

# 1. Vorwort

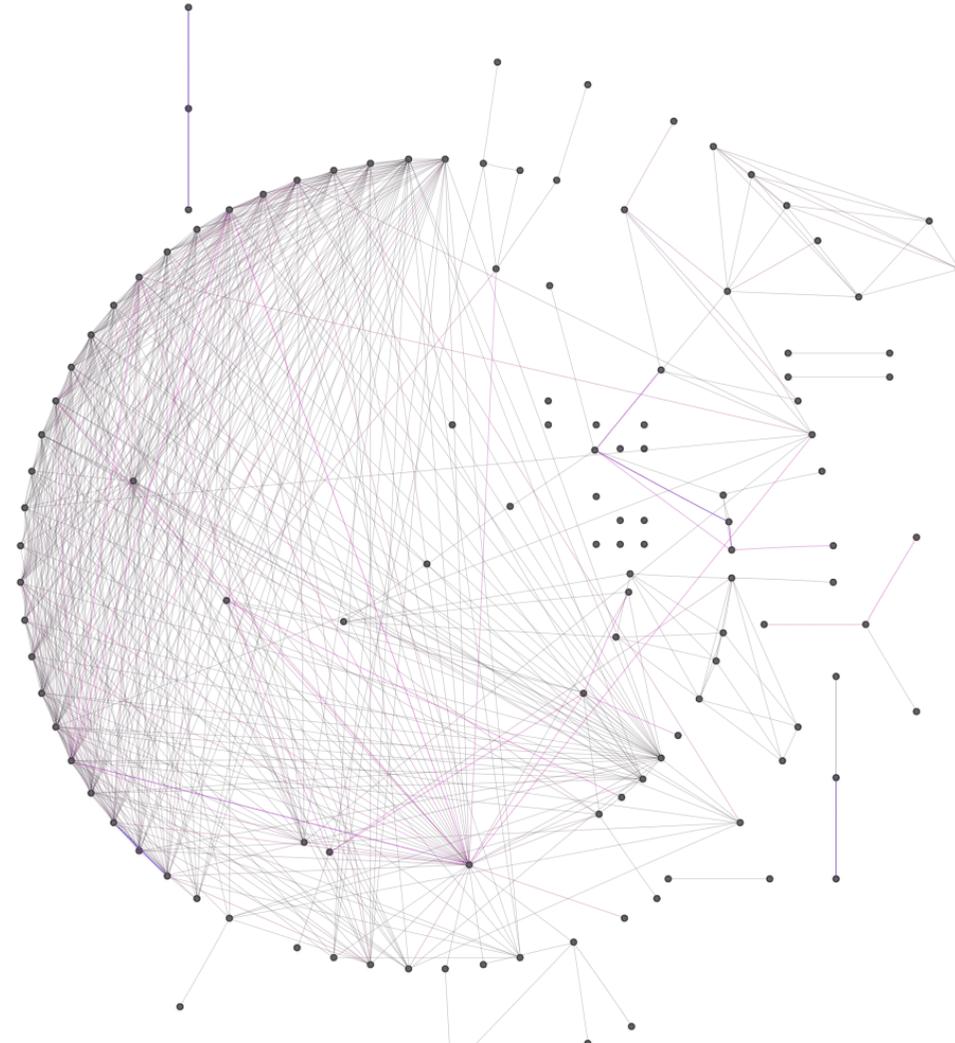


Abb. 1: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com> <08.01.2017>

## 1.1 Motivation

Zu Beginn der Themenfindung stand das Museum und das Modulare im Raum. Das Raumgefühlmuseum, das Licht- und Schattenmuseum, die städtische Biennale oder der Raum aus einem Koffer. Daraus entstand die Idee, sich städtische Problembereiche, bzw. verwahrloste/ungenutzte Bereiche zu suchen und diese zu bespielen und die Stadt somit auch gegebenenfalls nachzuverdichten. Es sollte ein Konzept geschaffen werden, welches auf mehrere Städte anwendbar ist.

