

> **spielregeln** <  
ein konzept für öffentliche räume



Inhalt

- Wettbewerbsbeitrag
- Ausschreibungstext
- Publikationen
  - innovation habitat
  - competition online
- links | impressum

## **Abstract**

Der Ernst-Reuter-Platz wird ein Zentrum ausstrahlender Aktivitäten, das die angrenzenden Stadtquartiere und Universitäten vernetzt.

Baulich ändert sich nicht viel.  
Es gibt nur neue Spielregeln.

## Die städtebauliche Situation

Der Ernst-Reuter-Platz liegt als einer der dominanten Punkte auf dem Straßenzug Bismarckstraße / Straße des 17. Juni, und somit auf der im so genannten Dritten Reich ausgebauten Ost-West-Achse. Der Platz ordnet sich dieser Achse von der Verkehrsführung zwar unter, verhält sich aber in seiner sonstigen städtebaulichen und architektonischen Haltung antithetisch zu den Konzepten der Achse.

Auf den Platz führen sternförmig Straßen zu, die den Platz in fünf „Tortenstücke“ segmentieren. Drei dieser Tortenstücke weisen im unmittelbaren Platzumfeld dominierende Nutzungen der TU auf. Nur zwei dieser Tortenstücke sind in ihrer angrenzenden Nutzung überwiegend nicht von Hochschuleinrichtungen bestimmt.

Betrachtet man allerdings die Tortenstücke als ganze, so ist nur eines fast vollständig in der Hand der TU, eines teilen sich TU und UdK, zwei weitere bilden den Übergang zum Kern der ehemals selbständigen Stadt Charlottenburg und das letzte schließlich bildet den Übergang zu dem um die vorletzte Jahrhundertwende entstandenen Gebiet um den Savigny-Platz, das in Zeiten der Teilung eine Hochburg alternativ angehauchter Westberliner Kneipen- und Gastronomiekultur darstellte und heute zwar im Schatten von Fried-

richshain, Prenzlauerberg und Mitte steht, aber sich seine Mischung bewahren konnte.

Der Ernst-Reuter-Platz könnte ein Scharnier sein zwischen diesen Stadtquartieren, ein Ort der Berührung unterschiedlicher Welten. TU und UdK. Akademische und nicht-akademische Welten. Wohnen und Arbeiten. Bildung und Vergnügung. Welten der Kunst und Welten des Kommerzes usw.

Diese Funktionen übernimmt der Platz bisher nicht. Er wirkt eher trennend zwischen diesen Welten. Wir wollen durch unsere Eingriffe die Vermittlungsfunktion des Platzes stärken.

## Der Platz

Der Ernst-Reuter-Platz ist eines der prägnantesten Beispiele des Städtebaus der Nachkriegsmoderne im ehemaligen West-Berlin. Der Platz ist in formaler Hinsicht eine - aus unserer Sicht - gelungene Gebäudefiguration. Ein kompositorisches Ensemble, vergleichbar einem Stillleben. Seine Schwächen sind funktionaler Art und sind begründet in seiner monofunktionalen Ausrichtung auf den automobilen Individualverkehr.

Der Platz ist ein Statement der Westberliner Nachkriegsmoderne in Abgrenzung zu anderen Platzsitua-

tionen, wie dem Großen Stern (Nazizeit), dem Strausberger Platz (Stalinistischer Städtebau) und Plätzen der wilhelminischen Zeit, z.B. dem Savignyplatz.

Neben dem Hansaviertel ist der Platz eines der herausragendsten Dokumente für die stadtplanerischen Positionen des Westens. Er ist eine Verkörperung der westlichen Postulate im auch architektonisch ausgeprägten Kalten Krieg: aufgelockerte, durchgrünte Stadt, autogerechte Stadt und moderne internationale Architektursprache. In ihm ist bis heute insbesondere die Maxime der autogerechten Stadt spürbar mit allen - in den nachfolgenden Jahrzehnten kritisierten - Folgewirkungen und Defiziten für andere Nutzungen des Platzes.



## Idee

Der Ernst-Reuter-Platz als geometrisch wohlgeordneter und architektonisch strukturierter Ort soll mit geplant-ungeplanter Lebendigkeit infiziert werden.

Unsere Idee ist es, dieses markante Dokument des Städtebaus - als gebautes Ensemble - zu bewahren und gleichzeitig durch das Initiieren von Orten des Lebens zu aktivieren.

Der Platz wird in seiner baulichen Form erhalten, aber von Schichten temporärer Aktivitäten unterschiedlicher Dauer überzogen, überlagert und überwuchert.

Der bisher für das öffentliche Leben nahezu tote Platz soll ein Zentrum der Kommunikation und Interaktion für die angrenzenden Stadtquartiere werden. Der Platz wird Ausgangspunkt eines Prozesses, der sich darüber hinaus in die ganze Stadt fortsetzen kann.

Die Mittel für diesen Prozess sind nur in sehr eingeschränktem Maße bauliche Mittel.

Unsere Mittel nennen wir Spielregeln. Unser Hauptaugenmerk gilt der Neudefinition von kleinen Teilflächen, die eine Aneignung erleichtern.

Diese Teilflächen orientieren sich in Ihrer Größe und Orientierung an dem Raster, das der Platzgestaltung des Ernst-Reuter-Platzes zugrunde liegt.

## Intervention

Unsere Eingriffe beschränken sich auf Interventionen räumlicher Art (Felder), funktionaler Art (Stationen und Mobile) und prozessualer Art (Spielregeln). Sie bergen in sich die Möglichkeit, dass der Platz in unterschiedlichster Form in Besitz genommen wird.

Wir beschränken uns auf wenige materielle Eingriffe. Diese entwickeln sich stringent aus dem Ordnungssystem des Platzes. Erst das unberechenbare Leben bricht die strenge Ordnung, wie es jetzt schon die Fußgängerströme rund um den Platz tun. Der akkurate Platz wird mit Leben „infiziert“.

