

Wenn alle entwerfen

Alltägliche und multidimensionale Praktiken der Raumgestaltung

»Es ist noch eher ungewöhnlich, eine neue Gebrauchsweise (und keinerlei neue Gegenstände) als Resultat eines Designprozesses vorzuweisen. [...] Für Design-im-Gebrauch sind exzellente formalästhetische Entwürfe nicht zentral, sondern die Anschlussfähigkeit für unterschiedliche Handlungspraxen« (BREDIES 2014: 201).

Wenn von Entwerfen die Rede ist, dann steckt dahinter meist ein normiertes Entwurfsverständnis, das die Kompetenz des Entwerfens auf eine spezifische Fachwelt beschränkt. Diese selbstauferlegte Normierung ignoriert sowohl die begriffliche Unschärfe von »Entwerfen« und Gestaltungskompetenz »aller« als auch seine Entstehungsgeschichte. Mit den politischen, gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und ökologischen Umwälzungen der letzten Jahrzehnte ist das Aufgabenfeld von (Landschafts)Architekten und Städtebauern noch komplexer geworden. Mit diesen Veränderungen differenzieren sich auch Gestaltungsprozesse, Methoden und Zuständigkeiten aus, und es werden tradierte Akteurskonstellationen und Rollen hinterfragt. Das vermeintliche Gegensatzpaar »hier die gestaltende Fachwelt« und »dort die Nutzer der Gestaltung« entspricht nicht mehr der Wirklichkeit und heutigen Bedürfnissen. In gleichem Maße wie sich Grenzen zwischen physischer und virtueller Welt auflösen, weichen auch Planer- und Alltagswelten auf. Immer mehr Bürger fordern Mitgestaltungsrechte an ihrer Lebensumgebung ein, befördert durch neue Medien, *Social Design*, Entwicklungen rund um die *selfmade city*, technologische Möglichkeiten wie die 3D-Drucker und Produktionskonzepte wie *Mass Customization* oder *Mixed Reality* Anwendungen. Es sind nicht nur im geplanten, konzipierten Raum, sondern auch im genutzten und gelebten Raum Entwurfsspuren zu entdecken. Wenn also die Gestaltung von Raum immer mehr von allen praktiziert wird, dann verschieben sich auch Kompetenzbereiche und Hierarchien. In den folgenden Abschnitten sollen ein paar Schlaglichter auf diese Aspekte geworfen und der Frage nachgegangen werden, wie sich damit Entwurfs- und Planungsprozesse verändern könnten.



Dr. Daniela Karow-Kluge ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Planungstheorie und Stadtentwicklung an der Fakultät für Architektur der RWTH Aachen. Im Rahmen ihrer Dissertation hat sie sich mit experimentellen Planungsprozessen in öffentlichen Räumen auseinandergesetzt und weitere Publikationen zu temporären Interventionen und Raumgestaltung veröffentlicht.

Städte entwickeln sich nicht so, wie es Planer und Architekten wollen

Das Postulat einer rationalen Planbarkeit der Moderne ist spätestens Ende der 1960er, Anfang der 1970er-Jahre durch diverse Planungsansätze abgelöst worden, befördert durch die Erkenntnis, dass die Produktion von Raum durch eine Vielzahl unterschiedlichster Parameter beeinflusst wird, die noch dazu untereinander in vielgestaltigen Wechselbeziehungen verbunden sind. Mit der Globalisierung, neuen Kommunikations- und Transportmöglichkeiten, höherer Mobilität, Migrationsströmen sowie multivernetzten Handelsbeziehungen hat sich diese Komplexität noch erhöht, und mit ihr haben sich Planungs- und Gestaltungsprozesse verändert. Diese verzwickten Ausgangslagen erschweren der Disziplin, sich zwischen dem Anspruch auf Planungssicherheit und -kontrolle und den ungeordneten Alltagsrealitäten zu verorten. »Die Vorstellung von dem, was Stadtgestaltung ist, hat sich geändert, und auch die dafür Zuständigen sind nicht mehr dieselben: nicht nur Behörden oder Investoren, sondern die Bürger selbst« (BECKER et al. 2014: 12). So beschreiben es die Autoren des KulturSPIEGEL in ihrem Schwerpunktheft rund um das Selbermachen von Stadt. Auf die Fragen, wer bestimmen soll, wie Stadträume auszusehen haben, geben sie gleich selber die Antwort – »Lieber die Bürger selbst – sie wissen, wie sie leben wollen« – und nennen das Ganze ein »Designheft über die Gestaltung der Stadt« (ebd.: 11). Die im Heft vorgestellten Projekte »sind oft temporär, meist von den Anwohnern angestoßen, und viele haben eine ganz eigene Ästhetik, die nach Improvisation und Recycling, nach Paletten und Do-it-yourself-Kultur aussieht. [...] Es geht bei diesem Thema darum, wie kleine Eingriffe das große Gesamtgefüge Stadt verändern können« (ebd.: 12f.). In den »selbstgemachten« Projekten ist eine Trennung von Produktion und Gestaltung auf der einen Seite und Raumkonsum bzw. Gebrauch von Stadtraum auf der anderen Seite aufgehoben. Die Identität von Produzent und Nutzer ist zentrales Merkmal der »selbstgemachten« Stadt (vgl. BMUB & BBSR 2014: 15ff.).

