

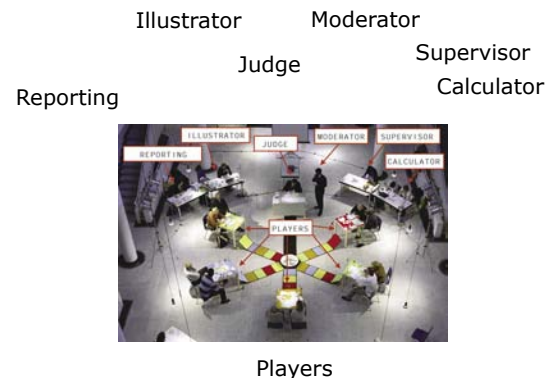
## Kulturbasierte Planung

Wir sind ein Projekt- und Forschungsbüro in Rotterdam, das auf dem Gebiet der kulturellen *Planologie* tätig ist. Das Büro befasst sich mit Planungsprozessen in der Raumordnung bei denen die Kultur eine zentrale Rolle spielt. Dabei wird der Begriff breit aufgefasst und umfasst neben Kulturgeschichte, Kulturerbe und Kunst auch die Gesamtheit der Alltagskultur der in einem Gebiet lebenden Bewohner und Nutzer. Die Hauptarbeit des Büros besteht darin zu untersuchen welche Möglichkeiten es gibt vorhandene kulturelle Werte in die räumliche Planung zu integrieren. Dafür werden die landschaftlichen und kulturellen Qualitäten untersucht und in den aktuellen Kontext übersetzt um als Bindeglied zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu wirken. Mit dieser Methodik sollen die von schneller Veränderung geprägten neuen (Kultur-) Landschaften und Stadtgebiete die Chance erhalten eine eigene Identität zu entwickeln, die aus dem natürlichen Potential des Ortes entsteht.

Ein relativ neues Phänomen bei Neuplanungen ist die Berücksichtigung des allgemeinen kulturellen Kontextes. Um die Kontinuität der kulturellen Qualitäten innerhalb von sich stets mehr spezialisierenden räumlichen Fachdisziplinen zu gewährleisten, wird die *Kulturbasierte Planung* immer wichtiger. Diese Methode trägt dazu bei, dass Identität und Authentizität im gebauten Umfeld geschaffen werden und/oder sich entwickeln können; zwei Aspekte die eine stets wichtigere Rolle bei Planungen spielen, aber eigentlich nicht direkt planbar sind.

Bei aktuellen Planungsprozessen zeigt sich immer mehr, dass die Zeit zu einer Mangelware im Ablauf geworden ist. Es gibt keine Zeit mehr um es dem Faktor Zeit zu erlauben eine einflussreiche und prägende Rolle bei der Entwicklung von neuen (urbanen) Landschaften zu spielen. Wo früher Städte und Landschaften über Jahrzehnte wuchsen und sich so in diesem Prozess auch langsam automatisch eine Identität entwickelte, werden heute komplette Landschaften und Städte in einem großen Wurf errichtet.

Es stellt sich die Frage, wie Prozesse die so rasant sind und trotzdem von Vorsichtsmaßnahmen diktiert werden, überhaupt noch Authentizität entstehen lassen. Eine Authentizität, die sich nicht auf den Augenblick beschränkt, die naiv nostalgisch ist oder völlig durch Technik bestimmt wird, sondern eine ursprüngliche Wirkung entfaltet. Alle Versuche dies in Form von zum Beispiel bildender Kunst, - die oft als alleiniger Kulturträger missverstanden wird -, zu realisieren oder das gebaute Umfeld durch besondere Umschreibungen zu animieren, müssen in der Lage sein sich gegen dominante Architektur, die Gesetzgebung und die Vermarktungsmechanismen zu behaupten. *Kulturbasierte Planung* bietet Ansatzpunkte, die parallel zum räumlichen Planungsprozess die Identität befördern können. Mit der



Das Spiel *The Making of ...* ist mit verschiedenen Experten und mit den betroffenen Bewohnern besetzt (© Hans Venhuizen)

*Kulturbasierten Planung* soll ein Reservoir an Mehrwert entstehen, der sich allmählich im Prozess des Errichtens und Nutzens entfaltet und erfahrbar wird. Vorhandene Qualitäten und Besonderheiten müssen erkannt, verbessert und respektiert werden.

Um der Kultur eine starke Rolle in einem räumlichen Planungsprozess zuzugestehen, muss zuerst untersucht werden, welche örtlichen Phänomene sich dafür eignen. Dafür ist es unabhängig vom Kontext wichtig, sich mit einem offenen und vorurteilsfreien Blick an die vorgefundene Situation anzunähern. Die Möglichkeit einem räumlichen Planungsprozess etwas Einzigartiges hinzuzufügen, kann in jedem Stück Kulturgut, jeder Geschichte und jeder traditionellen oder aktuellen Entwicklung verborgen liegen. Um diese Gelegenheiten im Prozess zu manifestieren ist es jedoch nicht ausreichend sie nur als Kultur zu registrieren; man muss sie auch in den konkreten Planungsprozess übersetzen. Die Entdeckung der kulturellen Impulse und deren Transformation in aktuelle Planungsprozesse ist Ziel und Inhalt der *Kulturbasierten Planung*.