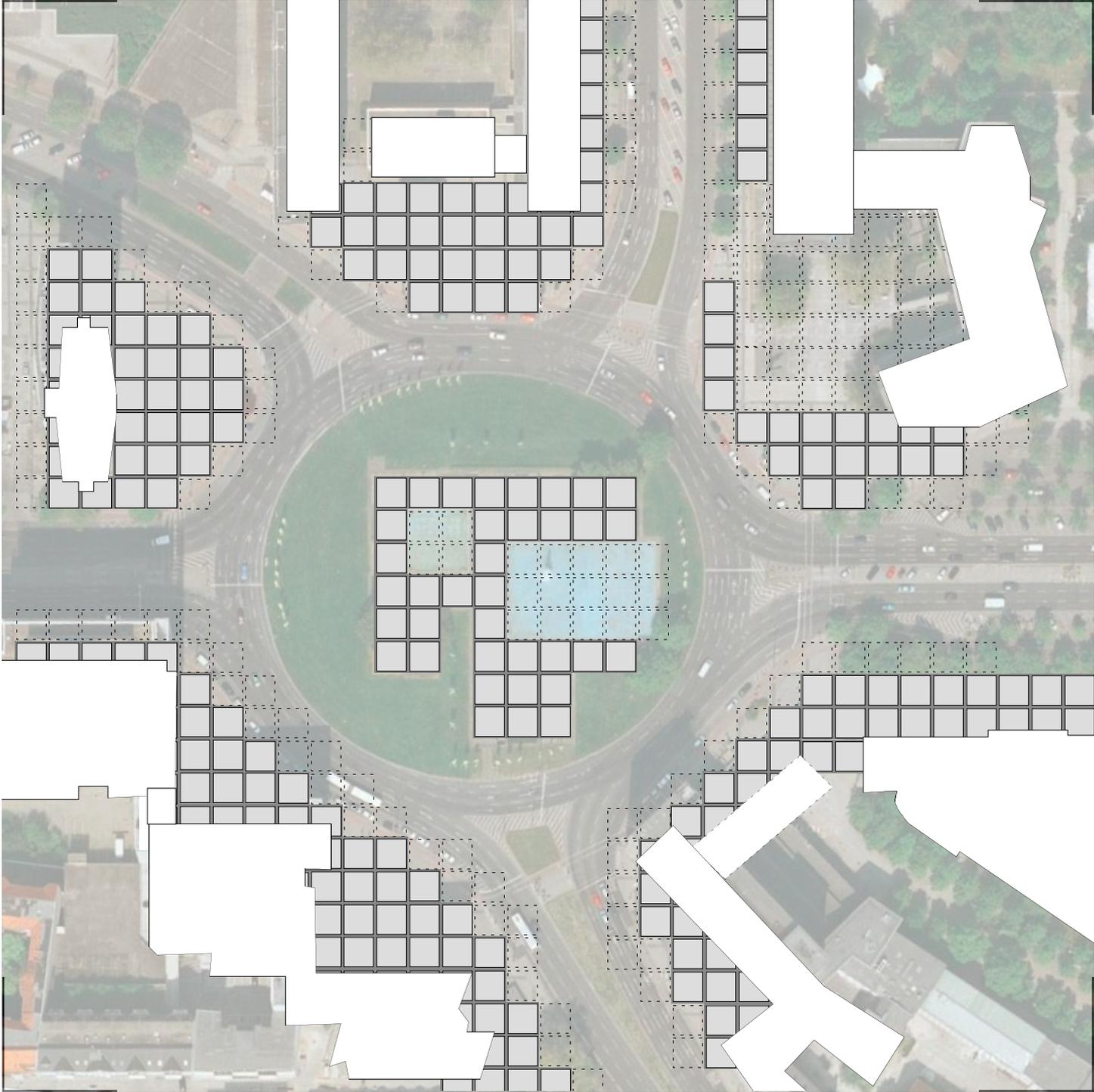
Wir bringen drei Infektionen ein, die Infektion Rot, die Infektion Gelb und die Infektion Blau. Wir hoffen, der Platz ist nicht immun dagegen. Wir hoffen, sie breiten sich aus.

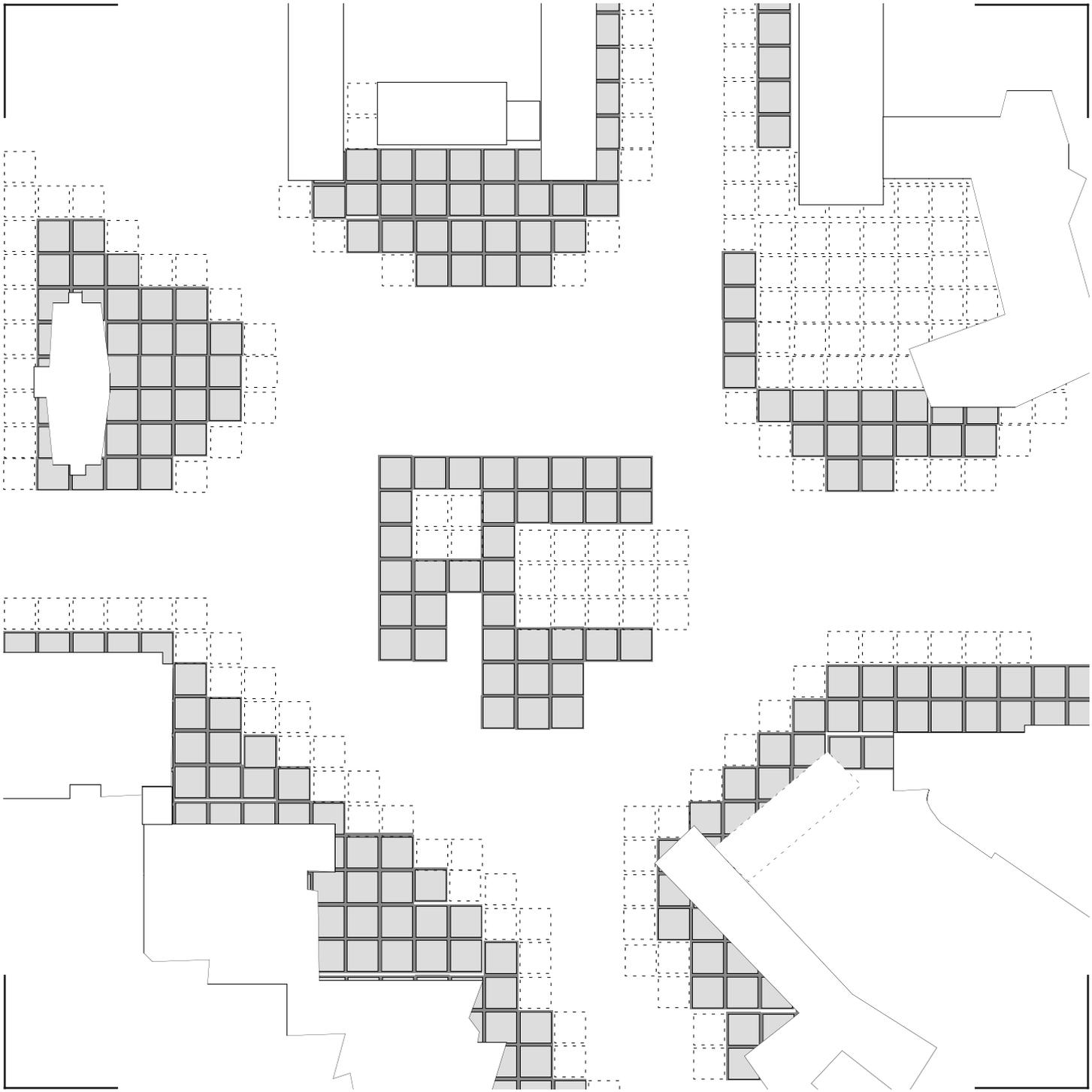
Der Ernst-Reuter-Platz wird Infektionsherd, von dem aus sich die Infektion nach und nach weiter in die Stadt verbreitet. Dazu gibt es bestimmte Spielregeln.

Die **Infektion Rot** grenzt kleine Teilfläche des öffentlichen Raums aus und verändert für sie die Rahmenbedingungen. Jeder kann sich diese Felder auf Zeit aneignen.

Die **Infektion Blau** bietet kleine Stationen an. Die einzelnen Elemente der Stationen werden je nach Funktion vertikal oder horizontal aufgestellt, einzeln oder gruppenweise geschaltet. In diesen Elementen befindet sich je eine Funktion, die die Felder der Infektion Rot unterstützt und/oder die ansonsten schwer im öffentliche Raum zu realisieren ist: Dusche, Telefon und Fax, WC, Kochmöglichkeit, Computer, Schließfach, Schlafkapsel etc.