Die Entwicklungen und Auseinandersetzungen rund um das Selbstgemachte rühren an den vermeintlichen Grundfesten und Gestaltungsspielräumen von Planern und Architekten. Schon Yona Friedman meinte, dass eine Stadt in Wirklichkeit nicht geplant wird, »sie plant sich selbst. Was zählt, sind nicht die

offiziellen Pläne, sondern das, was die Leute daraus machen« (FRIEDMAN 2004: 141). Ähnlich sieht es der Soziophysiker Philip Ball. Er behauptet, dass unsere Städte äußeren Gesetzmäßigkeiten unterworfen sind, so sehr die planende Zunft diese Einflüsse auch auszuschließen anstrebt. Ball schreibt: »Diese ungeplante [...] Stadtphysik führt keineswegs notwendigerweise in die Unordnung. [...] Der amerikanische Ökonom Herbert Simon berichtet von dem ›Erstaunen und ungläubigen Kopfschütteln‹ seiner Architekturstudenten, als er ihnen erklärte, wie wenig das effiziente Design mittelalterlicher Städte auf zentrale Planung und wie sehr es auf ›Myriaden individueller menschlicher Entscheidungen‹ zurückzuführen ist« (BALL 2004). Ball spricht hier von einer Art Gruppenintelligenz, die Lösungen ohne Blaupause schafft. Ball folgert daraus, dass Städte eigentlich nicht generalstabsmäßig geplant sein müssten, da sie sich selbst organisieren. Allerdings ist dies nicht uneingeschränkt möglich. Um ein ausgewogenes System herzustellen, ist eine Gradwanderung zwischen »Laissez-faire« und Regeln sowie eingreifender Regulation und eine ständige Reflexion dieser selbst organisierenden Systeme nötig (vgl. ebd.).

Stadtentwicklung und -gestaltung sind also ein alltägliches Produkt aller gesellschaftlichen, ökonomischen, ökologischen und raumbildenden Prozesse. Aktuelle Diskussionen um die selbstgemachte Stadt verstärken diese Sichtweise. »Wenn also ›fremdgemacht‹ dadurch gekennzeichnet ist, dass ›Stadtmacher‹ und ›Stadtnutzer‹ verschieden sind, [...], dann hieße ›selbstgemacht‹: Die Rollen fallen in eins, man baut für sich selbst« (SELLE 2014: 17). In der Regel wird »selbstgemacht« mit »selbstgebaut« gleichgesetzt. Da die Stadt aber nicht nur aus Gebautem besteht, sondern auch ein soziales Gebilde ist und durch die Menschen, die in ihr leben, »produziert« wird, gestalten auch »alle« die Stadt. Stadt ist also mitnichten allein das Werk von Markt (Immobilienunternehmen, Developer, Baukonzerne), Staat und Kommunen sowie Fachleuten (Architekten, Städtebauer, Verkehrsplaner etc.). Unter dem Einfluss eines starken zivilgesellschaftlichen Engagements geraten die hierarchischen Planungsmodelle von Top-down und Bottom-up in Bewegung. Stattdessen entstehen neue Formen der Zusammenarbeit und horizontale Modelle, die als Outside-in (Entwicklungen von außen werden z.B. durch Stadtverwaltungen aufgenommen) oder Inside-out (Stadtverwaltungen kommunizieren ihre Vorstellungen in

einem offenen Dialog) beschrieben werden (vgl. BAUWELT 2014: 17ff.).

»Diffuse Design« und Alltagsgebrauch

»Eigentlich sucht sich die professionelle architektonische oder städtebauliche Gestaltung bewusst vom Trivialen, Gewöhnlichen oder Geschmacklosen des städtischen Alltags und der Massenkultur abzugrenzen – Architektur wird gern als ›Baukunst‹, als Teil der Hochkultur verstanden. Ebenso dient die herkömmliche Stadtplanung dazu, durch übergeordnete Leitbilder und bauliche Setzungen für Ordnung und Gestaltung des Stadtraums zu sorgen, und steht damit per se im Gegensatz zum Ungeplanten, Alltäglichen, Ephemeren, Dynamischen in der tatsächlichen Produktion der städtischen Räume« (HAGEMANN 2012: 73). Mittlerweile ist allerdings – wie oben angedeutet – eine Hinwendung zum (städtischen) Alltag sowohl in Anwendungs- als auch in Forschungskontexten zu verzeichnen. In ihrer Dissertation »Gebrauch als Design. Über eine unterschätzte Form der Gestaltung« stellt sich z.B. Katharina Bredies die Frage, »wie die Gestaltungsarbeit und Verantwortung zwischen Benutzern (als Experten der Anwendung) und Designern (als Experten in der Gestaltung) verteilt wird« (BREDIES 2014: 3). In seinem kürzlich erschienenen Buch »Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation« unterscheidet auch Ezio Manzini zwischen »›diffuse design‹ (performed by everybody) and ›expert design‹ (performed by those who have been trained as designers« (MANZINI 2015) und beschreibt, wie diese zwei Gruppen interagieren und dies zu sozialen Innovationen führen kann. Er hinterfragt tradierte Beziehungen zwischen »expert« und »nonexpert« Designern und die Rolle von Designern in heutigen Gesellschaften. Wie der Begriff des »diffuse design« bei Manzini bereits andeutet, ist dieses Feld nicht klar umrissen. Es umfasst sowohl bewusste und unbewusste als auch intentionale und unbeabsichtigte Gestaltungsprozesse. Beabsichtigte und zielgerichtete sind z.B. im DIY-Heimwerken oder in Selbstbau-Projekten zu finden, unbewusste Entwurfsspuren im alltäglichen Gebrauch, wo Räume ohne »Designabsicht« genutzt, angeeignet und umgenutzt werden (vgl. BRANDES et al. 2009; BREDIES 2014).

