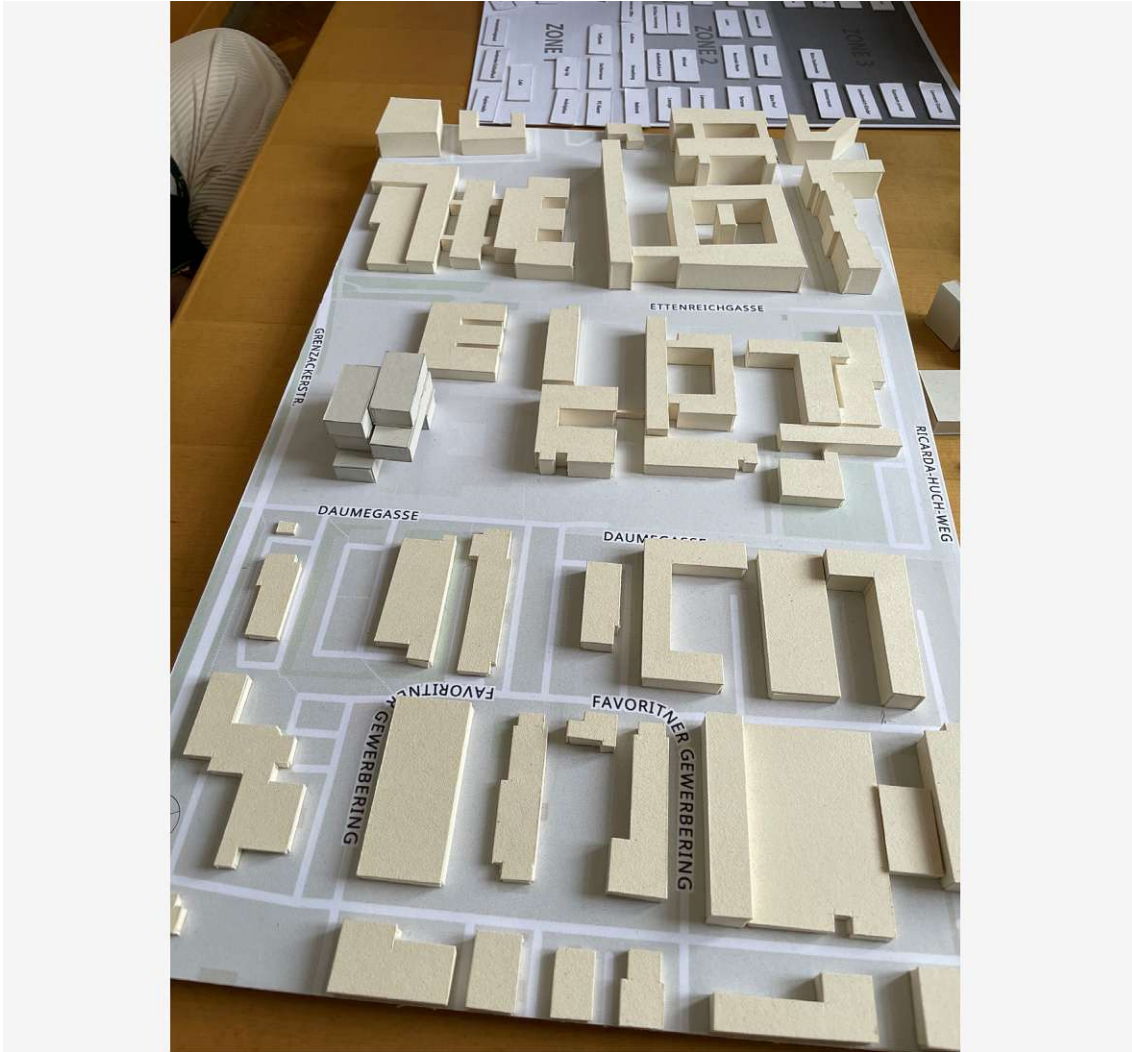


ABB. 44: ERGEBNIS 3D-VOLUMEN

Die endgültige Form bestand dabei aus drei gleich großen Teilen für die jeweiligen Funktionsbereiche. Für die unterste Zone wählten die Studierenden einen L-förmigen Baustein, der am südlichen Ende des Bauplatzes angeordnet wurde und sich in Richtung Daumegasse öffnete. Die Studierenden argumentierten, dass sie mit dem aktuellen Haupteingang und der Erschließung unzufrieden sind und sich eine einladende Eingangssituation wünschen, die das Gebäude nach außen hin öffnet. Die zweite Zone wurde aus zwei länglichen Rechtecken zusammengebaut, die zueinander versetzt wurden. Die dritte Zone folgte dem exakt gleichen Aufbau in gespiegelter Anordnung. Diese Formen begründeten die Studierenden dadurch, dass die Zonen jeweils ein gemeinsames Zentrum haben, aber auch separate Bereiche und Rückzugsmöglichkeiten brauchen. Das Modell der Studierenden zeigte, dass sie sich für die verschiedenen Funktionsbereiche individuelle Bauteile wünschten. Die unterschiedlichen verwendeten Formen deuteten darauf hin, dass sie verschiedene Anforderungen an die jeweiligen Bereiche haben und sich entsprechend unterschiedliche formale Gestaltungen und innere Aufbauten wünschen. Die Tatsache, dass das Modell deutlich größer dimensioniert war als die Gebäude in der Umgebung, ließ außerdem vermuten, dass sie sich einen repräsentativen und einladenden Neubau wünschen.

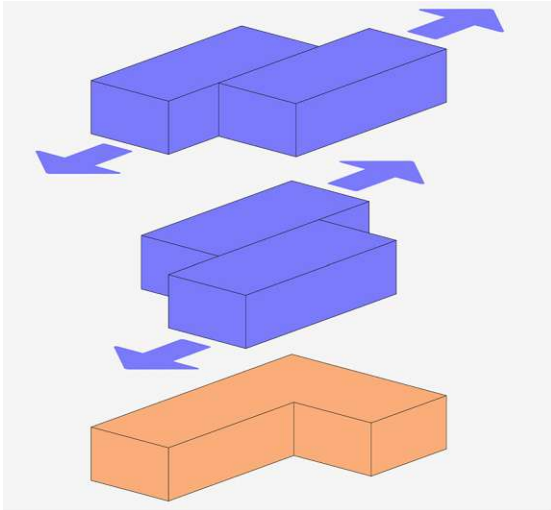


ABB. 45: SCHEMA WORKSHOP-MODELL

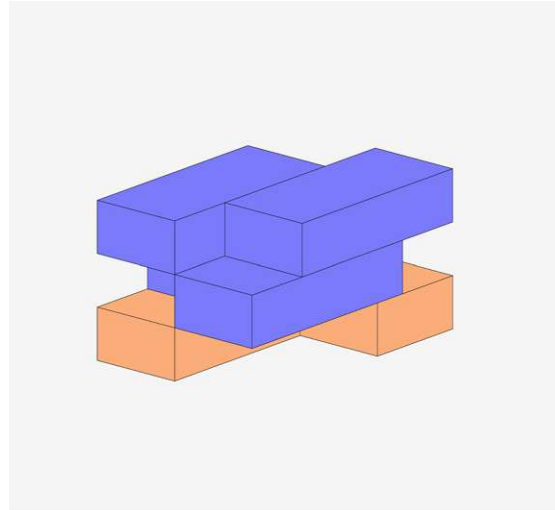


ABB. 46: WORKSHOP-MODELL

Auffällig war auch, dass die drei Funktionsbereiche fast exakt gleich groß gebaut wurden, was zeigt, dass es bei den Zonen keine Priorisierung gab.

Auch bei der dreidimensionalen Gestaltung zeigten sich wieder viele Parallelen zu den Konzeptideen. Besonders bemerkenswert war dabei die vertikale Staffelung der Funktionsbereiche, die die Zweckmäßigkeit der verschiedenen Zonen bestätigte. Eine weitere Gemeinsamkeit war die Positionierung des Volumens am südlichen Ende des Bauplatzes, wodurch sich zusätzlich die städtebaulichen Grundlagen und die Anordnung des Campus bestätigten. Der gravierendste Unterschied zum bisherigen Konzept waren die einheitlichen Größen der Zonen. Im Anschluss an die Spiele fand die Präsentation des Konzepts statt, wobei die auffälligen Gemeinsamkeiten und Unterschiede besprochen wurden. Besonders interessant war dabei, dass sich ohne vorherige Absprache viele eindeutige Parallelen ergaben, die die Entscheidungen bekräftigten. Als hauptsächlichen Kritikpunkt an den bisherigen Konzeptentscheidungen kam auf, dass ein zu großer Schwerpunkt auf Öffentlichkeitsfunktionen liegen würde. Die Studierenden erklärten, sie wünschten sich definitiv einen niederschweligen und belebten Campus mit öffentlichen Funktionen, beim PH-Gebäude sollte der Fokus jedoch auf den Bedürfnissen der Studierenden liegen. Sie bemängelten die Form des Konzeptmodells mit der breiten öffentlichen Basis und dem privaten Turm, da dies formal den Öffentlichkeitsnutzen vor die Funktionen der Studierenden stellen würde. Statt einer Verjüngung der privaten Bereiche sollte also unbedingt der Nutzen für die Hauptzielgruppen an erster Stelle stehen. Es wurde außerdem angemerkt, dass die Studierenden pro Woche 30 Stunden Präsenz auf der PH verbringen und meistens noch Nebenjobs haben. Sie wünschten sich deshalb, dass bei der weiteren Konzeptbearbeitung ein stärkerer Fokus darauf liegen würde, den ganztägigen Aufenthalt auf dem Campus zu erleichtern.

6.2.1.4 Ergebnisse

Ziel des Workshops war in erster Linie, mit den Studierenden gemeinsam die erarbeiteten Konzeptideen zu überprüfen und optimieren, ohne sie zu viel in diesen Prozess einzuweißen. Durch die intuitiven, spielerischen Methoden ließ sich das optimal umsetzen und hat exakt zu den gewünschten Ergebnissen geführt. Die verschiedenen Spiele haben die Konzeptschritte in ideale Abschnitte aufgeteilt, um leicht umsetzbar zu sein, aber gleichzeitig viele Informationen bereitzustellen. Dabei war nicht nur die Bearbeitung der eigentlichen Aufgaben wichtig, sondern vor allem die parallelen Gespräche und Diskussionen der TeilnehmerInnen. Das Spiel zum Funktionsbedarf hat genau definiert, welche räumlichen Lösungen sich die Studierenden für den Neubau wünschten und nach welchem Schema sie aufgeteilt werden mussten. Somit standen wichtige Entscheidungen für die weitere Konzeptentwicklung fest, wie die Zonierung und räumliche Unterteilung. Aus den Diskussionen während des Spiels ergab sich außerdem, dass die Studierenden aufgrund ihres durchgetakteten Alltags nicht nur herkömmliche universitäre Räumlichkeiten benötigen, sondern vielmehr einen Bedarf nach Co-Working-Funktionen haben. Dies bestätigte die Annahmen der anfangs gezeigten Beispiele zu Büros und Schulen. Das Spiel zur Positionierung der Funktionsbereiche auf dem Bauplatz hat Aufschluss darüber gegeben, wie sich die PH zum Kontext des Bestands und der Umgebung verhalten soll. Dadurch wurde eine fundierte Basis für das städtebauliche Konzept und die Entwicklung des gemeinsamen Campus geschaffen. Durch das Volumenmodell mussten die Studierenden sich letztlich mit der formalen Umsetzung ihrer Wünsche auseinandersetzen. Das Modell diente hierbei weniger als formale Orientierung für den weiteren Entwurf, sondern ergab verschiedene interpretierbare Informationen über die räumlichen Wünsche der TeilnehmerInnen. So zeigte sich beispielsweise durch die Dimensionierung und Positionierung der Wunsch nach einem repräsentativen und einladenden Bau, der als Trennelement zur Grenzackerstraße dient und einen geschützten Campus schafft. Die einheitlich groß gewählten Funktionsbereiche zeigten, dass ihnen alle Zonen gleich wichtig waren und es trotz der vertikalen Staffelung keine hierarchische Ordnung gab. Das zeigte sich auch durch die Kritik an den gezeigten Überlegungen zur Zonierung. Auch wenn die ersten abstrakten 3D-Zeichnungen keineswegs ein fertiges Endprodukt suggerieren sollten, war es sehr hilfreich, dass die Studierenden im frühen Stadium Kritik daran äußern konnten. Zwar sollte die Integration der öffentlichen Funktionen nicht den Hauptnutzen der Zielgruppen in Frage stellen, für die Studierenden lag darauf jedoch zu viel Fokus.

Durch den Workshop konnte sich somit in den frühesten Entwurfsschritten schon zeigen, ob sich das Projekt in eine falsche Richtung entwickeln könnte und es gab sofort die Möglichkeit für Fragen und Kritik. Es zeigte sich, dass die Studierenden sich zwar einen Mehrwert für die Öffentlichkeit wünschten, dieser jedoch nicht zentraler Aspekt des Projekts sein sollte. Die Unterteilung der Zonen in den Spielen veranschaulichte, dass die öffentlichen Räume hauptsächlich auf Campus-Ebene stattfinden sollten und die Studierenden die verschiedenen Funktionsbereiche für ihre eigenen Bedürfnisse im ganztägigen Aufenthalt benötigten. Das Treffen zeigte somit das Poten-

zial der partizipativen Methodik, grundlegende Fehlentscheidungen schon während des Prozesses bemerken und korrigieren zu können. Insgesamt hat der Workshop also seinen Sinn zur Korrektur und Weiterentwicklung des Konzepts optimal erfüllt und diente somit als ideale Grundlage für den folgenden Entwurfsschritt.

7 Planungsphase 1

Anhand der Ergebnisse des zweiten Workshops konnten erste wichtige Entscheidungen für den architektonischen Entwurf getroffen werden. Es stand nun fest, dass das Volumen am südlichen Ende des Bauplatzes angeordnet wurde, um den Campus von der Grenzackerstraße abzuschirmen und eine geschützte Hofsituation zu schaffen. Formal musste ein Baukörper entstehen, der gleichzeitig repräsentativ und einladend wirkt. Die vertikale Abstufung der Funktionsbereiche zeigte, dass es verschiedene Bereiche mit unterschiedlichen räumlichen und gestalterischen Ansprüchen geben musste. Der Fokus lag dabei vor allem auf vielfältigen Arbeits- und Aufenthalts-Settings, die den ganztägigen Hochschulaufenthalt erleichtern. Ein spannendes gestalterisches Element, das sich aus dem Modell der Studierenden ergeben hat, war die Gestaltung der Zonen aus zwei zueinander versetzten Volumen. Dadurch ergab sich eine interessante Möglichkeit zur horizontalen Aufteilung der Zonen in zwei Pole mit gemeinsamen und getrennten Bereichen. Dieser gestalterische Input der Studierenden wurde im Folgenden als formale Inspiration für den Entwurf genutzt.

7.1 Entwurf

Für die Umsetzung der erarbeiteten Grundlagen wurde wieder eine schrittweise aufgebaute Darstellung mit Diagrammen gewählt. Somit wurde sichergestellt, dass alle wichtigen Inhalte untergebracht wurden und gleichzeitig auch wieder die Nachvollziehbarkeit und Verständlichkeit für die Studierenden garantiert. Zuerst wurden dazu die Funktionen entsprechend der Workshop-Ergebnisse in drei vertikal gestaffelte Zonen aufgeteilt. Die erste Zone beinhaltete dabei einen einladenden Eingangsbereich, einen gemeinsamen Kern und Treffpunkt, sowie öffentlich zugängliche Funktionen wie ein Café, einen Food-Court und Veranstaltungsmöglichkeiten. In der zweiten Zone befand sich der Großteil der universitären Funktionen wie Hörsäle und Seminarräume, neutrale Räume und Co-Working-Bereiche, sowie verschiedene Arbeits-Settings für Studierende und ProfessorInnen. In der dritten Zone wurden dann die Räume angeordnet, die die NutzerInnen für Ruhe und Privatsphäre benötigten. Das waren beispielsweise Einzelräume für konzentriertes Arbeiten, sowie Lounge- und Rückzugsbereiche.

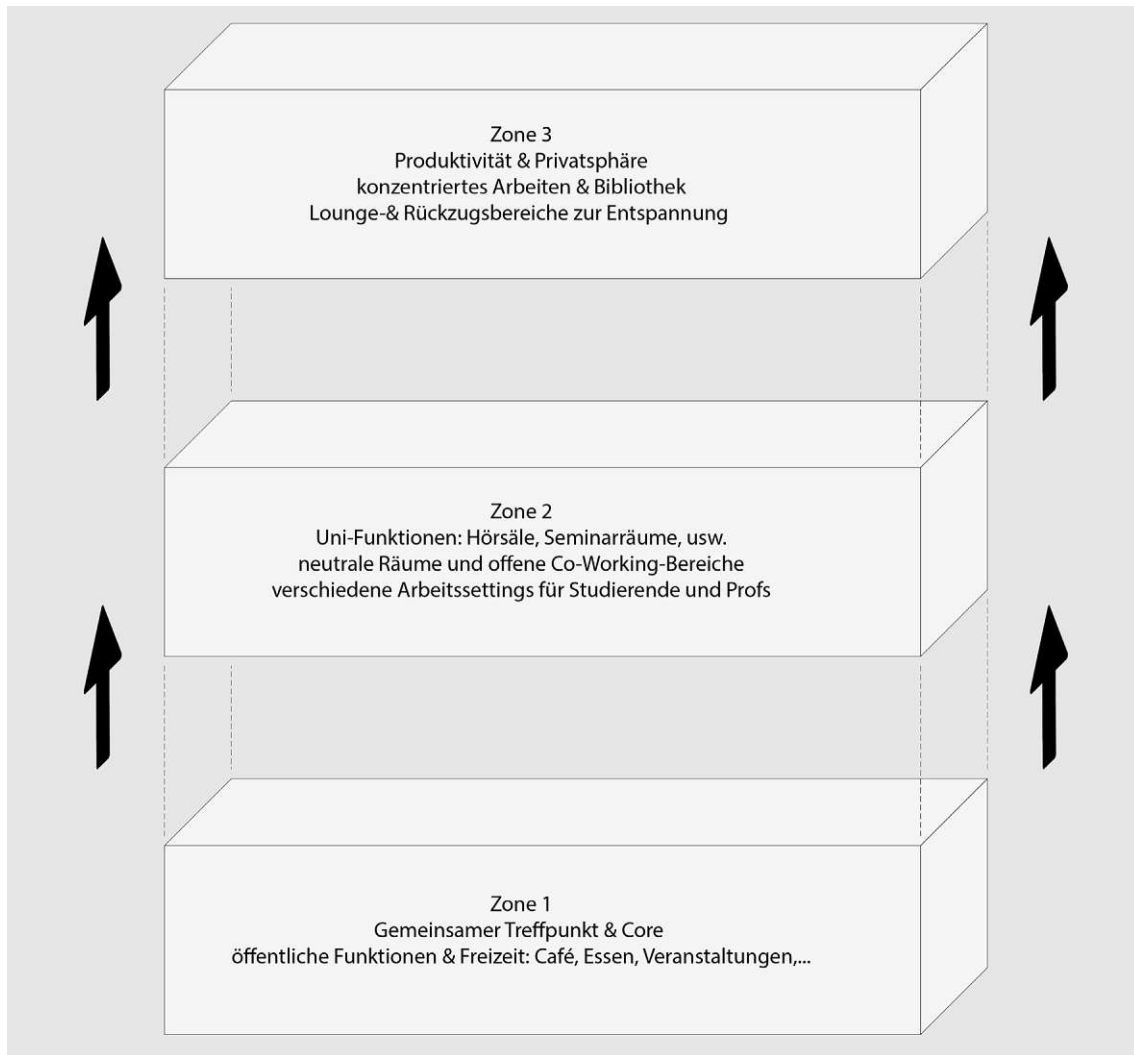


ABB. 47: VERTIKALE ZONIERUNG

Anhand der Diskussionen im Workshop ergab sich, dass herkömmliche universitäre Räume den Ansprüchen der angehenden Lehrpersonen nur mäßig gerecht wurden und sie sich für ihren Alltag zusätzliche Büro-Funktionen wünschten. Da für ihre täglichen Abläufe die Organisation in Eigeninitiative einen genauso wichtigen Stellenwert einnimmt, wie der universitäre Input, musste sich das auch in ihrem gebauten Umfeld widerspiegeln. Zusätzlich zur vertikalen Zonierung wurde das räumliche Konzept dementsprechend horizontal aufgeteilt. In der einen Hälfte wurden dabei die herkömmlichen universitären Funktionen wie Vorlesungsräume und Seminarräume angeordnet, die auf leisen Räumen für Informationsvermittlung basieren. Aufgrund der ruhigeren Atmosphäre wurden dort auch Funktionen wie Lounge-Bereiche, Rückzugsmöglichkeiten und Einzelräume zugeordnet. In der anderen Hälfte wurden Co-Working-Funktionen angeordnet, die entsprechend dem *New Work*-Konzept durch eine offene und lockere Büro-Atmosphäre den selbstorganisierten Alltag der Studierenden und ProfessorInnen erleichtern. Die räumliche Trennung der leiseren und lauterer Funktionen ermöglichte somit, dass beide Bereiche individuell an jeweilige Bedürfnisse angepasst werden konnten und sich nicht durch die Vermischung von Funktionen Nachteile und Diskrepanzen ergeben.