Die Entscheidung für Budapest, als Ort zur exemplarischen Ausarbeitung des Projektes, fiel durch den Neueintritt der Stadt bei den UNESCO Cities of Design und durch den persönlichen Bezug den

ich durch meine ungarischen Wurzeln habe.

Durch mein starkes persönliches Interesse im Bereich des Kulturellen, Sozialen, Gestalterischen, Analytischen und Technischen, entstand die Idee des „Urban Potentials“.

Das Projekt soll für jeden frei zugänglich sein und nicht nur für die kreative kulturelle Gesellschaft interessant sein. Es soll Menschen aus allen Schichten ansprechen und deren Interesse wecken und zur Diskussion anregen. Man soll es auch im Vorbeigehen entdecken und somit am Netzwerk teilnehmen können. Es bietet eine Möglichkeit des Austausches für jeden und keine Gesellschaftsschicht wird ausgeschlossen.

Der Diskurs über temporäre Räume findet meist in Bezug zu brachliegenden Räumen/Gebäuden statt, wobei die Resträume der Stadt vernachlässigt werden. Über das Kategorisieren und Finden der Typologien soll ein neuer Diskurs zur Nutzung der urbanen Brachen entstehen. Die urbanen Ressourcen der Stadt sollen ausgeschöpft werden, und mit einem Mehrwert zur Urbanität beitragen.

Durch das Projekt soll man die Stadt neu wahrnehmen, anders erfahren, die soziale Vermischung verdeutlichen und auf etwaige Missstände aufmerksam machen.

## 1.2 Thema

Ephemere sind kurzlebige Pflanzen, die innerhalb einer sehr kurzen Vegetationsperiode Blüten und Früchte bilden, um danach abzusterben.

Eine Unterart der Ephemere, zeichnet sich durch eine ebenso kurze Vegetationszeit aus, ist aber eine ausdauernde Spezies mit unterirdischen Speicherorganen.

Auf dem gleichen Prinzip der Kurzlebigkeit - dem Temporären- und der Pflanze als mit seiner Umwelt vernetzter Organismus, wird ein neuer Stadtorganismus, ein neues Stadtnetzwerk geschaffen.

Dieses beinhaltet Räume, mit dem Schwerpunkt der Wahrnehmung, Erfahrung und der Perspektive, die wie die Ephemere kurz aufblühen und dann ab-

sterben. Die unterirdischen Speicherorgane - das Ausdauernde, im Hintergrund vorhanden, aber nicht sichtbar sein- wird mit der Wahrnehmung der Menschen und dem Netzwerk assoziiert. Die Menschen und deren Wahrnehmung soll mit den Räumen erweitert und eventuell längerfristig beeinflusst werden. Das latente Netzwerk ist immer lebendig, aber nicht immer sichtbar.

Als übergeordnetes Netzwerk dienen die UNESCO Cities of Design, die bereits 22 Städte global auf der Ebene des städtischen Austausches verknüpfen. Entwickelt wird ein kreatives städtisches Netzwerk von Räumen, dass die kreativen (Architekten, Designer, Künstler) stadintern und global verknüpfen soll. Das neu entwickelte Stadtnetzwerk soll für die

bisher 22 und noch kommenden UNESCO Cities of Design anwendbar sein und wird am Beispiel der Stadt Budapest exemplarisch bearbeitet.

Um die Anwendbarkeit auf mehrere Städte zu gewährleisten, werden Orte gesucht, die in jeder Stadt vorhanden sind. Wie zum Beispiel Brücken, Unterführungen, Brandwände, Restgrundstücke, Brachen, Wege, Parks, Gassen und Treppen. Diese Orte werden typologisiert und auf ihre ortsspezifischen Eigenheiten analysiert.

