

An aerial map of Dresden, Germany, where building footprints are highlighted in various colors (red, orange, yellow, pink, purple, green, blue) against a black background. The city's layout, including the Elbe river and the old town, is visible.

COLDR INTEN

COLOURING DRESDEN

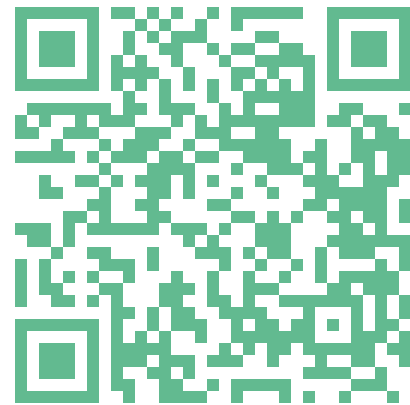
Autoren: L. Schwarzenberger, M. Butter, T. Ewald, U. Hofmann, A. Paschke
Erscheinungsdatum: 7. August 2023

COLOURING DRESDEN

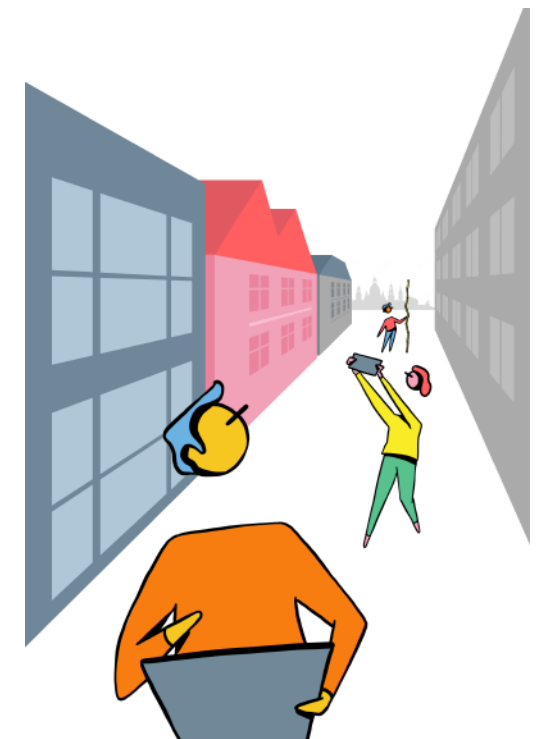
Alles über das Citizen Science Projekt



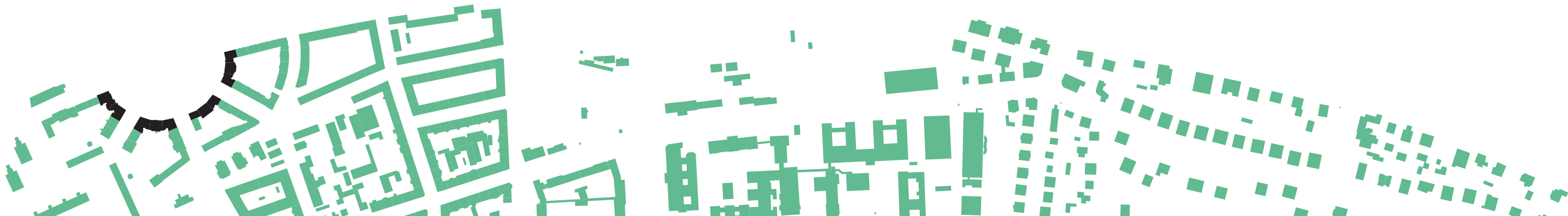
Unsere Städte und ihr Gebäudebestand gelten als größter wirtschaftlicher und kultureller Schatz. In Gebäuden verbringen wir die meiste Zeit und investieren den größten Teil unseres Geldes. Gebäude bestehen über Epochen und prägen unser Stadtbild. Städte wie Dresden brauchen darum innovative Lösungen, um den Gebäudebestand im Sinne von Denkmal- und Klimaschutz nachhaltig zu entwickeln. Gemessen an der Bedeutung ist das Wissen über den Gebäudebestand allerdings sehr begrenzt. Hier kann Citizen Science die Wissenslücke durch eure Mithilfe schließen: Die webbasierte Plattform Colouring Dresden führt euer Wissen in einer Karte zusammen.



Mehr Infos zum Projekt oder zukünftigen Veranstaltungen findet Ihr auf unserer Webseite.



