

ProtoPotsdam

„Wir bauen auf und reißen nieder, immer wieder.“ Diese Bauphilosophie, die auch in der Stadt Potsdam ihre Spuren hinterlassen hat und leider immer noch gängige Praxis ist, sollte der Vergangenheit angehören.

Die gebaute Umwelt ist weltweit für knapp 40 Prozent der CO₂-Emissionen und 50 Prozent des Abfallaufkommens verantwortlich. Ein Zustand, der sich dringend ändern muss.

Damit das Bauen von einem Klimaschädiger zum Klimaheiler werden kann, erforscht die gemeinnützige Organisation „Bauhaus Erde“ mit diversen Partner*innen die wichtigsten Hebel für eine Bauwende. Sie präsentiert geeignete Lösungsansätze – auf globaler, regionaler und lokaler Ebene. Die Forschungsergebnisse werden in verschiedenen weltweiten Demonstrationsprojekten erprobt.

Eines dieser Forschungsprojekte ist ProtoPotsdam.

Unter dem großen Fragenkomplex: „Was bedeutet es, in der Region Berlin-Brandenburg im Kontext der Klimakrise zu planen, zu gestalten und zu bauen?“ will Bauhaus Erde mit ProtoPotsdam in einem auf mehrere Jahre angelegten Prozess, fehlende Verbindungen herstellen zwischen akademischer Forschung, Design, Planungsabläufen und kommunalem Handeln.

Es geht um die notwendigen Anpassungen in standardisierten Planungsabläufen, Weiter- und Wiederverwendung von Bestand und vor allem um andere Baustoffe wie Holz und Lehm.

Die Forschungsarbeit wurde von einem Filmteam (414films) begleitet. Das Produkt ist nun im Rechenzentrum zu sehen.

EINLADUNG ZUR FILMPREMIERE

„DIE ZUKUNFT BAUT ZIRKULÄR“

Das Projekt ProtoPotsdam von Bauhaus Erde

Mittwoch, 15.11.2023

19-21 Uhr: Filmpremiere und Q&A

im Kosmos vom Rechenzentrum Potsdam

—

Mehr Infos zu ProtoPotsdam und Bauhaus Erde:

<https://proto-potsdam.org/>

<https://www.bauhauserde.org/>

—

Die Veranstaltung wird gefördert von Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Brandenburg. Nicht vom Bauministerium, welches offiziell Ministerium für Infrastruktur und Landesplanung. Auch auf dieser politischen Ebene scheint Nachholbedarf in Sachen Bauwende.