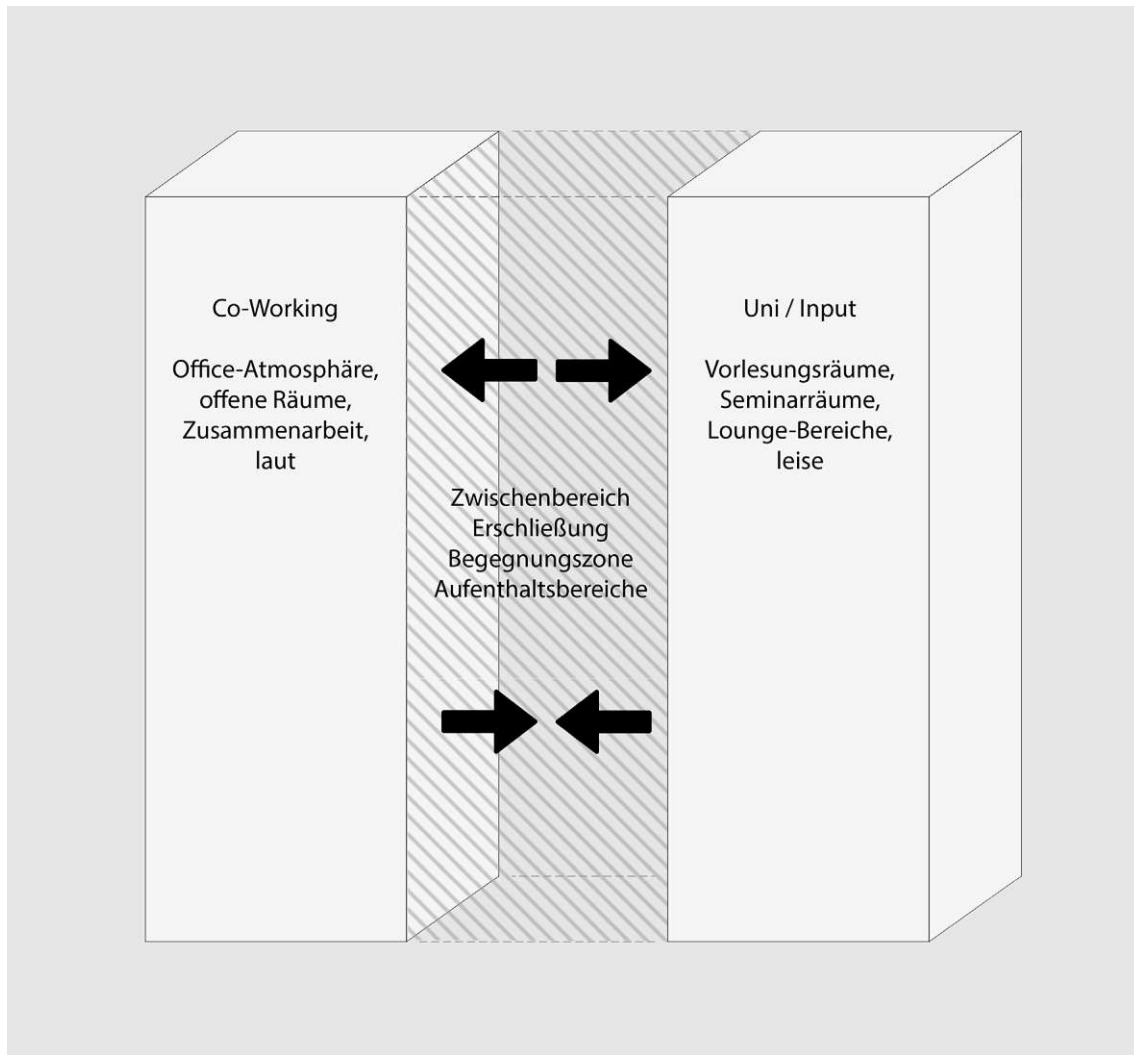


ABB. 48: HORIZONTALE TEILUNG

In der Mitte der horizontalen Zonen konnte somit zusätzlich ein Zwischenbereich entstehen, der als Begegnungszone und Aufenthaltsbereich fungiert. Somit wurde das Konzept der versetzten Elemente des Arbeitsmodells interpretiert, um parallel zwei individuelle Funktionsbereiche zu ermöglichen. Die Unterteilung in unterschiedliche Pole mit gemeinsamer Zwischenzone erlaubte eine kompromisslose Koexistenz der verschiedenen Interessensbereiche. Somit konnte individuell auf die jeweiligen Bedürfnisse reagiert werden und eine optimale Grundlage für die Gestaltung der verschiedenen Bereiche sichergestellt werden. Die Zwischenzone fungierte dabei als wichtiges Element, um in jedem Geschoss die Verbindung, Trennung und Überschneidung der Bereiche zu steuern. Die vertikale und horizontale Aufteilung wurden dann in einem gemeinsamen System kombiniert, woraus sich ein räumliches Diagramm für alle Funktionsbereiche ergab.

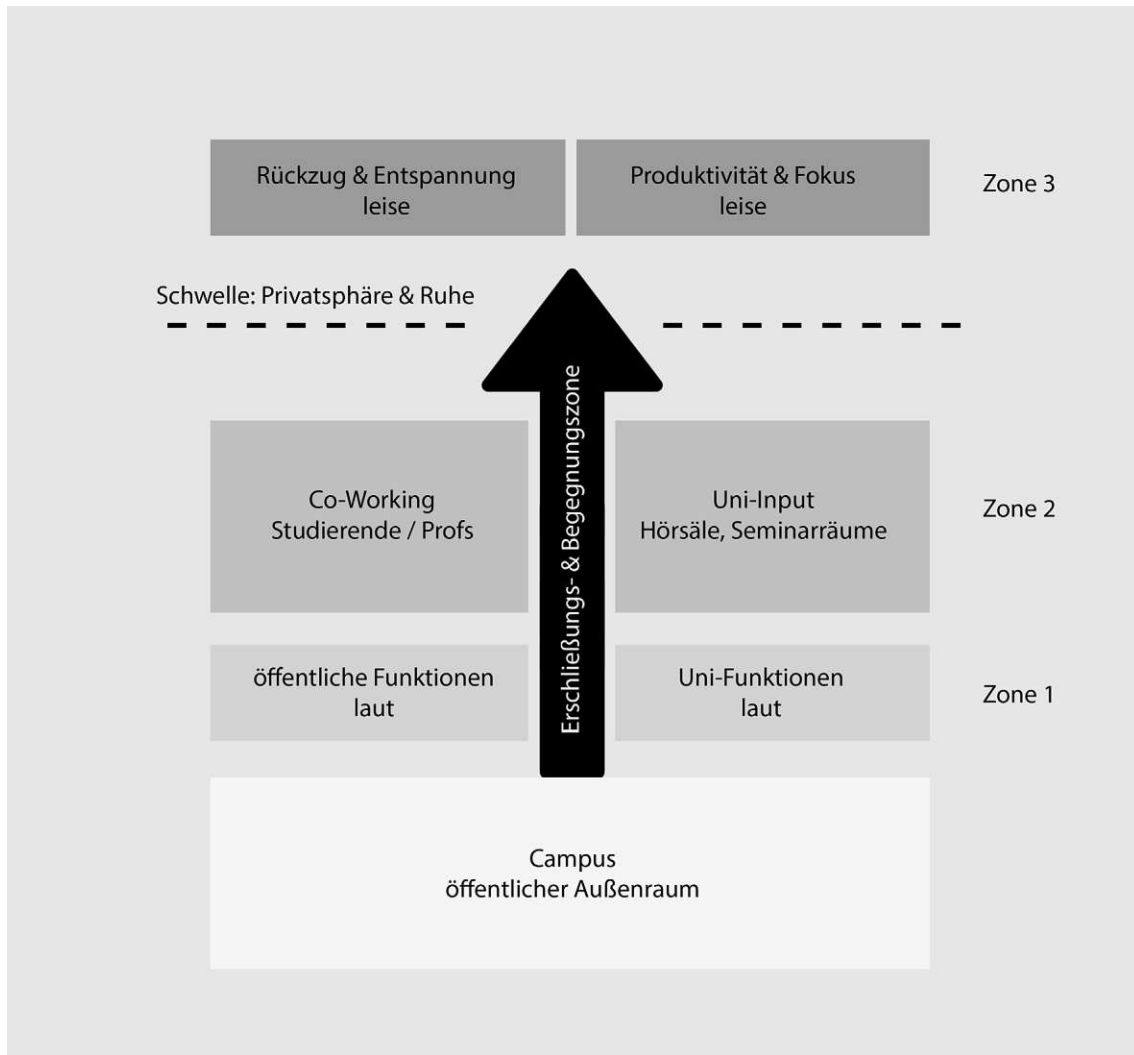


ABB. 49: KOMBINATION ZU ERSTEM RÄUMLICHEN DIAGRAMM

Als erster Versuch zur räumlichen Anwendung der theoretischen Grundlagen wurde das konzipierte Raumsystem nun in Form eines hypothetischen Baukörpers umgesetzt. Dieser sollte weniger als endgültiger Entwurf, sondern vielmehr als Machbarkeitsstudie und Zwischenschritt betrachtet werden. Das Hauptziel lag darin, die erforderlichen räumlichen Dimensionen für die Umsetzung des Funktionskonzepts zu ermitteln. Dabei wurden zunächst die einzelnen Bereiche analysiert, um ihre Funktionen und ihren Raumbedarf zu bestimmen. In Verbindung mit den städtebaulichen Überlegungen wurden verschiedene räumliche Konfigurationen ausprobiert. Als Ausgangsform diente dabei ein länglicher Riegel, der horizontal in zwei Teile getrennt und verschoben wurde. Anschließend wurde der grobe Raumbedarf für jeden Bereich kalkuliert und auf quadratische Geschosse aufgeteilt. Verschiedene Formvariationen wurden im Arbeitsmodell überprüft, wobei ein vierstöckiger Gebäudeteil für Co-Working-Funktionen und ein siebenstöckiges Volumen für den universitären Bereich entstand. Die Zuweisung der Funktionen zu den einzelnen Geschossen erfolgte entsprechend der horizontalen und vertikalen Zonierung.

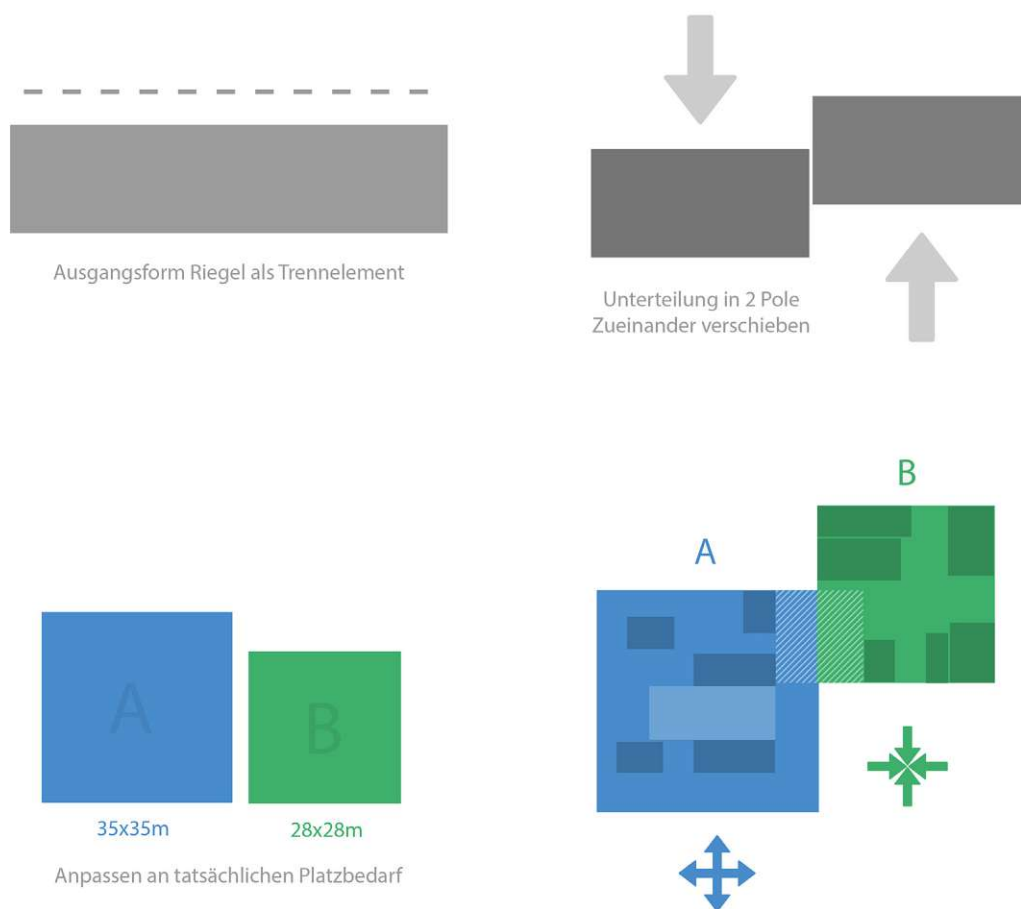


ABB. 50: FORMALE GRUNDLAGEN FÜR MACHBARKEITSSTUDIE

Es wurden dabei unterschiedliche Erschließungsmöglichkeiten eingeplant, was zu einer inszenierten Wegführung durch ein Atrium im größeren Volumen und einer direkten Erschließung im kleineren Volumen führte.

Um den unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht zu werden, wurde der Co-Working-Bereich extrovertiert gestaltet und der universitäre Bereich introvertiert. Die Büroräume wurden als offene und nutzungsneutrale Bereiche konzipiert, wobei wenige geschlossene Räume als raumtrennende Elemente dienten. Für die universitären Funktionen wurden mehr geschlossene Räume am Rand der Stockwerke platziert, um einen geschützten und ruhigen Aufenthaltsbereich im Inneren zu schaffen. Zur Veranschaulichung möglicher räumlicher und gestalterischer Optionen wurden den schematischen Räumen Moodboard-Fotos zugeordnet.

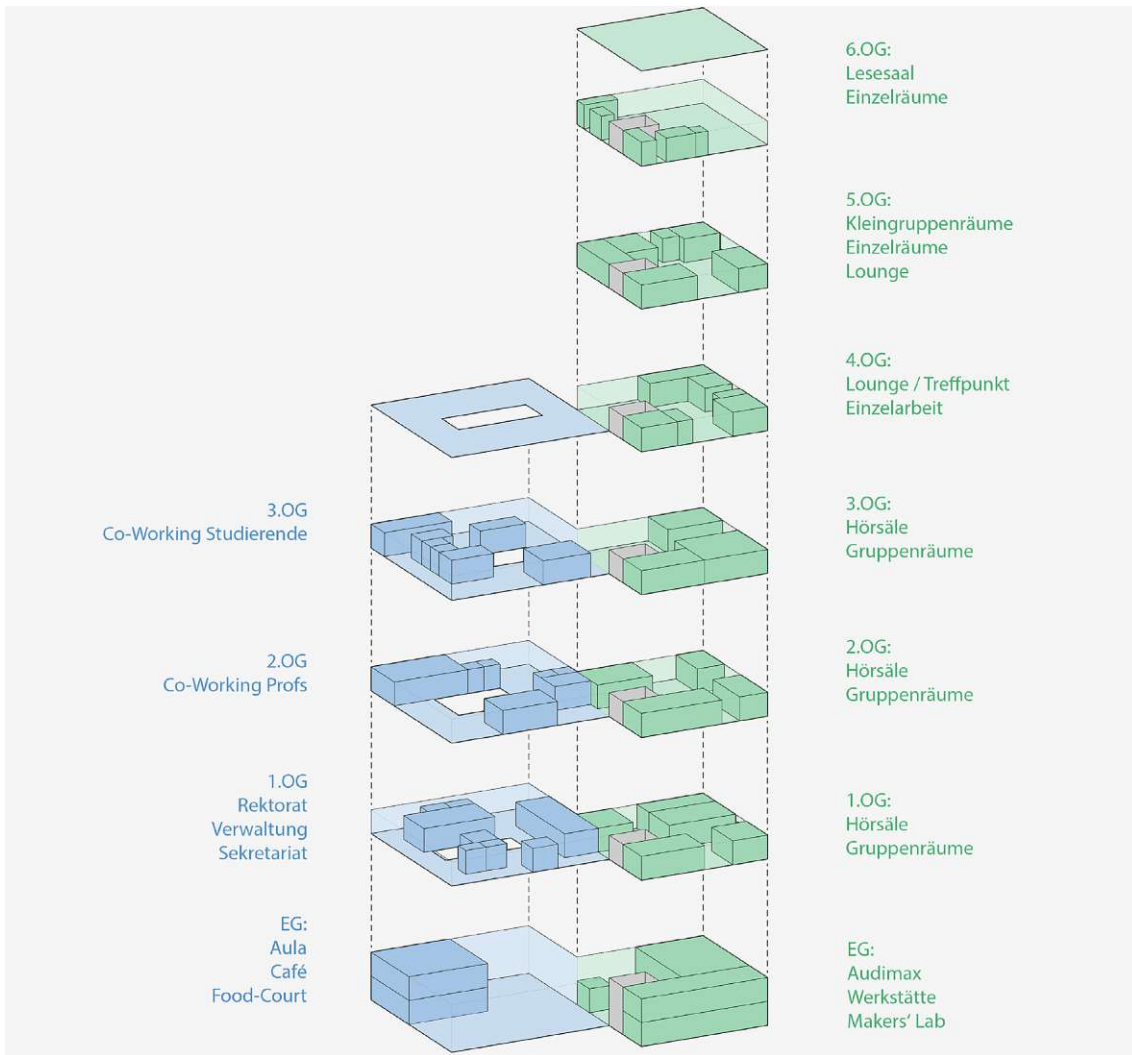


ABB. 51: MACHBARKEITSSTUDIE ZUR RÄUMLICHEN UMSETZUNG

Der Versuch zur räumlichen Umsetzung war in diesem Fall noch kein Vorschlag für den Entwurf, hat aber viele grundsätzliche Fragen zur Realisierbarkeit des Gebäudekonzepts geklärt. Es hat sich gezeigt, welche Gebäudedimensionen benötigt wurden, um alle Anforderungen zu den gewünschten Funktionen und Zonen umzusetzen. Ebenso hat sich in den einzelnen Funktionsbereichen eine grobe Größenordnung für die Grundrisse ergeben, um trotz aller nötigen räumlichen Lösungen eine offene und flexible Gestaltung zu erlauben. Im Anschluss an die Machbarkeitsstudie stellte sich nun die Frage nach dem gestalterischen und räumlichen Potenzial. Der Versuch zeigte, dass das Volumen noch größer dimensioniert werden konnte, um ein repräsentatives Gebäude mit großzügigen Grundrissen zu schaffen. Die getrennten horizontalen Elemente konnten zudem wesentlich stärker ineinander verschränkt werden, um eine großflächigere Mittelzone entstehen zu lassen. Diese konnte nicht nur als Verbindungselement der zwei Zonen fungieren, sondern als belebte Erschließungs- und Begegnungszone. Bei den verschiedenen Funktionsbereichen musste außerdem spezifisch auf jeweilige Bedürfnisse eingegangen werden und ein höheres Level an Variation entstehen.

7.1.1 Workshop 3

In Vorbereitung auf den dritten Workshop fand nochmal ein ausführlicher Rückblick über alle Grundlagen und Ergebnisse statt. Im letzten Treffen musste es möglich sein, alle offenen Design- und Organisationsfragen zu klären, um daraus einen adäquaten Entwurfsvorschlag auszuformulieren. Das Konzept musste also bis dahin insofern definiert sein, dass der programmatische, städtebauliche und räumliche Rahmen feststand. Dazu fand ein umfassender Prozess statt, in dem verschiedene räumliche Varianten ausprobiert wurden. Durch die parallele Weiterentwicklung des bestehenden Konzepts und der potenziellen Form ergab sich eine Wechselwirkung und schrittweise Anpassung von Arbeitsmodellen und diagrammatischer Darstellung. Als Resultat entwickelte sich ein klar definiertes räumliches Diagramm, das als Leitfaden für die letzten gestalterischen Fragen diene. Dazu fand zuerst eine schrittweise Überarbeitung der bisherigen Diagramme statt, wobei die Inhalte weiter optimiert wurden. Aus der Kombination der vertikalen Zonierung und der horizontalen Trennung wurde ein detailliertes Diagramm aller Funktionsbereiche erstellt. Daraus ergab sich ein System an verschiedenen Boxen, in denen die genauen Funktionen zugeordnet wurden. Zudem wurden dadurch die verschiedenen Zusammenhänge, sowie Verbindungen und Schwellen definiert.