Colouring Dresden möchte eine offene und nachhaltige digitale Infrastruktur etablieren und Impulse für Open Citizen Science geben. Mit den gesammelten Daten kann wichtiges Systemwissen für die Planung und Forschung generiert werden, um die Transformation hin zu einer klimagerechten Architektur zu unterstützen. Der Mehrwert für die Bürger*innen reicht von spannenden Erkenntnissen in der Baukultur und -geschichte, über Klimaanpassung an Gebäuden, hin zu Wissensgenerierung mittels Geoinformatik und Methoden der Bilderkennung durch künstliche Intelligenz. Konkret bedeutet das: Der Datensatz hilft zukünftig Dresden vor Hitze, Hochwasser und Starkregen zu schützen, oder das Wohnen, Arbeiten und Leben in Dresden bequemer, effektiver, gesunder und nachhaltiger zu gestalten.



GLOSSAR *Colouring Dresden*

Citizen Science

Menschen sammeln, messen, kartieren, fotografieren und dokumentieren alles Mögliche: Insekten, Vögel, Steine, Muscheln und vieles mehr. Menschen sind wissbegierig, wollen Neues lernen und sich einbringen. Man kann sie auch als leidenschaftliche Forschende bezeichnen und genau das sind sie auch: Citizen Scientists, also forschende Bürger:innen. Citizen Science ist also eine Art der Bürger:innenbeteiligung an Forschungsprojekten, bei welcher alle Menschen, egal welcher Qualifikation, zu wissenschaftlicher Forschung beitragen können. Unterschieden werden dabei unterschiedliche Grade der Beteiligung, welche soweit reichen können, dass Bürger*innen ihre eigenen Forschungsfragen stellen und sich dafür die Unterstützung der etablierten Wissenschaft holen. Im Projekt Colouring Dresden können sich die Bürger:innen an der Forschung über den Gebäudebestand in Dresden und der Entwicklung an klimagerechter Architektur beteiligen.

Projektseite Colouring Dresden

Gamification

Unter Gamification versteht man die Integration von Spielelementen in spiel-fremde Umgebungen – das können Arbeitsplätze, Schulen, Onlinecommunitys oder auch Bewerbungsprozesse sein. Mittels Gamification sollen unangenehme, langweilige oder auch sehr schwierige Aufgaben spielerisch zugänglicher gemacht werden. Im Zuge der Digitalisierung hat das Konzept eine starke Verbreitung erfahren. Bei Gamification geht es um mehr als nur um Ranglisten und Punkte. Es geht um die Frage, was Menschen generell zum Handeln motiviert. Leistungsbezogene Vergütung und Boni, Badges, Rankings oder Gruppenarbeit als spielerischer Wettkampf existieren in Fabriken, dem Vertreterwesen, dem Einzelhandel oder der Schule schon seit Jahrzehnten. Parallel dazu stiegen die Anerkennung von Computerspielen als Kulturgut und von E-Sport als Sportart.

Laura Basten für bpb.de CC BY-NC-ND 3.0 DE

Open Data

„Open Data“, also offene Daten, sind frei benutzbar für jeden Menschen. Sie stehen unter einer offenen Datenlizenz und ermöglichen unter anderem einen freien Zugang wie auch Möglichkeiten der Weiternutzung¹. Jeder Person sollte Open Data ermöglichen, die Daten zu nutzen, zu verarbeiten und weiter zu verteilen. Deshalb dürfen keine Einschränkungen auf bestimmte Nutzungszwecke oder für eine kommerzielle Nutzung stattfinden. Die Daten, welche im Rahmen von Colouring Dresden gesammelt werden, stehen unter der Open Database License (ODbL) und können mit dem Open-Data-Grundsatz von allen Personen verwendet werden. Dadurch können viele verschiedene Akteur*innen profitieren, zum Beispiel das Stadtplanungsamt, Ingenieurbüros oder Nachhaltigkeitsinitiativen, welche sich mit Anpassungsmaßnahmen von städtischen Räumen an den Klimawandel beschäftigen.

Projektseite Colouring Dresden



KATEGORIEN – KACHELN

Wozu brauchen wir die Daten?

Es gibt die Möglichkeit Gebäudemerkmale zu unterschiedlichen Kategorien hinzuzufügen. Die bisher freigeschalteten „Kacheln“ sind hier aufgeführt. Um mehr Informationen zu den jeweiligen Kacheln zu bekommen oder Tipps wie man diese kartiert könnt Ihr unter dem QR Code nachlesen.