Letztere Gebrauchsspuren werden zwar gesehen und analysiert (vgl. z.B. GEHL & SVARRE 2013), sie werden zumeist aber nicht als

(Alltags)design wahrgenommen. Mangelndes Wissen um die Prozesse der Stadtproduktion und Einflüsse unser aller Verhalten auf den Raum und seine Gestalt liegen dem zugrunde. In »Learning from Las Vegas« haben Denise Scott Brown und Robert Venturi bereits Ende der 1960er Jahre das Banale, Alltägliche und vermeintlich Hässliche der zeitgenössischen amerikanischen Stadt erforscht und beschrieben (vgl. VENTURI et al. 1979). Als Vertreter der Ostküsten-Kultur – geprägt von Raumbildern der verdichteten europäischen Stadt – versuchten sie, unvoreingenommen dem alltäglich Anderen zu begegnen. Es gelang ihnen nur bedingt. Ihnen standen dabei ihre eigenen Wertvorstellungen und ein eingeschränkter Methoden- und Darstellungskanon im Weg, der – wie ihre Sehgewohnheiten – an bekannten Maßstäben ausgerichtet war: »Die Methoden der Darstellung, die man als Architekt und Planer gemeinhin gelernt hat, behindern unser Verständnis von Las Vegas. Sie beziehen sich demgegenüber auf wesentlich statische Gegebenheiten, während es hier um dynamische Prozesse geht« (ebd.: 92). Obwohl die Studie von Brown und Venturi nunmehr fast 50 Jahre alt ist, spiegeln deren Untersuchungsgegenstand und die damit verbundenen methodischen Probleme in der Auseinandersetzung mit Las Vegas noch heute ähnliche Diskussionslinien wieder. Darüber hinaus führen die gesellschaftlichen Veränderungsprozesse dazu, dass »die frühere und teilweise bis heute für die Entwicklung von Städten verbreitete Vorstellung von einer einfachen Projizierbarkeit sozialer Beziehungen auf ein umgrenztes Territorium nicht mehr greift. Diese Vorstellung wird im Städtebau in Begriffen wie Nachbarschaft oder Quartiersleben sichtbar« (BENZE 2012: 10f.). Beide Zitate machen deutlich, dass das Wissen und Tun von Planern und Architekten noch immer stark auf die eigene Zunft, auf den verdichteten Stadtkern europäischer Städte mit seinen bekannten Typologien und die physische Stadtgestalt gerichtet ist.

Alltagsräume verstehen und entwerfen

Alltag wird landläufig als tägliches Einerlei oder der gleichförmige Ablauf im Werktag und Arbeitsleben beschrieben. Es sind routinemäßige Abläufe, die durch wiederholbare Muster wie z.B. Arbeit, Konsum, Freizeit, Körperpflege, Wach- und Schlafphasen, sozialer und kultureller Betätigung und der mit all' diesen Tätigkeiten verbundenen Wege

und Kommunikationsformen gekennzeichnet sind. Die Untersuchung von Alltag und Alltagskulturen ist ein wichtiges Forschungsgebiet von Soziologen, Sozialwissenschaftlern und Ethnologen, die – wie z.B. Erving Goffman oder Harold Garfinkel – nicht nur den »normalen« Alltag beobachten, sondern auch »sonderbare und abgesonderte Welten jenseits von jedermanns Alltag« (WILLEMS 2012: 44) erforschen. Dies waren z.B. eine abgelegene Kleinpächtergemeinschaft, ein Spielkasino und eine psychiatrische Anstalt. In diesen Zusammenhängen reflektiert der Forscher seine eigene »Welt-Fremdheit« und nutzt sie zugleich als Informationsgenerator: »Indem er sich als »Außenstehender« mit der zu erforschenden Sozial- und Sinnwelt vertraut macht, erfährt er deren Besonderheit als Ensemble von Differenzen zu seinen eigenen Selbstverständlichkeiten« (ebd.). Bezüge zur qualitativen Sozial- und Alltagsforschung sowie zur Ethnographie und ihrer Methoden sind hilfreich in Bezug auf das Verstehen komplexer Stadtentwicklungsprozesse.

In den raumplanenden und raumgestaltenden Disziplinen ist die Alltagswelt noch immer zu stark von der Planungswelt getrennt, trotz Bürgerbeteiligung und partizipativer Architektur und Planung. Alltag wird als das beschrieben, was die Planerwelt umgibt (vgl. SCHÖNWANDT 1999: 30). Beide Welten werden über einen Planungszyklus mit unterschiedlichen Stationen miteinander verknüpft. Der erste Planungsschritt wird als »Verständnis der Sachlage« bezeichnet und findet an der Nahtstelle zwischen Alltags- und Planungswelt statt. In ihm geht es um die Beschreibung des Planungsproblems durch ein Wechselspiel von empirischer Untersuchung und deren Interpretation und Bewertung. Schönwandt gibt zu, dass »mit dieser Nahtstelle die ständige Gefahr einhergeht, dass die von den Akteuren der Planungswelt erarbeiteten Problembeschreibungen die Problemlagen der Alltagswelt nicht angemessen abbilden« (ebd.: 31). Die Gefahr liegt darin, dass die Probleme – wenn es überhaupt ein »Problem« sein sollte – immer aus Sicht und dem Verständnis der Planer und Architekten beschrieben werden. Selbst wenn zuvor umfassende Beteiligungsverfahren durchgeführt worden sind, um Bedürfnisse und Wissen der Bürger zu identifizieren, wird die Problembeschreibung der Planer nicht unbedingt der Lagebeschreibung der Bürger entsprechen. Noch dazu sprechen sie unterschiedliche Sprachen und begreifen und nehmen Raum höchst unterschiedlich wahr. Wie können

dann Alltags- und Planungswelt zusammenkommen? Besonders schwierig wird es dort, wo die oben beschriebenen Begrifflichkeiten und Raumbilder (verdichtete Stadt, Quartier, (Frei)raumtypologien) nicht greifen wie z.B. in der Peripherie, in urbanen Landschaften, in dispersen Stadtregionen ohne verdichteten Stadtkern.