Die **Infektion Gelb** besteht aus mobilen Dienstleistungseinheiten auf Rädern, die von je einer Person geschoben werden, mobilen Services mit Bedienung: mobile Shops, mobile Grilleinheiten, mobile Bars, mobile Entsorgungseinheiten, mobiler Infoservice, etc.





concept competition for urban development

m.a.l.v. > **spielregeln** <

# Spielregeln

## Allgemein

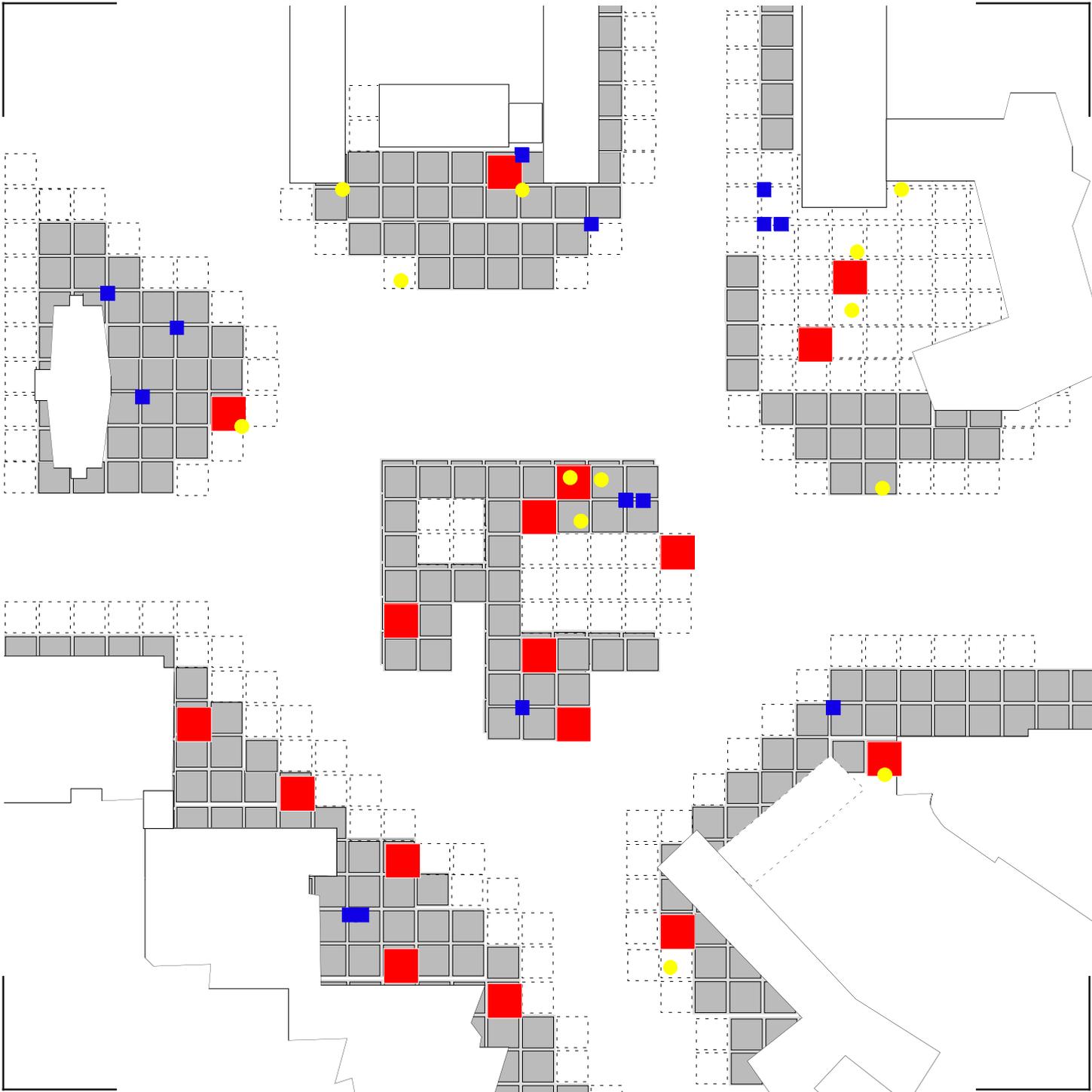
Zu den Feldern, Stationen und Mobilen bestehen einige Spielregeln, weitere und Modifikationen werden erarbeitet von einem interdisziplinären Seminar von UdK und TU, unter Beteiligung interessierter Bewohner und Bewohnerinnen des Umfelds.

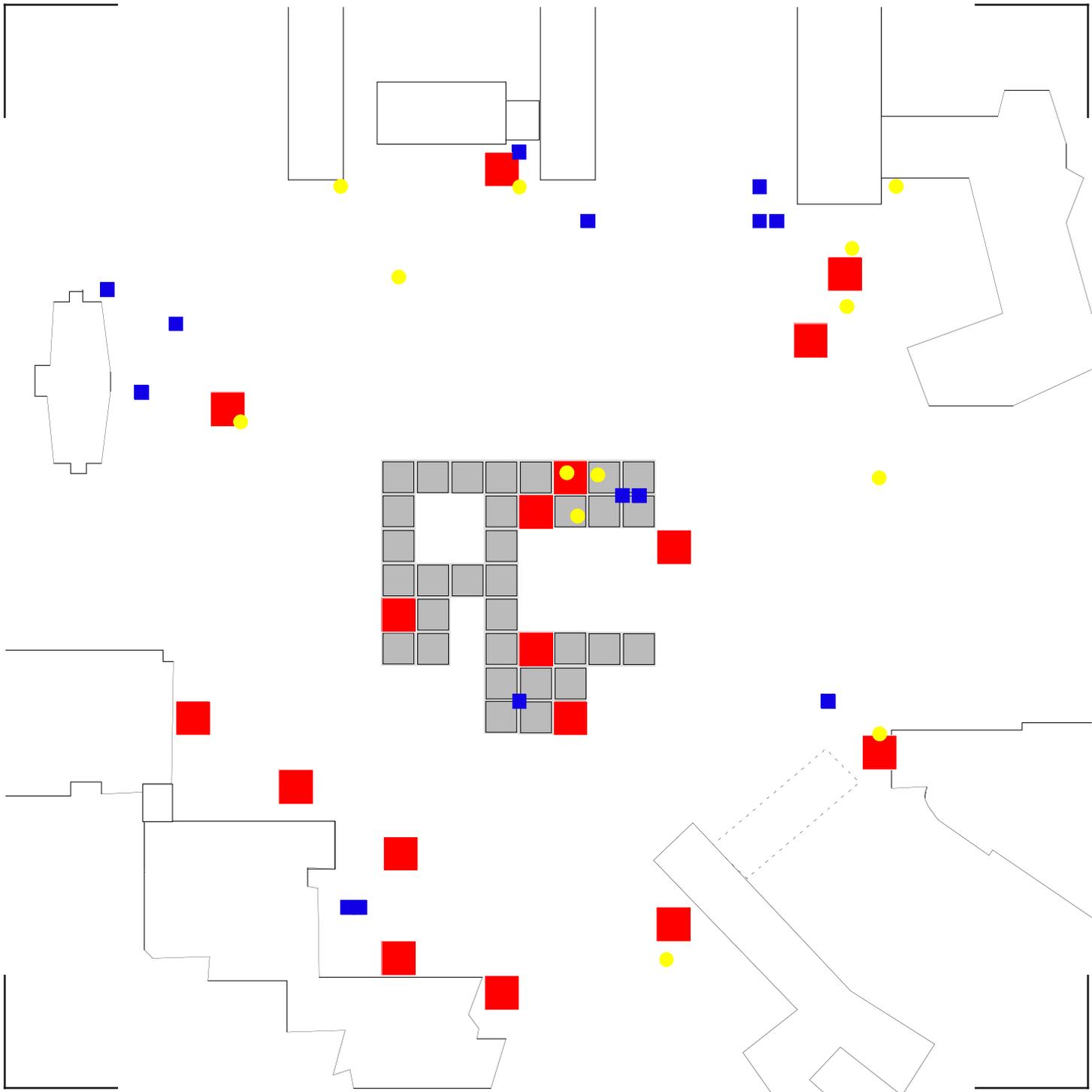
Dieses Seminar hat erhebliche Variationsmöglichkeiten.

