

***Wem ge-
hört der
(KM)
Platz?***

kms-nk*

Wir machen mit!

Die Schüler_innen, Künstler_innen, Planer_innen-Workshopreihe
zur Sanierung der Karl-Marx-Straße in Berlin-Neukölln.

Inhalt

INTRO

Katharina Rohde

WORKSHOP DIE WEIBLICHE NOTE

Anna Faroghi und Haim Peretz mit Frauen eines Mütterkurses der Volkshochschule Neukölln und den Lehrerinnen Jasmine Ghandtchi und Brigitte Behnke.

WORKSHOP BLIND DATE

Anna Kalvelage und Mirjam Wolf (KAWOKA Architekten) mit der Schülerinsel der Rixdorfer Grundschule.

WORKSHOP WAS ICH NOCH SAGEN WOLLTE

Sebastian Wagner mit Schüler_innen der Richard Grundschule.

WORKSHOP MITSPIELEN

Eine Kooperation zwischen dem gemeinnützigen Verein Jugend-Architektur-Stadt, dem Institut für Stadt- und Regionalplanung der TU Berlin und dem Institut für Architektur der TU Berlin.

ÜBERSETZUNG

Ideensammlung für die zukünftige Gestaltung des Karl-Marx-Platzes.

INTRO



Fokus

Ein Platz im städtebaulichen Kontext ist eine von Gebäuden umbaute, freie Fläche in Städten. Plätze sind Brennpunkte des öffentlichen Lebens in der Stadt. Sie sind daher das zentrale Thema und Raumelement des Städtebaus.

Plätze sind Treffpunkte, Orte der Kommunikation und des Handels. Sie sind Nachrichtenbörse und Bühne, Umschlagplatz für Waren und Ideen. Straßen münden hier, wo sich oft Macht und Ideologie manifestieren. Plätze sind herausgehobene Orte, Kirchen stehen dort und Rathäuser, Konsumtempel und Museen, manchmal Parteizentralen und häufig Denkmäler. Im Mittelalter wurden Galgen aufgerichtet und Scheiterhaufen entzündet. Revolutionen finden auf Plätzen statt (s. Platz des Himmlischen Friedens, Peking oder Tahrir Platz/ Platz der Befreiung, Kairo).

Der Karl-Marx-Platz ist ein eigenständiges Gefüge im städtischen Bild, er ist Arbeits- und Handelsplatz sowie Wohn- und Gemeinschaftsraum. Die zukünftige Planung des Platzes ist von Seiten der Sanierungsbeauftragten (BSG) noch nicht abgeschlossen, so dass die Möglichkeit der Einbeziehung von Ideen, die in den Schüler_innenworkshops entstehen, wie wir hoffen, verbindlich gegeben sein wird.

Der Karl-Marx-Platz wird von unterschiedlichen Akteuren genutzt und beansprucht, deren Anforderungen und Wünsche Grundlage für dessen zukünftige Gestaltung bilden. Die Wünsche und Bedürfnisse der Nutzer_innen des Platzes ist Voraussetzung für die langfristige Planung.

Umsetzung

Mit der Frage, wem der Karl-Marx-Platz gehört und was einen tollen Platz überhaupt ausmacht, beschäftigten sich vier Teams aus Schüler_innen, Künstler_innen und Architekt_innen bzw. Planer_innen.

Die Ergebnisse der Workshops wurden abschliessend auf dem Karl-Marx-Platz öffentlich präsentiert. Dazu wurde temporär ein interkulturelles Café eingerichtet, Möglichkeiten für Wissensvermittlung und Austausch geschaffen, konnten weitere Wünsche für den Platz an Luftballons gehängt in den Himmel geschickt, der Ist - Zustand des Ortes weiter kommentiert und die Zukunft des Platzes spielerisch neu verhandelt werden. In einer öffentlichen Gesprächsrunde mit allen Teilnehmer_innen, sowie Dr.Dorothea Kolland und Vertreter_innen der Aktion KMS!/Bezirksamt Neukölln wurden Fragen zur Teilhabe diskutiert.