»Raumtaktiken« im Alltag

Derartige Orte hat Andrea Benze in ihrer Dissertation über »Alltagsorte in der Stadtregion« von Bitterfeld-Wolfen untersucht. Bei ihrer Suche nach lokalen Potenzialen von Vereinen als »alltägliche soziale Orte« und Treffpunkte stellte Benze fest, dass sich diese »Orte« nicht über eine alleinige Analyse des physischen Raumes und Vorstellungen sozial-räumlicher Beziehungsgeflechte von Kernstädten finden und auf disperse Stadtstrukturen ohne verdichteten Stadtkern übertragen lassen (vgl. BENZE 2012). »Ortsgebundene Kommunikationsstrukturen lösen sich auf und Sozialstrukturen lassen sich nicht mehr bruchlos auf räumliche Ordnungsbilder projizieren« (ebd.: 17). Hier stellt sich die Frage, wie Orte und ihre verborgenen Qualitäten aufzuspüren und beschreibbar sind. Wie bereits Garfinkel in der qualitativen Sozialforschung feststellt, dass Alltagspraktiken nicht einfach durch Interviews abgefragt werden können, so betont auch Benze: »Bezogen auf Planungsprozesse gibt es inzwischen eine Vielzahl von Forschungen, die sich mit lokalen Beteiligungsstrukturen auseinandersetzen. Ihnen ist gemein, dass sie sich sehr stark mit Planungsprozessen und Kommunikationsstrukturen auseinandersetzen, jedoch nicht mit dem Ort und seiner baulichen Gestalt. [...] Die Arbeit ist [...] ein Plädoyer dafür, sich auch damit zu beschäftigen, was schon da ist und sich nicht nur auf Befragungen oder Beteiligungen in Gremien mit zuvor aus der Theorie entwickelten Themen und Fragestellungen zu konzentrieren« (ebd.: 262). Gleichzeitig ist sie sich dessen bewusst, dass »der physische Raum nur ein Aspekt des Ortes ist. Alltägliche soziale Orte entstehen aus Handlungen und sind durch Identifikation, Relationen und Historie geprägt. Der Ort entsteht im Prozess seiner Produktion« (ebd.: 260). Sie erweitert den städtebaulich-architektonischen Blick, der die bauliche Gestalt einschließt, um den Blick auf soziale Interaktionen, kulturelle Handlungen und individuelle wie gesellschaftliche Entscheidungen.

Mit ihrer beispielhaften Untersuchung zeigt Benze Ansatzpunkte einer methodischen Vorgehensweise zur Untersuchung des alltäglichen sozialen und physisch-baulichen Raumes. Sie stellt dieses Geflecht anhand eines Atlases experimenteller Kartographie dar, in dem sie die unterschiedlichen Raumebenen – angelehnt an Lefèbvres drei Ebenen der Raumproduktion: der wahrgenommene, der konzipierte und der gelebte Raum – zur Analyse der Produktion der Vereinsorte in der Stadtregion zusammen darstellt. Herkömmliche Analysezeichnungen wie Lagepläne, Grundriss, Ansicht und Perspektiven werden durch andere Darstellungsweisen ergänzt. »Ziel der Zeichnungen ist es, narrative Elemente, die dem erlebten Raum und dem Bedeutungsraum entsprechen, mit der Darstellung der räumlichen Praxis und dem wahrgenommenen Raum sowie Darstellungsarten aus dem konzipierten Raum, Repräsentationen des Raumes zu verbinden« (ebd.: 117). Eine der untersuchten Raumebenen bzw. Kategorien nennt Benze »Raumtaktik« und bezieht sich dabei auf den Philosophen Michel de Certeau, der in seiner Untersuchung von Alltagspraktiken zwischen Taktiken und Strategien unterscheidet. Während Strategien von Subjekten verwendet werden, die mit Macht und Willenskraft ausgestattet sind, werden Taktiken von denjenigen angewandt, die über ebendiese nicht verfügen. Benze schreibt über die Taktiken: »Es ist eine Handlungsweise der Konsumenten bzw. Nutzer, wie sie im Zusammenhang mit Stadtentwicklung oft genannt werden. [...] [Certeau] sieht im Konsum nicht ausschließlich ein passives Verhalten, sondern ebenso einen kreativen, teilweise widerständigen und poetischen Akt. Taktik ist immer flüchtig und prozesshaft« (ebd.: 111).

Wenn alle entwerfen

Wenn vom Entwerfen aller und alltäglichen Praktiken der Raumgestaltung die Rede sein soll, dann muss auch die Handlungsweise des Entwerfens angesprochen werden. Das Entwerfen hat seine Ursprünge in handwerklicher Tätigkeit. Über Jahrhunderte hinweg wurden in Versuch-und-Irrtum-Verfahren (rekursiver Lernprozess) Dinge weiterentwickelt sowie neues Wissen generiert. Mit Beginn der Neuzeit im 15./16. Jahrhundert wurde dieser eng verzahnte Prozess jedoch langsam aufgelöst. Das Durchspielen unterschiedlicher Lösungswege beschränkte sich nunmehr auf das maßstäbliche Zeichnen auf Papier oder

das Labor abseits des realen Alltags und verdichtete sich in der Moderne zu einem als lineare Abfolge rational nachvollziehbarer Entscheidungen verstandenen Prozess. Die Anfänge dieser Veränderungen erklären sich aus einem veränderten Weltbild und Raum-begriff: Der anthropozentrische Raum-begriff der vorneuzeitlichen Gesellschaften wurde durch einen physikalischen, naturzentrierten Raum-begriff und Denkart abgelöst, die im 17. Jahrhundert ihren Durchbruch mit der Physik Galileis und Newtons fanden (vgl. LÄPPLE 1991: 36ff.). In der Folge wurden der physische und der soziale Raum als getrennt nebeneinander konstituierte Räume wahrgenommen und erforscht. Die Entwicklungsgeschichte des Entwerfens in der Architektur zeichnet sich entlang dieser Veränderungen seit der Neuzeit nach: Während das Entwerfen in der klassischen Architekturtheorie kein zentrales Thema war – in seinen »Zehn Büchern über Architektur« hat Vitruv das Entwerfen nur beiläufig erwähnt –, erlangte der Begriff »disegno« in der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts an Bedeutung (vgl. SCHNEIDER 2009). »Disegno bedeutet ursprünglich Zeichnung oder Plan und bezieht sich auf die forma und practica, auf die sichtbare Gestalt der Zeichnung und die praktische Fähigkeit des Zeichnens« (GÄNSHIRT 2007: 45). Unterschieden wird zwischen »Entwerfen«, der Handlungsweise und Fähigkeit, und »Entwurf«, der Präsentation bzw. Lösung eines Entwurfsprozesses. Design bezeichnet im alltäglichen Sprachgebrauch von professionell ausgebildeten Designern den Arbeitsbereich, der »häufig immer noch die formalästhetischen Korrekturen am Ende des Konstruktionsprozesses umfasst. Gerade in der Verwendung auf Englisch geht die Bedeutung des Begriffs aber weit darüber hinaus und umfasst planerisch professionelle Eingriffe im Allgemeinen« (BREDIES 2014: 22).