Es sollte allerdings eine Mixtur aus spontan anzueignenden und vorab buchbaren Feldern und Stationen anstreben.

Darüber hinaus können die Regeln zur Dauer der Nutzung, zum Nutzerkreis etc. frei definiert und immer wieder verändert werden. So könnten Felder und Stationen z.B. Gruppen und nicht-kommerziellen Institutionen wie Uni-Seminaren, Bürgerinitiativen oder Vereine vorbehalten bleiben. Vielleicht ist ein wöchentlicher Termin für einen Zeitraum von einem Jahr buchbar. Vielleicht werden die Flächen sogar für einen Monat am Stück zur Verfügung gestellt. All das wird in den Sitzungen des Seminars festgelegt.

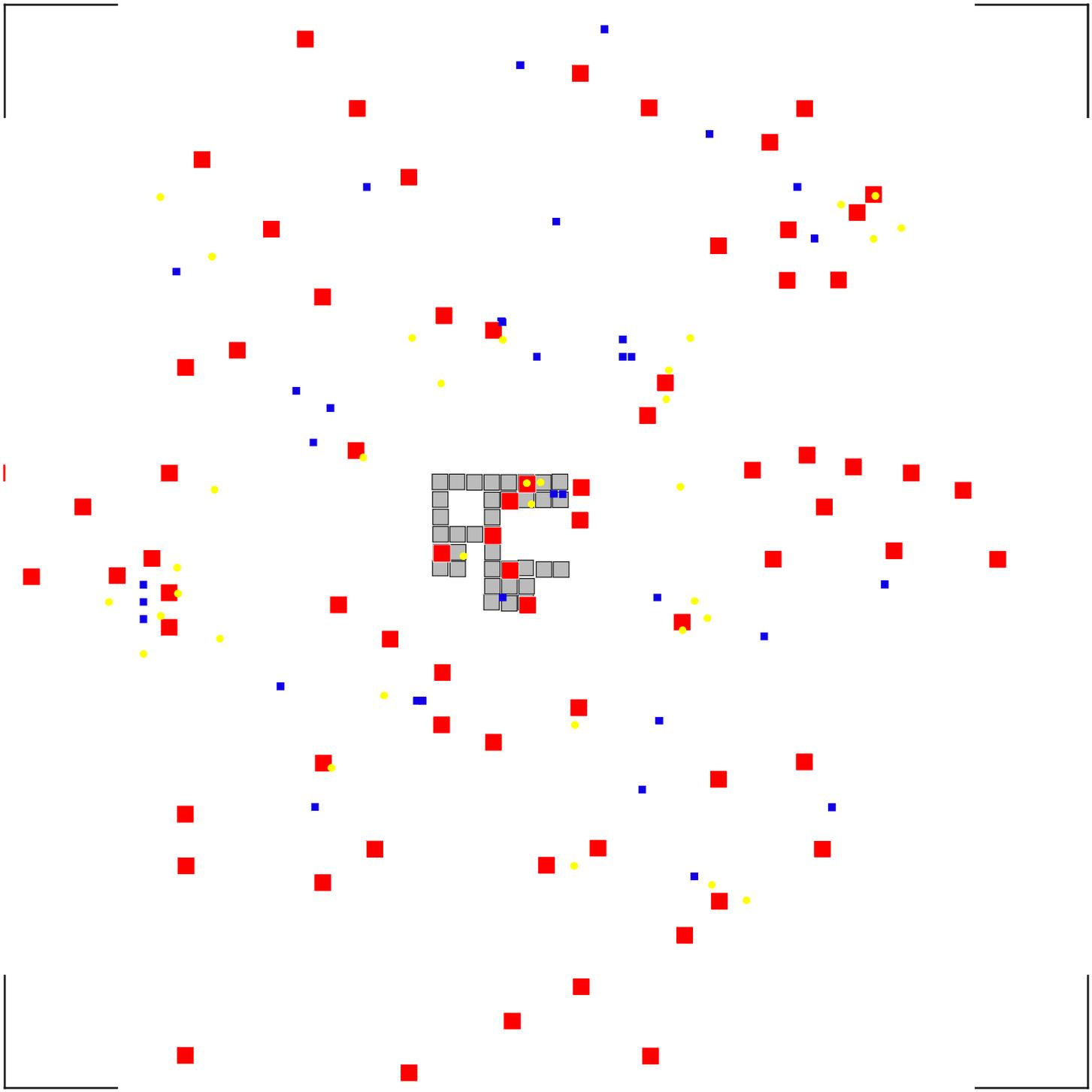
Für die Buchung kann ein Internetportal eingerichtet werden, das neben der Buchung Informationen bietet, sowie den aktuellen Status Quo und die Dokumentation des bisherigen Projektverlaufs zeigt.