ABB. 52: ENDGÜLTIGE VERTIKALE ZONIERUNG



ABB. 53: ENDGÜLTIGE HORIZONTALE ZONIERUNG

Als formaler Ausgangspunkt wurde zuerst der längliche Riegel als Trennelement gewählt und auf Basis der Platzbedarfs-Studie dimensioniert. Dieses Volumen wurde dann horizontal in die Funktionsbereiche *Workspace* und *Uni/Input* geteilt und die beiden Einzelteile ineinander verschoben. Somit fand eine symbolische Unterteilung der Bereiche statt, ohne sie zu sehr voneinander zu trennen. Stattdessen ergab sich



ABB. 54: STÄDTEBAULICHE GRUNDLAGEN

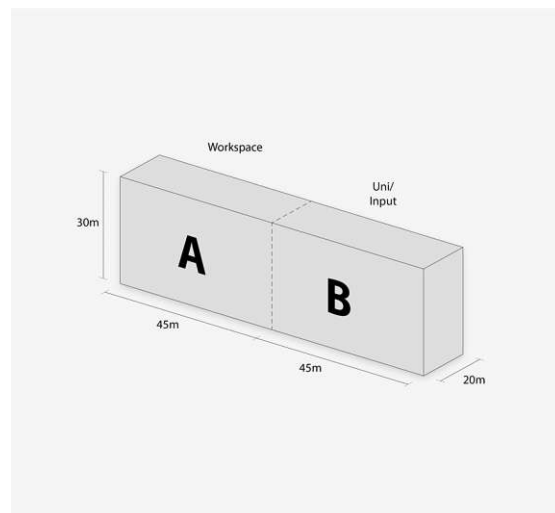


ABB. 55: HORIZONTALE TEILUNG

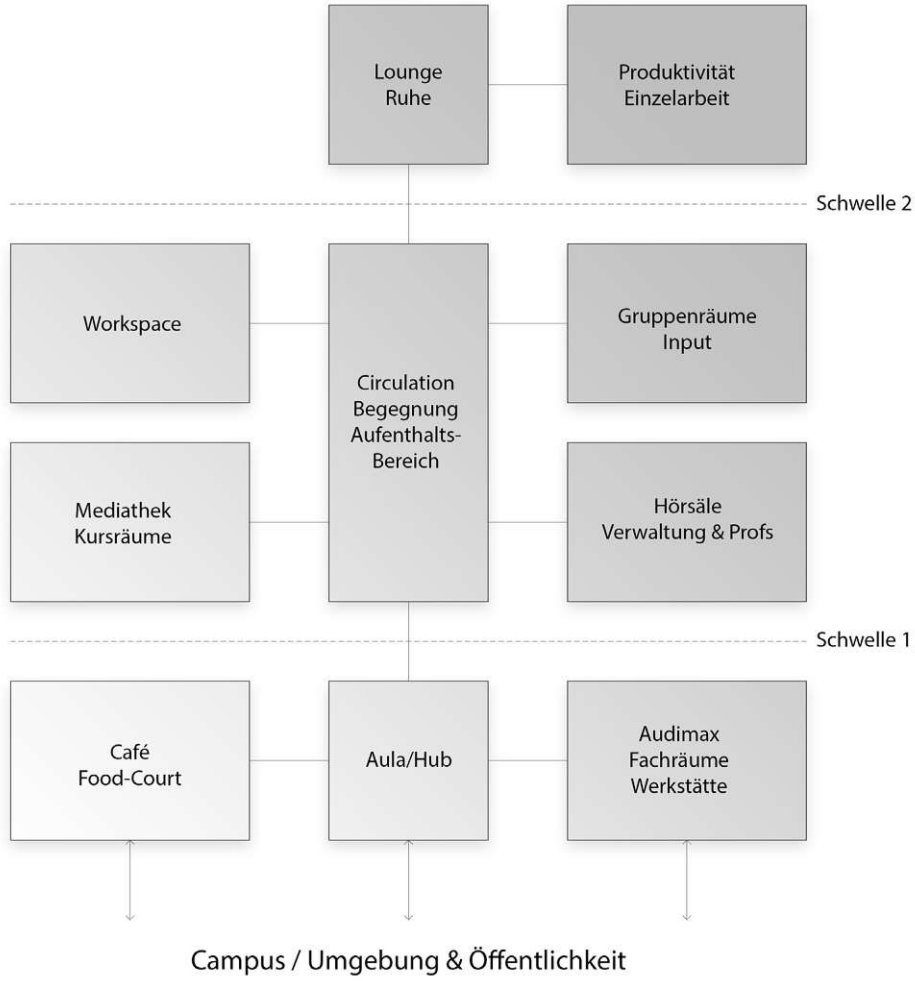


ABB. 56: BOXEN-DIAGRAMM

durch die Überschneidung der Formen eine großzügige Mittelzone, die als verbindendes Element fungierte. Somit konnte im Zentrum der Funktionsbereiche eine Erschließungs- und Begegnungszone als eigenständiges Volumen entstehen. Diese diente dabei sowohl als vertikales Verbindungselement, als auch zur Steuerung der Verbindung und Trennung der horizontalen Bereiche.

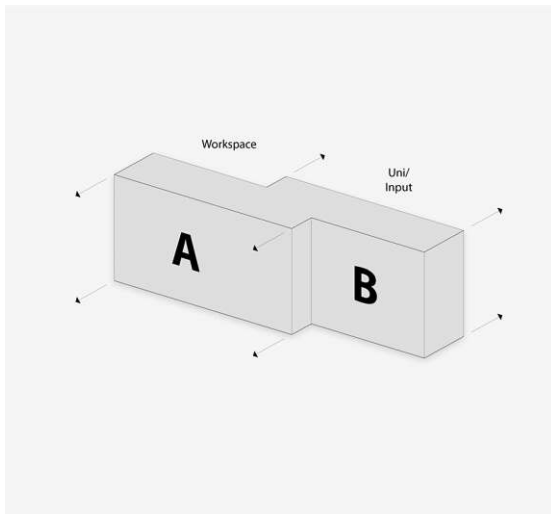


ABB. 57: VERSCHIEBEN DER VOLUMEN

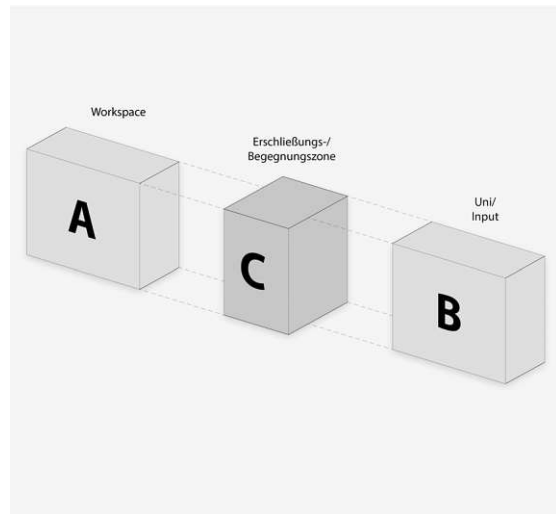


ABB. 58: ENTSTEHEN DER ZWISCHENZONE

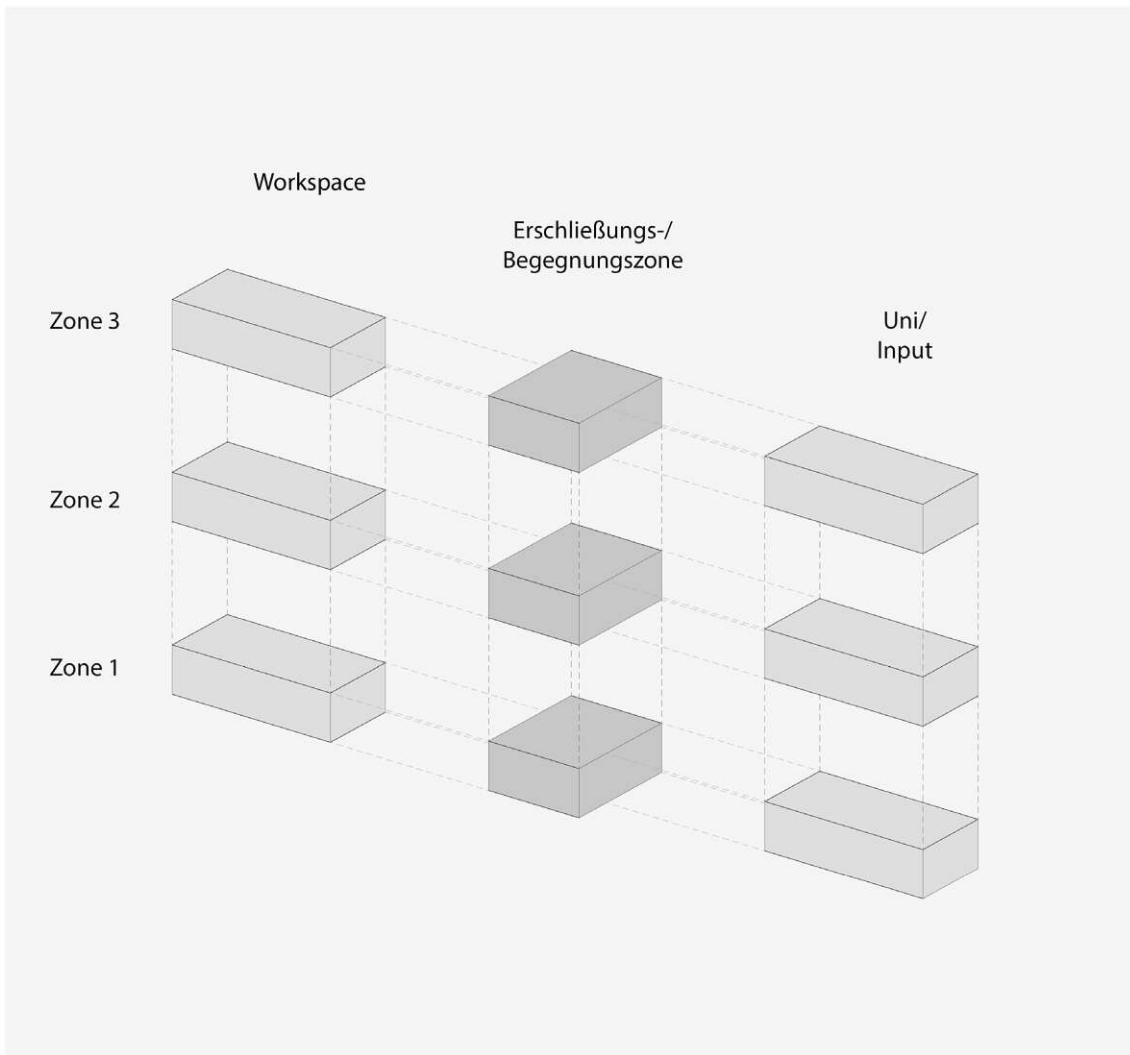


ABB. 59: KOMBINATION MIT VERTIKALER ZONIERUNG

Für den endgültigen programmatischen Aufbau wurde die horizontale Trennung entsprechend des Konzepts mit der vertikalen Zonierung kombiniert. Die drei Funktionsbereiche wurden somit wiederum in jeweils drei Zonen unterteilt, die unabhängig voneinander funktionieren mussten und somit individuell gestaltet werden konnten. Entsprechend des detaillierten Konzeptdiagramms wurden dann alle Funktionen und Räume zugeordnet. Zusätzlich wurden die Boxen an den individuellen Raumbedarf angepasst, sowie interne Verbindungen und Schwellen eingeplant. Somit ergab sich aus der Kombination des komplexen programmatischen Systems und der abstrakten konzeptuellen Form ein detailliertes räumliches Diagramm. Die interne Orientierung und der Aufbau der Räume wurden dann an das städtebauliche Konzept und die Lage angepasst. Dementsprechend wurden geschlossene und kleinteilige Bereiche eher auf der südlichen Seite angeordnet, wo eine ruhigere Lage mit schönem Ausblick entstand. Die extrovertierten und überhöhten Bereiche wurden auf der Hofseite angeordnet, um verschiedene Ein- und Ausblicke zu ermöglichen. Somit ergab sich für jede der Boxen ein grober schematischer Aufbau. Für den Workshop wurde der räumliche Rahmen schon grob angedeutet, jedoch ohne Entscheidungen der Studierenden vorwegzunehmen.

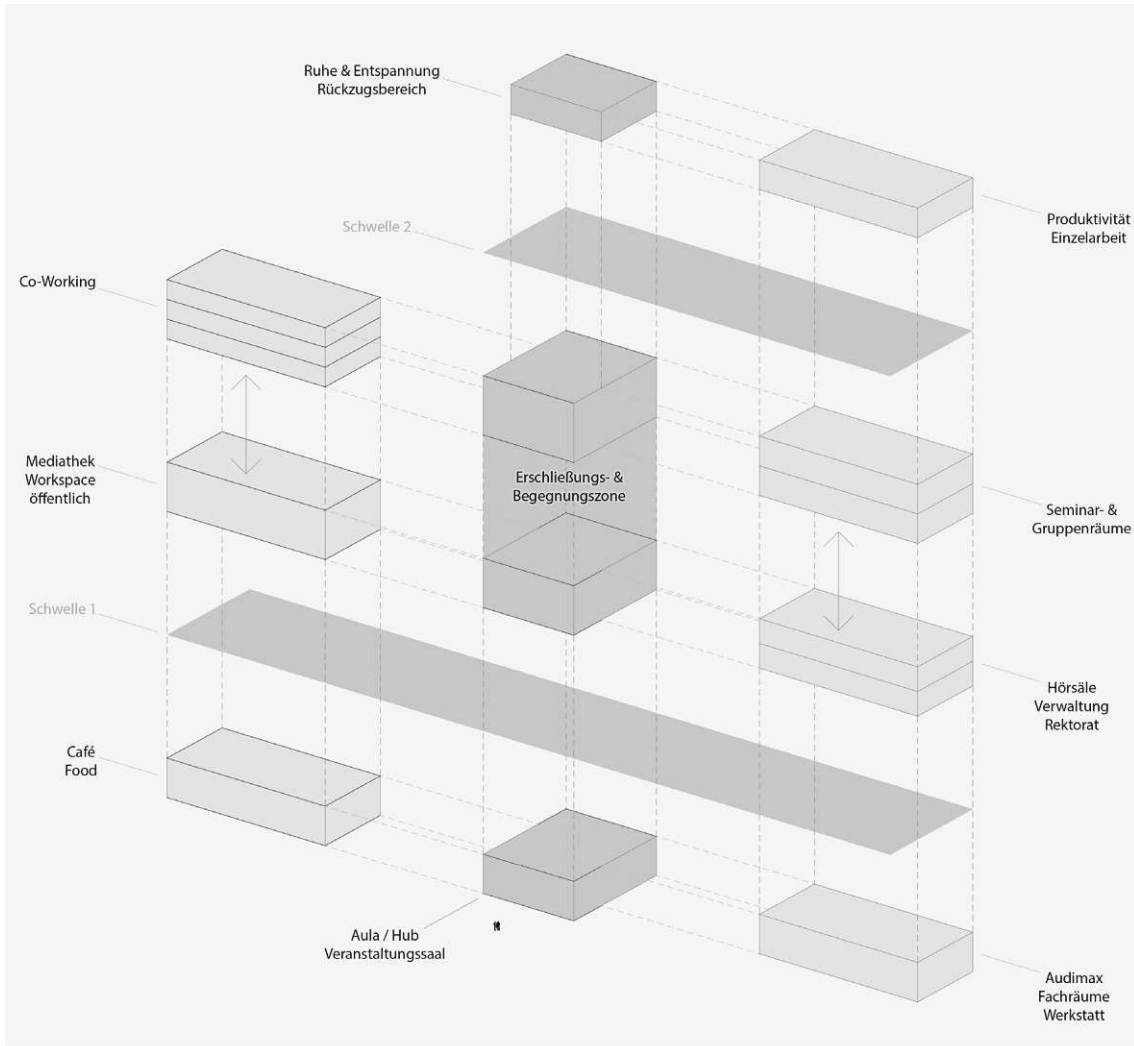


ABB. 60: RÄUMLICHES BOXEN-SYSTEM

Die abstrakte Darstellung ermöglichte dabei einen verständlichen Überblick über das durchdachte Raumsystem. Trotz der komplexen Zusammenhänge und Überlegungen war es durch die diagrammartige Darstellung möglich, das gesamte Konzept simpel und übersichtlich darzustellen.

Durch die schrittweise Heranführung von den schematischen Mind-Maps zum räumlichen Konzept wurde zusätzlich sichergestellt, dass die Studierenden trotz der Komplexität einen genauen Überblick über das Konzept hatten. Das entstandene räumliche Diagramm konnte somit als fundierte Vorlage für die endgültigen räumlichen Entscheidungen dienen.

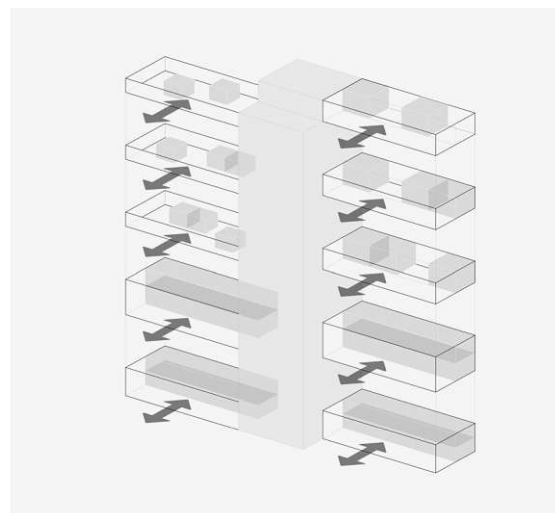


ABB. 61: INTERNE ORIENTIERUNG

7.1.1.1 Ziele

Der letzte Workshop hatte eine maßgebliche Rolle für das Projekt. Zunächst diente er als letzte Möglichkeit, den gemeinsamen Prozess abschließend zu präsentieren und reflektieren. Zudem mussten gemeinsam die letzten notwendigen räumlichen und gestalterischen Entscheidungen getroffen werden, um im Anschluss einen Entwurfsvorschlag ausarbeiten zu können. Das erste Ziel war dabei, den Studierenden zu veranschaulichen, wie sich das Projekt entwickelt hat und welche Rolle ihre Partizipation dabei gespielt hat. Ebenso gab es die Möglichkeit, die Zusammenarbeit gemeinsam zu reflektieren und jeweilige Learnings auszutauschen. Es fand noch einmal ein schrittweiser Überblick über die Konzeptentwicklung statt, um die Veränderungen des letzten Entwurfsschrittes zu zeigen und die Möglichkeit für Kritik und Optimierung zu bieten. Somit gab es eine letzte Möglichkeit zur Kontrolle und Korrektur der Grundlagen, bevor die weitere architektonische Umsetzung erfolgte. Um letzte praxisbezogene Änderungen am organisatorischen und programmatischen Konzept vorzunehmen, wurden zudem verschiedene Szenarien zum Tagesablauf der Studierenden untersucht. Dadurch sollte sich zeigen, ob die erarbeiteten Funktionen tatsächlich Probleme des alltäglichen Ablaufs lösen können, oder ob noch räumliche Lösungen fehlen. Schließlich wurden gemeinsam die letzten notwendigen Entwurfsentscheidungen getroffen. Es musste sichergestellt werden, dass alle Fragen über die architektonischen Wünsche der TeilnehmerInnen geklärt wurden und deren Interessen im Folgenden optimal umgesetzt werden konnten. Aus diesem Grund wurde geplant, einen detaillierten Katalog über die Anforderungen und Wünsche der Studierenden zu erstellen. Somit wurden für jeden Funktionsbereich individuelle Faktoren zu Raumelementen, Eigenschaften und Atmosphären definiert. Diese Daten konnten im Anschluss analysiert werden, um einen fundierten Leitfaden für die endgültige Ausformulierung des Entwurfs zu erhalten.

7.1.1.2 Methoden

Als Einleitung fand eine Präsentation aller Grundlagen und Ergebnisse aus der gemeinsamen Arbeit statt. Es wurde rückblickend erklärt, welche Ziele welcher Workshop hatte und welche Resultate sich für das Projekt daraus ergeben haben. Dies diente zudem als Überblick über den Projektstand und Einleitung für die letzten Aufgaben. Um die gesamte Evolution des Konzepts zu präsentieren, fand erneut eine schrittweise Erklärung in diagrammatischer Darstellung statt. Dabei stand wieder Transparenz und Nachvollziehbarkeit im Fokus, um den TeilnehmerInnen in jedem Schritt die Möglichkeit für Fragen und Kritik zu geben. Im Folgenden wurden verschiedene spielerische Methoden verwendet, um gemeinsam die letzten offenen Entscheidungen zu klären. Das erste Spiel diente dabei als Fortsetzung der Einleitung. Dabei gab es die Möglichkeit, die weiterentwickelten Konzeptschritte zu kontrollieren und optimieren, ohne viel Eigeninitiative von den Studierenden zu fordern. Im zweiten Teil des Workshops sollten die Studierenden auf einem Spielfeld exemplarische Szenarien ihrer alltäglichen Abläufe rekonstruieren. Dadurch fand auf spielerischer

sche Art und Weise ein praxisbezogener Test der eingeplanten Funktionen statt. Im dritten Teil des Workshops war zuerst die Aufgabe, in Form intuitiver Steckbriefe konkrete Fragen zu räumlichen Wünschen der verschiedenen Bereiche zu beantworten. Zum Schluss wurden dann für jede Funktionszone ausgewählte Moodboard-Fotos zugeordnet, um die entsprechende Raumgestaltung und Atmosphäre zu definieren.

7.1.1.3 Umsetzung

Die einführende Präsentation begann mit einem Rückblick über die grundsätzlichen Fragen des Projekts. Es wurde genau rekonstruiert, welche Ziele die jeweiligen Workshops hatten und zu welchen Ergebnissen die gemeinsame Arbeit geführt hat. Daraus wurde schrittweise erklärt, wie sich die Konzepte für den Städtebau und die innere Organisation entwickelt haben. Um den aktuellen Stand des programmatischen Konzepts zu kontrollieren, wurden die gezeigten Folien parallel als physische Spielfelder ausgelegt. Die verschiedenen Funktionen wurden dabei im Vorfeld auf Kärtchen geklebt und mit Klett in den jeweiligen Zonen befestigt. Statt den abstrakten Oberkategorien auf den Präsentationsfolien wurden auf den Spielfeldern jedoch tatsächliche Raumbispiele verwendet, um mehr Praxisbezug herzustellen. Die Konzeptschritte wurden somit als drei abstrakte 2D-Modelle mit zunehmender Komplexität nachgespielt. Dabei wurden nacheinander die Schemata zur vertikalen und horizontalen Zonierung, sowie die Kombination aus beiden Aspekten gezeigt. Ziel war hierbei nicht, dass die Studierenden zwangsläufig selbst etwas zuordneten, sondern dass sie die Möglichkeit zur Kontrolle und Korrektur hatten.