Der Begriff des Entwerfens selber wird oft mit großer Unschärfe gebraucht. Christian Gänsshirt führt in seinem Buch »Werkzeuge für Ideen. Einführung ins architektonische Entwerfen« dafür zwei Gründe an: Zum einen, weil er »im allgemeinen Sprachgebrauch wenig verbreitet (...) ist, dagegen aber in den Fachsprachen sehr verschiedener Berufe – Architektur, Innenarchitektur und Ingenieurwesen, Landschaftsarchitektur, Stadtplanung, Informatik, Grafik und Industriedesign, aber auch Bildende Kunst, Regie und Bühnenbild, Schriftstellerei, Wissenschaft und Politik – in jeweils unterschiedlicher Weise benutzt wird. Ein weiterer Grund für die Unschärfe des Be-

griffs liegt in einer fundamentalen Zweideutigkeit des Entwerfens selbst. Ob jemand in einem bestimmten Moment nur kritzelt oder bastelt oder ›wirklich entwirft‹, lässt sich von außen nicht bestimmen« (Gänshirt 2007: 40). Erst an der Lösung eines einzelnen Entwurfsproblems ließe sich, so Gänshirt, die Qualität des Entwerfens ermesen. Als Lösung bzw. Produkt eines Entwurfsprozesses führt er beispielhaft den gewonnenen Wettbewerb oder das vollendete Bauwerk an (vgl. ebd.). Entwurfshandlungen im Alltag bzw. im Gebrauch wird aus Sicht der Fachdisziplinen wenig Beachtung geschenkt und auch wenig Kompetenz zugesprochen. Analysen von Räumen und Untersuchungen des *genius loci* mögen diese z.T. berücksichtigen, beeinflussen aber nicht in dem Maße den Entwurf, wie es andere Analyseebenen tun. Gänshirt unterscheidet außerdem verschiedene Qualitäten des Entwerfens. Mit der Differenzierung »Gekritzel« bzw. »Basteln« und »wirklichem Entwerfen« spricht er ersteren die Handlungsweise des (beabsichtigten) Entwerfens ab. Dies kommt in einem späteren Zitat Gänshirts deutlicher zum Ausdruck: »Zu Beginn des 21. Jahrhunderts leben wir weitgehend in Lebenswelten, die von Menschen gemacht und gestaltet wurden, die aber nicht unbedingt entworfen sind, zumindest nicht in einem Sinne, der Voraussetzungen und Konsequenzen eines Entwurfs erkennt und berücksichtigt« (ebd.: 57).

In den folgenden Abschnitten wird auf genau diese alltäglichen Praktiken des Entwerfens und der Raumgestaltung verwiesen, die sich außerhalb professionellen intentionalen Entwerfens bewegen:

Social Design

Der Begriff des Social Design konzentriert sich auf soziale Aspekte des Designs. Unter ihm werden Projekte zusammengefasst, die Design zum Wohl einer Gesellschaft auffasst, das keine künstlichen Bedürfnisse wie z.B. im Mode- oder Produktdesign schafft, sondern soziale Probleme durch »Gestaltung« löst. Mit dem Slogan »Design for the other 90%« (vgl. u.a. SMITH 2007) verweist die Bewegung darauf, dass sich nur 10% der Menschheit die Dienstleistungen von Designern und Architekten leisten können. Die Gesellschaft für Designgeschichte (DfDg) befasste sich mit dem Social Design im Mai 2014 auf ihrer Jahrestagung (Social Design: Geschichte, Praxis, Perspektiven): »Aktuell wird Social Design ge-

radezu inflationär als eine Art ›greenwashing-Begriff‹ für einen Großteil unspezifischer designerischer Aktivitäten und Produktion disqualifiziert. Social Design scheint in diesem Kontext einen kulturellen Mehrwert zu bieten, aus dem sich zugleich ein ökonomischer Gewinn abschöpfen lässt. Diese Praxis verstellt den Blick auf die Tatsache, dass sich Design über seine funktional-ästhetische Wirkungsmacht hinauswachsend in den letzten Jahren weltweit zu einer immer wichtigeren Säule einer nachhaltigen, sozial-politischen Agenda entwickelt« (DFDG 2014). Der Begriff des Social Design wurde zuerst in den 1970er Jahren im Zusammenhang mit der Bürgerbeteiligung in der Architektur sowie in den Diskussionen um die Einbindung der Lebenswelt in die Gestaltung relevant. »Mittlerweile haben die theoretischen Konzepte zu den sozialen Wechselwirkungen zwischen Gegenständen und Menschen mit den ›cultural studies‹, der ›material culture‹ und der ANT (Akteur-Netzwerk-Theorie) eine enorme wissenschaftliche Vertiefung und Ausweitung erfahren. Gleichzeitig sind in der Praxis zunehmend Produzenten und Benutzer aktiv in den Designprozess einbezogen worden« (ebd.).

