

Quelle: frei04 publizistik.de, 30.9.2014

Schlagworte: Stadtplanung | Entwurf | Kommunikation

Mark Lemanski

Empathie als Design-Tool

Städtebau und Stadtplanung müssen sich, wollen sie Ansprüchen des Gemeinwohls gerecht werden, als Vermittlung zwischen Interessen verstehen. Dazu gehören auch die, von denen sie am Beginn einer Planung nicht wissen konnte. Eine grundsätzliche Eigenschaft, die Planer aufweisen sollten, um damit umzugehen, ist die der Empathie. Sie hilft, in Konflikten ausgleichend zu wirken. Der Anspruch an Gestaltung wird damit nicht aufgegeben, sondern bekräftigt.



Payers Park, London. Drei Gruppen von Teenagern werden die Zukunft des neuen Parks bestimmen: Tschechische Romas der anliegenden Migrantunterkünfte, Emos aus dem Jugendclub um die Ecke, und Gymnasiasten der angrenzenden Academy. In einer Silent Disco mit unterschiedlichen Musikkkanälen tanzen sie zum ersten Mal miteinander. Zur Eröffnung führten sie eine selbstkomponierte Hymne an den Park auf.
(Bild: muf architecture/art)

Empathie ist die Fähigkeit, Empfindungen einer anderen Person aus deren Perspektive zu verstehen. Für Stadtplaner ist das wichtig. Denn Stadtplanung unterscheidet sich von Architektur und erst recht von Design dadurch, dass die Ansprüche der Nutzer sehr unterschiedlich sind, seien es die der Eltern, der Hundebesitzer, der Autofahrer, der Geschäftsleute, der Skater oder die der Senioren. Empathie ermöglicht es Gestaltern, die Unterschiede und Widersprüche dieser Ansprüche zu erkennen und zwischen ihnen vermitteln zu können. Empathie fördert erwiesenermaßen soziales Verhalten.

Vernachlässigte Schlüsselqualifikation

Emphatisch agieren heißt aber deswegen nicht, einfach nett zu sein. Stadtplaner und Architekten leiden gemeinhin an einem altruistischen Reflex. Ihr Beruf ist ja immerhin auf dem Aufbau ganzer Städte gegründet, wenn vielleicht auch weniger aus altruistischen Motiven, sondern weil es mit dabei viel Geld zu verdienen gab. Der Reflex jedoch besteht fort und erlebt sogar eine neue Blüte: Die Ausstellung „Act local - Build Social“ im DAM präsentierte überwiegend Projekte, die Architektur als eine Art ‚good cause‘ versteht, also Architektur, die dem guten Zweck dienen will. Gibt es bei uns weniger Möglichkeiten, mit Architektur für den guten Zweck tätig zu sein, oder warum sonst ist das soziale Bauen, wie es das DAM gezeigt hat, so weit abseits der Realität unserer Raumproduktion verortet, vor allem in weniger privilegierten Nationen? Es gibt doch auch bei uns Nachbarschaften, für die es sich zu engagieren lohnt. Möglicherweise sind unsere Planungsverfahren oft zu starr und zu statisch, als dass in ihnen Gestaltung sozialem Engagement wirksam Ausdruck verschafft. In unseren reglementierten Planungsabläufen, die scheinbar alle Interessen berücksichtigen, findet Empathie als Schlüsselqualifikation und Design Tool zu wenig Berücksichtigung. Empathie ermöglicht uns, die Potenziale und Beschränkungen einer räumlichen Situation besser zu verstehen, indem wir die Sichtweise unserer direkten und indirekten Auftraggeber versuchen einzunehmen – jene von Grundbesitzern, von Behörden und von Nutzern ebenso wie die der durchsetzungsfreudigen Reichen, der besorgten Alten, der aufmüpfigen Teenager. Mit Empathie kann man zwischen diesen Sichtweisen vermitteln, sie werten, manipulieren – gestalten! Lassen wir das außer Acht, schränken wir auch Gestaltungsspielräume ein. Ein Beispiel: Ich habe an Gemeinschaftsgärten mitgewirkt, die nur wenige Jahre später und inmitten ihrer Blüte einer Neubebauung weichen mussten. Ich hatte inmitten meines altruistischen Reflexes Empathie als Entwurfsmethode vernachlässigt, denn sonst hätte ich die Einstellung der zuständigen Behörde rechtzeitig erkannt und verhandeln können.