Größe

Die Größe von Gebäuden bestimmt eine Stadt, zum Beispiel in Bezug auf ihre Höhe und Geschosszahl oder die Größe der Grundfläche. Städte mit vielen kleinen, niedrigen Gebäuden funktionieren und fühlen sich ganz anders an als Städte mit viel weniger, größeren, höheren Gebäuden. Die Größe, Form und Geometrie der Gebäude einer Stadt und die Art und Weise, wie die Gebäude einer Stadt gruppiert sind, wirken sich auch darauf aus, wie effizient die Stadt arbeitet und wie leicht sich Treibhausgasemissionen, Umweltverschmutzung und der Wärmestau in der Stadt kontrollieren lassen. Daten zu diesen Merkmalen sind auch für viele andere Bereiche der Stadtforschung von Bedeutung, von der Vorhersage der Wohnungskapazität und der Ermittlung von Gebieten, die für eine Verdichtung geeignet sind, bis hin zur Beobachtung (im Rahmen der Stadtforschung und der Stadtmorphologie) langfristiger Muster der Veränderung der Stadtform. Ebenso lässt sich aus der Größe der Gebäude die verbaute Materialmenge erkennen. In Kombination mit der Kachel Konstruktion lässt sich sogar errechnen, wie viel Material pro Baustoff im Gebäude verfügbar sind – insbesondere wichtig bei einem Abriss des Gebäudes und einer Wiederverwendung der Baumaterialien.

Standort

Damit Colouring Dresden die von Ihnen gespendeten Daten kartieren kann und Sie die Farbe Ihres Gebäudes oder Ihrer Gebäude sehen können, müssen wir Zugang zu aktuellen Informationen über den Standort und den "Fußabdruck" jedes Gebäudes in Dresden haben. Diese Fußabdrücke fungieren als Mini-Akten-schränke, in denen die gespendeten Daten gespeichert, lokalisiert und visualisiert werden. Alles beruht auf Freiwilligkeit: Sie müssen nur angeben, was Sie auch angeben wollen. Je mehr Merkmale Sie einem Gebäude innerhalb der 12 Kacheln geben und auf der Karte eingetragen sind, desto dunkler werden die Gebäude, sodass Sie leicht erkennen können, bei welchen Gebäuden oder in welchen Viertel mehr gemappt wurde und wo weitere Daten erforderlich sind. Manches können wir automatisiert eintragen: Straße und Hausnummer, Adresse, Building Footprint ID und Open Street Map ID und helfen der Orientierung bei der Ansicht und Bearbeitung der Karte. Andere Daten müssen manuell hinzugefügt werden, wie ein spezifischer Gebäudename (in Dresden zum Beispiel World Trade Center, Fernsehturm o.ä.). Ein Gebäudename kann mehr über das Gebäude verraten sowie eine lokale Zuordnung erleichtern.

Nutzung

Welche Gebäude in Dresden werden für welche Art von Tätigkeit genutzt? Wo wohnen Menschen und wo arbeiten sie eher? Oder experimentieren, forschen und kreieren? Für welche Nutzung wurde das Gebäude konzipiert, jedoch heute umgenutzt? Welche Gebäudetypen sind intensiv genutzt oder stehen tendenziell leer – und wie ist die räumliche Verteilung dessen? Aufgrund welcher Nutzungsarten wäre die Schädigung durch Hochwasser und Starkregen oder ein Abriss besonders dramatisch? Wie viele Gebäude sind für die gemeinschaftliche Nutzung verfügbar? Das Wissen um Gebäudenutzung hilft, um soziale Ungleichheit zu verringern, Infrastruktur effizienter und organisierter zu gestalten, Ressourcen besser zu managen und Risikofaktoren bei Klimafolgen zu erkennen. Um Städte auf wissenschaftlichere Weise zu analysieren, müssen wir zunächst so genau wie möglich zählen und lokalisieren, was sich in ihnen befindet. Wo steht was und zu welchem Zweck? Sobald diese räumlichen Statistiken erfasst sind, können die Daten analysiert werden, um Muster und Modelle und die ihnen zugrunde liegenden Ursachen zu erkennen, die zur Lösung komplexer städtischer Probleme beitragen.

Typologie

Die Art der Aktivitäten und die Anzahl der Personen, für die ein Gebäude ursprünglich gedacht war, sowie die Zeit, in der es gebaut wurde, wirken sich auf seine Größe, Form, Konstruktion und Gestaltung aus. Ein im 18. Jahrhundert erbautes Wohnhaus hat beispielsweise ganz andere Merkmale als ein im 21. Jahrhundert erbautes Krankenhaus oder Theater. Anhand von Merkmalen wie morphologischer Bautyp, Dachform und Eigentumsform können wir Gebäude in bestimmte Typen oder "Typologien" einteilen. Einige Typologien lassen sich relativ leicht erkennen – andere benötigen Daten aus anderen Kacheln als Ergänzung: Konstruktion, Größe, Alter & Geschichte. Die Identifizierung und Beibehaltung anpassungsfähiger Gebäudetypen und die Schaffung neuer Gebäude, die sich sowohl anpassen, als auch erweitern lassen, sind wichtig, um Dresden nachhaltiger zu machen. Alte Fabrikgebäude aus dem 19. Jahrhundert mit ihren großen Fenstern und offenen Innenräumen werden heute häufig in Büros oder Wohnungen umgewandelt. Jedoch gibt es Gebäudetypen, die unflexibel sind und sich im Laufe der Zeit nur schwer verändern und erweitern lassen. Werden ihre Merkmale nicht mehr als nützlich oder wünschenswert angesehen, sind sie wahrscheinlich veraltet und werden abgerissen.