Partizipatives Design, nonintentionales Design und Gebrauch als Design

In den Designwissenschaften gibt es bereits seit längerem eine intensive Auseinandersetzung mit Gebrauch als Form der Gestaltung. Eine ähnlich differenzierte (wissenschaftliche) Auseinandersetzung mit diesem Thema fehlt bisher in der (Landschafts)Architektur und Stadtplanung – Uta Brandes tut dies stellvertretend im Kapitel »Non-intentional Design in Public Spaces« (BRANDES et al. 2009: 155ff.). Für die Designwissenschaften sind hier exemplarisch Uta Brandes und Kollegen zu nennen, die sich u.a. mit »Design by Use« (BRANDES et al. 2009) auseinandergesetzt und den Begriff des »Non intentional Design« geprägt haben (vgl. ebd.; BRANDES & ERLHOFF 2006). Zu nennen ist auch die bereits erwähnte Dissertation »Gebrauch als Design« von Katharina Bredies (BREDIES 2014). Sie unterscheidet vier Ansätze eines konstruktivistischen Designs: Benutzerorientiertes, partizipatives, nonintentionales und kritisches Design (vgl. ebd. 46ff.).

Mit »benutzerorientiertem Design« sollen neue Produkte auf die Bedürfnisse ihrer Benutzer zugeschnitten werden. »Teil dieser

Methodik ist häufig, dass Designer stellvertretend für die Benutzerinnen den Gebrauch antizipieren, und darin die Benutzer im Designprozess selbst repräsentieren. Damit geht implizit eine Rollenverteilung von Designern und Benutzern einher, bei der Designerinnen neue Variationen für Produkte herstellen, die von Benutzerinnen angenommen oder abgelehnt werden. Alternative Designansätze wie z.B. das partizipative Design, die eine gleichberechtigte Rollenverteilung vorsehen, sind trotz ähnlich langer Entwicklungszeit im Vergleich zum benutzerorientierten Ansatz marginal geblieben« (BREDIES 2014: vii). Bredies behauptet nun, dass der Gebrauch und die Aneignung neuer Gegenstände vergleichbar mit Design sind. »Die Trennung von Design und Gebrauch im benutzerorientierten Design ist einerseits pragmatischer Natur und entspricht der tatsächlichen funktionalen Differenzierung und der Professionalisierung von Design. Andererseits setzt diese pragmatische Vorgehensweise damit auch voraus, dass Design und Gebrauch trennbar sind. Sie ähnelt darin einer rationalistisch und positivistisch geprägten Sichtweise, für die eine Trennung von Design und Gebrauch unproblematisch erscheint« (ebd. 46). Bredies vergleicht in ihrer Arbeit diese klassische Entwurfspraxis mit verwandten Ansätzen, in denen ein anderer Umgang mit Gebrauch vorgeschlagen wird: mit der partizipativen, kritischen und der originellen Umnutzungspraxis selbst, die Uta Brandes als »nicht-intentionales Design« (BRANDES et al. 2009) bezeichnet. Im Vergleich zum partizipativen Design, in dem unterschiedliche Akteure in einen Gestaltungs- und Problemlösungsprozess mit eingebunden sind, vollzieht sich nichtintentionales Design dort, wo ein vorher gestalteter Gegenstand, Objekt oder Raum in einer nicht vorgesehenen Weise benutzt wird, oder wenn der Gebrauch absichtsvoll von der vorgeschriebenen Gestalt und Funktion abweicht. »Das passiert häufig aufgrund spontaner Bedürfnisse und ohne vorherige Planung« (BREDIES 2014: 53). Das können so alltägliche Handlungsweisen sein wie das Öffnen einer Bierflasche mit dem Feuerzeug oder die Umnutzung einer Treppe zur Sitzgelegenheit. »Nichtintentionale Designeingriffe sind die Vorstufe dessen, was andere Designforscher mit den Begriffen Bricolage, Improvisation und Umnutzung als Formen von Design beschrieben haben« (ebd.: 61).

Den Designprozess aus Denken und Handeln unterteilt Bredies in Aufnahme, Aneignung und Umnutzung. Aufnahme bedeutet,

dass »ein Gegenstand überhaupt benutzt wird; als ›Aneignung‹ bezeichne ich die Veränderungen an Benutzer und Gegenstand, wenn der Gebrauch für eine bestimmte Anwendung angepasst wird; wenn diese Anpassung die Intentionen des Designers deutlich übersteigt (z.B. wenn der Gegenstand für einen anderen Zweck oder in einer völlig anderen Situation verwendet wird), nenne ich es ›Umnutzung‹« (BREDIES 2014: 50; vgl. auch ebd. 70f.). Aus Bredies Perspektive ist dabei nicht nur interessant, wozu Aneignung führt, sondern auch, wie man sie aktiv herbeiführen kann im Sinne eines experimentellen Gestaltungsprozesses (vgl. auch KAROW-KLUGE 2010).

Aneignung

Bezogen auf Räume beschreibt Aneignung also einen schöpferischen Prozess der Erweiterung eines Handlungsraums, der Veränderung und Gestaltung von Räumen und Situationen. Es ist eine aktive Erschließung des Raums, die auch als »Territorialisierung« (DEINET & REUTLINGER 2004: 8) bezeichnet wird. Als Territorium wird dabei eine vorgefundene Handlungssituation verstanden. In dieser Auffassung wird »die aktive Handlung bzw. sozialräumliche Konstitutionsleistungen der [...] Menschen ins Zentrum gebracht« (ebd.) sowie ein Zusammenhang zwischen der Aneignung und dem Raum hergestellt, den Chombart de Lauwe wie folgt beschreibt: »Die Aneignung des Raums ist kein individueller oder isolierter Akt, sie ist vielmehr gesellschaftlicher Natur, da die Objekte und ihre Verteilung im Raum als Träger von Botschaften und Bedeutungen fungieren. Derart ist die Aneignung von Raum ein Kommunikationsprozess« (CHOMBART DE LAUWE 1977: 6). Deinet und Reutlinger verstehen die Aneignung auch als »Bildungsprozess im Raum«, da »die in Räumen bzw. räumlichen Bedingungen (im Sinne von physisch-materiellen, sozialen und subjektiven Rahmenbedingungen des Handelns) eingelagerten gesellschaftlichen Bedeutungen [...] im Aneignungsprozess entschlüsselt« (DEINET & REUTLINGER 2004: 8) werden. In diesem Sinne wird im Raum »gelagertes« Wissen durch den Prozess der Aneignung ans Licht befördert und aktiviert. Allerdings besteht die Aneignung der Lebenswelt nicht nur darin, sich vorhandene Räume gegenständlich anzueignen, sondern auch in der Schaffung von Räumen (vgl. DEINET 2004: 183). Ulrich Deinet verweist damit auf den von Martina Löw beschriebenen Prozess des