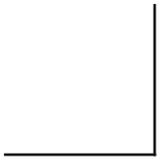
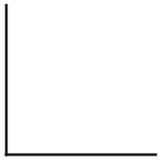
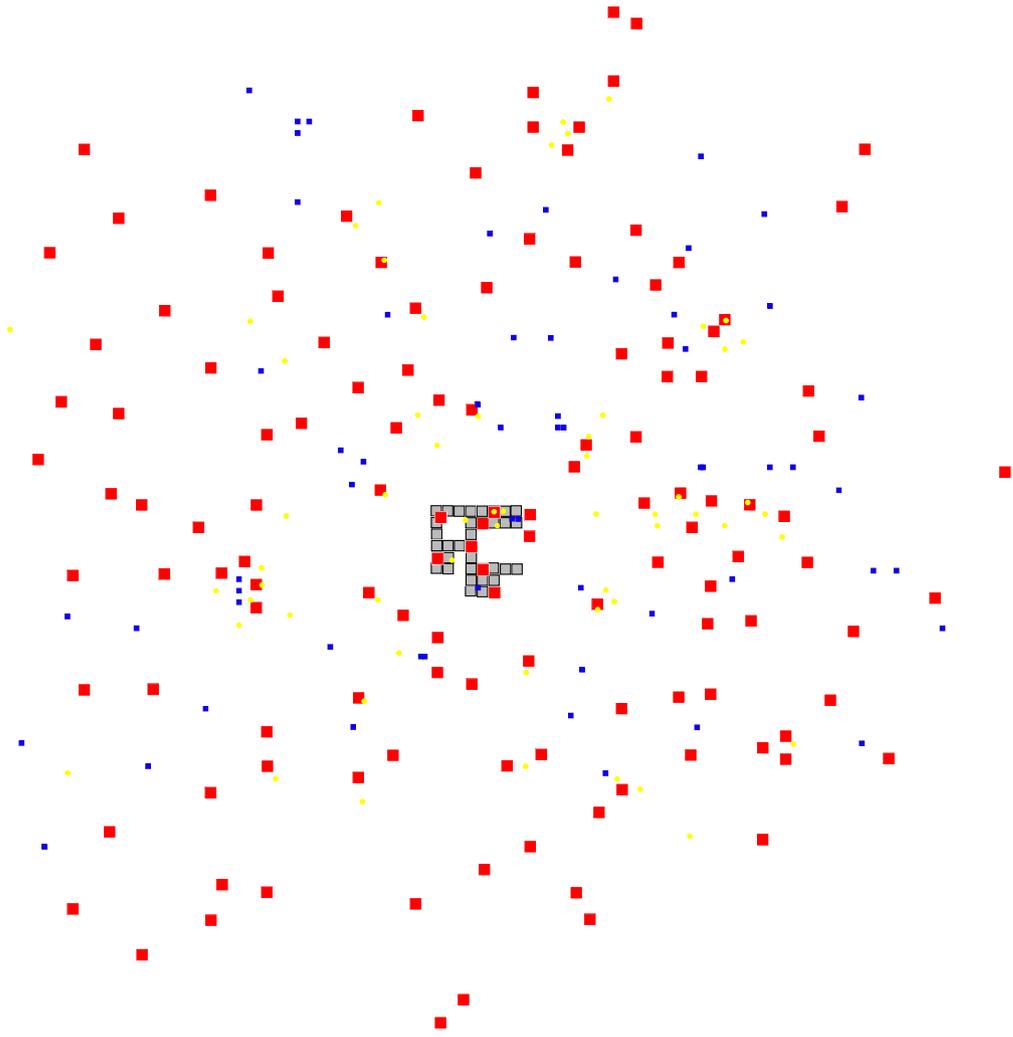
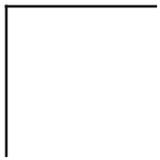


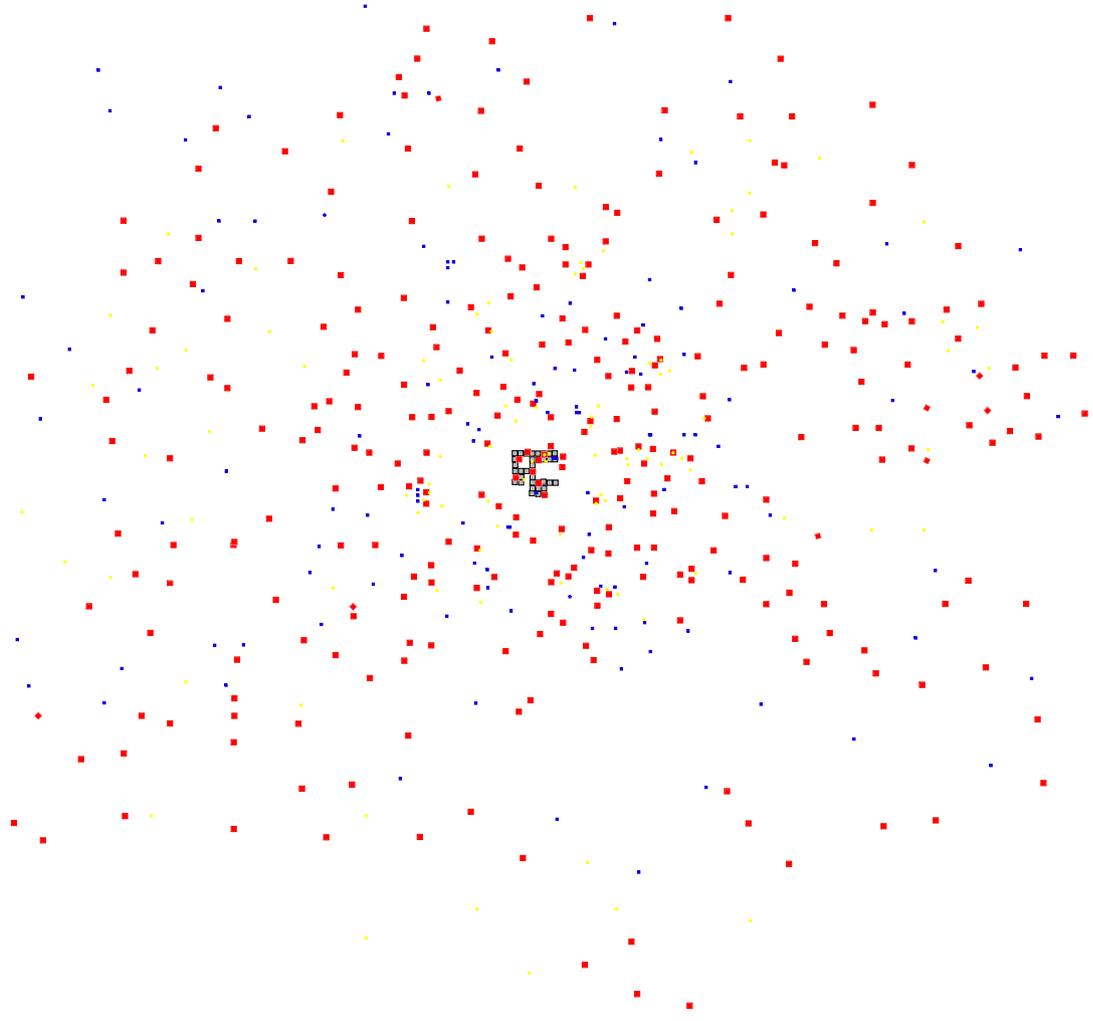


concept competition for urban development

m.a.l.v. > **spielregeln** <







## Infektion Rot

1. Die Rot markierten Flächen. Es sind Quadrate in der Größe der Innenquadrate des Pflaster-Rasters des E-R-Ps. An ihren vier Ecken werden die ausgewiesenen Flächen markiert durch vier Winkel mit gleicher Schenkellänge von je 1 Meter.

2. Diese Flächen können von der Bevölkerung temporär in Besitz genommen werden. Dazu bestehen spezielle Spielregeln. Siehe unten.

3. Wo sich die jeweils ausgewiesenen Flächen befinden, wird in einer Art Lotto-Zeremonie bei einem halbjährlich stattfindenden Straßenfest auf dem Platz ermittelt. Das kann per Lostrommel und Lottofee oder per Zufallsgenerator geschehen.

4. Das Raster des E-R-P wird als gedachtes Endlosraster eines zweidimensionalen Koordinatensystems in alle Richtungen fortgesetzt. Der Nullpunkt dieses gedachten Koordinaten-Systems liegt im geometrischen Mittelpunkt der Mittelinsel des E-R-P. Dadurch hat jedes Feld wie beim Schachspiel eine Koordinate.

5. Es werden in erster Stufe 30 Felder im unmittelbaren Umfeld E-R-P / in einem Umkreis von maximal 500 Metern von der Platzmitte zur Verfügung gestellt.

6. Nur die freigegebenen Flächen werden markiert.

7. Wenn die ersten 30 Flächen angenommen werden, werden nach einem halben Jahr die nächsten 50 Flächen ausgewiesen, auf einem Areal einer Kreisfläche von 1000 Metern rund um den E-R-P

8. Wird auch die zweite Ausbreitungsstufe angenommen, werden nach einem weiteren halben Jahr weitere 50 Flächen auf dem bestehenden Areal und weitere 50 auf einem Areal von 1500 Metern rund um den E-R-P ausgewiesen.

