

Was wisst ihr voneinander?



Internationale Bauausstellung
Heidelberg GmbH

Emil-Maier-Straße 16
69115 Heidelberg

T +49.6221.6586.500
E info@iba.heidelberg.de

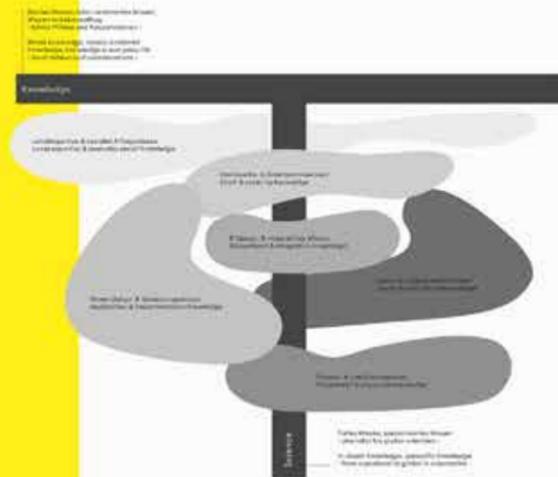
www.iba.heidelberg.de

22 STRATEGIEN FÜR BERGHEIM
Spielanleitung für die »Diskursmaschine«

IBA
2022
FINALE
WISSEN
SCHÄFFT
STADT

Wie viel wisst ihr voneinander? Bergheim prägt ein buntes und vielfältiges Gemisch aus Menschen und Nutzungen. Damit der Stadtteil vorankommt, müssen die Menschen aber in Kontakt kommen, miteinander sprechen, sich verstehen können. Dann können sie gemeinsame Ziele verfolgen – und verwirklichen.

How much do you know about one another? Bergheim is defined by a colorful and diverse mixture of people and usages. To help the district progress, there must be interpersonal contact and communication; people must understand one another. Then they can pursue – and realize – shared goals.



Die Grafik zeigt die verschiedenen Wissensarten, die in der Wissensstadt einander ergänzt werden sollen. / The graphic shows the different types of knowledge that should be networked in a knowledge city.

Die „Diskursmaschine“ im Einsatz: Macher*innen aus verschiedenen Bereichen sorgen für den Nährboden der Wissensstadt. Sie teilen die Entwicklung von Bergheim vor. Damit der Prozess ergebnisoffen bleibt, werden die unterschiedlichen Perspektiven auf die zukünftige Entwicklung beibehalten. / The „Discourse Machine“ in use: Active players from all walks of life create the seedbed for the Knowledge City. They share Bergheim's development. The different views of its future existence are maintained in order to ensure the process remains open-ended.



Szenen aus Bergheim / Scenes from Bergheim

Die dichte Stadt und die Universität, Alltagswissen und Expertentum treffen hier aufeinander. Für die IBA Heidelberg wurde untersucht: Wie können sowohl Alltagswissen als auch Fachkenntnis in der Stadtentwicklung genutzt werden? Was hilft Bergheim? Die Antwort: Bergheim braucht starke Koalitionen und auf die besonderen Situationen angepasste Eingriffe, die die Substanz stärken, das Miteinander in der Nachbarschaft fördern.

Mit einer eigens entwickelten „Diskursmaschine“ können die Menschen gemeinsam prüfen, was an einem konkreten Ort möglich und sinnvoll ist. Ein spielerischer Zugang überbrückt die Kluft, die zwischen Alltags- und Expertensprache besteht. Das Spiel erlaubt es, über das Bauliche hinaus auch soziale Fragen zu diskutieren und herauszufinden, wo genau Verbesserungsbedarf und -potenzial besteht.

Drei für die Vielfalt des Stadtteils charakteristische Areale – sogenannte Fokusräume – demonstrieren exemplarisch, wie verschiedenartig Bergheim als Teil der Wissensstadt gestärkt werden kann. Für diese drei Fokusräume sind Ansätze erarbeitet worden, hier stehen konkrete Veränderungen an. Hier wird der spielerischen Austausch zeigen, wie das Besondere von Bergheim in die Zukunft führt.

It is here that the dense city and the university, everyday knowledge and experts come together. A study was undertaken for the IBA Heidelberg: How can both everyday knowledge and specialist expertise be used in urban development? What helps Bergheim? The answer: Bergheim requires coalitions and interventions adapted to the special situations that strengthen its substance and promote coexistence in the neighborhood.