Konstruktion

Das Material der Hauptkonstruktion des Gebäudes verrät die Langlebigkeit und Beständigkeit eines Gebäudes und ermöglicht zusammen mit dem Baualter und der Bebauungsart Aussagen über ein mögliches Schadensverhalten von Gebäuden bei Extremwetterereignissen. Diese Daten können für Risikoanalysen hilfreich sein. Mit den Informationen über den primären Baustoff können Materialkataster erstellt werden, welche zur Abschätzung von Klimaanpassungsmaßnahmen von Gebäuden notwendig sind. Gleiches gilt für den sekundären Baustoff. Darüber hinaus können potenzielle Abfallströme durch Abriss oder Sanierungsmaßnahmen aufgezeigt werden. Auch die Verwendung von nachhaltigen Baustoffen kann visualisiert werden. Die vorherrschende Dachbedeckung hat Auswirkungen auf die Resilienz von Gebäuden gegenüber klimatischen Extremen. Durch die Erstellung von Gebäudetypen nach Dachbedeckung ist beispielsweise eine Einschätzung von möglichen Dachschäden bei Starkregenereignissen denkbar. Durch Daten zum aktuellen Gebäudezustand lassen sich Gebiete ausmachen, in welchen vorrangig Neubauten oder unsanierte Häuser stehen und wo viele Gebäude abgerissen werden. Dadurch lassen sich Schlüsse auf die Lebensdauer von bestimmten Gebäudetypen ziehen.

Alter & Geschichte

Der Gebäudebestand in Dresden weist eine hohe Vielfalt in Bezug auf Alter und Baustil auf, von den eleganten Barockgebäuden der Altstadt über Häuser der sozialistischen Moderne bis hin zu typischen Geschäftsgebäuden aus Glas- und Stahlkonstruktionen. Offene Daten zum Gebäudealter sind in Dresden derzeit nicht verfügbar. Deshalb wird Fachwissen über das Alter von Gebäuden visualisiert, welches aus unterschiedlichen Quellen stammt. Diese Informationen werden von lokalen Historikern und Bürger*innenvereinen, Spezialist*innen für die Erhaltung von Gebäuden, Architekturhistoriker*innen bis hin zu Stadtmorpholog*innen und Fachleuten der Bauindustrie zur Verfügung gestellt. Daten zum Gebäudealter und dem Baustil sowie äußeren Erscheinungsbild werden heute häufig in Emissionsanalysen und Bewertungen der städtischen Wärmeentwicklung in Bezug auf den Gebäudebestand verwendet. Diese Daten sind nun erforderlich, um genauer vorhersagen zu können, wann bestimmte Teile des Gebäudebestands ersetzt werden müssen, und um Möglichkeiten zur Verlängerung der Lebensdauer von Gebäuden durch Anpassung und Wiederverwendung zu planen.

Resilienz

Die durch den Klimawandel vermehrt auftretenden Extremwetterereignisse stellen für den Gebäudebestand eine Herausforderung dar, da vor allem ältere Gebäude nicht für diese Anforderungen gebaut worden sind. Dementsprechend sind sie anfälliger für Schäden bei Hochwasser oder Hitzebelastung. Durch Erhebung der Daten zur Belastung eines Gebäudes durch Extremwetter kann abgeschätzt werden, wo und wie Maßnahmen zur Anpassung und Schutz vor den Auswirkungen des Klimawandels durchgeführt werden müssen. Beispielsweise die Fassadenfarbe und die Dachfarbe haben einen enormen Einfluss auf die Hitzeresilienz von Gebäuden. Dunkle Farben speichern mehr Wärme und heizen sich schneller auf an heißen Tagen, wohingegen helle Farben mehr Sonnenlicht reflektieren und die Gebäude kühlen. Auch aus der Ausrichtung der Fenster in bestimmte Himmelsrichtungen kann die Hitzebelastung eines Gebäudes abgeleitet werden. Sie beeinflusst, wie viel Sonnenlicht und Wärme in das Gebäude gelangt. Informationen zur Temperatur helfen, die Hitzevulnerabilität einzuschätzen. Das bedeutet, wie stark ein Gebäude von Hitze betroffen ist und wie Hitze von den Bewohnenden wahrgenommen wird.