In Folge dessen wird ein Head-Headquarter (H2Q) entwickelt, welches als Indikator des Projekts in der Stadt dient. Es ist die erste Anlaufstelle, in welcher für jeweils einen Stadtteil andere Headquarter entwickelt werden, um so den orts-

spezifischen Bezug und die Partizipation in den verschiedenen Stadtbereichen zu fördern. Im Anschluss werden in den Headquartern temporäre Räume, Volumen und Installationen entwickelt, mit dem Schwerpunkt der Wahrnehmung, Erfahrung, Perspektive und partizipatorischen Teilnahme. Diese sind teilweise/beispielsweise modular und editierbar. Der Raum und der Stadtraum wird zur architektonischen Kunst. So entsteht ein Raumkatalog mit Räumen, Volumen und Installationen.

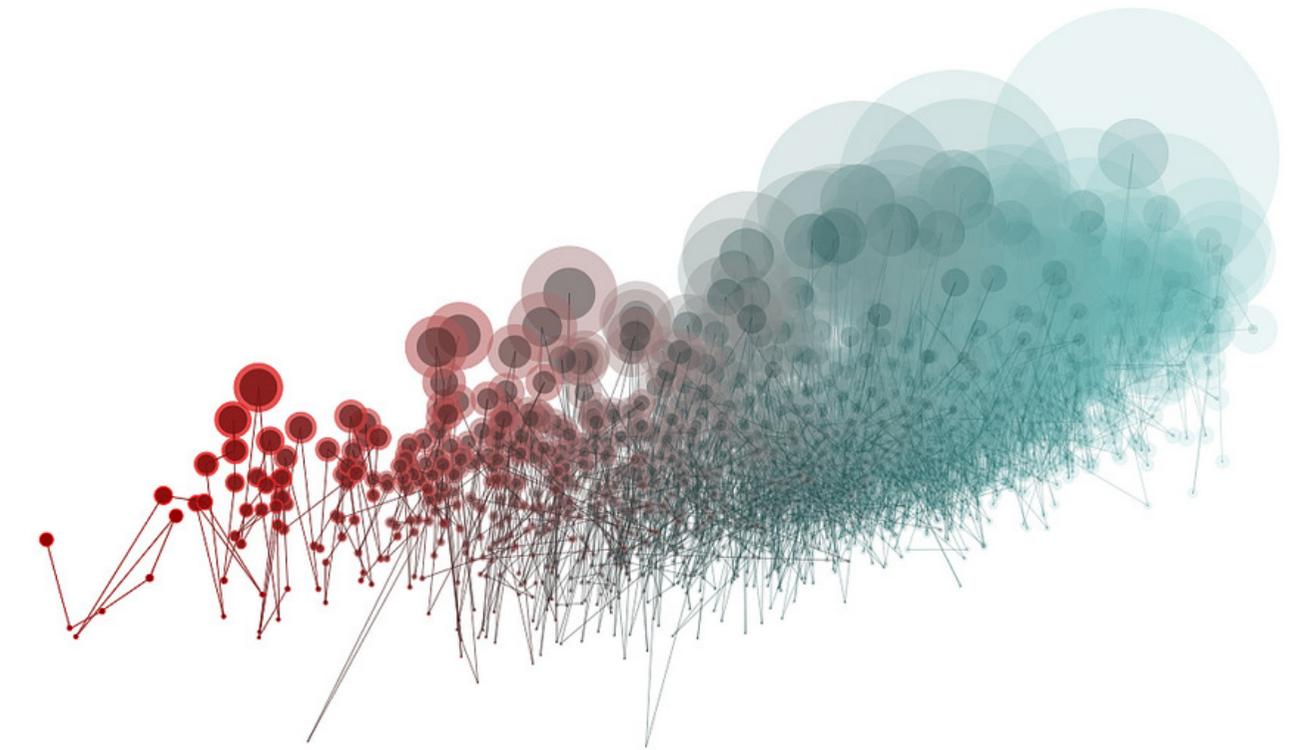


Abb. 2: <https://www.flickr.com> <01.09.2012>