With a purpose-developed „Discourse Machine“, people can together assess what might be possible and meaningful in a specific location. This playful approach bridges the gap between everyday language and that of experts. The game enables a discussion of social questions over and above building/investments, as well as a way to find out where the needs and potential for improvement are.

Three zones characteristic for the diversity of the district (focus spaces) provide examples of the many different ways in which Bergheim can be strengthened as part of the Knowledge City. Approaches have been devised for these three focus areas and concrete changes are pending. Here, the playful interaction will show what constitutes the special nature of Bergheim and how it can be moved forward.

PROJEKTTÄGERSCHAFT / PROJECT DEVELOPER
IBA Heidelberg

PLANUNG / PLANNING
Studio | Stadt | Region, München

CHRONOLOGIE / TIMELINE
2018 IBA-Projekt / IBA Project
2021 Studie „Strategien für Bergheim“ / Study „Strategies for Bergheim“
2022 Workshops mit der „Diskursmaschine“ / Workshops with the „Discourse Engine“

DISKURSMASCHINE

Bergheim - Wissens(transfer)stadt im Bestand. Wissen im Raum entwickeln mit der Diskursmaschine.

Die Diskursmaschine ist ein Partizipationsinstrument zur Herausarbeitung von Projektideen, die in Projektpatenschaften weitergetragen werden sollen: Verantwortung der handlungsfähigen Akteure im Raum.



Mit der »Diskursmaschine« ist ein Werkzeug für die Bestandsentwicklung erarbeitet worden, das jenseits etablierter Planungsformate, hochbaulicher Projektentwicklung und städtebaulicher Masterpläne ansetzt. Verschiedene Arten des Wissens und des Umgangs mit der Stadt werden spielerisch in den Dialog gebracht. Stadtentwicklung wird so als ergebnisoffener Prozess organisiert, der auf konkrete Verbesserungen zielt.



Ausstellung, Veranstaltungen und Touren: QR Code scannen und mit der App zum IBA-Finale 2022 auf dem Laufenden bleiben!

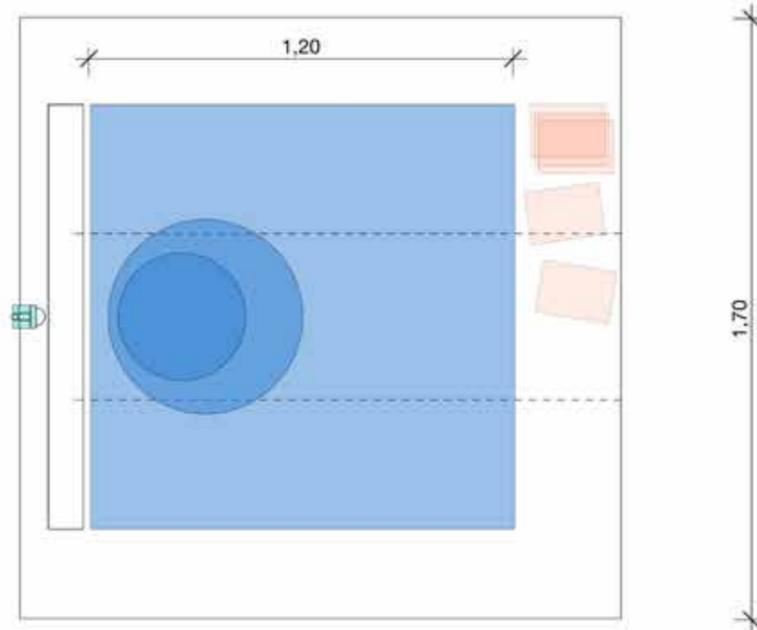
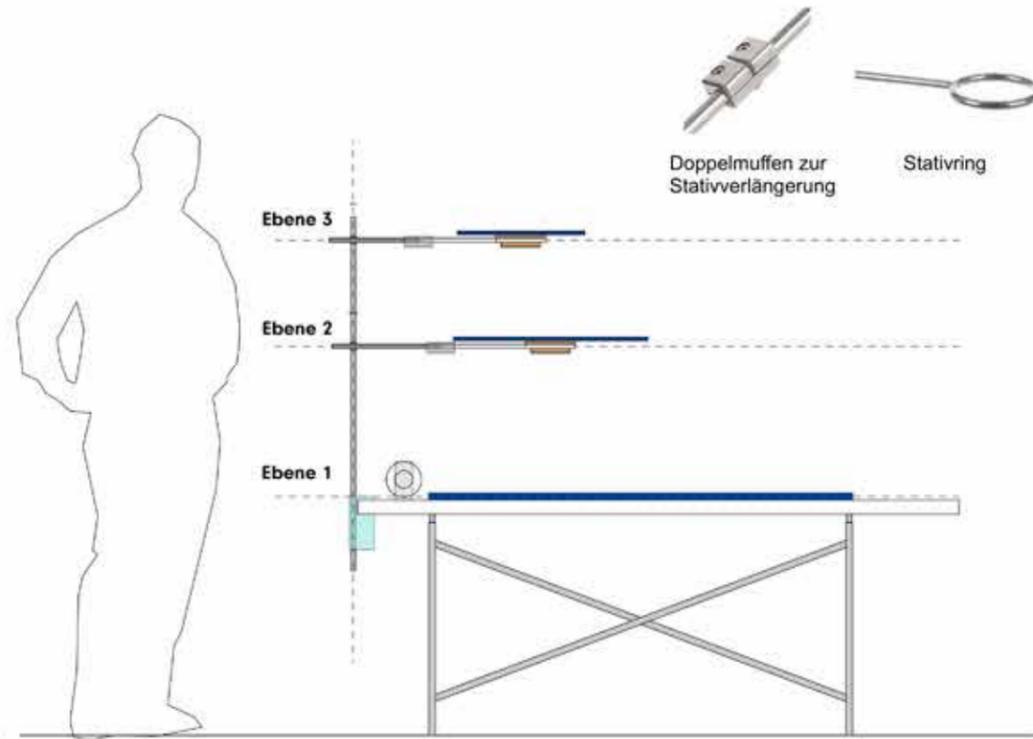
Exhibition, events and tours: Scan QR code and stay up to date with the app for the IBA Finale 2022!