Parallel zu den gezeigten Folien (Abb. 52, 53 & 56) wurden also gemeinsam die praktischen Raumbispiele auf ihre Zuordnung überprüft. Trotz diverser Veränderungen seit dem letzten Treffen waren die TeilnehmerInnen zufrieden mit der Aufteilung und hatten keine Optimierungsvorschläge.

Im Anschluss wurde gezeigt, wie das städtebauliche und formale Konzept weiterentwickelt wurden. Es wurde erklärt, welchen Einfluss der Modellbau-Workshop auf die Formfindung hatte und welches Volumen letztendlich entstanden ist. Dazu wurden schrittweise die verschiedenen Maßnahmen zur Dimensionierung und Aufteilung der Funktionsbereiche gezeigt. Die Einführung endete mit dem aktuellen Projektstand. Hierbei wurden schließlich das programmatische und das formale Konzept zusammengeführt, um das resultierende räumliche Diagramm zu erklären.

Das zweite Spiel diente als Exkurs, um den städtebaulichen und alltäglichen Kontext der PH in der Praxis zu untersuchen. Die TeilnehmerInnen verbrachten jeweils 30 Wochenstunden vor Ort und hatten zusätzlich Praxisunterricht an Schulen oder Nebenjobs. Es sollte herausgefunden werden, wie exemplarische Tagesabläufe aussehen und ob sich daraus Optimierungsbedarf ergibt. Dafür wurde ein Spielfeld mit vier verschiedenen Zonen vorbereitet. Es gab dabei je ein Feld für die Orte *Zuhause*, *PH & Umgebung*, *10. Bezirk* und *Stadt*. Zusätzlich gab es zwei unterschiedlich gestaltete Tabellen mit je acht leeren Spalten.

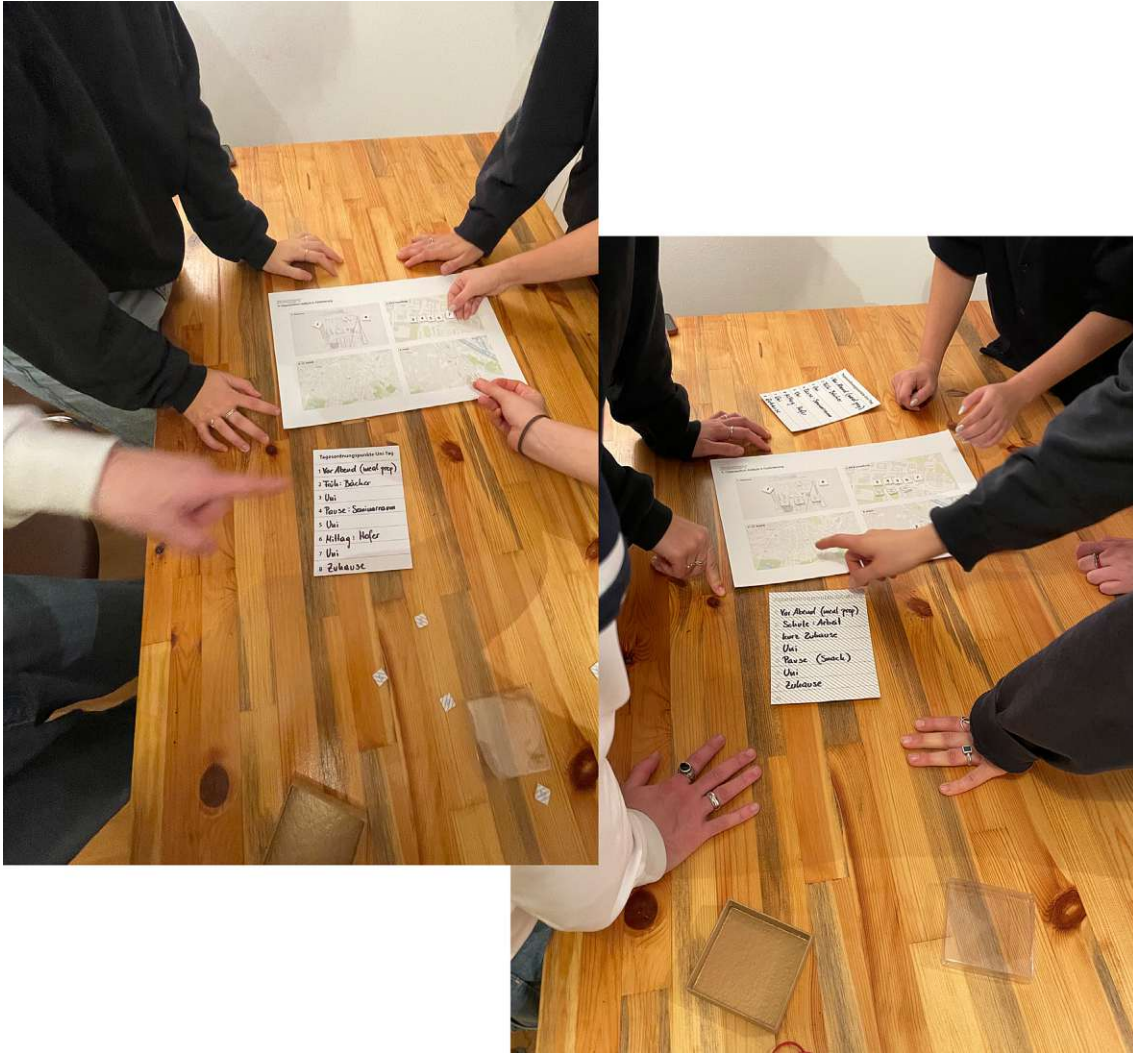


ABB. 62: WORKSHOP-FOTOS: SPIEL 2

Eine Tabelle sollte dabei die Tagesordnungspunkte des Universitäts-Tages behandeln und die andere die eines Arbeitstages. Für jeden dieser Punkte gab es schließlich einen nummerierten Spielstein, der auf das Feld gelegt werden sollte. Die Studierenden sollten also zunächst für die verschiedenen Szenarien exemplarische Tagesordnungspunkte definieren und dann die jeweiligen Spielsteine auf den Karten zuordnen.

Der Universitäts-Tag startete bei allen Studierenden mit der Essensvorbereitung am Vorabend, da es in der PH-Umgebung kein ausreichendes Angebot für Essen in der Mittagspause gibt. Am morgen holen sie sich meist zusätzlich noch eine Kleinigkeit bei einer Bäckerei, um Snacks für die Pausen zu haben. Anschließend sind die Tage meist streng durchgetaktet und sie halten sich von morgens bis abends an der PH auf. Am meisten Zeit verbringen sie dabei in den Seminarräumen, wo sie auch in den Pausen bleiben, weil es keine anderen Aufenthaltsbereiche gibt. Mittags kaufen sie sich zusätzlich noch etwas bei der gegenüberliegenden *Hofer*-Filiale und haben anschließend wieder Präsenzunterricht bis Abends. Der Tagesablauf zeigte, wie die TeilnehmerInnen mit der mangelnden Infrastruktur des PH-Umfelds umgehen.

Tagesordnungspunkte Uni-Tag	
1	Vorabend (meal prep)
2	Früh: Bäcker
3	Uni
4	Pause: Seminarraum
5	Uni
6	Mittag: Hofer
7	Uni
8	Zuhause

Tagesordnungspunkte Arbeitstag	
1	Vorabend (meal prep)
2	Schule: Arbeit
3	kurz zuhause
4	Uni
5	Pause (Snack)
6	Uni
7	Zuhause
8	

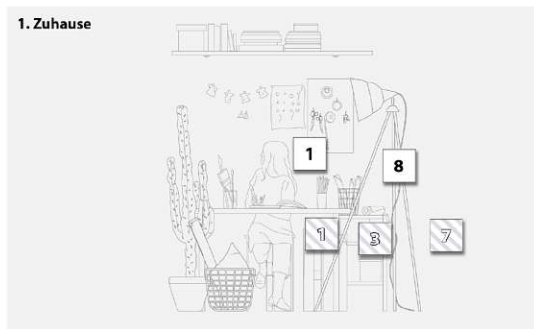


ABB. 63: ERGEBNISSE SPIEL 2

Durch den ganztägigen Aufenthalt und die periphere Lage müssen die Studierenden einen hohen zeitlichen Aufwand auf sich nehmen, um sich um Essen zu kümmern. Obwohl sie meist den gesamten Tag vor Ort verbringen, gibt es außerdem kein ausreichendes Angebot an Aufenthaltsräumen oder unterschiedlichen Arbeitsumgebungen. Im Anschluss wurden gemeinsam potenzielle Optimierungsmöglichkeiten besprochen. Die Studierenden erklärten, dass ihnen ein gesundes und abwechslungsreiches Essensangebot in der Umgebung fehlt. Die benötigte Eigeninitiative in der Essensvorbereitung kostet sie aktuell viel Planungsaufwand, den sie in ihrer Freizeit auf sich nehmen müssen. Sie betonten außerdem, dass sie sich allgemein attraktivere und abwechslungsreichere Räume wünschen. Vor allem in den Pausen gibt es einen hohen Bedarf an Aufenthaltsbereichen außerhalb der Seminarräume.

Für den ganztägigen Aufenthalt fehlen ihnen aktuell verschiedene Arbeitsbereiche, aber auch Räume für Ruhe und Entspannung. Sie fügten hinzu, dass es viele Studierende mit Kindern gibt, für die spezielle Räume und Funktionen ganz fehlen. Es wurde zudem angesprochen, dass die Option für halbtägigen Remote-Unterricht eine große Entlastung wäre und die standortbezogenen Probleme reduzieren würde. Beim Ablauf der Arbeitstage zeigten sich ähnliche Schwierigkeiten. Die meisten Studierenden erklärten, dass sie nebenbei vormittags an Schulen arbeiten und nachmittags Präsenzunterricht an der PH haben. Die Tage beginnen meist also ebenfalls mit Essensvorbereitung am Vorabend. Für den Unterricht besuchen die Studierenden verschiedene Schulen in der Stadt, wobei aufgrund der Lage keiner der Teilnehmenden an den PH-Praxisschulen arbeitet. Sie erklärten, dass sie nach der Arbeit meist einen kurzen Zwischenstopp zuhause einlegen und dann wieder für verschiedene Seminare zur PH fahren müssen. Der Tagesablauf zeigt, dass die Studierenden an den Arbeitstagen viel Zeit in die Essensvorbereitung und die verschiedenen Fahrten investieren müssen. Obwohl die Arbeit an den PH-Praxisschulen insgesamt weniger Fahrtzeit bedeuten würde, entscheiden sich alle Teilnehmerinnen aufgrund des mangelnden Angebots an Essen und Aufenthaltsräumen lieber für den Mehraufwand. Als Optimierungsvorschlag erwähnten sie, dass sie ein höheres Interesse an den Praxisschulen hätten, wenn dort ein besseres Angebot an Essen und räumlichen Optionen herrschen würde. Auch wenn sie an anderen Schulen unterrichten, würde sich dadurch das Bedürfnis nach einem Zwischenstopp zuhause reduzieren. Bei halbtägigen Seminaren würde zusätzlich die Möglichkeit zur Remote-Teilnahme von zuhause viel Zeit und Aufwand ersparen. Die Studierenden betonten zudem, dass ein allgemein höheres Level an Digitalisierung des Unterrichts ihren Alltag erheblich erleichtern würde.

Nach diesem praxisbezogenen Exkurs wurden im letzten Spiel die finalen Entscheidungen zum Entwurf getroffen. Dafür wurde als kurzer Input erklärt, wie aus der Weiterentwicklung des gemeinsamen Konzepts das räumliche Diagramm entstanden ist. Für das Spiel wurde ein Plakat mit dem gesamten System aus Erschließungszone und Boxen vorbereitet, um einen verständlichen Überblick über die Zusammenhänge, Aufbauten und Inhalte zu bieten. Zu jedem Funktionsbereich gab es eine Tabelle mit detaillierten räumlichen Entscheidungen, die jeweils in Form einer Skala angekreuzt werden sollten. Dabei wurden verschiedene Themen wie Wichtigkeit, Zugänglichkeit, Nutzung, Möblierung, Erschließung und Raumatmosphäre behandelt. Die Studierenden sollten gemeinsam für jede der Boxen die entsprechenden Faktoren diskutieren und auf den Skalen ankreuzen. Es ergab sich eine lange Auseinandersetzung mit den verschiedenen Bereichen, in der die TeilnehmerInnen sich intensiv mit ihren räumlichen Ansprüchen und Wünschen beschäftigen mussten. Daraus resultierten schließlich genaue Informationen über die räumlichen und programmatischen Anforderungen und verschiedenen Bedürfnisse der Bereiche.

wichtig	<input type="checkbox"/>	unwichtig
groß	<input type="checkbox"/>	klein
leicht zugänglich	<input type="checkbox"/>	geschützt
offen	<input type="checkbox"/>	geschlossen
extrovertiert	<input type="checkbox"/>	introvertiert
große Gruppen	<input type="checkbox"/>	einzel
laut	<input type="checkbox"/>	leise
hell	<input type="checkbox"/>	dunkel
große NutzerInnengruppe	<input type="checkbox"/>	wenige NutzerInnen
Durchgangssituation	<input type="checkbox"/>	zurückgezogen
transparent	<input type="checkbox"/>	undurchsichtig
innere Erschließung	<input type="checkbox"/>	Sackgasse
Arbeitsatmosphäre	<input type="checkbox"/>	Freizeit / Entspannung
digital	<input type="checkbox"/>	analog
feste Raumnutzung	<input type="checkbox"/>	flexibel
feste Zielgruppe	<input type="checkbox"/>	öffentlich
kurzer Aufenthalt	<input type="checkbox"/>	langer Aufenthalt
Konzentration	<input type="checkbox"/>	Austausch
formal	<input type="checkbox"/>	informell
flexible Möbel	<input type="checkbox"/>	fixe Möbel
viel Bewegung	<input type="checkbox"/>	wenig Bewegung

ABB. 65: SKALA ZU BOXEN

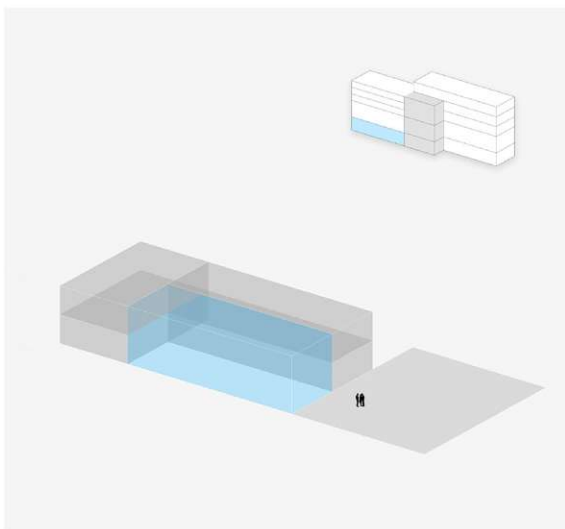


ABB. 66: WORKSHOP-FOTOS: SPIEL 3

Im Anschluss an diese Aufgabe sollten abschließend Moodboard-Fotos für die jeweiligen Boxen gewählt werden. Dafür sollten die Studierenden gemeinsam aus 100 verschiedenen Beispielen für jede Box ein bis zwei repräsentative Situationen bestimmen. Die jeweilige Auswahl sollte dabei begründet und diskutiert werden. Durch die vorherige Aufgabe hatten die TeilnehmerInnen einen optimalen Überblick über das Projekt, sowie die eigenen Erwartungen und Anforderungen an die Bereiche. Zusätzlich zu den theoretischen Anforderungen ergaben sich nun konkrete Beispiele für gewünschte Situationen, Materialität, Licht und Raumatmosphären.

Gemeinsamkeiten aller Beispiele waren dabei die helle Materialität und die Verwendung von großflächiger Verglasung. Außerdem wurde ein Fokus auf ruhige, helle Farben und viel Bepflanzung gelegt und keine zu vollen und hektischen Settings ausgewählt.

Für den Food-Court und das Café im Erdgeschoss ergab sich der Wunsch nach einem offenen Bereich mit mehreren Ebenen und einer hellen und einladenden Atmosphäre. Im Café sollte es sowohl belebtere als auch ruhigere Bereiche geben, damit es auch als Lernraum und Treffpunkt genutzt werden kann. Der Essensbereich sollte zwar direkt angrenzen, jedoch räumlich etwas abgetrennt sein. Den Studierenden war wichtig, dass das Café und der Essensbereich zwar zum Campus hin geöffnet sind, aber nicht zu transparent und einsichtig werden.



wichtig	<input type="checkbox"/>	unwichtig	<input type="checkbox"/>
groß	<input type="checkbox"/>	klein	<input type="checkbox"/>
leicht zugänglich	<input type="checkbox"/>	geschützt	<input type="checkbox"/>
offen	<input type="checkbox"/>	geschlossen	<input type="checkbox"/>
extrovertiert	<input type="checkbox"/>	introvertiert	<input type="checkbox"/>
große Gruppen	<input type="checkbox"/>	einzel	<input type="checkbox"/>
laut	<input type="checkbox"/>	leise	<input type="checkbox"/>
hell	<input type="checkbox"/>	dunkel	<input type="checkbox"/>
große NutzerInnengruppe	<input type="checkbox"/>	wenige NutzerInnen	<input type="checkbox"/>
Durchgangssituation	<input type="checkbox"/>	zurückgezogen	<input type="checkbox"/>
transparent	<input type="checkbox"/>	undurchsichtig	<input type="checkbox"/>
innere Erschließung	<input type="checkbox"/>	Sackgasse	<input type="checkbox"/>
Arbeitsatmosphäre	<input type="checkbox"/>	Freizeit / Entspannung	<input type="checkbox"/>
digital	<input type="checkbox"/>	analog	<input type="checkbox"/>
feste Raumnutzung	<input type="checkbox"/>	flexibel	<input type="checkbox"/>
feste Zielgruppe	<input type="checkbox"/>	öffentlich	<input type="checkbox"/>
kurzer Aufenthalt	<input type="checkbox"/>	langer Aufenthalt	<input type="checkbox"/>
Konzentration	<input type="checkbox"/>	Austausch	<input type="checkbox"/>
formal	<input type="checkbox"/>	informell	<input type="checkbox"/>
flexible Möbel	<input type="checkbox"/>	fixe Möbel	<input type="checkbox"/>
viel Bewegung	<input type="checkbox"/>	wenig Bewegung	<input type="checkbox"/>

ABB. 67: SPIEL 3 ERGEBNISSE: CAFÉ & FOOD-COURT

Beim Eingang und Erschließungskern lag der Fokus auf einer hellen, offenen und nutzungsneutralen Atmosphäre. Es sollte ein einladender und großzügiger Eingangsbereich entstehen, der Blickbeziehungen in verschiedene Bereiche ermöglicht. Den Studierenden war wichtig, dass die Begegnungszone im Erdgeschoss verschiedene Sitzmöglichkeiten und Treffpunkte bietet und in den höheren Geschossen zusätzlich als ungezwungene Arbeits- und Aufenthaltszone dient. Der Erschließungsbereich sollte mit einem großen und offenen Atrium als verbindendes Element fungieren und nach außen möglichst transparent und repräsentativ sein.