9. Bei erfolgreichem Verlauf wird der Radius des Gebietes alle 6 Monate ausgeweitet und nach vorgenanntem Modus die Anzahl der Flächen um 50 + 50 Flächen aufgestockt.

10. Die Infektion Rot bietet Flächen gleicher Größe zu unterschiedlichen Konditionen. Dazu werden die Spielregeln vom o.g. interdisziplinären Seminar entwickelt.

### Felder - Vorschlag

1. Jeder kann sich eine rote Fläche aneignen für maximal 24 Stunden, Anträge und Genehmigungen sind nicht erforderlich.

2. Danach ist die Fläche mindestens 15 Stunden tabu für erneute Aneignung, sie geht zurück in ihre ursprüngliche Rolle als öffentliches Straßenland, öffentliche Grünanla-

ge etc. zurück, erst danach ist die Aneignung durch die nächste Person möglich.

3. Während der Zeit der Aneignung ist jede Form der Nutzung gestattet, die nicht elementare Menschenrechte verletzen.

4. Nach Ablauf der Zeit muss die Fläche so zurückgelassen werden, wie sie angetroffen wurde.

5. Nur in jedem dritten Nutzungszeitraum pro Fläche ist eine kommerzielle Nutzung gestattet.

6. jeder darf nur einmal im Monat eine der Flächen kommerziell nutzen.

7. auf der Fläche dürfen Installationen jeglicher Art vorgenommen werden, wenn sie nach der Laufzeit wieder völlig verschwinden.

8. die Nutzung der Fläche ist kostenlos.

9. Nach der Nutzung darf dieselbe Fläche erst nach 3 Monaten wieder von derselben Person in Anspruch genommen werden.

10. Mindestens jede vierte Nutzung pro Fläche muss von den Hochschulen ausgehen.

11. Mindestens jede vierte Nutzung pro Fläche muss von Nichthochschulangehörigen ausgehen.

**Infektion Rot / Felder**  
- Ihr Vorschlag

*(bitte beteiligen Sie sich!)*

1. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

2. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

3. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

4. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

5. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

6. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

7. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

8. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

9. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

10. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

11. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

12. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

13. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

14. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

15. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

16. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

17. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

18. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

19. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

20. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

## Infektion Blau - Vorschlag

1. Die Intervention Blau bietet kleine Stationen im öffentlichen Raum an.
2. Beim Start des Projekts: Auf je 10 Spielfelder Rot kommt je eine Station.
3. Die Stationen enthalten je eine Funktionseinheit. Das kann sein: Funktionseinheit Dusche, Funktionseinheit Schlafen, WC, Schließfach, Plakatsäule, Telefon & Fax, Waschmaschine, Selbstkocheinrichtung, etc.
4. Jeder kann in einer der Berliner Öffentlichen Bibliotheken einen erweiterten Bibliotheksausweis besorgen, der die Teilnahme am Projekt ermöglicht.
5. Jeder Teilnehmer kann sich gegen Einwurf einer entsprechenden Gebühr und Registrierung auf dem Bibliotheksausweis hier je nach Funktion für 30 Minuten, 60 Minuten oder 120 Minuten einmieten / Zugang verschaffen. Nur Schließfächer werden tageweise vermietet.
6. Diese Funktionseinheiten haben zwei Erscheinungsformen: Die Kapsel und die Laden-Enklave.
7. Die Kapseln sind komplett blau. In Ihrer Gestalt haben sie ihrerseits wiederum zwei äußere Erscheinungsformen. Das Modell >Telefonzelle< (in traditioneller geschlossener Form) und das Modell >Lifasssäule<. Die

Kapseln orientieren sich in den Maßen streng an den beiden bekannten Elementen, werden je nach Funktion vertikal oder horizontal aufgestellt, einzeln oder paarweise geschaltet. Innen sind sie den Funktionen entsprechend karg gestaltet.

8. Wo die Kapseln aufgestellt werden, wird nach demselben Modus und mit Hilfe desselben Koordinatensystems auf dem halbjährig stattfindenden Straßenfest ermittelt.

9. Für die hygienisch einwandfreie Übergabe an den Nachnutzer ist jeder selbst verantwortlich. Wo technisch möglich können Selbstreinigungsmechanismen (wie bei den Toiletten der Fa. Wall) Einsatz finden, ansonsten wird nach dem Verlassen für 10 Sekunden der Zustand von einer Kamera festgehalten.

10. Mindestens die Hälfte der Stationen müssen Kapseln sein, sie werden ausschließlich im öffentlichen Raum aufgestellt.

11. Darüber hinaus werden in leerstehenden Ladenlokalen Bereiche mit maximal 10 qm ausgewiesen, die dieselben Funktionen übernehmen können: Ladenenklaven. Die Schaufensterfront ist in Blau gestaltet.

12. Wenn das Projekt angenommen wird, kann die Anzahl und der Ausbreitungsradius wie bei der Infektion Rot halbjährlich ausgedehnt werden. Die Infektion blau kann sich

auch unabhängig von der Infektion Rot ausbreiten.

*(bitte beteiligen Sie sich!)*

13. ....
14. ....
15. ....
16. ....
17. ....
18. ....

## Infektion Blau - Ihr Vorschlag

(bitte beteiligen Sie sich!)

1. ....

.....  
.....  
.....

2. ....

.....  
.....  
.....

3. ....

.....  
.....  
.....

4. ....

.....  
.....  
.....

5. ....

.....  
.....  
.....

6. ....

.....  
.....  
.....

7. ....

.....  
.....  
.....

8. ....

.....  
.....  
.....

9. ....

.....  
.....  
.....

10. ....

.....  
.....  
.....

11. ....

.....  
.....  
.....

12. ....

.....  
.....  
.....

13. ....

.....  
.....  
.....

14. ....

.....  
.....  
.....

15. ....

.....  
.....  
.....

16. ....

.....  
.....  
.....

17. ....

.....  
.....  
.....

18. ....

.....  
.....  
.....

19. ....

.....  
.....  
.....

20. ....

.....  
.....  
.....

## Infektion Gelb - (Ihr) Vorschlag

(bitte beteiligen Sie sich!)

1. Je 20 Spielfeldern Rot gibt es ein Mobil Gelb. Je mehr Mobile es gibt, desto mehr spezialisiert können sie sein.

2. Jedes Mobil kommt mindestens einmal pro Tag / Woche an jedem Spielfeld Rot und an jeder Station vorbei. Jeden Tag wird die Route pro Mobil per Zufallsgenerator neu festgelegt.

3. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

4. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

5. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

6. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

7. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

8. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

9. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

10. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

11. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

12. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

13. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

14. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

15. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

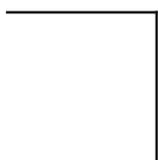
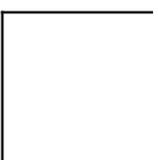
16. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

17. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

18. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

19. ....  
.....  
.....  
.....  
.....

20. ....  
.....  
.....  
.....  
.....