Parallele Welten, parallele Diskurse

Die Idee der interkulturellen Empathie beschreibt die Möglichkeit, die Welt so wahrzunehmen, wie sie von einer Kultur oder Organisation, die sich von der eigenen unterscheidet, wahrgenommen wird. Angewandt auf die Stadtplanung wäre dies also die Möglichkeit, die Sichtweisen von Nutzern oder Kunden einzunehmen. In der



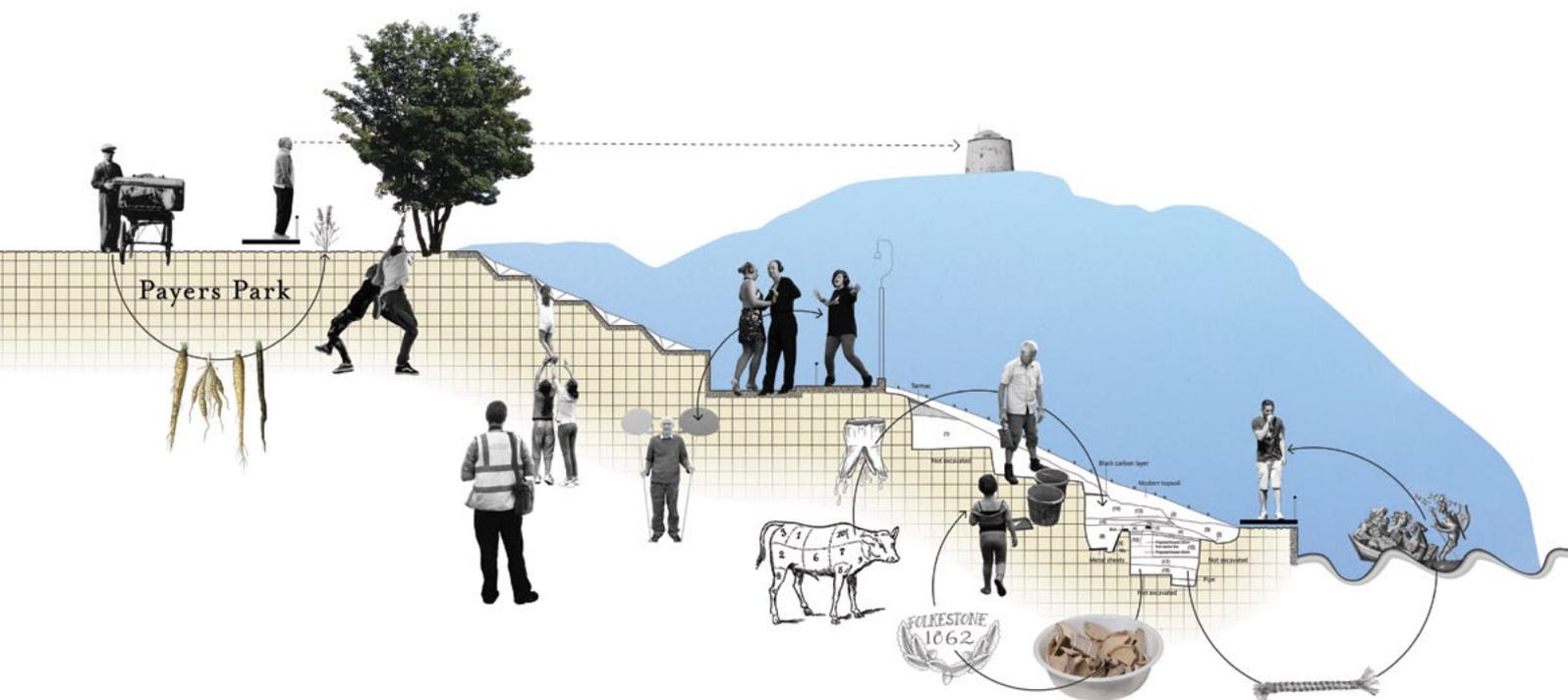
Das Backen von Pizzas im selbstgebauten Ofen, eine archäologische Ausgrabung, ein Museum des Alltags, ein Tätowiersalon und Konzerte bringen unterschiedliche Altersgruppen zusammen, Nutzungsvorschläge werden räumlich getestet und zur Diskussion gestellt. Entscheidungsträger können in die Diskussion um gewagtere Designs mit einbezogen werden. (Bild: muf architecture/art)

Praxis der gegenwärtigen Raumproduktion haben sich Methoden etabliert, diese Versuche auch räumlich darzustellen, insbesondere von Seiten der Auftraggeber und Gestalter.

Von öffentlicher Hand (also Kundenseite) bleibt der Austausch mit der Öffentlichkeit allerdings oft schematisch und normativ, er reduziert sich dann zum Beispiel auf das Installieren einer Hüpfburg, um die herum Flyer verteilt werden. Diese Art von Austausch soll gar nicht ergebnisoffen sein, denn ernstgemeinte Empathie im prozessbasierten Städtebau ist nervenaufreibend: Sie erschwert das Denken in Wahlzyklen, die Ergebnisse sind unvorhersehbar, und man hat es mit Menschen zu tun, die sich oft nur über Hundekot, Parkplätze oder auch verstorbene Ehepartner unterhalten möchten.