Der Spielaufbau ist immer für alle Beteiligten klar zu übersehen  
(© Hans Venhuizen)

### **Planspiel: *The making of***

Eine Möglichkeit mit *Kulturbasierter Planung* auch Bürger mehr in den Planungsprozess einzubeziehen, bietet das Planungsspiel *The making of*, das wir als Methode entwickelt haben um den kreativen Denkprozess von Beteiligten zu stimulieren. Die Methode *The making of* kann am besten in einem Stadium eingesetzt werden, wo Entscheidungen zu spezifischen räumlichen Fragen noch getroffen werden

müssen. Das Planspiel bezieht alle Parteien (Bewohner, Nutzer, Planer und Behörden) von Anfang an gleichwertig in den Prozess ein und zielt darauf ab, die vorhandenen Erfahrungen der Teilnehmer auf eine kreative Weise zu aktivieren. Innerhalb eines schnellen und konzentriert geführten Diskurses kommt man zu konkreten Lösungen für ausgewählte Probleme.

Entscheidend ist, dass die Teilnehmer ungeachtet ihrer Expertise, dazu animiert werden ihre Betrachtungsweise und das Verständnis für die Situation zu erweitern. Das Spiel eignet sich sehr gut dafür die Bewohner mit der ganzen Komplexität einer Entwurfsaufgabe zu konfrontieren, indem sie selbst nach Lösungen suchen. Auf diese Weise entsteht mehr Einsicht in den Entwurfsprozess der Fachleute, wodurch Resultate besser begreifbar und eher akzeptiert werden können. Die Planer und die Verwaltung werden auf diese Weise mit mehr Informationen versorgt und die Chance auf einen realisierbaren Plan, in dem sich jeder wieder finden kann, wird vergrößert.



Die Vorschläge der Mitspieler werden von den Experten sofort visualisiert und die Kosten kalkuliert (© Hans Venhuizen)

Das Spiel *The making of* ist im Prinzip ein Schnellkurs in Planung. Im Spiel werden die Teilnehmer aufgefordert innovative Pläne für reale räumliche Fragen zu entwickeln. Auf diese Weise werden sie gleichzeitig über zukünftige Entwicklungen informiert, befragt und mit einbezogen.



Ein neues Logo für das Wohnen auf dem Wasser  
(© Hans Venhuizen)

Die Teilnehmer müssen in relativ kurzer Zeit Vorschläge für bestimmte Aufgaben, die an ein Phänomen gekoppelt sind, entwickeln. Gegen diese Vorschläge können die anderen Teams Einwände erheben. Durch gute Argumentation oder durch das Einsetzen von Lobbypunkten (die durch würfeln erzielt werden), können die Beschwerden aufgehoben werden. Wenn auf diese Art die Teams untereinander keine Einigung finden können, fällt ein Richter ein bindendes Urteil zum Vorteil des einen oder des anderen Teams. Das Team, dem es gelingt zuerst alle Beschwerden aufzuheben, gewinnt. Der Verlauf und die Ergebnisse werden in Text und Bild festgehalten. Neben einem Protokoll, das den Spielverlauf dokumentiert, werden die Vorschläge durch einen Illustrator direkt visuell umgesetzt und festgehalten.

In dem Spiel *The making of* geht es nicht nur darum Konsens zu erzielen, sondern es geht vielmehr um den Prozess von entstehen, ablagern und Wurzeln schlagen. Mit diesem Ansatz werden komplexe räumliche Planungsaufgaben zugänglicher gemacht; werden Betroffene von ihren meist starren Vorstellungen von Qualität und Bedingungen losgeeist. Es entsteht ein Bewusstsein für die Zwänge, innerhalb derer sich authentische qualitätsvolle Entwicklungen in ihrem Lebensumfeld realisieren lassen. So kann *The making of* dazu beitragen, dass Kultur und kulturelle Werte sich effektiv in räumliche Planungsprozesse einbringen lassen.

### **Wettbewerb: Amphibisch Wohnen**

*Amphibisch Wohnen* ist ein Wohnen, das sich in jeder Hinsicht optimal an den vorhandenen Kontext anpasst ohne diesen zu bezwingen, beherrschen oder umzuformen. Es geht so gut wie möglich auf die Besonderheiten und Qualitäten des Ortes ein und macht diese zum Ausgangspunkt eines Konzepts. Die Idee für *Amphibisches Wohnen* entstand im Rahmen des Kunstprojekts - *die Kunst des Siedelns* - das wir für die niederländische Stadt Gouda organisierten.