COLOURING
DRESDEN

Menü

Standort	Nutzung	Typologie	Größe
Konstruktion	Alter & Geschichte	Straßenraum	Team
Planung	Energie	Resilienz	Community

Willkommen bei Colouring Dresden!

Wie alt sind die Gebäude Dresdens? Aus welchen Materialien wurden sie überwiegend erbaut? Und wie gut sind sie baulich vorbereitet, um mit extremen Ereignissen wie Starkregen, Hochwasser oder Hitze umgehen zu können?

Um solche und weitere Fragen beantworten zu können, soll Wissen zu den Gebäuden der Stadt Dresden für verschiedene Merkmale in einer offenen Wissensplattform erfasst, in Karten visualisiert und als offene Daten bereitgestellt werden. Sie interessieren sich für die Gebäude der Stadt Dresden haben und möchten Ihr Wissen in einer interaktiven Karte erfassen und teilen? Dann sind Sie auf der Plattform "Colouring Dresden" genau richtig!

Wie kann ich mitmachen?



Fotos: © Cosmo Wissenschaftsforum, Robert Lohse, Heike Hensel, Robert Hecht



Fotos: © Cosmo Wissenschaftsforum, Robert Lohse, Heike Hensel, Robert Hecht

COLOURFUL QUESTS

SPIELELEMENTE FÜR STADTERKUNDUNG

07.

ab 17 Uhr

AUGUST

Vorplatz Kulturpalast - Schloßstraße 2, Dresden

ZFBK ZENTRUM FÜR
BAUKULTUR
SACHSEN

FOR
UM

COLORFUL
QUESTS
DRESDEN

GAMIFICATION Gamifizierung

SPIELERISCH ZUM ERFOLG

Gamification ist der Einsatz von spielerischen Elementen in nicht-spielbezogenen Kontexten, um Menschen zu motivieren und ihr Verhalten zu verändern. Dabei werden Spielmechaniken, wie Punkte, Belohnungen, Abzeichen und Ranglisten, genutzt, um die Teilnehmenden zu engagieren und ihr Interesse zu wecken. Das Ziel ist es, positive Verhaltensänderungen zu fördern, sei es im Bildungsbereich, im Gesundheitswesen oder in der Arbeitswelt.¹

Science Anreize Forschung
Abzeichen Erfolge Herausforderungen
Spielerisch Entdecken
Spielelemente Punkte Rangliste
Community Wettbewerb Interaktion Quests Level
Gamification
Spielspaß Belohnungssystem
Engagement Citizen Achievements
Kollaboration Motivation
Incentives Belohnungen
Mapping Teilnehmer

NUDGING VS. GAMIFICATION:

Nudging ist wie Gamification eine Methode, um positive Verhaltensänderungen hervorzurufen, ist aber nicht das Gleiche. Das Wort Nudging könnte man grob mit „Stupser“ übersetzen – man wird in die richtige Richtung gestupst. Nudging nutzt subtile Anreize, z. B. im Supermarkt durch die Platzierung von gesunden Lebensmitteln in Reichweite, um gewünschtes Verhalten zu fördern. Gamification hingegen setzt offen auf spielerische Elemente wie Punkte und Abzeichen, um Motivation und Spaß in einer Aufgabe zu steigern, z. B. in Fitness-Apps. Gamification soll außerdem ein langfristiges Engagement bewirken.³

WAS IST EIGENTLICH EIN SPIEL – AUS PSYCHOLOGISCHER SICHT?

Spiele erfüllen unsere Bedürfnisse nach Autonomie, Kompetenz und sozialer Verbundenheit. Die Self-Determination Theory (SDT) erklärt, dass wir in Spielen selbstbestimmt agieren, mit anderen sozial sind und unsere Fähigkeiten entwickeln, was unsere intrinsische Motivation steigert – die Freude am Spiel selbst. Gamification nutzt diese Bedürfnisse geschickt, um uns zu motivieren.²

GAMIFICATION IN OPENSTREETMAP

Die größte Open-Source-Kartenplattformen der Welt ist OpenStreetMap (OSM). Über 6 Millionen Freiwillige, Citizen Scientists und Geodaten-Enthusiasten pflegen und erweitern OSM. Die kreative Community integriert bereits seit 2004 Gamification-Elemente wie Quests und Schatzsuchen, um das Mappen interaktiver zu gestalten. Hier können sogar freundliche Hundebeggnungen oder Geistersichtungen kartiert werden!