iba.heidelberg.de



DISKURSMASCHINE

Spielaufbau



DISKURSMASCHINE

Spielequipment

Grundlagen



T-Shape Wissenswelten Erklärungstafel



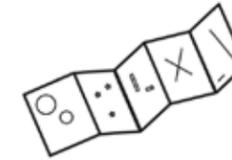
Inhalt Ebene 1: Wissen im Raum



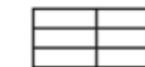
Raumgerüst des Fokusraums
Planausschnitt 1:500



Intendierte Raumwirkungen
ein erläuterndes Leporello
je Fokusraum



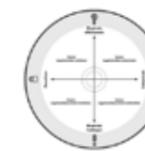
Lebens- und Wissenswelten
ca. 60 Spielfiguren je Farbe



Inhalt Ebene 2: Akteure und Arenen

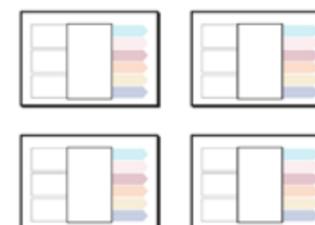


Arena der Entwicklungslogiken
Plattform mit Darstellung
der sechs Typen zur Verortung
der handlungsfähigen Akteure



Orientierung der Entwicklungen
Plattform mit Darstellung
der vier Modi der Entwicklung

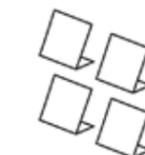
Projekt-Werkstatt



Interventionskarten
6-7 Karten je Fokusraum



Nummerierte Würfel
Verortung von Projektideen im
Raum (Ebene 1) und
Entwicklungskurs (Ebene 3)



Aufsteller
je Interventionskarte

Arbeitsblätter Projektidee

Vorbereitung:

Ca. 10-20 Teilnehmende pro Einsatz. Sie müssen gezielt angefragt werden und können in den Arbeitsphasen variieren.

1-2 Moderierende

Die Teilnehmenden sollten sich vorab mit der Studie »Wissen im Raum entwickeln | Studio Stadt Region | München« vertraut machen: Sie kann online auf der IBA-Homepage eingesehen oder als PDF-Broschüre den Teilnehmenden zugesendet werden.

Die Stadtgrundkarte muss evtl. erneuert und angepasst werden, je nach Thema und Fokusraum. Aufbau der Diskursmaschine erfolgt gemäß Anleitung. Es wird ein Tisch der Größe ca. 1,70m x 1,70m benötigt.