Aber auch Gestalter tragen dazu bei, dass ihre Arbeit wenig von der Öffentlichkeit wahrgenommen wird. Selbst wenn sie sich um Öffentlichkeit bemühen, erreichen sie nur Kulturinteressierte, kaum Vertreter der öffentlichen Hand, geschweige denn

Menschen anderer Milieus. Sie versuchen, über eingängige Events und Installationen einen Diskurs in Gang zu setzen, zum Beispiel durch temporäre Abenteuerspielplätze oder Favela-artige Installationen mit viel Grün. Diese fallen oft recht autonom aus, sind von Kulturinteressierten gemacht und wenden sich an Kulturinteressierte. Damit verfehlen sie den proklamierten Zweck des inklusiven Austauschs. Als Pop-up und One-off bleiben sie weitgehend im Kulturbetrieb verortet und können von Entscheidungsträgern der Stadtentwicklung weiter als kulturelle Lückenfüller marginalisiert werden. Das führt dazu, dass der Gestalter und öffentliche Hand parallel zueinander über Stadtentwicklung diskutieren, ohne dass der eine Diskurs Einfluss auf den anderen hätte.



Der Entwurf für Payers Park verweist auf die historischen und imaginierten Geschichten des Ortes, die im Verlauf des Entwurfsprozesses zu Tage kamen und stellt eine Vielzahl von Räumen für die unterschiedlichen Nutzergruppen dar, die zur Aneignung einladen. (Bild: muf architecture/art)

Kreativer sein

Aus Situationen, in denen sich Gestalter, Nutzer und Entscheidungsträger mit Empathie begegnen, entstehen fast zwangsläufig auch Orte, an denen verschiedene Parteien als Partner agieren und Potenziale verwirklichen können. Am Riegerplatz in Darmstadt zum Beispiel wurde in einem langjährigen Prozess aus einem Parkplatz ein Nachbarschaftsplatz, auf dem Feste gefeiert werden können, der für Open-air



Payers Park besteht aus räumlich klar definierten Elementen, die eine Vielzahl von Lesarten und Nutzungsmöglichkeiten erlauben. Ein öffentlicher Klassenraum für die Academy, Sitzstufen für ein Freilichtkino, Steckdosen für einen Car Boot Sale bilden Eckpfeiler für einen weiterführenden Gestaltungs- und Aneignungsprozess.
(Bild: muf architecture/art)

Kino und für Flohmärkte genutzt werden kann. Diese Umgestaltung fußte nicht in erster Linie auf einer Planung, sondern auf einem nutzungsorientierten Weiterdenken aller Beteiligten. Die Geschäftsinhaber mussten sich versuchen vorzustellen, dass Fußgänger genauso gute Kunden sein könnten wie Autofahrer. Entscheidungsträger mussten den Gedanken zulassen, dass Anwohner sie vielleicht nicht für den Verlust von Parkplätzen verantwortlich machen würden. Und der Nachbar, der den Prozess initiiert hatte, musste sich darauf einlassen, seine Idee mit anderen Interessenten zu teilen, und pragmatischen Beschränkungen zuzulassen. So ist aber auch eine kleine Stadtfläche zu einem identifikationsstiftenden Stück Stadt geworden, das eine Wirkung weit über die unmittelbare Anwohnerschaft hinaus entwickelt hat. Empathie ist keine optionale Zutat der Stadtplanung, sondern hat eine zentrale Funktion – sie öffnet den Diskurs zwischen öffentlicher Hand, Gestaltern und Nutzern; aber natürlich auch zwischen verschiedenen Nutzergruppen. Nur wenn Kinder in der Stadt genauso zuhause sind wie Autofahrer, beginnen wir, den Ansprüchen einer klimagerechten Stadt zu genügen. Nur wenn Senioren genauso zuhause sind wie einkommensstarke Konsumenten, können Städte als Treffpunkte auch unabhängig vom sich ins Internet verabschiedenden Einzelhandel funktionieren. Nur wenn Migranten genauso zuhause sind wie Alteingesessene, können wir den öffentlichen Raum als eine Bühne verstehen, auf der wir unsere sich verändernde Gesellschaft mitgestalten können. Die Gestaltung inklusiven Stadtraums bedarf der Empathie, auf Seiten aller Beteiligten. Sie bestimmt den Unterschied zwischen ‚Gestalter tun Gutes‘ und ‚gute Gestaltung tun‘. Und es ist an der Zeit, dass gerade Stadtgestalter versuchen zu verstehen, dass Empathie keine Einschränkung kreativer Freiheit bedeutet, sondern uns ganz im Gegenteil herausfordert, kreativer zu sein.

Mark Lemanski ist Architekt und Stadtplaner.
Er ist einer der Partner von muf architecture/art, London.