¹Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, und Lennart Nacke. 2011. „From Game Design Elements to Gamefulness: Defining ‚Gamification‘“. S. 9–15 in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. Tampere Finland: ACM.

²Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior.

³Thaler, R. H., & Sunstein, C. R. (2008). *Nudge: Improving decisions about health, wealth, and happiness*.

MOTIVATION UND WIRKUNG OCTALYSIS FRAMEWORK

¹Chou, Y. (2015). Actionable gamification: beyond points, badges, and leaderboards

Entscheiden, welche Spielelemente zu Colouring Dresden passen, ist knifflig. Mit Hilfe des Octalysis-Frameworks nach Yu-Kai You¹ wurden drei passende Spielelemente für die Plattform ausgewählt, die derzeit entwickelt werden. Wie sie funktionieren sollen, um für die Zielgruppen von Colouring Dresden das optimale Mapping-Erlebnis zu gestalten, könnt Ihr hier sehen. Was hat Euch das letzte mal besonders viel Spaß gemacht, als Ihr ein Spiel gespielt habt?



OCTALYSIS FRAMEWORK - TREIBER DES SPIELELEMENT

Was Menschen innerlich motiviert, kann sehr verschieden sein. Der Octalysis-Framework nach Yu-Kai Chou identifiziert acht grundlegende Triebkräfte, die unser Verhalten steuern. (Chou o.J.) Dazu gehören beispielsweise der Drang nach Erfolg, soziale Verbundenheit oder Neugierde. Durch das Ansprechen dieser „Core Drives“ kann Gamification zielgerichtet auf bestimmte User angepasst werden. Deshalb müssen Spielmacher:innen die Menschen genau kennen, die sie erreichen möchten.

SPIELERTYPEN NACH BARTLE

Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.

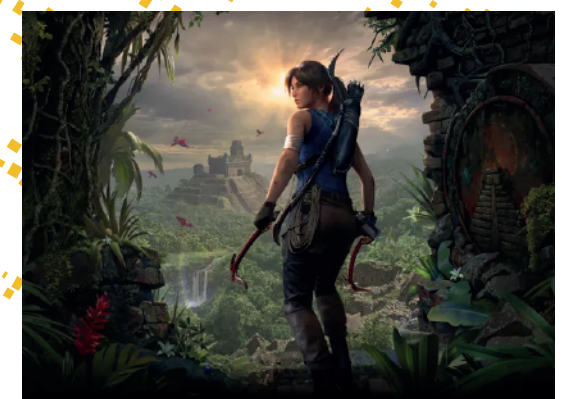
Eine der am weitesten verbreitete Einteilung von Spielertypen ist die Taxonomie von Richard Bartle, einem britischen Informatiker. Er entwickelte sie aus der Analyse des Spielverhaltens in MUDs (Multi-User Dungeon), einer textbasierten Online-Spielwelt. Die Spielertypen treffen eine Aussage darüber, wie der Spielende mit den Inhalten des Spiels umgeht. Die vier Haupttypen sind:



<https://www.imore.com>

ACHIEVER: Dies sind Spielende, die in erster Linie daran interessiert sind, Ziele zu erreichen und Belohnungen zu erhalten. Sie streben nach Fortschritt, Erfolgen, Punkten, virtuellen Trophäen und anderen messbaren Leistungen im Spiel. Erfolgsorientierte Aktivitäten stehen im Mittelpunkt ihres Spielerlebens.

EXPLORER: Sie sind neugierige Spielerinnen und Spieler, die die virtuelle Welt erkunden wollen. Es macht ihnen Spaß, neue Orte zu finden, versteckte Geheimnisse zu entdecken, unerforschte Gebiete zu erkunden und die Spielmechanik zu verstehen. Die Erkundung steht für sie im Vordergrund.



<https://www.pocket-lint.com>



<https://dailygame.at>

SOCIALIZER: Sie konzentrieren sich auf soziale Interaktionen mit anderen Spielenden. Sie genießen es, mit anderen zu interagieren, Gruppen zu bilden, zu kommunizieren und sich in der Gemeinschaft wohl zu fühlen. Die sozialen Aspekte des Spielens sind für sie besonders wichtig.

KILLER: Dies sind wettbewerbsorientierte Spielerinnen und Spieler, die den Nervenkitzel im Wettbewerb mit anderen suchen. Sie sind oft daran interessiert, andere Spielende zu besiegen, zu dominieren oder herauszufordern. PVP (Player versus Player) und Wettkampfmodi sind für sie besonders attraktiv.