Neben einem enormen Bauprogramm, der Tatsache dass keine bebaubare Fläche mehr vorhanden war und einem wachsenden Interesse an Natur, der Umwelt und Landschaft, spielte bei diesem Projekt noch ein anderes Thema eine wichtige Rolle: eine Neudefinition der Kultur des Siedelns. Die heute in Holland wegen des hohen Grundwasserstandes angewandten Technologien zur Baulandvorbereitung, wie Sandaufschüttungen und Pfahlgründungen, galten als stabil, - stellen sich aber mehr und mehr als instabil heraus, vor allem dann, wenn Flexibilität gefragt ist.

Die Technologien für *Amphibisches Wohnen* gibt es jedoch schon lange. Straßen und selbst Gärten werden auf Schaumstoffplatten errichtet und man baut schwimmende Häuser. Aber diese Techniken werden bisher meist nur genutzt um die traditionelle Art von Wohnen zu ermöglichen. Das

Projekt *Amphibisch Wohnen* zielt darauf ab, diese Techniken einzusetzen um neue Formen des Siedelns zu entwickeln, die von einem anderen Umgang mit Wasser geprägt sind.

Das Projekt besteht aus zwei Teilen: einem Wettbewerb und der Ausarbeitung von konkreten Ideen. Normalerweise gehen Architekten von einem bestimmten Ort und der Art und Weise in der die vorgefundenen Qualitäten miteinander verbunden sind, aus. Dies führt zu Projekten, die für den räumlichen Kontext für den sie gedacht sind, meist gut funktionieren. Die eigentliche Idee, die vielleicht auch auf andere Orte übertragbar und passend wäre, sich nicht mehr gut herauslesen lässt. Beim Projekt *Amphibisch Wohnen* wird diese Situation umgedreht: der Wettbewerb stellt eine Reihe von Möglichkeiten zur Verfügung um nach ursprünglichen Typen zu suchen in der räumliche Planung im sumpfigen Gelände neue Lösungen zu finden. Am Wettbewerb konnten sich Fachplaner aus den Bereichen Landschaft/Städtebau, Architektur/Städtebau und Amateure unabhängig von ihrem Hintergrund beteiligen. Es wurden Vorschläge zu den unterschiedlichen Maßstäben und Ebenen der räumlichen Planung eingereicht – vom kompletten Deltaplan bis hin zur Kleingartensiedlung.



Vision für eine zukünftige Lebensweise, in der sich die Natur und Kultur verbinden. (© Amphibisch Wohnen Wettbewerb Bureau Venhuizen, Erster Preis „Wetland“ MG Architekten, Tom Mossel - Esther Gonzales-Aurignac)

Im zweiten Teil wurden aus allen Einsendungen die besten Ideen ausgewählt um diese dann im Rahmen von Workshops mit den Verfassern auf konkrete Orte anzuwenden und an

---

die dortigen Bedingungen anzupassen. Insgesamt drei Teams haben Planungsvorschläge aus den Resultaten des Wettbewerbs erarbeitet. Kern jedes Teams war ein Umsetzungsmanager, ein Experte in der räumlichen Planung und ein Konzeptmanager die dafür verantwortlich waren, die ursprüngliche Idee mit den darin liegenden Qualitäten durch den Planungsprozess hindurch zu maximalisieren und realisierbar zu machen. Dieses Kernteam stellt eine Art Simulation eines Projektentwicklers dar. Anders als in der Realität ist das Streben dieser Gruppe jedoch nicht auf besonders hohe Rendite gerichtet, sondern auf eine optimale Siedlungskultur im Rahmen des Machbaren.

Das Projekt hat neben den technologischen, ökologischen und gestalterischen Aspekten auch die rechtlichen und politischen Grundvoraussetzungen für *Amphibisches Wohnen* ans Licht gebracht. Vor allem aber hat dieses Projekt gezeigt, dass es um eine Haltung geht. Es ist ein Plädoyer dafür, auf die zwanghafte Kontrolle des Wasserstandes und immer höher werdende Deiche zu verzichten, dafür aber einen neuen Umgang mit den natürlichen Bedingungen des Klimaeinflusses, der Gezeiten und Jahreszeiten zu finden. *Amphibisch Wohnen* ist auch ein Plädoyer für eine andere Art der Kontrolle einer sich ständig verändernden Landschaft. Aber nicht dadurch, dass man der Landschaft seinen Willen aufzwingt sondern indem man so weit wie möglich die Qualitäten einer dynamischen Verbindung zwischen Land und Wasser, einer amphibischen Dynamik, respektiert.

*Hans Venhuizen ist Planer und der Direktor des Bureau Venhuizen in Rotterdam*