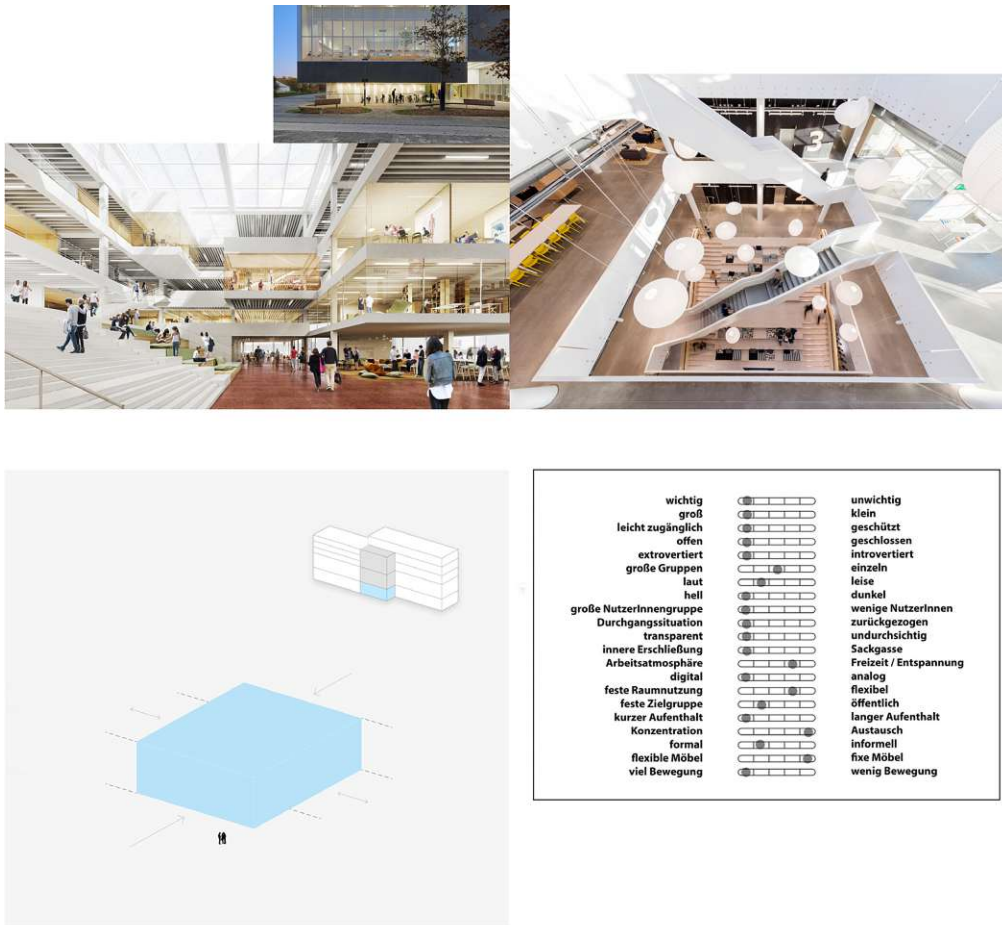
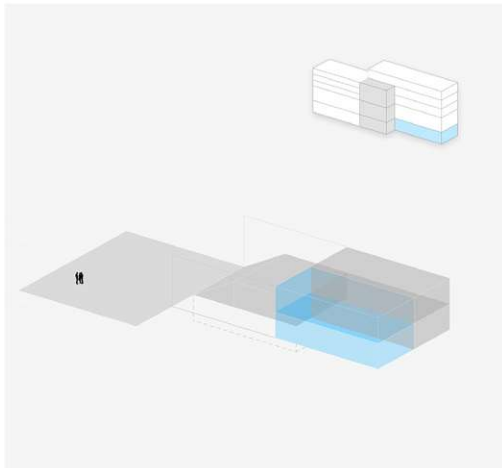
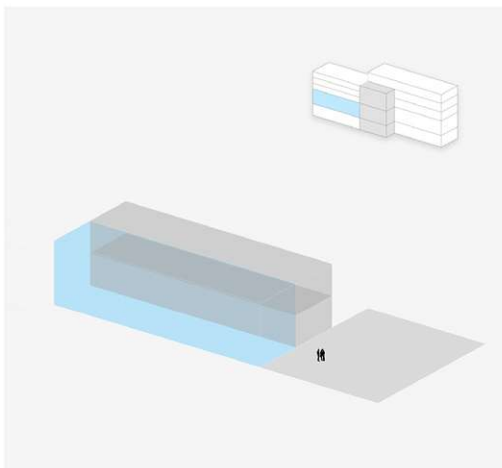


ABB. 68: SPIEL 3 ERGEBNISSE: AULA & EINGANGSBEREICH

Für den Bereich des Audimax und der Werkstätte stand eine offene Gestaltung mit verschiedenen Ebenen und Sitztreppen im Vordergrund. Es sollte ein großzügiger und überhöhter Raum entstehen, der verschiedene Blickbeziehungen ermöglicht. Bei der Bibliothek zeigte sich ein Bedarf nach verschiedenen Lernsettings in angenehmer und einladender Atmosphäre. Die Studierenden erklärten, dass die Lernräume eher introvertiert und nach innen geöffnet sein sollten und nach außen nicht unbedingt transparent sein müssten. Sie wünschten sich eine mehrgeschossige Zonierung mit verschiedenen ruhigen Bereichen und einer großzügigen Buchauswahl.



wichtig	<input type="checkbox"/>	unwichtig	<input type="checkbox"/>
groß	<input type="checkbox"/>	klein	<input type="checkbox"/>
leicht zugänglich	<input type="checkbox"/>	geschützt	<input type="checkbox"/>
offen	<input type="checkbox"/>	geschlossen	<input type="checkbox"/>
extrovertiert	<input type="checkbox"/>	introvertiert	<input type="checkbox"/>
große Gruppen	<input type="checkbox"/>	einzel	<input type="checkbox"/>
laut	<input type="checkbox"/>	leise	<input type="checkbox"/>
hell	<input type="checkbox"/>	dunkel	<input type="checkbox"/>
große Nutzerinnengruppe	<input type="checkbox"/>	wenige NutzerInnen	<input type="checkbox"/>
Durchgangssituation	<input type="checkbox"/>	zurückgezogen	<input type="checkbox"/>
transparent	<input type="checkbox"/>	undurchsichtig	<input type="checkbox"/>
innere Erschließung	<input type="checkbox"/>	Sackgasse	<input type="checkbox"/>
Arbeitsatmosphäre	<input type="checkbox"/>	Freizeit / Entspannung	<input type="checkbox"/>
digitale	<input type="checkbox"/>	analog	<input type="checkbox"/>
feste Raumnutzung	<input type="checkbox"/>	flexibel	<input type="checkbox"/>
feste Zielgruppe	<input type="checkbox"/>	öffentlich	<input type="checkbox"/>
kurzer Aufenthalt	<input type="checkbox"/>	langer Aufenthalt	<input type="checkbox"/>
Konzentration	<input type="checkbox"/>	Austausch	<input type="checkbox"/>
formal	<input type="checkbox"/>	informell	<input type="checkbox"/>
flexible Möbel	<input type="checkbox"/>	fixe Möbel	<input type="checkbox"/>
viel Bewegung	<input type="checkbox"/>	wenig Bewegung	<input type="checkbox"/>



wichtig	<input type="checkbox"/>	unwichtig	<input type="checkbox"/>
groß	<input type="checkbox"/>	klein	<input type="checkbox"/>
leicht zugänglich	<input type="checkbox"/>	geschützt	<input type="checkbox"/>
offen	<input type="checkbox"/>	geschlossen	<input type="checkbox"/>
extrovertiert	<input type="checkbox"/>	introvertiert	<input type="checkbox"/>
große Gruppen	<input type="checkbox"/>	einzel	<input type="checkbox"/>
laut	<input type="checkbox"/>	leise	<input type="checkbox"/>
hell	<input type="checkbox"/>	dunkel	<input type="checkbox"/>
große Nutzerinnengruppe	<input type="checkbox"/>	wenige NutzerInnen	<input type="checkbox"/>
Durchgangssituation	<input type="checkbox"/>	zurückgezogen	<input type="checkbox"/>
transparent	<input type="checkbox"/>	undurchsichtig	<input type="checkbox"/>
innere Erschließung	<input type="checkbox"/>	Sackgasse	<input type="checkbox"/>
Arbeitsatmosphäre	<input type="checkbox"/>	Freizeit / Entspannung	<input type="checkbox"/>
digitale	<input type="checkbox"/>	analog	<input type="checkbox"/>
feste Raumnutzung	<input type="checkbox"/>	flexibel	<input type="checkbox"/>
feste Zielgruppe	<input type="checkbox"/>	öffentlich	<input type="checkbox"/>
kurzer Aufenthalt	<input type="checkbox"/>	langer Aufenthalt	<input type="checkbox"/>
Konzentration	<input type="checkbox"/>	Austausch	<input type="checkbox"/>
formal	<input type="checkbox"/>	informell	<input type="checkbox"/>
flexible Möbel	<input type="checkbox"/>	fixe Möbel	<input type="checkbox"/>
viel Bewegung	<input type="checkbox"/>	wenig Bewegung	<input type="checkbox"/>

ABB. 69: SPIEL 3 ERGEBNISSE: AUDIMAX, & WERKSTÄTTE (OBEN); BIBLIOTHEK (UNTEN)

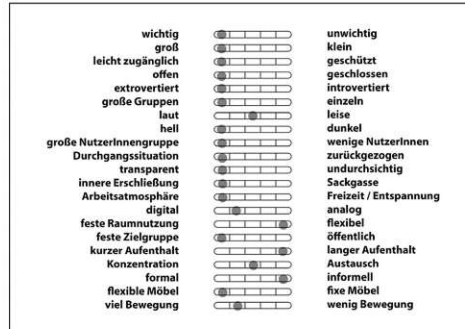
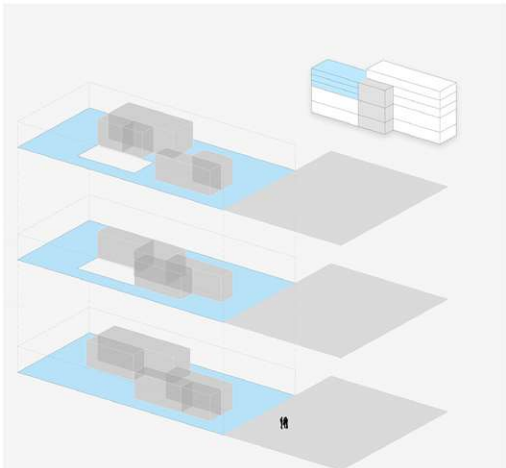
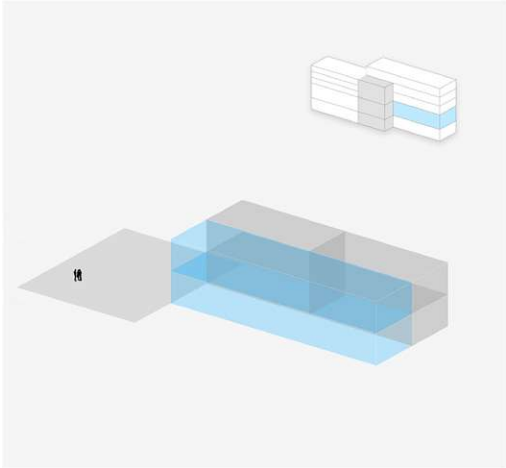


ABB. 70: SPIEL 3 ERGEBNISSE: HÖRSÄLE & VERWALTUNG (OBEN); CO-WORKING (UNTEN)

Die Hörsäle in den oberen Geschossen wurden bewusst in überschaubarer Größe statt im Audimax-Charakter gewählt. Die Räume sollten nach außen offen und sehr hell, aber nicht einsehbar sein. Büros für die PH-Verwaltung wurden als minimalistisch und modern gewählt, um eine angenehme und gemütliche Atmosphäre zu schaffen. Für das Co-Working war den Studierenden besonders wichtig, dass es verschiedene offene Bereiche gibt, in denen man sich seine Arbeitsumgebung selbst auswählen kann. Es sollte verschiedene Möglichkeiten für Gruppen- und Einzelarbeit in angenehmer und wohnlicher Atmosphäre geben. Die einzigen geschlossenen Räume sollten dabei notwendige Breakout-Spaces und Besprechungsräume sein, die gleichzeitig als raumbildende Elemente dienen.

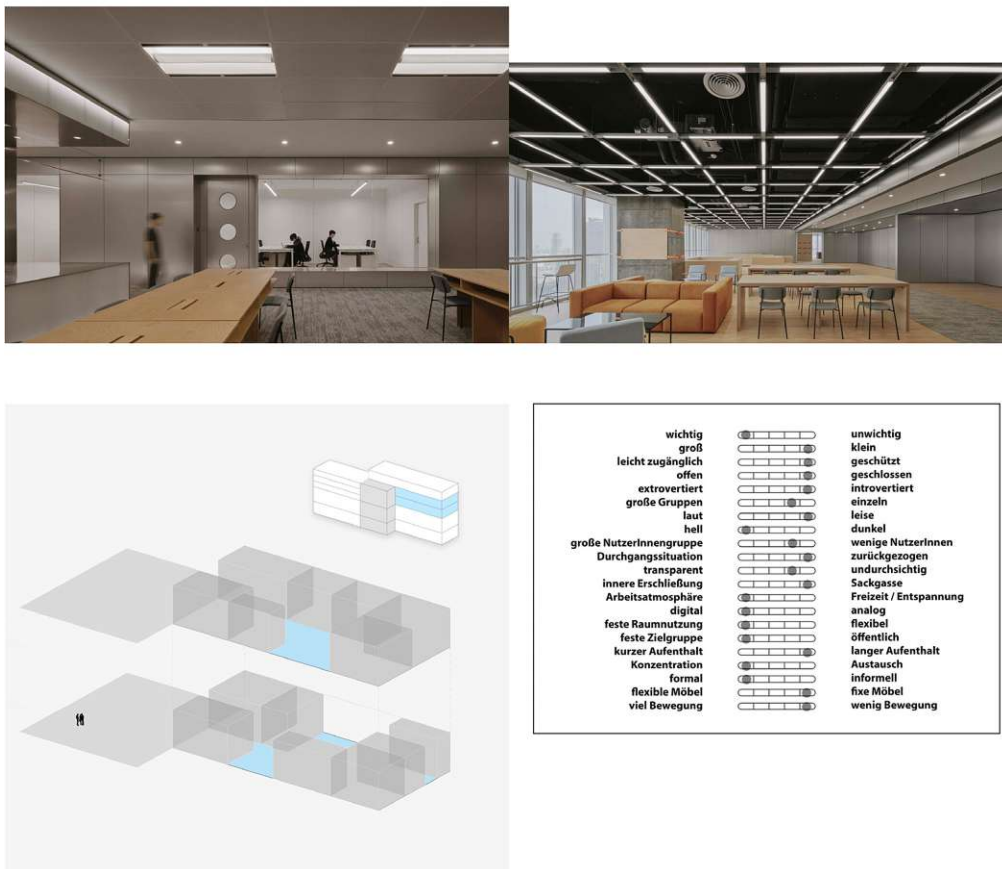
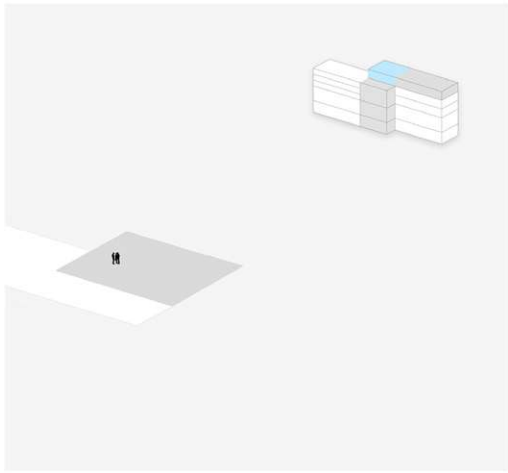
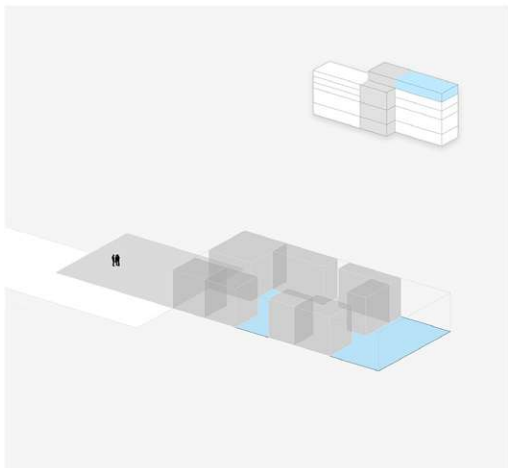


ABB. 71: SPIEL 3 ERGEBNISSE: SEMINARRÄUME

Im Bereich der Seminarräume wurde vor allem Wert auf eine ruhige und entspannte Arbeitsumgebung gelegt. Hierbei wurden vor allem dunklere Farben und weichere Materialien gewählt, um für eine entschleunigende Atmosphäre zu sorgen. Die Studierenden betonten, es sollten verschiedene Möglichkeiten für Input und Gruppenarbeiten entstehen, bei denen je nach Bedarf die Transparenz der Räume angepasst werden kann. Dabei sollten geschlossene Räume am Rand des Geschosses angeordnet sein und einen geschützten Innenraum als Treffpunkt schaffen. Die TeilnehmerInnen erwähnten zudem den Wunsch nach nutzungsneutralen Räumen, die man per App buchen kann.



wichtig	<input type="checkbox"/>	unwichtig	<input type="checkbox"/>
groß	<input type="checkbox"/>	klein	<input type="checkbox"/>
leicht zugänglich	<input type="checkbox"/>	geschützt	<input type="checkbox"/>
offen	<input type="checkbox"/>	geschlossen	<input type="checkbox"/>
extrovertiert	<input type="checkbox"/>	introvertiert	<input type="checkbox"/>
große Gruppen	<input type="checkbox"/>	einzel	<input type="checkbox"/>
laut	<input type="checkbox"/>	leise	<input type="checkbox"/>
hell	<input type="checkbox"/>	dunkel	<input type="checkbox"/>
große Nutzerinnengruppe	<input type="checkbox"/>	wenige NutzerInnen	<input type="checkbox"/>
Durchgangssituation	<input type="checkbox"/>	zurückgezogen	<input type="checkbox"/>
transparent	<input type="checkbox"/>	undurchsichtig	<input type="checkbox"/>
innere Erschließung	<input type="checkbox"/>	Sackgasse	<input type="checkbox"/>
Arbeitsatmosphäre	<input type="checkbox"/>	Freizeit / Entspannung	<input type="checkbox"/>
digital	<input type="checkbox"/>	analog	<input type="checkbox"/>
feste Raumnutzung	<input type="checkbox"/>	flexibel	<input type="checkbox"/>
feste Zielgruppe	<input type="checkbox"/>	öffentlich	<input type="checkbox"/>
kurzer Aufenthalt	<input type="checkbox"/>	langer Aufenthalt	<input type="checkbox"/>
Konzentration	<input type="checkbox"/>	Austausch	<input type="checkbox"/>
formal	<input type="checkbox"/>	informell	<input type="checkbox"/>
flexible Möbel	<input type="checkbox"/>	fixe Möbel	<input type="checkbox"/>
viel Bewegung	<input type="checkbox"/>	wenig Bewegung	<input type="checkbox"/>



wichtig	<input type="checkbox"/>	unwichtig	<input type="checkbox"/>
groß	<input type="checkbox"/>	klein	<input type="checkbox"/>
leicht zugänglich	<input type="checkbox"/>	geschützt	<input type="checkbox"/>
offen	<input type="checkbox"/>	geschlossen	<input type="checkbox"/>
extrovertiert	<input type="checkbox"/>	introvertiert	<input type="checkbox"/>
große Gruppen	<input type="checkbox"/>	einzel	<input type="checkbox"/>
laut	<input type="checkbox"/>	leise	<input type="checkbox"/>
hell	<input type="checkbox"/>	dunkel	<input type="checkbox"/>
große Nutzerinnengruppe	<input type="checkbox"/>	wenige NutzerInnen	<input type="checkbox"/>
Durchgangssituation	<input type="checkbox"/>	zurückgezogen	<input type="checkbox"/>
transparent	<input type="checkbox"/>	undurchsichtig	<input type="checkbox"/>
innere Erschließung	<input type="checkbox"/>	Sackgasse	<input type="checkbox"/>
Arbeitsatmosphäre	<input type="checkbox"/>	Freizeit / Entspannung	<input type="checkbox"/>
digital	<input type="checkbox"/>	analog	<input type="checkbox"/>
feste Raumnutzung	<input type="checkbox"/>	flexibel	<input type="checkbox"/>
feste Zielgruppe	<input type="checkbox"/>	öffentlich	<input type="checkbox"/>
kurzer Aufenthalt	<input type="checkbox"/>	langer Aufenthalt	<input type="checkbox"/>
Konzentration	<input type="checkbox"/>	Austausch	<input type="checkbox"/>
formal	<input type="checkbox"/>	informell	<input type="checkbox"/>
flexible Möbel	<input type="checkbox"/>	fixe Möbel	<input type="checkbox"/>
viel Bewegung	<input type="checkbox"/>	wenig Bewegung	<input type="checkbox"/>

ABB. 72: SPIEL 3 ERGEBNISSE: LOUNGE & ENTSPANNUNG (OBEN); PRODUKTIVITÄT & KONZENTRATION (UNTEN)

Für die Lounge und den Rückzugsbereich in der obersten Zone war die Schaffung eines privaten, minimalistischen und einladenden Bereichs vorgesehen. Die Studierenden betonten die Wichtigkeit einer Möglichkeit zur Entspannung und zur Pause vom Alltag. Die Räumlichkeiten sollten offen und hell gestaltet sein, jedoch nicht übermäßig groß dimensioniert werden.

Abschließend wurden die Räumlichkeiten für Produktivität und Einzelarbeit konzipiert, wobei ein intimes Arbeitsumfeld für konzentriertes Arbeiten allein oder in kleinen Gruppen im Vordergrund stand. Die TeilnehmerInnen äußerten den Wunsch nach kleineren Arbeits- und Besprechungsräumen sowie nach verschiedenen offenen und geschlossenen Situationen. Hierbei war das Ziel, eine einladende und wohnliche Atmosphäre zu schaffen, die Ruhe und Produktivität fördert.

7.1.1.4 Ergebnisse

Der letzte Workshop spielte eine maßgebliche Rolle für das Projekt. Auf der einen Seite sollten alle nötigen Entscheidungen getroffen werden, um im Anschluss den Entwurf ausformulieren zu können, auf der anderen Seite aber auch eine abschließende Reflexion über den gemeinsamen Prozess stattfinden. Die gewählten Methoden haben sich im Nachhinein als ideal für die Umsetzung der geplanten Ziele erwiesen. Der Rückblick über die Konzeptentwicklung hat den Studierenden genau gezeigt, wie sich aus den spielerischen Workshop-Ergebnissen schrittweise ein komplexes architektonisches Konzept entwickelt hat, das exakt auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten ist. Die graduelle Erklärung des Konzepts hat zudem einen großen Beitrag zur Verständlichkeit des endgültigen räumlichen Systems geleistet. Die 2D-Modelle der verschiedenen Konzeptdiagramme dienten dabei nicht nur zur Kontrolle, sondern lieferten durch die praktischen Raumbeispiele auch zusätzliche Erklärungen. Eine positive Überraschung war dabei, dass die Studierenden trotz selbstständiger Weiterentwicklung keine Kritik an den Konzeptdiagrammen und Funktionsbereichen hatten. Dadurch zeigte sich, dass die weitere Projektentwicklung nach dem zweiten Workshop auch ohne Zusammenarbeit den Interessen der Studierenden entsprach. Diese Erkenntnis veranschaulichte, dass sich durch die verschiedenen Treffen und partizipativen Methoden ein umfassender Einblick in die Perspektiven und Interessen der TeilnehmerInnen ergeben hat.