<https://www.pcgames.de>

Es ist wichtig zu wissen, dass die meisten Spielerinnen und Spieler eine Mischung dieser Eigenschaften aufweisen, aber oft dominieren ein oder zwei Spielertypen in ihrem Verhalten und ihren Vorlieben.

[illegible]

DIALOGREIHE #1 *Mittwoch, 12. April 2023*

Materialien und zirkuläres Bauen



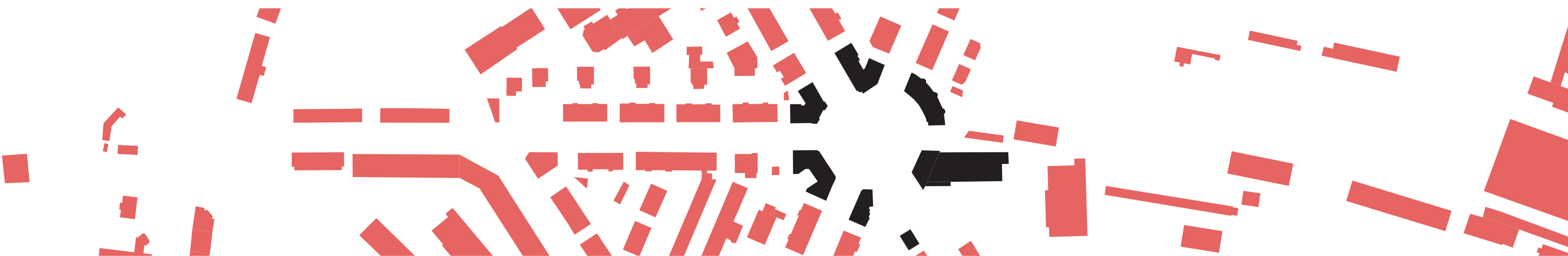
Zum Start der Dialogreihe soll das Thema Materialien und zirkuläres Bauen thematisiert werden. Denn das Bauen ist ein Hauptverursacher gesellschaftlicher Materialflüsse mit Auswirkungen auf Klima, Landschaft und Ökosysteme, zugleich Hauptverursacher von Abfallströmen. Die Fragen der Veranstaltung waren: Wie können wir dazu beitragen, dem entgegenzuwirken? Indem wir Städte zirkulärer gestalten? Welches Wissen braucht es dazu, zur Materialität der Stadt? Impulse dafür werden von Josephine Galiläer (Team Zirkuläres Bauen, Dresden), Karin Gruhler (IÖR, Dresden) und Georg Schiller (IÖR, Dresden) gegeben zu den Themen Materialität der Stadt erkennen und verstehen und Zirkuläres Bauen – Ansätze aus der Praxis.

Gebäude sollten für Lebensdauer von 100 Jahren geplant werden, nicht nur 30 Jahre

Dreiklang von "Recycle, Reuse, Refuse" beschäftigt sich mit der nachhaltigen Nutzung von Rohstoffen

Flexiblere Grundrisse und Lastreserven für leichtere Umnutzung von Gebäuden

Der Dialog handelte von der Problematik des Rohstoffmangels, insbesondere bei Sand, sowie von Nutzungskonflikten in Europa. Das Recycling, Wiederverwenden und Ablehnen von Baustoffen werden als Lösungen vorgeschlagen. Es wird über Suffizienz-Ansätze zur Einsparung und Verdichtung von Wohnraum sowie soziale Innovationen diskutiert. Die Rolle der Umnutzung von Gebäuden wird betont, um den Lebenszyklus von Gebäuden zu verlängern. Es wird über die Nutzung von BIM-Software und die Möglichkeit der Förderung von Umbau diskutiert. Schließlich werden verschiedene Projekte und Ressourcen vorgestellt, um den Kreislauf der Wiederverwendung von Baustoffen zu fördern. Eine Frage im Anschluss betrifft die Nachnutzung von Schuttbergen aus dem Zweiten Weltkrieg.