»Spacing« und der von ihr herausgehobenen Bedeutung der Bewegung und prozesshaften Konstituierung von Raum im Handlungsverlauf (vgl. Löw 2001). Als *Spacing* versteht Löw die »Plazierung von sozialen Gütern und Lebewesen« (ebd.: 225), für die sie beispielhaft das Bauen von Häusern, das Aufstellen von Waren im Supermarkt, das Vernetzen von Computern, das Plazieren von Informationen oder das Sich-Positionieren von Menschen gegenüber anderen Menschen nennt (vgl. ebd.: 158 und 225).

Nach Deinet ist Aneignung eine »eigentätige Auseinandersetzung mit der Umwelt, (kreative) Gestaltung von Räumen mit Symbolen etc., Inzenierung, Verortung im öffentlichen Raum (Nischen, Ecken, Bühnen) und in Institutionen, Erweiterung des Handlungsraumes (die neuen Möglichkeiten, die in neuen Räumen liegen), Veränderung vorgegebener Situationen und Arrangements, Erweiterung motorischer, gegenständlicher, kreativer und medialer Kompetenz, Erprobung des erweiterten Verhaltensrepertoires und neuer Fähigkeiten in neuen Situationen« (DEINET 2004: 178f).

Fazit

Es gibt in der Planer- und Architektenszene bereits viele, die die Grenzen zwischen Planer- und Alltagswelt auflösen. In den raumgestaltenden Disziplinen nimmt »der Entwerfer« dennoch nach wie vor die repräsentative Rolle des Experten für Gestaltung ein, denen die Nutzer von Raum als Experten der Anwendung vor Ort gegenüberstehen. Über Antizipation des Entwerfers und Beteiligungsprozesse wird deren Wissen zurückgespielt in den Gestaltungsprozess des professionellen Entwerfers und Planers. Schwierig wird es dort, wo diese Dinge nicht wahrgenommen werden, was Harold Garfinkel als »seen but unnoticed« bezeichnet (vgl. BERGMANN 2012: 56). Deutlich wird dies z.B. auch in der Ethnographie im Zuge der Globalisierung, wo die klassische Gegenüberstellung von Raum (Heimat) und Ethnien aufgebrochen wird. Globale Migrationsbewegungen und Kommunikations- und Transportmöglichkeiten verändern den Raum und seine Betrachtung. Die Untersuchung territorial nicht gebundener Subjekte erfordert hier neue Forschungsmethoden. Vorgeschlagen wird das Medium Film als Forschungsdokumentation einer »multi-sited ethnography«, über das Strategien der Aneignung des Raums und Verräum-

lichungsprozesse abgebildet werden können (vgl. BRENNER 2014).

Das Entwerfen von Stadträumen wollen die Bürger immer weniger einer kleinen Gruppe von Architekten und Stadtplanern überlassen. Gleichzeitig öffnen sich letztere und beziehen Bürger in Beteiligungsprozessen nicht nur in der Verständigung über sondern auch in der Gestaltung von Raum intensiver mit ein. Neben diesem – ob von professionellen Entwerfern (»expert design«) oder von Laien (»diffuse design«) – beabsichtigten Entwurfs-handeln gilt es, im Alltag Gestaltungsspuren zu entdecken. Die Gestaltung von Stadt ist alltägliche Praxis aller: Privatleute verwirklichen mit dem Eigenheim ihren Lebensraum, Gebäude und öffentliche Räume werden im Gebrauch an alltägliche Bedürfnisse (gestaltend) angepasst, veränderte ökonomische Rahmenbedingungen wie z.B. der Online-Handel mit neuen Logistikzentren und erhöhtem Transportaufkommen sowie temporäre Ereignisse wie Baustellen, Events, Feste, Märkte oder Unwetterereignisse lassen das Gesicht der Städte ständig verändern. Wenn also Stadtentwicklung und -gestalt ein alltägliches Produkt aller gesellschaftlichen, ökonomischen, ökologischen und raumbildenden Prozesse ist, dann muss auch das Entwerfen mehrdimensional verstanden und praktiziert werden.

Auf seiner Facebook-Seite und Blog »Belgian solutions« sammelt David Helbich seit 2009 Beispiele, die zeigen, wie (gebauter) Raum umgedeutet und umgenutzt wird: »Not every solution is the answer to a problem« (HELBICH 2015). Die Sammlung, bei der Helbich mittlerweile von einer großen Schar an Mitstreitern unterstützt wird, regt vor allem zum Schmunzeln an. Gleichzeitig ist sie eine reiche Quelle und Anreiz, diese Gebrauchs- bzw. alltäglichen Entwurfsspuren näher unter die Lupe zu nehmen. In Bezug auf Gebrauch als Design schreibt Bredies: »Je mehr das nicht-intentionale Design als solches anerkannt wird, desto mehr erzwingt diese Anerkennung, die professionelle Position von Designern neu zu bestimmen. [...] Auch wenn diese Art des Design nicht immer aufregend und originell ist, hat die Personalunion von Benutzer und Designer ihre Vorteile, weil dadurch keine Kommunikation mit Dritten stattfinden muss. [...] Zudem sind die Eingriffe häufig umkehrbar, so dass Design vor allem als Prozess vorkommt und weniger als Produkt« (BREDIES 2014: 62). Übertragen auf die raumbetrachtenden und raumgestaltenden Disziplinen hieße der Blick auf den Gebrauch und die alltägliche Nutzung von Raum auch

eine Erweiterung einer isolierten Betrachtung von physisch-funktional-ästhetischen um sozial-kulturelle Kriterien und damit auch eine Erweiterung des Entwurfsbegriffs.