Als besonders wertvolle Methode hat sich das Spiel zu den Tagesabläufen erwiesen. Die Rekonstruktion der alltäglichen Prozesse diente dabei als optimale Kontrolle der Konzeptentscheidungen. Beispielsweise wurden durch die Umgebungsanalysen im Vorfeld schon die infrastrukturellen Schwächen des PH-Campus erkannt, das Spiel zeigte jedoch, welche praktischen Auswirkungen diese Defizite auf den Alltag der NutzerInnen haben. Darüber hinaus konnte dadurch die Zweckmäßigkeit der neu eingeplanten Funktionen überprüft werden. In der Analyse der Tagesabläufe ergaben sich verschiedene Probleme, die auf fehlende Funktionen zurückzuführen sind. Somit fand eine Art Praxistext dafür statt, ob die Funktionen des entwickelten Konzepts diese Probleme lösen können, oder ob zusätzliche Maßnahmen getroffen werden

müssen. Das Spiel hat also wichtige theoretische Annahmen bestätigt und gleichzeitig wertvolle Anstöße für die Optimierung der alltäglichen Abläufe gegeben. Das letzte Spiel sollte schließlich alle offenen Fragen zum endgültigen Entwurf klären. Durch die Herleitung des Konzepts hatten die Studierenden einen optimalen Überblick über die verschiedenen Funktionen und Inhalte. Somit konnten sie das räumliche Diagramm und die darin enthaltenen Funktionsbereiche und Zusammenhänge gut nachvollziehen. Bei der Bearbeitung der Skalen mussten die TeilnehmerInnen sich intensiv mit ihren Bedürfnissen und Ansprüchen an die einzelnen Bereiche auseinandersetzen. Durch die spezifischen Fragen ergab sich schließlich ein detaillierter Katalog an räumlichen Qualitäten und Situationen, die für den weiteren Entwurf umgesetzt werden sollten. Diese Reflexion der räumlichen Wünsche diente zusätzlich als perfekte Vorbereitung für die abschließenden Moodboards. Somit konnten die Studierenden genau begründen, welche Raumsituationen und Atmosphären am besten zu den verschiedenen Funktionsbereichen passen. Die Beschränkung auf die Wahl von ein bis zwei idealen Situationen animierte zudem zu aufschlussreichen Argumentationen. Als Ergebnis des letzten Spiels kamen somit sowohl detaillierte theoretische Eigenschaften als auch spezifische Beispiele von Raumsituationen und Atmosphären zusammen. Diese Kombination bildete schließlich einen genauen Leitfaden für die weitere Ausarbeitung.

7.1.2 Ausführung des Entwurfsvorschlags

Für die endgültige Entwicklung des Entwurfs wurde versucht, die Workshop-Ergebnisse möglichst genau umzusetzen. Durch den entstandenen Qualitätenkatalog gab es für jeden Funktionsbereich genaue theoretische und räumliche Vorgaben. Dabei wurde das bestehende räumliche System verwendet, um die verschiedenen Anforderungen umzusetzen. Das große Potenzial des diagrammatischen Planungsprozesses war, dass ein flexibles und modulares System an Funktionsbereichen entstanden ist. Dabei dient eine autarke Erschließungszone als zentrales Element, das alle Bereiche miteinander verbindet. Durch die Trennung der einzelnen Boxen können sie komplett unabhängig voneinander gestaltet werden. Der Entwurf musste nun das komplexe entwickelte Konzept in gebauter Form realisieren. Als Weiterentwicklung des räumlichen Diagramms wurde ein baukastenartiges System entwickelt, das sich um den zentralen Gebäudekern herum aufbaut.

Im Mittelpunkt steht dabei eine flexible, multifunktionale Erschließungs- und Aufenthaltszone als eigenständiges Volumen. Die horizontalen Bereiche sind wie individuelle Bausteine an den Kern angedockt. Eine inszenierte Erschließungszone mit großzügigen Sitztreppen und Atrien bietet dabei differenzierte Bereiche für Arbeit und Freizeit. Trotz dieser Offenheit existieren klare Schwellen zwischen den einzelnen vertikalen Zonen, die Lautstärke und Bewegung steuern und eine steigende Privatsphäre gewährleisten. Die einzelnen Boxen werden jeweils vom Kern aus betreten und können jeweils charakteristische räumliche Anforderungen erfüllen.

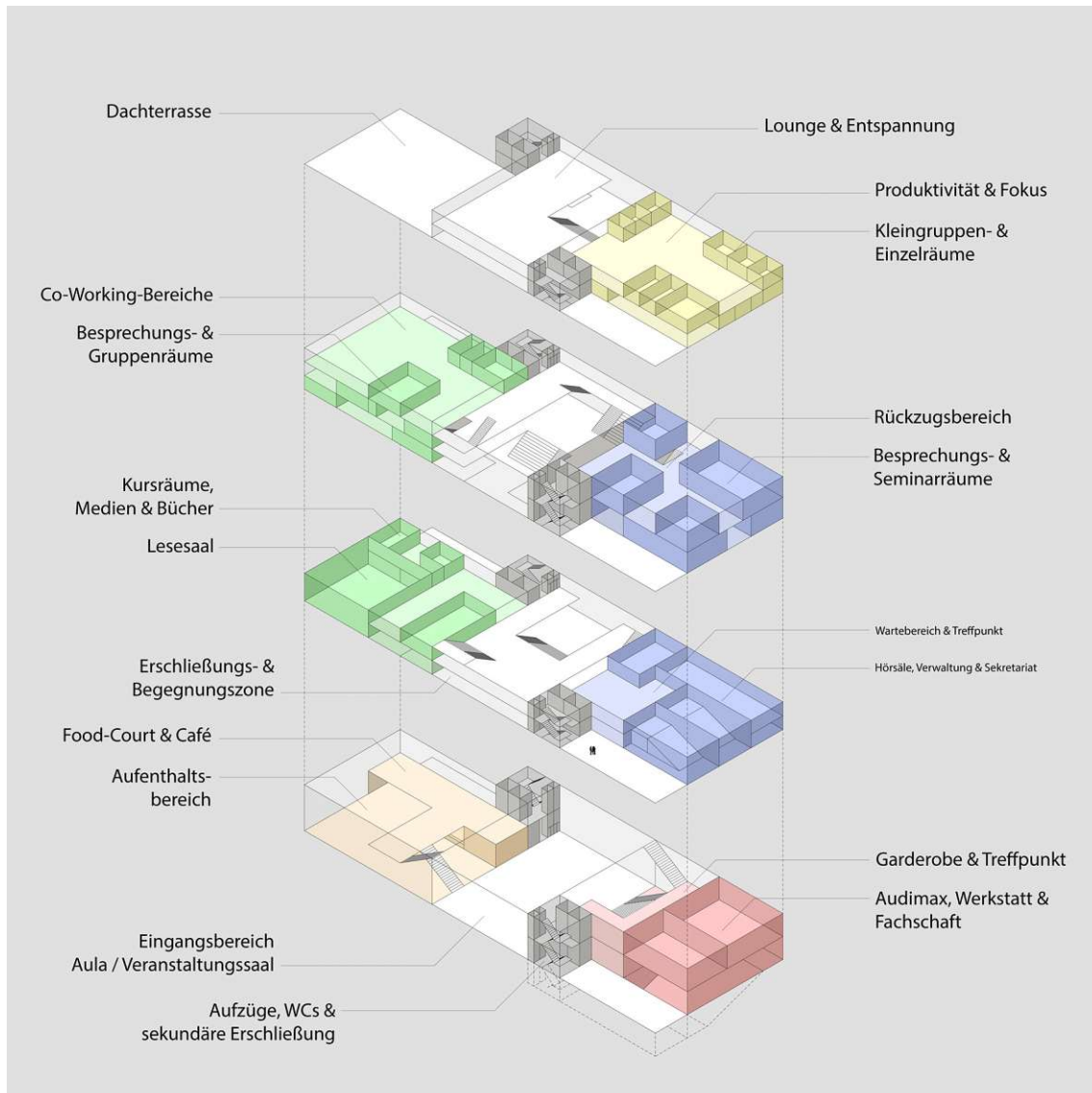


ABB. 73: ENDGÜLTIGES RÄUMLICHES SYSTEM

Durch das modulare System können die einzelnen Bereiche sowohl von der Gestaltung, als auch vom Raumaufbau und der Geschosshöhe unabhängig konzipiert sein.

Im Erdgeschoss entsteht dabei ein offenes Café mit Aufenthaltsbereich, sowie ein etwas zurückgezogener Food-Court. Die Moodboard-Beispiele wurden hierbei so umgesetzt, dass ein überhöhter und heller Aufenthaltsbereich mit mehreren Ebenen entsteht. Im Zentrum befindet sich der Eingangsbereich, der entsprechend des entwickelten Konzepts als großzügiger und nutzungsneutraler Raum funktioniert. Von dort aus beginnen zwei punktzentrierte Erschließungsvarianten durch das Atrium, wobei es eine großzügige inszenierte Möglichkeit gibt und eine direkte pragmatische. Auf der gegenüberliegenden Seite des Erdgeschosses befindet sich das Audimax, sowie die verschiedenen Werkstätte und Fachräume. Außerdem sind dort die Fachschaft und Garderoben, die direkt an den Eingangsbereich angrenzen. Das Audimax ist dabei halb ins Untergeschoss versetzt, um eine Geschosshöhe von 5m auf der niedrigen Seite und 10m auf der hohen Seite zu ermöglichen. An den Schnittflächen der Erschließungszone und der versetzten horizontalen Bereiche sind zwei

punktsymmetrische Kerne angedockt, die als zusätzliche direkte Erschließung, sowie Fluchttreppen dienen. Dort finden sich zudem pro Seite zwei Aufzüge, sowie zwei Toiletten. Durch das Auslagern dieser dienenden Räume ist eine flexiblere und offener Gestaltung der jeweiligen Boxen möglich und es wird zudem das Baukastensystem veranschaulicht. Zudem entstehen zusätzliche Zugangs- und Erschließungsmöglichkeiten, sowie ausreichende Fluchtwege. Im nächst höheren Bereich befindet sich die Bibliothek mit einem zweigeschossigen Lesesaal. Dort sind zusätzlich diverse offene und geschlossene Bereiche, die auch von externen BesucherInnen genutzt werden können, wie Kursräume, verschiedene Medien und Lesebereiche. Auf der gegenüberliegenden Seite befinden sich zusätzliche zweigeschossige Hörsäle, sowie die Verwaltung und das Sekretariat. Im Übergangsbereich zur Mittelzone entsteht zusätzlich eine offene Wartezone, die als Treffpunkt und Aufenthaltsbereich dient. Im Zwischenbereich ist eine großzügige inszenierte Erschließungs- und Begegnungszone mit verschiedenen Ebenen. Dort befinden sich verschiedene Sitztreppen und ungezwungene Aufenthalts- und Arbeitsbereiche. In der darüber liegenden Zone ist der Co-Working-Bereich angeordnet, der sich über drei Geschosse erstreckt.



ABB. 74: GESAMTE AXONOMETRIE



ABB. 75: AXONOMETRIE ZU INDIVIDUELLER GESTALTUNG: CAFE & FOOD-COURT

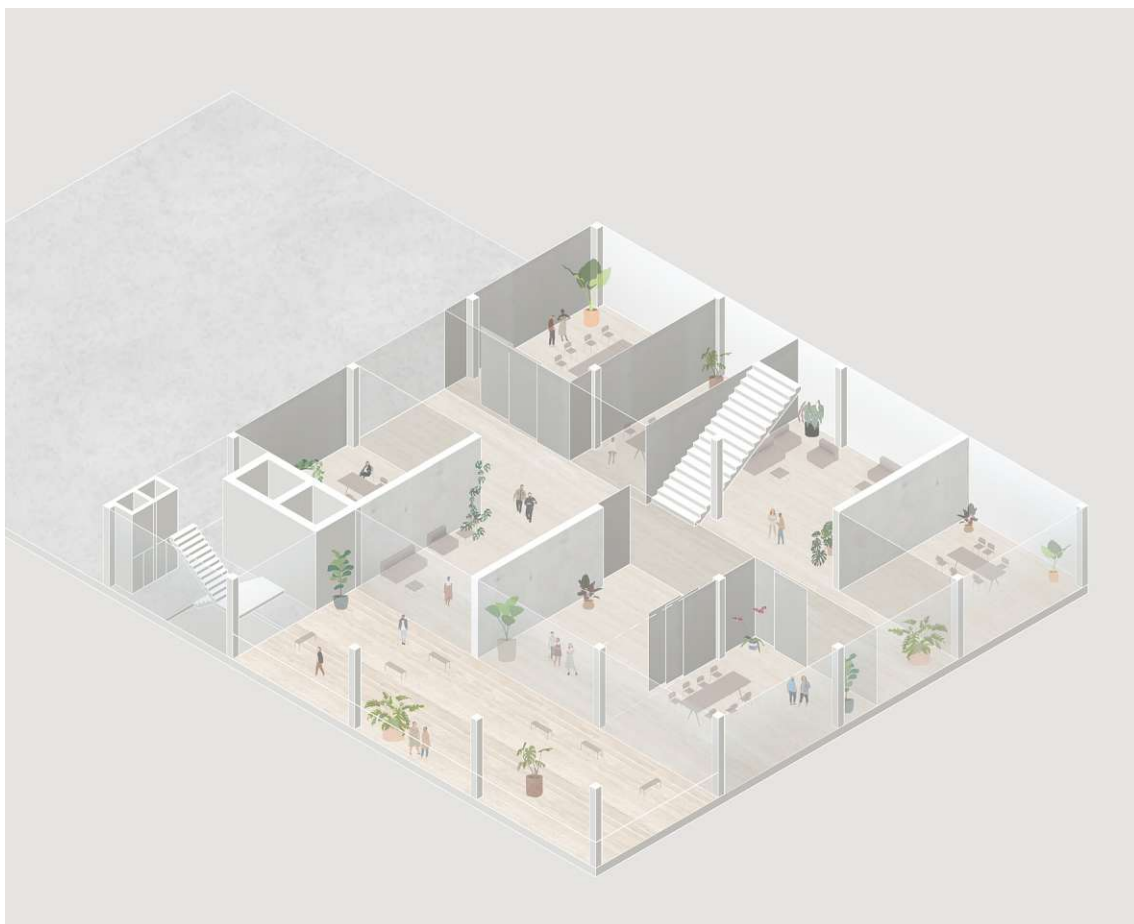


ABB. 76: AXONOMETRIE ZU INDIVIDUELLER GESTALTUNG: SEMINARRÄUME

Der Co-Working-Bereich ist im Gegensatz zu den darunter liegenden Geschossen sehr zur Mittelzone hin geöffnet und besitzt kaum geschlossene Räume. Wenige notwendige Besprechungs- und Gruppenräume dienen hier zur gezielten Zonierung verschiedener offener Bereiche, um differenzierte Arbeitssettings zu erlauben. Auf der gegenüberliegenden Seite befinden sich weitere Input-Räume wie Besprechungs- und Seminarräume. Diese sind entsprechend des entwickelten Konzepts introvertierter angeordnet und schaffen somit eine entschleunigte Atmosphäre mit geschütztem Innenbereich. Durch die größere Geschosshöhe ist das obere Geschoss von der zentralen Erschließungszone abgetrennt und nur von der internen Erschließung und den außenliegenden Kernen zugänglich. Somit wird die Privatsphäre und Ruhe in diesem Bereich zusätzlich gestärkt. Entsprechend der Moodboard-Beispiele sind die Seminarräume flexibel und adaptiv gestaltet, wobei verschiedene bewegliche Elemente sowohl die Raumkonfigurationen, als auch die Transparenz und Blickbeziehungen beeinflussen können. Im obersten Bereich befindet sich schließlich eine Lounge und Ruheszone im Zentrum. Diese ist wieder als offener mehrgeschossiger Bereich konzipiert und bietet verschiedene Settings für Pausen und Entspannung. Auf der linken Seite befindet sich die großzügige Dachterrasse, die zusätzlich als Aufenthaltsort und Treffpunkt dient. Von dort kann man sowohl den Ausblick nach Süden als auch die Blickbeziehungen zum Campus und der Stadt genießen. Auf der rechten Gebäudehälfte entsteht schließlich der Produktivitätsbereich, wo in kleinen Gruppen und alleine gearbeitet werden kann. Dort wird ein kreatives und kollaboratives Umfeld geschaffen, das zusätzlich zum offenen Co-Working-Bereich Räume für ruhiges und konzentriertes Arbeiten schafft.

Die Konstruktion des Gebäudes ist entsprechend des Baukastensystems konzipiert und wirkt dadurch modular und flexibel. Durch ein außenliegendes Konstruktionsraster entsteht optisch ein Regal-System, in das die verschiedenen Bereiche eingesetzt wurden. Diese Konstruktion ermöglicht zudem eine offene Grundrissgestaltung und flexible Raumaufteilung im Inneren. Die einzelnen Boxen können somit genau auf die Workshop-Ergebnisse reagieren und sowohl an die theoretischen Ansprüche als auch die Moodboard-Atmosphären angepasst werden. Die einzelne Sonderform im Konstruktionsraster ist dabei der stützenfreie Eingangsbereich. Die 2m-hohe Deckenkonstruktion ist dabei zwischen die Konstruktionsraster der horizontalen Bereiche eingespannt. Das offengelegte Konstruktionsraster des Gebäudes trägt dabei zur modularen Optik bei und sorgt gleichzeitig für einen kohärenten inneren Aufbau der Funktionsbereiche. So wird trotz der individuellen Gestaltung der Bereiche eine einheitliche Ordnung der Grundrisse ermöglicht. Im untersten Geschoss jeder Box entsteht durch das Raster eine geschützte Außenfläche.

Der resultierende Entwurf dient in diesem Fall weniger als detailliert durchgeplantes Gebäudekonzept, sondern definiert vielmehr den nächsten Schritt in der Konzeptentwicklung. Theoretisch könnte das Gebäude an dieser Stelle genau ausgearbeitet und umgesetzt werden. Gleichzeitig ist der Entwurf jedoch so abstrakt und flexibel gestaltet, dass weitere Treffen, Feedback-Schleifen und Iterationen möglich sind. Dies

soll verdeutlichen, dass der partizipative Prozess theoretisch noch nicht abgeschlossen ist und weiterhin Raum für Zusammenarbeit und Weiterentwicklung besteht. Der Entwurf fungiert somit als eine Art Zwischenstufe, die sowohl eine konkrete Vorstellung als auch eine offene Plattform für weitere Ideen und Verbesserungen bereitstellt.

8 Evaluierung, Ergebnisse & Fazit

8.1 Reflexion der Workshop-Methodik

Im Vergleich der verschiedenen Workshops zeigt sich rückblickend eine deutliche Weiterentwicklung. Das erste Treffen war dabei zwar noch etwas unbeholfen, lieferte jedoch wertvolle grundlegende Informationen für den Projektstart. Das Spiel mit der Moodboard-Zuordnung auf dem Venn-Diagramm war sehr hilfreich, um einen ersten Schritt zur Architekturvermittlung zu leisten. Ebenso erwiesen sich die Interviews als guter Einstieg in die partizipative Vorgehensweise, da sie einen guten Überblick über die Ausgangssituationen der NutzerInnen geleistet haben, ohne zu viel Eigeninitiative von ihnen zu verlangen. Retrospektiv waren lediglich die 3D-Zeichnungen der Bestandsgebäude keine optimale Methode der Informationsbeschaffung bei Nicht-ArchitektInnen. Obwohl die Methode zu guten Ergebnissen geführt hat, war sie rückblickend etwas zu theoretisch und trocken. Das Spiel zu den Tagesabläufen in Workshop 3 hat zur selben Thematik noch mehr Informationen geliefert und war gleichzeitig eine interessantere und kurzweiligere Methode.

Der zweite Workshop war allgemein eher theoretisch, musste aber auch viele wichtige Entscheidungen für die Konzeptentwicklung liefern. Das Spiel, bei dem die Funktionen als Karten den verschiedenen Zonen zugeordnet werden mussten, wirkt auch etwas trocken, hat aber sehr gut funktioniert und das Projekt maßgeblich beeinflusst. Im Nachhinein lässt der Erfolg dieses Spiels sich vielleicht durch die Ähnlichkeit zu schulischen Methoden erklären, die den TeilnehmerInnen aus dem Lehramtsstudium bekannt sind. Die größte Qualität des zweiten Workshops war die Abfolge der aufeinander aufbauenden Spiele. So wurde den Studierenden der Übergang von zweidimensionalen Theorien zum gebauten Raum gezeigt und direkt veranschaulicht, welche räumlichen Konsequenzen ihre Entscheidungen haben. Das Umgebungsmodell für die städtebaulichen Grundlagen war dabei sehr minimalistisch. Zwar war der Abstraktionsgrad passend für die ersten formalen Entscheidungen, aber für den zukünftigen partizipativen Verlauf wäre vielleicht die Arbeit mit einem detaillierteren Modell noch spannend gewesen.

Beim dritten Workshop war der Aufbau sehr gut konzipiert. Durch die Kombination von theoretischer Einführung, praxisbezogenem Exkurs und detaillierten Entwurfsentscheidungen konnten sehr viele wichtige Informationen gesammelt werden. Gleichzeitig war das Treffen dank der verschiedenen Methoden kurzweilig und interessant für die Beteiligten. Die einleitende Präsentation war zwar sehr theoretisch, aber der Input in nachvollziehbaren Schritten und einfachen Grafiken umgesetzt.