Spieldauer: 2-3 Arbeitsphasen (Analysewerkstatt, Ideen- und Projektwerkstatt) à 60-90 Minuten

Teil A: Analysewerkstatt

Ebene 1: Grundlagen

Erklärung/Verständnis der Stadtgrundkarte.

Erklärung/Verständnis der Synthesekarten der »intendierten Raumwirkungen« (Ergebnis der Studie für die Entwicklung Bergheims als Wissens(transfer)stadt).

Erklärung/Verständnis der Lebens- und Wissenswelten im Fokusraum.
Aufbau des Spiels, Verteilung der farbigen »Wissensfiguren«.

Fragen und Aufgabe an die Teilnehmenden:

Entspricht das Bild der Wahrnehmung der Lebens- und Wissenswelten? Was macht die Aufstellung sichtbar?

Anpassen und Ergänzen der Figuren (im gesamten oder in bestimmten Bereichen des Fokusraums).
Wo hätten wir gerne Veränderungen?

Wo gibt es Potentiale? Wo sollen sich Lebens- und Wissenswelten (weiter)entwickeln?

Festhalten der Ergebnisse durch Fotos und Notizen.

Ebene 2: Akteure und Entwicklungslogiken

Erklärung/Verständnis der Entwicklungslogiken

Aufgabe an die Teilnehmenden:

Herausstellen und Verorten der handlungsfähigen Akteure und ihrer Möglichkeiten:
Wer ist handlungsfähig? Wer kann gestalten? Was kann wer tun?

Namentliche Beschriftung und Aufstellung der Akteursfiguren auf der Stadtgrundkarte.

Frage und Aufgabe an die Teilnehmenden:

Welche Akteure können welchen Entwicklungslogiken zugeordnet werden?

Aufstellen der Akteure nach Entwicklungslogik auf der zweiten Ebene (evtl. je eine zweite Figur beschriften).

Festhalten der Ergebnisse durch Fotos und Notizen.

Teil B: Ideen- und Projektwerkstatt

Einsatz der Interventionskarten:

Erklärung/Verständnis der Karten: Vorschläge für Interventionen, die die Entwicklung der Wissensstadt im Bestand fördern und mit denen die intendierten Raumwirkungen erzielt werden können.

Aufgabe an die Teilnehmenden:

Projektideen sammeln, erfinden, entwerfen: Wo könnte welche Intervention verortet sein, stattfinden? Wo sind Aktionsräume? Einsatz der kleinen Aufsteller auf der Grundkarte.

Welche weiteren Ideen gibt es zur Erreichung der oben genannten und auf der Grundkarte dargestellten Ziele/Raumwirkungen? (Blankokarte)

Fragen an die Teilnehmenden: Welcher Entwicklungslogik bzw. welchem handlungsfähigen Akteur können die Projektideen zugeordnet werden?

Welche Kooperationsmöglichkeiten gibt es?

Festhalten der Arbeitsergebnisse: Projektideen 1-x schriftlich festhalten auf den Arbeitsblättern »Projektidee«.

Ebene 3: Entwicklungsmodus festlegen

Erläuterung der Modi:

Bewahren oder Entwickeln

Ergebnis festlegen oder Ergebnis offenlassen

Fragen und Aufgabe an die Teilnehmenden:

In welchem Modus sollen die Interventionen entwickelt werden? Welche Form der Steuerung ist notwendig?

Zuordnung der Würfel 1-x (Projektnummern) auf der Ebene 3.

Festhalten der Ergebnisse durch Fotos und Notizen.

Projektideen vertiefen und verschriftlichen:

Fragen und Aufgabe an die Teilnehmenden:

Von wem könnten die Projekte entwickelt werden? Wer nimmt dies federführend in die Hand? Welche Möglichkeiten der Unterstützung könnte es geben? Woher kommt Geld?

Die Projektinitiator*innen füllen jeweils ein Blatt zur Projektidee aus. Dies kann entweder im Workshop selbst oder als »Hausaufgabe« gemacht werden, um die Projektideen schon intensiver auszuarbeiten.

Teil C: Vorstellung und weiteres Vorgehen

Aufgabe an die Teilnehmenden:

Vorstellung der Projekte, Diskussion, Justierung der Entwicklungsmodi.

Festlegung: Wie geht es weiter? An wen wird die Projektidee übermittelt? Wer beteiligt sich? Gibt es erste weitere Termine, Workshops, Jour Fixe? Wer übernimmt welche Aufgabe?

Kontakte austauschen.