Ausschreibungstext:

## **Concept Competition for Urban Development, Berlin (D)**

### **Innovation Habitat: Hintergrund**

Erste Ergebnisse des Projekts Innovation Habitat Berlin Charlottenburg (InBC) wurden vom 7. bis 13. Oktober 2007 einer breiten Öffentlichkeit präsentiert. Rund um den Ernst-Reuter-Platz haben Ausstellungen, Workshops, Round-Table-Gespräche und andere Veranstaltungen das innovative Potenzial des Stadtbezirks Charlottenburg aufgezeigt. 50 Beispiele innovativer Projekte aus dem öffentlichen und privaten Sektor wurden als „Examples of Best Practice“ vorgestellt. Ideen und Konzepte wurden diskutiert, ein weit gefächertes Gedanken- und Erfahrungsaustausch zur Gestaltung eines attraktiven Lebens- und Arbeitsumfelds wurde auf den Weg gebracht.

### **Concept Competition for Urban Development**

Im Anschluss an die Veranstaltungswoche 7 Tage Innovation loben die Universität der Künste Berlin, die Technische Universität Berlin, die WISTA MANAGEMENT GMBH, Betreibergesellschaft des Wissenschafts- und Technologieparks Adlershof, und die Berliner Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Frauen einen Ideenwettbewerb zur Standortentwicklung rund um den Ernst-Reuter-Platz aus.

Der Wettbewerb soll dazu beitragen, die folgenden Themenfelder in der öffentlichen Wahrnehmung zu profilieren:

- Youth and Innovation
- Emerging Culture and Creative Industries
- Innovation in Science, Technology and Economy
- Urban Development and Quality of Life
- Communication and Visibility

Innovative Entwicklungen im Habitat Berlin-Charlottenburg sollen durch den Wettbewerb unterstützt werden. Architekten, Stadt- und Landschaftsplaner, Künstler, Designer, Soziologen und weitere Disziplinen sind dazu eingeladen, in ihren Entwürfen Antworten auf mindestens eine der folgenden Fragen zu finden:

- Wie wird der öffentliche Raum für die Bewohner eines Habitats als ein Raum der Nutzung attraktiver? Wie kann er als ein Raum der Kommunikation zwischen Wissenschaft, Kultur, Wirtschaft und Politik gestaltet werden?
- Wie kann der Ernst-Reuter-Platz mit den angrenzenden Bereichen der Universitäten, der Wohn- und Gewerbegebiete, der Verkehrsstraßen, des Tiergartens und der Spree gestalterisch und funktional verbunden werden?
- Wie kann die Entstehung neuer Formen flexibler und mobiler Arbeit begleitet und gestaltet werden?
- Wie können sich die Universität der Künste und die Technische Universität aktiv vernetzen?
- Wie kann die Entwicklung der Infrastruktur im Stadtbezirk Charlottenburg die Vernetzung der Universitäten und der Forschungsinstitute mit Start-ups und mit internationalen Unternehmen unterstützen?
- Wie können die Potenziale des Wissens, Experimentierens und Gestaltens im Habitat Charlottenburg für Kinder und Jugendliche zugänglich gemacht werden?

Die Auslobung des Wettbewerbs wendet sich an Büros in den Bereichen Architektur, Städtebau und Gestaltung sowie an Studierende der Fächer Architektur, Stadtplanung, Landschaftsplanung, Kunst, Design, Visuelle Kommunikation, Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation und Soziologie. Die eingereichten Entwürfe und Projekte werden von einer interdisziplinären Jury bewertet. Entwürfe und Projekte, die einzelne Wettbewerbsfragen miteinander verknüpfen, werden besonders berücksichtigt. Die acht besten Projekte werden im April 2008 im Rahmen der Konferenz Innovation in Europe ausgestellt. Die drei besten Projekte werden mit einem Preisgeld in Höhe von 2500 Euro, 1500 Euro und 1000 Euro prämiert. Es besteht die Möglichkeit, bereits in der Ideenphase eine Aufwandsentschädigung zu erhalten.

### **Wettbewerbsgebiet:**

Die Teilnehmer haben die Möglichkeit, einen oder mehrere Orte im Habitat Berlin-Charlottenburg für ihre Projekte auszuwählen.

### **Verzeichnis der Unterlagen:**

Der Gesamtplan des Habitats Berlin-Charlottenburg wird zur Verfügung gestellt. Weitere Materialien wie z. B. Pläne in anderen Maßstäben oder Fotos werden von den Teilnehmern selbst zusammengestellt.

### **Art und Umfang der einzureichenden Unterlagen:**

Art, Umfang und Format der einzureichenden Unterlagen sind nicht limitiert. Ihr einziges Kriterium besteht darin, dass das Konzept klar dargestellt wird und in einer Ausstellung als Poster oder Modell präsentierbar ist. Ein Erläuterungsbericht (maximal zwei Seiten) ist einzureichen. Die Arbeit wird mit einer Kennzahl versehen, um Anonymität zu gewährleisten; eine Verfassererklärung ist in verschlossenem Umschlag beizulegen.

### **Rückfragen:**

Rückfragen werden auf einem Kolloquium am 5. Februar um 16 Uhr in der Universität der Künste, Hardenbergstraße 33, 10623 Berlin, beantwortet.

### **Jury (angefragt):**

Prof. Dr. Peter Bexte, Prof. Harald Bodenschatz, Jochen Brückmann, Prof. Adolf Krischanitz, Rainer Nagel.

### **Preise:**

1. Preis 2500 Euro, 2. Preis 1500 Euro, 3. Preis 1000 Euro

### **Termine:**

Die Wettbewerbsunterlagen können ab dem 17. Januar 2008 von der Website [www.innovation-conference.eu](http://www.innovation-conference.eu) heruntergeladen werden. Die Wettbewerbsarbeiten können bis zum 10. März 2008, 12.00 Uhr im Raum 054 der Fakultät Gestaltung der Universität der Künste Berlin, Hardenbergstraße 33, 10623 Berlin, eingereicht werden. Die acht besten Wettbewerbsarbeiten werden vom 9. bis zum 11. April 2008 in der Königlich Preussischen Porzellanmanufaktur, Wegelystraße 1, 10623 Berlin, ausgestellt. Die Preise für die drei besten Wettbewerbsarbeiten werden am 9. April bei der Eröffnungsveranstaltung der Konferenz Innovation in Europe verliehen.

publication:

• INNOVATION HABITAT BERLIN CHARLOTTENBURG  
Universität der Künste, Berlin 2008  
isbn 978-3-89462-161-2

• [www.innovationcircus.com/dl/book\\_3.pdf](http://www.innovationcircus.com/dl/book_3.pdf)



081

## IDEENWETTBEWERB CONCEPT COMPETITION FOR URBAN DEVELOPMENT

Im Anschluss an die Veranstaltungsgesche "Tages Tag Innovation" lädt die Universität der Künste Berlin in Partnerschaft mit der Technischen Universität Berlin, der arch+hauswerk oebw, Betriebsgesellschaft des Wissenschafts- und Technologieparks Adlershof und der Berliner Stadtentwicklung für Wirtschaft, Technologie und Raum einen Ideenwettbewerb zur Standortentwicklung rund um den Ernst-Reuter-Platz aus.