Zudem war die Möglichkeit zur Korrektur mit den vorbereiteten Klett-Modellen gut gewählt. Ein besonderer Erfolg im gesamten Prozess war das Spiel zu den verschiedenen Tagesabläufen. Zwar war es eine verhältnismäßig einfache Methode mit geringem Aufwand, es ergaben sich aber sehr viele wertvolle Informationen über die alltägliche Nutzung. Es konnten spezifische Probleme in den praktischen Abläufen herausgefunden werden, ohne die Studierenden aktiv danach zu fragen. Gleichzeitig diente das Spiel als idealer Test, ob die konzipierten Funktionen diese Probleme lösen oder ob Optimierungsbedarf besteht. Rückblickend ergaben sich durch diese kurze praxisbezogene Methode viel wertvollere Learnings als durch manche theoretische Analyse. Das letzte Spiel zum räumlichen Diagramm hat ebenso zu sehr guten Ergebnissen geführt. Durch die Bearbeitung der Skalen zu theoretischen Fragen mussten sich die TeilnehmerInnen intensiv mit den eigenen Wünschen auseinandersetzen, bevor sie die spezifischen Moodboard-Fotos zuordnen sollten. Dadurch hatten sie eine genaue Vorstellung, welche räumlichen Situationen für sie die besten Lösungen darstellen. Diese detaillierten Informationen waren schließlich sehr aufschlussreich für den endgültigen Entwurf.

Insgesamt waren die Spiele am informativsten, bei denen zuerst eine theoretische Auseinandersetzung gefragt war und anschließend eine Aufgabe in Eigeninitiative gelöst werden sollte. Durch die Reflexion der Theorie fand eine ideale Vorbereitung auf die Umsetzung der Aufgaben statt. Im Nachhinein hätten mehr Methoden so wie das Spiel zu den Tagesabläufen konzipiert sein können, aber der gesamte Ablauf diente auch als Lernprozess.

Besonders hilfreich zur Architekturvermittlung war im gesamten Prozess die Vorgehensweise mit Moodboards und Beispielsituationen. Die Studierenden verbringen ihren Alltag primär in Gangschulen, die auf herkömmlichen Frontalunterricht ausgelegt sind. Deswegen war es wichtig, ihnen anhand verschiedenster Beispiele eine grobe Übersicht über potenzielle räumliche Möglichkeiten von Bildungseinrichtungen zu bieten. Durch das breite Spektrum an räumlichen Lösungen konnten die TeilnehmerInnen ihre eigenen Wünsche und Bedürfnisse besser reflektieren. Besonders wichtig war dabei, Beispiele aus verschiedenen architektonischen Richtungen wie Bibliotheken, Büros oder Schulen zu zeigen. Wie sich im Kapitel State of the Art gezeigt hat, müssen zukunftsfähige Universitäten Elemente von diesen Gebäudetypen adaptieren. Die Moodboards sollten also zusätzlich zur Kontrolle dieser These dienen. Gerade bei Faktoren wie ganztägigem Aufenthalt oder Digitalisierung bestätigte sich jedoch die Annahme, dass andere Gebäudetypen den Universitäten einen Schritt voraus sind.

8.2 Reflexion über gesamten Prozess

Der partizipative Ansatz hat sowohl den Ablauf als auch die Ergebnisse des Projekts maßgeblich beeinflusst. Durch das Integrieren der NutzerInnen hat sich im Vergleich zu herkömmlichen Entwurfsprojekten ein deutlich aufwendigerer Prozess ergeben, der mit erhöhtem Planungs- und Zeitaufwand verbunden war. Es war eine komplexe und durchdachte Vorgehensweise mit zusätzlichen Planungsschritten nötig, die jedoch schließlich zu einem systematischen und zielgerichteten Ablauf geführt hat.

Der gesamte Prozess wurde im Vorfeld in drei Abschnitte unterteilt, die jeweils eine wichtige Entwurfsphase umfassten. In jedem der Abschnitte wurde ein Treffen mit den Studierenden organisiert.

Die einzelnen Schritte wurden entsprechend für die Zusammenarbeit genau seziert und auf Grundlagen, Ziele und Methoden untersucht. Die führte zu einer viel intensiveren Auseinandersetzung mit den einzelnen Abschnitten führte. Es mussten viele zusätzliche Faktoren behandelt werden, die jedoch einen wichtigen Beitrag zur Qualität des Konzepts und des Entwurfs leisteten. Für die Workshops wurde zudem immer wieder der aktuelle Projektstand abstrahiert und als schrittweise aufgebaute Präsentation dargestellt. Dadurch ergaben sich viele zusätzliche Arbeitsschritte, in denen das Projekt genau untersucht wurde. Im gesamten Ablauf führte dies zu einem höheren Level an Reflexion und Kontrolle.

Die Recherchen zu Beginn der Arbeit zeigten, dass sich für den Umbau einer Hochschule diverse Funktionen und Räume von anderen Typologien abschauen lassen. Der Blick auf die verschiedenen Felder hat dabei wertvolle Learnings für die Zusammenarbeit mit den Studierenden geliefert. Anhand der behandelten Projekte konnte der Horizont für qualitative Lehr- und Lernräume erweitert werden, was sich in den Beispielen für die Workshops widerspiegelte. Durch den Vergleich der partizipativen Projekte zeigte sich zudem die Bedeutung der frühen Leistungsphasen und der Grundlagenanalysen. Der Fokus auf Leistungsphase 0 erlaubte in diesem Fall eine umfassende Bedarfsanalyse, die als solider Leitfaden und Entwurfsgrundlage diente. Essentiell für die erfolgreiche Durchführung der Partizipation war dabei die Architekturvermittlung. Durch eine verständliche Vorgehensweise mit Moodboards, anschaulichen Modellen und offenen Gesprächen konnte ein demokratischer Prozess auf Augenhöhe stattfinden. Die pädagogische Expertise der Studierenden wurde dabei durch ein umfassendes räumliches Bewusstsein ergänzt. Durch die schrittweise Umsetzung von abstrakten theoretischen Grundlagen zu einem detaillierten räumlichen Konzept war es außerdem trotz zunehmender Komplexität möglich, Transparenz und Nachvollziehbarkeit für die TeilnehmerInnen sicherzustellen. Kritisch zu betrachten war die Anzahl der TeilnehmerInnen. Zwar erlaubte die Anzahl von acht Personen einen intensiven Austausch untereinander, allerdings könnte durch eine größere TeilnehmerInnenanzahl ein noch repräsentativerer Überblick über die Bedürfnisse und Problemfelder entstehen. Um die intensive Zusammenarbeit und den direkten Austausch zu gewährleisten, wäre die parallele Arbeit mit verschiedenen kleinen Fokusgruppen ein interessanter Verbesserungsvorschlag.

8.3 Ergebnisse und Learnings

Aus den diversen Analysen und der partizipativen Zusammenarbeit entstand schließlich ein systematischer und fundierter Entwurfsvorschlag, der modernen Anforderungen und ästhetischen Ansprüchen entspricht und gleichzeitig die individuellen Bedürfnisse der Studierenden umsetzt.

Statt einem detailliert durchgeplanten Entwurf ergab sich viel mehr ein flexibles und adaptives Raumsystem, das immer weiter angepasst und optimiert werden kann. Die selbstständige Entwicklung der Workshop-Methoden ermöglichte im Prozess eine optimale individuelle Anpassung an die jeweiligen Entwurfsphasen. Die daraus resultierende Flexibilität und Adaptivität waren maßgeblich für den Erfolg des partizipativen Projekts. Durch die intensive Auseinandersetzung mit den einzelnen Projektschritten fand eine wiederholte Reflexion und Kontrolle statt, die wesentlich zur Qualität des Konzepts und des Entwurfs beigetragen hat. In den Workshops konnten eventuelle Fehleinschätzungen und falsche Entscheidungen durch den partizipativen Ansatz korrigiert werden, was auf das Potenzial einer frühzeitigen NutzerInnenbeteiligung schließen lässt. Eine spannende Erkenntnis war dabei, dass Fehleinschätzungen und falsche Entscheidungen hauptsächlich zu Beginn des Prozesses stattfanden. Nach dem zweiten Workshop gab es kaum noch Verbesserungsbedarf an den selbstständigen Weiterentwicklungen des Konzepts. Dies lässt darauf schließen, dass nach den ersten Terminen und partizipativen Methoden schon ein wesentlicher Teil der Perspektiven und Wünsche der Studierenden verstanden werden konnte. Diese Erkenntnis zeigt, dass partizipative Treffen mit adäquaten Methoden einen maßgeblichen Unterschied bei der Interessenvertretung von NutzerInnen machen können. Auch wenn das gegenseitige Verständnis und die Zielführung durch möglichst viel Zusammenarbeit weiter optimiert werden kann, können schon wenige partizipative Methoden ausreichen, um die Zufriedenheit der Zielgruppen wesentlich zu verbessern.

Die Besonderheit an diesem partizipativen Projekt ist, dass nicht nur ein Entwurf mit NutzerInnenbeteiligung stattgefunden hat, sondern auch eine transdisziplinäre Zusammenarbeit auf Augenhöhe. Trotz der anfänglichen Parallelen zur Methodik der *Baupiloten* fand ein grundlegend unterschiedlicher Prozess statt. Die Studierenden nahmen dabei von Anfang an eine bedeutende ExpertInnenrolle ein, was zu einem spannenden Rollentausch führte. In den Workshops mussten die Pädagogikstudierenden als ExpertInnen für Räume agieren, während aus ArchitektInnen­sicht die Rolle der Pädagogik eingenommen werden musste. Dadurch fand auf beiden Seiten eine Wissensvermittlung und gegenseitiges Learning statt. Die Zusammenarbeit führte schließlich zu einem fundierten Vorgang mit einem breitem Wissensspektrum. Im Gegensatz zu den herkömmlichen Top-Down-Prozessen in der Architektur ergab sich somit ein systematischer iterativer Prozess mit wertvollen Rückkopplungsschleifen aus verschiedenen Fachwissensbereichen. Interessant war dabei, dass die TeilnehmerInnen zu Beginn noch skeptisch gegenüber der abstrakten und theoretischen Vorgehensweise waren, nach den ersten Treffen jedoch immer mehr Vertrauen in den Prozess bekamen. Durch die schrittweise diagrammatische Darstellung der gemein-

samen Ergebnisse konnten sie genau nachvollziehen, wie ihre Informationen umgesetzt und schließlich zu einem detaillierten Raumsystem wurden. Die zunehmende Motivation und Eigeninitiative der TeilnehmerInnen nach den ersten Treffen zeigte deutlich das Potenzial partizipativer Ansätze, das Engagement und die Beteiligung von TeilnehmerInnen zu fördern. Dafür war es jedoch essentiell, eine grundsätzliche Vertrauensbasis zu schaffen.

Das Forschungsinteresse dieser Arbeit war, zu erarbeiten, wie ein partizipativer Prozess systematisch gestaltet werden kann, um aus den Bedürfnissen von NutzerInnen ein fundiertes räumliches Konzept zu entwickeln. Anhand der umfassenden Recherchen und dem eigenen Prozess ergeben sich dafür eindeutige Erkenntnisse. Maßgeblich für eine zielgerichtete Umsetzung ist dabei, den Ablauf im Vorfeld in sinnvolle Schritte zu unterteilen. Für jeden der Schritte muss definiert werden, welche Grundlagen und Methoden benötigt werden und welche Ergebnisse man erzielen möchte. Auf Grundlage dessen müssen passende Methoden entwickelt werden, um benötigte Informationen zu sammeln. Anhand dieser Arbeit zeigt sich, dass dabei Methoden besonders wertvoll sind, deren Ergebnisse für die TeilnehmerInnen nicht offensichtlich erkennbar sind. Für die Umsetzung der Partizipation ist dabei allgemein eine strukturierte und durchdachte Vorgehensweise wichtig. Gleichzeitig ist es jedoch auch essentiell, flexibel und adaptiv auf jeweilige Situationen zu reagieren, um Methoden an individuelle Fragen und Probleme anpassen zu können. Für die Methodik und die Darstellung ist es entscheidend, eine Balance aus Abstraktion und Anschaulichkeit zu finden, um bei allen TeilnehmerInnen die Transparenz und Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten. Diese Arbeit zeigt, dass sich durch eine anfängliche abstrakte und diagrammatische Darstellungsweise mit anschaulichen Modellen wertvolle Informationen sammeln ließen. Gleichzeitig ergab sich somit eine solide Basis an Verständnis für das Konzept, die einen unproblematischen Übergang zur Dreidimensionalität und komplexen Raumzusammenhängen ermöglichte. Für Architekturschaffende ergibt sich in diesem Prozess eine wichtige Rolle zur Moderation, Vermittlung und Umsetzung. Den TeilnehmerInnen muss verdeutlicht werden, welche Möglichkeiten die Architektur als Werkzeug zur Problemlösung hat. Dieses Projekt zeigt, dass dabei auch simple Methoden wie Moodboard-Fotos ein wertvolles Kommunikations-Tool sein können.

Ein breites Spektrum an räumlichen Beispielen hat in diesem Fall wesentlich dazu beigetragen, die Interessen und Wünsche der NutzerInnen, sowie individuelle Präferenzen und Abneigungen auf unkomplizierte Art und Weise zu identifizieren. Die größte Herausforderung und Verantwortung der ArchitektInnen ist somit in partizipativen Prozessen, verständliche und adäquate Methoden zu entwickeln. Je nach Zielgruppe kann dadurch ein unterschiedliches Level an Expertise vorausgesetzt oder vermittelt werden. Am Beispiel dieser Arbeit zeigt sich, dass im Idealfall eine transdisziplinäre Zusammenarbeit von ExpertInnen mit gegenseitiger Wissensvermittlung stattfinden kann. Das fundierte räumliche Konzept ist in diesem Fall durch eine durchdachte und systematische Vorgehensweise entstanden, bei der im Vorfeld schon viele wichtige Ziele definiert waren.

Durch die schrittweise Weiterentwicklung der abstrakten Grundlagen zu einem detaillierten räumlichen Diagramm ist ein exakter und maßgeschneiderter Entwurfsvorschlag entstanden, der sowohl umgesetzt, als auch weiter optimiert werden könnte.

8.4 Potenziale für andere Anwendungen

Das Projekt hat deutlich gezeigt, dass mithilfe der richtigen Methoden wertvolle Informationen über die Bedürfnisse und Perspektiven von NutzerInnen erarbeitet werden können. Die wichtigste Qualität war hierbei die strukturierte und systematische Vorgehensweise in Verbindung mit Flexibilität und Adaptivität. Zentraler Aspekt dabei waren die selbst entwickelten Methoden, die individuell an die NutzerInnen, den Projektstand und jeweilige Fragen und Probleme angepasst wurden. Im Anschluss an das Projekt stellt sich die Frage, ob die entwickelten Methoden auch auf andere Projekte und Zielgruppen anwendbar wären. Durch die durchdachte Unterteilung der Projektschritte und die ergebnisoffene und flexible Vorgehensweise könnte das entwickelte Konzept definitiv als Grundlage für andere Projekte oder Zielgruppen dienen. Dabei muss jedoch beachtet werden, dass die Individualität und die selbst entwickelten Methoden maßgeblich für den Erfolg des Projekts waren. Wie schon in der anfänglichen Analyse der partizipativen Projekte zeigt sich also, dass es sinnvoll und wichtig ist, sich Methoden, Aspekte und Vorgehensweisen von erfolgreichen Beispielen abzuschauen, jedoch bei jedem Projekt spezifische Zielgruppen, Rahmenbedingungen und Ergebnisse berücksichtigt werden müssen. Anhand dieses Projekts zeigt sich außerdem, dass eine gemeinsame Arbeit auf Augenhöhe wesentlich zum Erfolg eines partizipativen Projekts beitragen kann. Neben einem strukturierten Ablauf ist es somit wichtig, individuelle Maßnahmen zur Architekturvermittlung durchzuführen.

8.5 Ausblick

Im Rahmen des Projekts und der im Vorfeld definierten Ziele ist der Prozess an der Stelle erfolgreich abgeschlossen. Im Vergleich zu den Projektschritten der partizipativen Beispielen und der systematischen Methode der *Baupiloten* zeigt sich jedoch, dass das Potenzial der NutzerInnenbeteiligung noch nicht ausgeschöpft ist. Aus den bisherigen Entwurfsschritten hat sich zwar ein fundiertes und detailliertes Konzept ergeben, in der weiteren Ausarbeitung gäbe es jedoch noch weiteres Potenzial für zusätzliche Treffen. Im Vergleich zur *Baupiloten*-Methode würde der resultierende Projektstand der Machbarkeitsstudie der vorletzten Stufe entsprechen. Die nächsten Schritte wären die Umsetzung mit stetiger Zusammenarbeit in allen Leistungsphasen, sowie die Begleitung der Nutzung. Aus Beispielen wie den Ansätzen von Yona Friedman zeigt sich, dass durch adaptive Konzepte und motivierte ArchitektInnenarbeit die anfangs definierten Feedback-Schleifen auch noch während der Nutzung weitergeführt werden könnten und eine stetige Anpassung und Optimierung stattfinden könnte.

Das Projekt zeigt, dass ein durchdachter Partizipationsprozess es ermöglicht, die Interessen und Perspektiven von NutzerInnen genau zu identifizieren und zielgerichtet umzusetzen. Vor allem Treffen in den frühen Projektphasen und ausführliche Bedarfsanalysen mit den NutzerInnen können dazu dienen, architektonische Fehleinschätzungen grundlegend vorzubeugen. Auch wenn Architekturschaffende keine böartigen Absichten haben, kann eine spekulative Abschätzung von Bedürfnissen sich schwerwiegend auf die Qualitäten des Lebensraums von NutzerInnen auswirken. Für das Feld der Architektur bedeutet das, dass partizipative Projekte zwar einen deutlichen planerischen Mehraufwand mit sich bringen, jedoch in einem zielgerichteten Prozess und einer hohen NutzerInnenzufriedenheit resultieren können. Obwohl dadurch teilweise das eigene ArchitektInnen-Ego und ästhetische Interessen in den Hintergrund gestellt werden, zeigen Projekte wie die Helsinki Central Library, dass das keinesfalls eine zurückhaltende und banale Architektur bedeutet. Gerade bei Institutionen, die einen wesentlichen Teil im Alltag vieler Menschen einnehmen, muss sich letztendlich die Frage gestellt werden, ob die Interessen von ArchitektInnen oder die von NutzerInnen durchgesetzt werden sollen.

Als abschließenden Appell möchte ich die Bedeutung einer inklusiven und partizipativen Forschung hervorheben. Oftmals werden Forschungsprojekte in einem elitären Kontext entwickelt und ausschließlich von AkademikerInnen bearbeitet und veröffentlicht. Dadurch entsteht eine Barriere, die den Zugang für die Allgemeinheit erschwert. Es ist jedoch entscheidend zu erkennen, dass die Realität der Betroffenen die Gestaltung unserer Forschung beeinflussen sollte und nicht nur unsere Vorstellung davon, wie sie sein sollte. Die methodische und fachliche Expertise sollte in Einklang mit den Gedanken und Bedürfnissen der NutzerInnen gebracht werden, um Probleme ganzheitlich zu erfassen und effektive Lösungen zu entwickeln. Partizipative Ansätze ermöglichen es, die Perspektiven und Wünsche der Betroffenen frühzeitig zu verstehen und in den Forschungsprozess zu integrieren. Diese Zusammenarbeit auf Augenhöhe führt nicht nur zu fundierten Ergebnissen, sondern stärkt auch das Vertrauen und Engagement der Teilnehmenden. Meine Arbeit hat gezeigt, dass durch einen strukturierten und flexiblen partizipativen Prozess wertvolle Erkenntnisse gewonnen werden können, die zu maßgeschneiderten Lösungen führen. Es ist daher von entscheidender Bedeutung, die Barrieren zwischen Forschung und Allgemeinheit aufzulösen und transdisziplinäre Zusammenarbeit und partizipative Ansätze zu fördern. In zukünftigen Projekten sollten wir uns bemühen, die Grenzen des elitären Forschungskontexts zu durchbrechen und eine breitere Vielfalt an Perspektiven einzubeziehen. Nur durch eine offene und inklusive Forschung können wir nachhaltig Lösungen entwickeln, die den Bedürfnissen und Realitäten von Menschen gerecht werden und eine positive Wirkung für die Gesellschaft bieten.