Literatur

- BALL, Philip (2004): Die Physik der Gesellschaft. Soziophysiker beschreiben Städte, Wirtschaftssysteme oder Wählergruppen mit mathematisch formulierten Gesetzen. *Die Zeit* (13) 2004: 22
- BAUWELT (2014): Een Nieuw Perspectief. *Bauwelt* (12) 2014
- BECKER, Tobias; Dehoust, Johan; Dürr, Anke; Keller, Maren; Sander, Daniel (2014): Eine bessere Stadt ist möglich. *KulturSPIEGEL* (5) 2014: 11-25
- BENZE, Andrea (2012): Alltagsorte in der Stadtregion – Atlas experimenteller Kartographie, Berlin
- BERGMANN, Jörg R. (2012): Harold Garfinkel und Harvey Sacks, In: Flick, Uwe; von Kardorff, Ernst & Steinke, Ines (Hg.): *Qualitative Forschung*, S. 51–62, Reinbek bei Hamburg
- BMUB & BBSR (2014): *stadt:pilot spezial. Forschung und Lehre für die Stadtentwicklung, mit Sonderteil »Selbstgemachte Stadt«*, Berlin
- BRANDES, Uta & ERLHOFF, Michael (2006): *Non Intentional Design*, Köln
- BRANDES, Uta; Stich, Sonja & Wender, Miriam (2009): *Design by Use. The Everyday Metamorphosis of Things*, Basel/ Boston/ Berlin
- BREDIES, Katharina (2014): *Gebrauch als Design. Über eine unterschätzte Form der Gestaltung*, Bielefeld
- BRENNER, Carena (2014): *Die Ethnologie und die Politik des Raums*, Bielefeld
- CHOMBART DE LAUWE, Paul-Henry 1977: *Aneignung, Eigentum, Enteignung. Sozialpsychologie der Raumanneignung und Prozesse gesellschaftlicher Veränderung*. *Arch +* (34) 1977: 2-6
- DEINET, Ulrich (2004): »Spacing«, Verknüpfung, Bewegung, Aneignung von Räumen, In: Deinet, Ulrich & Reutlinger, Christian (Hg.): »Aneignung« als Bildungskonzept der Sozialpädagogik. *Beiträge zur Pädagogik des Kindes- und Jugendalters in Zeiten entgrenzter Lernorte*, S. 175-189, Wiesbaden
- DEINET, Ulrich & REUTLINGER, Christian (Hg.) (2004): »Aneignung« als Bildungskonzept der Sozialpädagogik. *Beiträge zur Pädagogik des Kindes- und Jugendalters in Zeiten entgrenzter Lernorte*, Wiesbaden
- DFDG (2014): *Tagung »Social Design: Geschichte, Praxis, Perspektiven«*, URL: <http://www.gfdg.org/tagung/> (Stand: 2015-02-11)
- FRIEDMAN, Yona (2004): *Technische Hilfeleistungen für maximale Freiheit*. In: Fezer, Jesko & Heyden, Mathias (Hg.) 2004: *Hier entsteht. Strategien partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung*, 141-148, Berlin
- GÄNSHIRT, Christian (2007): *Werkzeuge für Ideen. Einführung ins architektonische Entwerfen*, Basel/ Boston/ Berlin
- GEHL, Jan & SVARRE, Birgitte (2013): *How to study public life*, Washington/ Covelo/ London
- HAGEMANN, Anke (2012): *Der Mainstream des Informellen: Urbanistische Forschung zwischen Romantisierung und städtischer Realität*. In: *Hands-on Urbanism 1850–2012. Vom Recht auf Grün*, Wien, S. 70–80
- HELBICH, David (2015): *Belgian solutions. Not every solution is the answer to a problem*, URL: <http://www.belgian-solutions.be> (Stand: 2015-02-11)
- KAROW-KLUGE, Daniela (2010): *Experimentelle Planung im öffentlichen Raum*, Berlin
- LÄPPLE, Dieter (1991): *Gesellschaftszentriertes Raumkonzept. Zur Überwindung von physikalisch-mathematischen Raumauffassungen in der Gesellschaftsanalyse*. In: Wentz, Martin (1991): *Stadt-Räume*, Frankfurt/ New York
- LÖW, Martina (2001): *Raumsoziologie*, Frankfurt/Main
- Manzini, Ezio (2015): *Design, When Everybody Designs*, Cambridge
- SCHNEIDER, Beat (2009): *Design – Eine Einführung*, Basel
- SCHÖNWANDT, Walter (1999): *Grundriss einer Planungstheorie der »dritten Generation«*. In: *DISP* 136/137, April 1999: 25-35
- SELLE, Klaus (2014): *Selbstgemachte Stadt: sieben Fragezeichen*. In: *BMUB & BBSR (2014): stadt:pilot spezial. Forschung und Lehre für die Stadtentwicklung, Sonderausgabe (11)* 2014: 17-18
- SMITH, Cynthia E. (2007): *Design For The Other 90%*, New York
- VENTURI, Robert; Scott Brown, Denise & Izenour, Steven (1979): *Lernen von Las Vegas. Zur Ikonographie und Architektursymbolik der Geschäftsstadt*, Braunschweig/ Wiesbaden
- WILLEMS, Herbert (2012): *Erving Goffmans Forschungsstil*, In: Flick, Uwe; von Kardorff, Ernst & Steinke, Ines (Hg.): *Qualitative Forschung*, S. 42–51, Reinbek bei Hamburg