DIALOGREIHE #2 *Mittwoch, 10. Mai 2023*

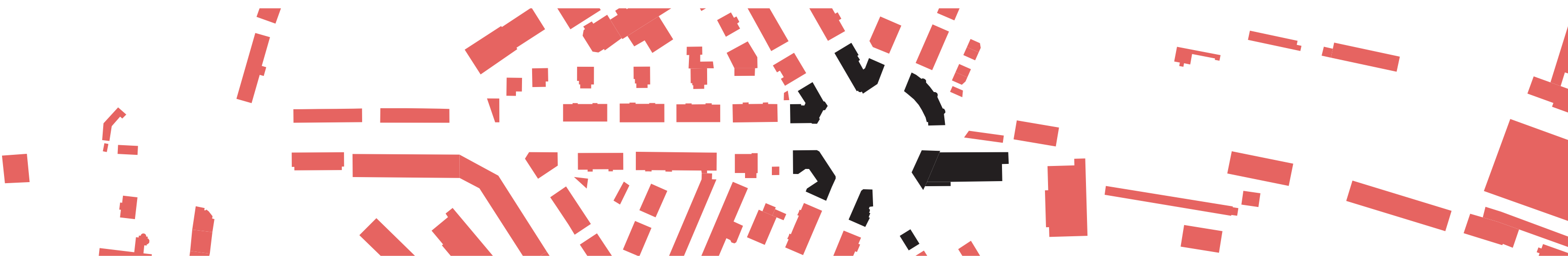
Woran erkenne ich Baualter und – stile in Dresden?



In dieser zweiten Veranstaltung der Dialogreihe soll ein Dialog zwischen Publikum und referierender Person entstehen, um die Korrelation aus Baualter eines Gebäudes und dem Architekturstil zu erläutern. Dabei stehen auch die Schwierigkeiten einer eindeutigen Kategorisierung im Vordergrund. Zur Anwendung des gelernten Wissens bestimmen die Teilnehmenden im Anschluss an den Vortrag Baualter und Baustil von Gebäuden in Dresden anhand von vorab eingeschickten Fotos. Impulse werden von Prof. Hans-Georg Lippert (Professor für Baugeschichte, TU Dresden) und dem Projektteam Colouring Dresden gegeben. Der Dialog hat die Schwierigkeiten der Einordnung von Gebäuden in Baustile und die Abgrenzung von Baustilen hervorgehoben. Durch Umbauten, Anbauten und Renovierungen von Gebäuden werden Fassaden teils stark verändert, sodass der ursprüngliche Baustil und damit das Baujahr kaum noch zu erkennen sind. Es wurden verschiedene Stile vorgestellt und anhand von Dresdner Gebäuden illustriert. Viele Fragen bezogen sich auf Hilfestellungen in der Gebäudebestimmung.

Tipps zur Bestimmung von Gebäuden:

- ***Bei Unsicherheit Baualter nachschauen und daraus auf den Stil schließen.***
- ***Bei alten Dorfhäusern ist oft ein Erbauungsdatum zu finden.
Hier kann man sich auch an Kirchen orientieren.***
- ***Gründerzeitgebäude in Dresden sind häufig dem Historismus zuzuordnen.***
- ***Alle historischen Gebäude Dresdens sind im Themenstadtplan eingezeichnet.***
- ***Oft ist es hilfreich, von den Nebengebäuden des zu bestimmenden Gebäudes auf das Baujahr zu schließen.***



DIALOGREIHE #3 *Mittwoch, 21. Juni 2023*

Klimaanpassungsmaßnahmen und Bestandserhalt an Gebäuden



Die dritte Veranstaltung beschäftigte sich mit möglichen Klimaanpassungsmaßnahmen von Gebäuden in Dresden. Im Dialog von Referierenden und Teilnehmenden wurden Modelle und Maßnahmen des Hochwasserschutzes und der Hitzeanpassung sowie der Erhaltung des Gebäudebestandes diskutiert. Inhaltliche Impulse wurden von Reinhard Schinke (Leibniz-Institut für ökologische Raumentwicklung, IÖR), Christoph Schünemann (IÖR) und Andreas Hirt (Denkmalnetz Sachsen) gegeben. Außerdem wurde die Kachel „Resilienz“ gelauncht und von den Teilnehmenden ausprobiert. Im Verlauf der Veranstaltung wurde die Bedeutung von Kommunikation zwischen verschiedenen Akteur*innen zum effektiven Schutz von Gebäuden vor Extremwetterereignissen herausgearbeitet. Fachgebiete müssen sich miteinander verbinden, um den Bestand der Gebäude zu schützen. Zusätzlich wurden die begrenzten Möglichkeiten von Mieter*innen in Bezug auf Anpassungsmaßnahmen von Gebäuden aufgezeigt.

***Vorschlag einer „besonders erhaltenswerten Bausubstanz“
als Mittelweg zum Denkmalstatus***

***Schutzgüter nachhaltig abwägen,
Eingriffe in die Umwelt abwägen und miteinander kommunizieren,
um sinnvolle Schutzmaßnahmen zu erarbeiten***

Stadtgrün hat hohen Einfluss auf Hitze im urbanen Raum

***Mögliche Maßnahmen zur Hitzereduktion sind quartiersabhängig:
je nach Versiegelungsgrad, Art der Dächer für Dachbegrünung usw.***