Literaturverzeichnis

ALA Architects (2018): Oodi Helsinki Central Library. in: *archdaily*. unter: https://www.archdaily.com/907675/oodi-helsinki-central-library-ala-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab (aufgerufen am 23.01.2024)

Arnstein, Sherry (1969): A ladder of citizen participation. in: *Journal of the American Planning Association*. unter: <https://doi.org/10.1080/01944366908977225> (aufgerufen am 20.01.2024)

Augsburg, Ralf (2018): Wien: „Alle neu gebauten Schulen sind Ganztagschulen“ in: *Bundesministerium für Bildung und Forschung*. unter: <https://www.ganztagschulen.org/de/ganztagschule-vor-ort/schulbau-und-schularchitektur/wien-alle-neu-gebauten-schulen-sind-ganztagschulen.html#:~:text=Poduschka%3A%20Alle%20Schulen%2C%20die%20in,und%20Freizeit%20wechseln%20sich%20ab.> (aufgerufen am 24.01.2024)

Barry, Eloise (2022): The Office of the Future is Greener, More Social, and Might Even Include Childcare. in: *Time*. unter: <https://time.com/6223012/workplaces-of-the-future/> (aufgerufen am 21.01.2024)

Basner, Tina; Gregory Luisa (2023): Gelebte Partizipation: Wie die Universität Basel neue Lernumgebungen schafft. in: *strategie digital*. unter: https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/strategie-digital_ausgabe04_Lernraeume_einseitig.pdf (aufgerufen am 10.01.2024)

Baupiloten (o.D.): Die Baupiloten-Methode unter: <https://www.baupiloten.com/de/method> (aufgerufen am 10.01.2024)

Becker, Alexandra; Stang, Richard (2023): Lernräume für die Zukunft gestalten - Perspektiven einer Neuorientierung. in: *strategie digital*. unter: https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/strategie-digital_ausgabe04_Lernraeume_einseitig.pdf (aufgerufen am 20.02.2024)

Bergmann, Julia (2017): Bibliothek als „öffentliches Wohnzimmer“: Eindrücke von Bibliotheksreisen in Skandinavien, den Niederlanden und Kolumbien - ein Interview. in: *Bibliotheksdienst*. unter: <https://doi.org/10.1515/bd-2017-0016> (aufgerufen am 21.01.2024)

Brandt, Sabina (2023): Drei Fragen zur Lernraumentwicklung an der Universität Basel. in: *strategie digital*. unter: https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/strategie-digital_ausgabe04_Lernraeume_einseitig.pdf (aufgerufen am 07.01.2024)

Bundesimmobiliengesellschaft (2018): Baubeginn für Sanierung und Erweiterung der PH Wien. unter: <https://www.big.at/presse-news/highlights/baubeginn-fuer-sanierung-und-erweiterung-der-ph-wien#:~:text=Die%20Bundesimmobiliengesellschaft%20hat%20vor%20kurzem,die%20Fertigstellung%20bis%20Ende%202022.> (aufgerufen am 21.01.2024)

Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (2017): Die Weisheit der Vielen - Bürgerbeteiligung im digitalen Zeitalter. in: *Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung*. unter: https://www.bbsr.bund.de/BBSR/DE/veroeffentlichungen/sonderveroeffentlichungen/2017/smart-cities-buergerbeteiligung-dl.pdf?__blob=publicationFile&v=2 (aufgerufen am 20.01.2024)

Bundeszentrale für politische Bildung (2018): Der Raum als „dritter Pädagoge“: Über neue Konzepte im Schulbau. in: *bpb*. unter: <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/278835/der-raum-als-dritter-paedagoge-ueber-neue-konzepte-im-schulbau/> (aufgerufen am 21.01.2024)

Burchard, Amory (2023): Marode Unigebäude in Berlin: Hochschulen brauchen 5,1 Milliarden Euro. in: *Tagesspiegel*. unter: <https://www.tagesspiegel.de/wissen/marode-unigebaeude-in-berlin-hochschulen-brauchen-51-milliarden-euro-9298577.html> (aufgerufen am 08.02.2024)

Charitonidou, Marianna (2021): Revisiting Giancarlo De Carlo's Participatory Design Approach: From the Representation of Designers to the Representation of Users. in: *heritage*. unter: https://mdpi-res.com/d_attachment/heritage/heritage-04-00054/article_deploy/heritage-04-00054-v3.pdf?version=1624522727 (aufgerufen am 23.01.2024)

Frank, Andrea (2023): Drei Gründe für die Entwicklung neuer Lernräume. in: *strategie digital*. unter: https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/strategie-digital_ausgabe04_Lernraeume_einseitig.pdf (aufgerufen am 08.02.2024)

Fuller, Martin (2017): An Analysis of Jane Jacobs's The Death and Life of Great American Cities. unter: <https://doi.org/10.4324/9781912282661> (aufgerufen am 20.01.2024)

De Carlo, Giancarlo (1970): Die Öffentlichkeit der Architektur. in: Susanne Hauser, Christa Kamleithner, Roland Meyer (HG): *Architekturwissen. Grundlagentexte aus den Kulturwissenschaften zur Logistik des sozialen Raums*, transcript, Bielefeld, 2013. S.416

- Der Standard** (2022): Auch steirische Universitäten wollen gegen geplantes Uni-Budget protestieren. in: *Der Standard*. unter: <https://www.derstandard.at/story/2000140810813/auch-steirische-universitaeten-wollen-gegen-geplantes-uni-budget-protestieren> (aufgerufen am 08.02.2024)
- Gensler** (2019): Patreon Office. in: *archdaily*. unter: <https://www.archdaily.com/922918/patreon-office-gensler> (aufgerufen am 21.01.2024)
- Gesellschaft für digitale Bildung** (2022): Der Raum als dritter Pädagoge. in: *gfdb* unter: <https://www.gfdb.de/raum-als-dritter-paedagoge> (aufgerufen am 20.02.2024)
- Grote, Janie** (1992): Matrix: A Radical Approach To Architecture. in: *Journal of Architectural and Planning Research*. unter: <https://www.spatialagency.net/database/matrix.feminist.design.co-operative> (aufgerufen am 20.01.2024)
- Gutsche, David** (2022): Das sensor 2x5 Interview mit: Björn Hekmati (Zentrum Baukultur) in: *sensor magazin*. unter: <https://sensor-magazin.de/das-sensor-2x5-interview-mit-bjoern-hekmati-zentrum-baukultur/> (aufgerufen am 20.01.2024)
- Hamdi, Nabeel** (1995): Housing Without Houses: Participation, Flexibility, Enablement. Intermediate Technology. unter: <https://www.spatialagency.net/database/nabeel.hamdi> (aufgerufen am 21.01.2024)
- Hill, Anthony** (1976): Yona Friedman: An Appreciation. in: *RIBA Journal*. unter: <https://www.spatial-agency.net/database/groupe.detudes.darchitecture> (aufgerufen am 21.01.2024)
- Hochschulforum Digitalisierung** (2023): Community-Beiträge: Good Practices Lernräume. in: *strategie digital*. unter: https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/strategie-digital_ausgabe04_Lernraeume_einseitig.pdf (aufgerufen am 20.02.2024)
- Hofmann, Susanne** (2012): Baupiloten: Bildungsarchitektur gestalten. in: bpb. unter: <https://www.bpb.de/lernen/kulturelle-bildung/138936/baupiloten-bildungsarchitektur-gestalten/> (aufgerufen am 10.01.2024)
- Hofmann, Susanne** (2023): Partizipation macht Architektur: die Baupiloten - Methode und Projekte. Jovis Verlag.
- Hofmeister, Sandra** (2021): Activate the Public: Oodi Central Library in Helsinki Wins Detail Prize. in: *Detail*. unter: https://www.detail.de/de_en/activate-the-public-oodi-central-library-in-helsinki-wins-detail-prize (aufgerufen am 23.01.2024)
- Kaminer, Tahl** (2014): The contradictions of participatory architecture and *Empire*. in: *arq: Architectural Research Quarterly*. unter: <https://doi.org/10.1017/S135913551400027X> (aufgerufen am 20.01.2024)
- Kolbert, Lara** (2023): Mit Stakeholderansätzen zu zukunftsorientierten Lernräumen. in: *strategie digital*. unter: https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/strategie-digital_ausgabe04_Lernraeume_einseitig.pdf (aufgerufen am 08.02.2024)
- Korody, Nicholas** (2016): Learning from 'Learning from Las Vegas' with Denise Scott Brown, Part I: The Foundation. in: *archinect*. unter: <https://archinect.com/features/article/149970924/learning-from-learning-from-las-vegas-with-denise-scott-brown-part-i-the-foundation#:~:text=In%20Learning%20from%20Las%20Vegas%2C%20architecture%20appears%20as%20%E2%80%9Cdecorated%20shed,acted%20more%20as%20%E2%80%9Cducks%E2%80%9D.> (aufgerufen am 24.01.2024)
- Lemola, Johanna** (2019): Oodi as textbook case of service design. unter: <https://oodihelsinki.fi/en/oodi-textbook-case-service-design/> (aufgerufen am 20.01.2024)
- Luck, Rachael** (2018): Participatory design in architectural practice: Changing practices in future making in uncertain times. in: *Design Studies*. unter: <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.10.003> (aufgerufen am 20.01.2024)
- Lushington, Nolan; Rudolf, Wolfgang; Wong, Liliane** (2016): OBA - Openbare Bibliotheek Amsterdam. in: *Libraries: A Design Manual*. unter: <https://doi.org/10.1515/9783038216308-030> (aufgerufen am 21.01.2024)
- Mortice, Zach** (2023): The Future of the Office Is Cozy. in: *Bloomberg*. unter: <https://www.bloomberg.com/news/features/2023-11-26/post-pandemic-office-design-emphasizes-calm-comfort-privacy> (aufgerufen am 21.01.2024)
- Nicodemus, Brian** (2023): Beyond Books, Libraries Are Vital Community Hubs. in: *Gensler*. unter: <https://www.gensler.com/blog/beyond-books-libraries-are-vital-community-hubs> (aufgerufen am 10.01.2024)

- nonconform** (2018): 3 Schulen unter einem Dach. unter: https://www.nonconform.at/wp-content/uploads/2022/02/nonconform_Bildungszentrum_Leoben.pdf (aufgerufen am 20.01.2024)
- Oliveira, Olivia de** (2006): Subtle Substances of the Architecture of Lina Bo Bardi. in: *Gustavo Gili*. unter: <https://www.e-periodica.ch/cntmng?pid=wbw-004:2007:94::1024> (aufgerufen am 20.01.2024)
- Pädagogische Hochschule Wien** (o.D.): Daten und Fakten. unter: <https://phwien.ac.at/daten-und-fakten/> (aufgerufen am 21.01.2024)
- Pädagogische Hochschule Wien** (o.D.): Welcome to the University College of Teacher Education Vienna. unter: <https://phwien.ac.at/university-college-of-teacher-education/> (aufgerufen am 21.01.2024)
- ppag architects** (2014): Bildungscampus Sonnwendviertel Wien. in: *gat.news*. unter: <https://gat.news/nachrichten/bildungscampus-sonnwendviertel-wien> (aufgerufen am 23.01.2024)
- Praxis Mittelschule Wien** (o.D.): Organisatorisches Konzept. unter: <https://legacy.phwien.ac.at/schule-pms/organisatorisches-konzept> (aufgerufen am 01.02.2024)
- Praxis Volksschule Wien** (o.D.): Das sind wir. unter: <https://legacy.phwien.ac.at/schule-pvs/das-sind-wir#article-id-1225> (aufgerufen am 01.02.2024)
- Prill, Anne** (2023): Innovative Lernräume für eine zukunftsorientierte Lernkultur. in: *strategie digital*. unter: https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/strategie-digital_ausgabe04_Lernraeume_einseitig.pdf (aufgerufen am 08.02.2024)
- Rome, Adam W.** (1998): William Whyte, Open Space and Environmental Activism. in: *Geographical Review*. unter: <https://doi.org/10.1111/j.1931-0846.1998.tb00108.x> (aufgerufen am 20.01.2024)
- Sanoff, Henry** (1988): Participatory Design in Focus. unter: https://www.researchgate.net/publication/254072812_Participatory_Design_in_Focus (aufgerufen am 20.01.2024)
- Seamon, David** (2007): Christopher Alexander and a Phenomenology of Wholeness. unter: <https://www.researchgate.net/publication/229002322> (aufgerufen am 20.01.2024)
- Winter, Nadine** (2018): Bibliotheken im Wandel: Ein Ort für Kreativität und Austausch. in: *politik-digital*. unter: <https://www.politik-digital.de/news/bibliotheken-im-wandel-ein-ort-fuer-kreativitaet-und-austausch-154407/> (aufgerufen am 20.02.2024)
- Zukunftsinstitut** (2023): Megatrend New Work. in: *zukunftsinstitut*. unter: <https://www.zukunftsinstitut.de/zukunftsthemen/megatrend-new-work> (aufgerufen am 20.02.2024)

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Bildungscampus Sonnwendviertel, PPAG architects** (2014), in: *ppag* unter: <https://www.ppag.at/de/projects/bildungscampus/> (aufgerufen am 20.01.2024) S.8
- Abb. 2: Grundriss Schulcluster, Bildungscampus Sonnwendviertel, PPAG architects** (2014), in: *ppag* unter: <https://www.ppag.at/de/projects/bildungscampus/> (aufgerufen am 20.01.2024) S. 8
- Abb. 3: Patreon Headquarter, Gensler** (2019), in: *archdaily.* unter: <https://www.archdaily.com/922918/patreon-office-gensler> (aufgerufen am 18.01.2024) S. 10
- Abb. 4: Grundriss, Patreon Headquarter, Gensler** (2019), in: *archdaily.* unter: <https://www.archdaily.com/922918/patreon-office-gensler> (aufgerufen am 18.01.2024) S. 11
- Abb. 5: OBA Amsterdam, Jo Coenen Architects** (2022), in: *Library Ranking Europe.* unter: <http://libraryranking.com/review/openbare-bibliotheek-amsterdam-2/> (aufgerufen am 20.02.2024) S. 12
- Abb. 6: OBA Amsterdam, Jo Coenen Architects** (2022), in: *Library Ranking Europe.* unter: <http://libraryranking.com/review/openbare-bibliotheek-amsterdam-2/> (aufgerufen am 20.02.2024) S. 12
- Abb. 7: Giancarlo de Carlo debates with Gianemilio Simonetti as protesting students take over the fourteenth Milan Triennale in May 1968. Photograph by Cesare Colombo.** (2021), in: *Charitonidou, Marianna: Revisiting Giancarlo De Carlo's Participatory Design Approach: From the Representation of Designers to the Representation of Users,* unter: <https://doi.org/10.3390/heritage4020054> (aufgerufen am 10.02.2024) S.20
- Abb. 8: Yona Friedman: The User Type** (2019) in: *The architecture of the participation of Giancarlo de Carlo revisited. Virus, Sao Carlos,* unter: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus18/?sec=4&item=3&lang=en> (aufgerufen am 10.02.2024) S.20
- Abb. 9: Lina Bo Bardi, Preliminary Study** (1965), Sculptural stage props on Trianon Terrace, Museum of Art São Paulo. India ink and watercolour on paper, in: *Drawing Matter.* unter: <https://drawingmatter.org/lina-bo-bardi-public-plaza-and-museum-of-art-sao-paolo/> (aufgerufen am 10.02.2024) S.21
- Abb. 10: The Illustrated Story of Jane Jacobs** (2021), in: *the urban mycelium.* unter: <https://theurbanmycelium.com/the-illustrated-story-of-jane-jacobs/> (aufgerufen am 10.02.2024) S.21
- Abb. 11: William H. Whyte's Recipe for Good Public Spaces** (2022), in: *the urban mycelium.* unter: <https://theurbanmycelium.com/william-whyte-recipe-for-good-public-spaces/> (aufgerufen am 11.02.2024) S.22
- Abb. 12: Sherry Arnstein: Ladder of Citizen Participation** (o.D.) in: *George Julian Knowledge Transfer Consultancy.* unter: <https://www.georgejulian.co.uk/2013/01/22/social-media-and-citizen-engagement/> (aufgerufen am 11.02.2024) S.22
- Abb. 13: Baupiloten-Workshop** (2023), in: *Baupiloten.* unter: <https://www.baupiloten.com/de/news/trialoge-an-der-albert-gutzmann-schule-berlin> (aufgerufen am 01.02.2024) S.23
- Abb. 14: Kindergarten Taka-Tuka-Land, Berlin - Baupiloten** (o.D.). in: *spatial agency.* unter: <https://www.spatialagency.net/database/baupiloten> (aufgerufen am 12.02.2024) S.23
- Abb. 15: Bildungszentrum Pestalozzi - nonconform architects** (o.D.) in: *nonconform.* unter: <https://www.nonconform.at/architektur/bildungszentrum-pestalozzi-leoben/> (aufgerufen am 10.02.2024)
- Abb. 16: Bildungszentrum Pestalozzi: Timeline Partizipation** (eigene Darstellung) S.24
- Abb. 17: Helsinki Central Library Oodi, ALA Architects** (o.D.) in: *ALA Architects.* unter: <https://ala.fi/work/helsinki-central-library/> (aufgerufen am 20.02.2024) S.26
- Abb. 18: Book Heaven, Helsinki Central Library Oodi, ALA Architects** (2018), in: *archdaily.* unter: <https://www.archdaily.com/907675/oodi-helsinki-central-library-ala-architects> (aufgerufen am 20.02.2024) S.27
- Abb. 19: Helsinki Central Library Oodi, Timeline Partizipation** (eigene Darstellung) S.28
- Abb. 20: Lernoullianum, Universität Basel** (2015), in: *Universität Basel.* unter: <https://beast.unibas.ch/nicht-zu-laut-nicht-zu-steif-der-neue-skuba-lernraum/> (aufgerufen am 26.02.2024) S.29
- Abb. 21: Universität Basel, Timeline Partizipation** (eigene Darstellung) S.30
- Abb. 22: Iterativer Entwurfsprozess** (eigene Darstellung) S.35
- Abb. 23: Systematischer Ansatz für Projektphasen und Workshops** (eigene Darstellung) S.36
- Abb. 24: PH Wien - Campus und Umgebung** (eigene Darstellung) S.40
- Abb. 25: PH Wien, Haus 4** (eigene Darstellung) S.41
- Abb. 26: Umgebungsanalyse 1: Gebäudenutzung / Angebot & Bedarf** (eigene Darstellung) S.44

- Abb. 27: Umgebungsanalyse 2: Grünflächen - Verfügbarkeit & Nutzungspotenzial** (eigene Darstellung) S. 45
- Abb. 28: Umgebungsanalyse 3: Verkehrssituation** (eigene Darstellung) S. 45
- Abb. 29: Spielaufbau Venn-Diagramm** (eigene Darstellung) S. 48
- Abb. 30: Ausgewählte Situationen der Studierenden 1: Core** (eigene Darstellung) S.49
- Abb. 31: Ausgewählte Situationen der Studierenden 2: Wohnliche Office-Atmosphäre** (eigene Darstellung) S. 49
- Abb. 32: Ausgewählte Situationen der Studierenden 3: verschiedene Arbeits- & Freizeitsettings** (eigene Darstellung) S. 50
- Abb. 33: Analyse von Haus 4** (eigene Darstellung) S. 51
- Abb. 34: Versuch zur groben Dimensionierung 1** (eigene Darstellung) S. 53
- Abb. 35: Städtebauliche Grundlagen** (eigene Darstellung) S. 54
- Abb. 36: Haus 4 - alte & neue Funktionen** (eigene Darstellung) S. 55
- Abb. 37: Aufteilung in Funktionsbereiche** (eigene Darstellung) S. 55
- Abb. 38: Zonierung der Funktionsbereiche** (eigene Darstellung) S. 56
- Abb. 39: Schematisches Konzept zu Öffentlichkeit & Privatsphäre** (eigene Darstellung) S. 57
- Abb. 40: Spiel 1: Zonierung der Funktionen** (eigene Darstellung) S. 60
- Abb. 41: Ergebnisse: Funktionszuordnung der Studierenden** (eigene Darstellung) S. 61
- Abb. 42: Spiel 2: Zonierung im 3D-Modell** (eigene Darstellung) S. 62
- Abb. 43: Spiel 3: 3D-Volumen** (eigene Darstellung) S. 63
- Abb. 44: Ergebnis 3D-Volumen** (eigene Darstellung) S. 64
- Abb. 45: Schema Workshop-Modell** (eigene Darstellung) S. 65
- Abb. 46: Workshop-Modell** (eigene Darstellung) S. 65
- Abb. 47: Vertikale Zonierung** (eigene Darstellung) S. 68
- Abb. 48: Horizontale Teilung** (eigene Darstellung) S. 69
- Abb. 49: Kombination zu erstem räumlichen Diagramm** (eigene Darstellung) S. 70
- Abb. 50: Formale Grundlagen für Machbarkeitsstudie** (eigene Darstellung) S. 71
- Abb. 51: Machbarkeitsstudie zur räumlichen Umsetzung** (eigene Darstellung) S. 72
- Abb. 52: Endgültige vertikale Zonierung** (eigene Darstellung) S. 73
- Abb. 53: Endgültige horizontale Zonierung** (eigene Darstellung) S. 74
- Abb. 54: Städtebauliche Grundlagen** (eigene Darstellung) S. 74
- Abb. 55: Horizontale Teilung** (eigene Darstellung) S. 74
- Abb. 56: Boxen-Diagramm** (eigene Darstellung) S. 75
- Abb. 57: Verschieben der Volumen** (eigene Darstellung) S. 75
- Abb. 58: Entstehen der Zwischenzone** (eigene Darstellung) S. 75
- Abb. 59: Kombination mit vertikaler Zonierung** (eigene Darstellung) S. 76
- Abb. 60: Räumliches Boxen-System** (eigene Darstellung) S. 77
- Abb. 61: Interne Orientierung** (eigene Darstellung) S. 77
- Abb. 62: Workshop-Fotos: Spiel 2** (eigene Darstellung) S. 80
- Abb. 63: Ergebnisse Spiel 2** (eigene Darstellung) S. 81
- Abb. 64: Spielfeld Spiel 3: Plakat zum räumlichen Diagramm** (eigene Darstellung) S. 83
- Abb. 65: Skala zu Boxen** (eigene Darstellung) S. 84
- Abb. 66: Workshop-Fotos: Spiel 3** (eigene Darstellung) S. 84
- Abb. 67: Spiel 3 Ergebnisse: Café & Food-Court** (eigene Darstellung) S. 85
- Abb. 68: Spiel 3 Ergebnisse: Aula & Eingangsbereich** (eigene Darstellung) S. 86
- Abb. 69: Spiel 3 Ergebnisse: Audimax, & Werkstätte; Bibliothek** (eigene Darstellung) S. 87
- Abb. 70: Spiel 3 Ergebnisse: Hörsäle & Verwaltung; Co-Working** (eigene Darstellung) S. 88
- Abb. 71: Spiel 3 Ergebnisse: Seminarräume** (eigene Darstellung) S. 89
- Abb. 72: Spiel 3 Ergebnisse: Lounge & Entspannung; Produktivität & Konzentration** (eigene Darstellung) S. 90
- Abb. 73: Endgültiges räumliches System** (eigene Darstellung) S. 93
- Abb. 74: Gesamte Axonometrie** (eigene Darstellung) S. 94
- Abb. 75: Axonometrie zu individueller Gestaltung: Cafe & Food-Court** (eigene Darstellung) S.95
- Abb. 76: Axonometrie zu individueller Gestaltung: Seminarräume** (eigene Darstellung) S. 95

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe; die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, 27.02.2024