Büros in den Bereichen Architektur, Städtebau und Gestaltung sowie Studierende der Fächer Architektur, Stadtplanung, Landschaftsplanung, Kunst, Design, Visuelle Kommunikation, Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation und Soziologie waren eingeladen, Antworten auf die folgenden Fragen zu entwickeln:

- Wie wird der öffentliche Raum für die Bewohnerinnen und Bewohner eines Habitats als ein Raum der Nutzung attraktiv? Wie kann er als ein Raum der Kommunikation zwischen Wissenschaft, Kultur, Wirtschaft und Politik gestaltet werden?
- Wie kann der Ernst-Reuter-Platz mit den angrenzenden Bereichen der Universitäten, der Kultur- und Gewerbegebiete, der Verkehrsstraßen, des Tiergartens und der Spree entstanden und funktional verbunden werden?
- Wie kann die Erhaltung neuer Formen flexibler und mobiler Arbeit integriert und gestaltet werden?
- Wie können sich die Universität der Künste und die Technische Universität aktiv vernetzen?

• Wie kann die Entwicklung der Infrastruktur im Stadtblock Berlin Charlottenburg die Vernetzung der Universitäten und der Forschungsinstitute mit Start-ups und mit internationalen Unternehmen unterstützen?

• Wie können die Potentiale des Wissens, Experimentierens und Gestaltens im Habitat Charlottenburg für Kinder und Jugendliche zu gleichig gemacht werden?

Die eingereichten Entwürfe und Projekte wurden von einer Interdisziplinären Jury bewertet, die drei zweite Preise und einen Ankauf verlieh.

Alle genannten Teilnehmenden und Teilnehmer des Wettbewerbs haben sich innerhalb der skizzierten Forder allgemeine Entwurfsaufgaben gestellt und tragfähige Konzepte für das „Habitat Charlottenburg“ definiert.

Die Beiträge zeigen konzeptionelle und gestalterische Lösungsstrategien auf den Gebieten von Nutzung und Funktion, Kommunikation und Vernetzung, Grün- und Verkehrsverbund, Wieder- und Weiterentwicklung, Beteiligung und Anregung.

082

Ein zweiter Preis: „Spielregeln“

Verfasser: Hans Gerd Rudez, Sören Hühnein, Henning Götz, Berlin

**Beschreibung:** Dieser Entwurf lädt die Bewohner und Besitzer des Stadtteils dazu ein, sich Raum temporär und in verschiedener Form anzueignen. Der Startpunkt dieses Prozesses soll der Ernst-Reuter-Platz sein. Die Arbeit geht über eine festgeschriebene architektonische Gestaltung hinaus, sie bietet vielmehr ein Vokabular aus pavillonartigen Strukturen, die in ihrer Form, Zusammenstellung und Nutzung ständig neuen Bedürfnissen angepasst und benutzt werden können. Durch Benutzerbeteiligung und Bewohnerbindung entstehen vielfältige Formen und Zusammenstellungen, die sich ständig ändern und auf das ganze Stadtgebiet ausweiten können.

**Bewertung:** Die Jury würdigte den dezentralen Gedanken, das Denken und Gestalten über die Grenzen der Nachbarschaft hinaus sowie das Öffnen in die Stadt. Ferner bewertete sie die Beispielhaftigkeit des Ortes, den Beteiligungsmodus, die Absprache für Bewohner, die Wiedererkennbarkeit und die soziale Öffnung als sehr positiv. Das Logikhafte des Entwurfs fällt sich sehr klar und konzeptionell an die Ausschreibung.

083

084

## Concept Competition for Urban Development, Berlin (D)

### Ein 2. Preis

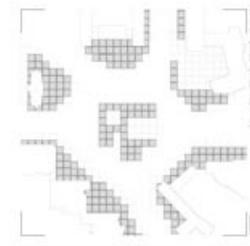
"Spielregeln"

m.a.l.v. raum:aktion:objekt |  
architektur:kunst:design  
Berlin (D)

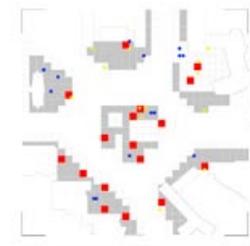
Hans-Gerd Rudat, Sören  
Hühnlein, Henning Götz



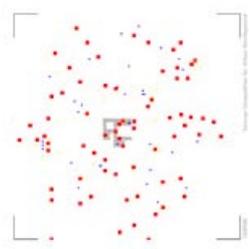
Bestand



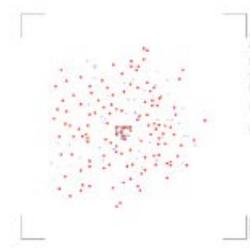
Bestand - Raster



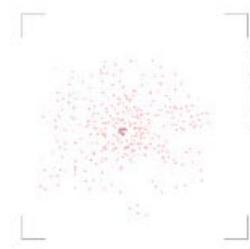
Infektion



Infektion - Ausbreitung



Infektion - Ausbreitung



Infektion - Ausbreitung

### Erläuterungstext

Der Ernst-Reuter-Platz als geometrisch wohlgeordneter und architektonisch strukturierter Ort soll mit geplant-ungeplanter Lebendigkeit infiziert werden

Die Eingriffe beschränken sich auf Interventionen räumlicher Art (Felder), funktionaler Art (Stationen und Mobile) und prozessualer Art (Spielregeln). Sie bergen in sich die Möglichkeit, dass der Platz in unterschiedlichster Form in Besitz genommen wird.

Der Platz wird zu einem Ort von Aneignung, Kommunikation und Interaktion.

Wir bringen drei >Infektionen< ein, die >Infektion Rot<, die >Infektion Gelb< und die >Infektion Blau<. Wir hoffen, der Platz ist nicht immun dagegen. Wir hoffen, sie breiten sich aus.

Die >Infektion Rot< grenzt kleine Teilfläche des öffentlichen Raums aus und verändert für sie die Rahmenbedingungen. Jeder kann sich diese Felder nach bestimmten Spielregeln auf Zeit aneignen.

Die Markierungen der Teilflächen orientieren sich in Ihrer Größe und Ausrichtung an dem Raster, das der Platzgestaltung des Ernst-Reuter-Platzes zugrundeliegt.

Die >Infektion Gelb< besteht aus mobilen Service-Einheiten mit Bedienung.

Die >Infektion Blau< bietet kleine Stationen mit spezifischen Funktionen an. Sie bereichern die städtischen Infrastruktur und unterstützen die Aktivierung der Felder der >Infektion Rot <.

Publikation:

[www.competitionline.de/site/20012003133114/20012003133114.php?wettbewerb\\_id=11248&preis\\_id=18713&e=4link:](http://www.competitionline.de/site/20012003133114/20012003133114.php?wettbewerb_id=11248&preis_id=18713&e=4link:)

[>] links:

- [www.malv.de](http://www.malv.de)
- [www.malv.de/pdf/spielregeln.pdf](http://www.malv.de/pdf/spielregeln.pdf)  
(wettbewerbsbeitrag)
- [www.innovationcircus.com/dl/book\\_3.pdf](http://www.innovationcircus.com/dl/book_3.pdf)  
(dokumentation innovation habitat  
incl. wettbewerbsdokumentation)
- [www.malv.de/pdf/competitiononline.pdf](http://www.malv.de/pdf/competitiononline.pdf)  
(wettbewerbsbeitrag - kurzfassung)
- [www.innovation-in-europe.de](http://www.innovation-in-europe.de)
- [www.innovationhabitat.de](http://www.innovationhabitat.de)
- [www.innovationcircus.com](http://www.innovationcircus.com)

© 2008

**m.a.l.v.**

raum:aktion:objekt | architektur:kunst:design

hans-gerd rudat  
sören hühnlein  
henning götz

hasenheide 48 10967 berlin  
[www.malv.de](http://www.malv.de) [info@malv.de](mailto:info@malv.de)