***Wo wollen
wir uns
treffen?***

WORKSHOP DIE WEIBLICHE NOTE

Anna Faroqhi und Haim Peretz mit Frauen eines Mütterkurses der Volkshochschule Neukölln und den Lehrerinnen Jasmine Ghandtchi und Brigitte Behnke. Teilnehmerinnenzahl: zwischen 5 - 12 Frauen.

Der Karl-Marx-Platz ist ein wenig, hauptsächlich von Männern genutzter Platz. In unserem Workshop wollten wir zusammen mit den Teilnehmerinnen Konzepte entwickeln, die den Platz vor allem für Frauen und Kinder attraktiver machen.

Voraussetzungen

Wie in den vorangehenden Workshops mit den Mütterkursen war die Arbeit weniger planbar, dafür intensiver und emotionaler als ein Workshop mit Schüler_innen normalerweise ist. Dies liegt daran, dass bei nahezu jeder Frau einzeln motiviert werden muss. Hintergrundgespräche und Erklärungen spielen eine sehr große Rolle. Wir wussten nie, wie viele Frauen und wer genau beim nächsten Termin erscheinen würden. Diese große Autonomie der Teilnehmerinnen ist manchmal beschwerlich, doch auch sehr lohnend. Wer am Ende mitmacht, tut es von Herzen und aus Überzeugung.

Gleich bei der Vorbesprechung zum Workshop entstand von Seiten der Teilnehmerinnen die Idee, ein Café auf dem wenig genutzten Karl-Marx-Platz entstehen zu lassen. Wir griffen die Idee auf und begaben uns somit auf Neuland. Anders als gewohnt vermittelten wir nicht vor allem handwerkliche Fähigkeiten, die in einen Inhalt eingebettet wurden. Hier ging es um ein Konzept für eine soziale Geschäftsidee, welche auf zwei Ebenen entwickelt wurde: für die Abschlusspräsentation am 3. 6. 13 auf dem Karl-Marx-Platz und für die „Realität“. Wir wollten herausfinden, ob es tatsächlich möglich wäre, ein Café auf dem Platz zu eröffnen. Da wir Workshopleiter selbst Laien auf diesem Gebiet sind, war der Prozess ungewohnt und wenig vorhersehbar.

Ablauf

Es wurde in folgenden Etappen gearbeitet:

- Vorstellung der Teilnehmer und ihrer Talente „Was kann ich gut?“.
- Recherche vor Ort auf dem Karl-Marx-Platz: „Was sehe ich? Halte ich den Platz für gelungen?“

Im Folgenden sammelten wir Ideen zur Frage, was es sei, das einen Platz zum gelungenem Platz macht? Die Frauen fanden rasch ein gemeinsames Wunsch-Konzept für den Karl-Marx-Platz.

Zentrales Gestaltungselement war hier das Café, das von einem der momentan leerstehenden Läden am Karl-Marx-Platz aus betrieben werden soll. Stühle und Tische stehen hierbei auf dem Platz. Die Grünanlage wird zu einem Spielplatz für Kinder umgestaltet. Der Brunnen wird abgebaut oder zumindest belebt. Grün um Brunnen und Platz herum sowie mehr Bänke soll die Qualität des Aufenthalts auf dem Platz zusätzlich steigern.

Das Café soll nicht nur ein kulinarisches Angebot aus aller Welt, sondern auch Lernangebote und kulturelle Aktivitäten bieten. Es ist vor allem als Begegnungsort gedacht.

Ein Besuch von Herrn Matthes von der Aktion Karl-Marx-Straße war sehr informativ und lehrreich. Die Frauen verstanden, dass ihre Idee grundsätzlich umsetzbar ist. Furchterregend sind die geschätzten Kosten, die auf den Betreiber eines Cafés zukommen. Es entstand die Idee, klein anzufangen und erst einmal einen Stand auf dem Wochenmarkt des Platzes anzubieten.

Erst als das Konzept für das Café stand, konnten wir das Abschlussevent planen. War der Workshop bisher stellenweise recht theoretisch, konnte nun gehandelt und gestaltet werden.

Abschlussevent

Es wurde ein Marktstand entworfen und gebaut, mit indischen Stoffen verschönert, an dem Speisen und Getränke angeboten wurden. Die Rezepte zu den Speisen konnte man mitnehmen, doch auch eigene Rezepte beitragen. Ferner wurden Ketten aus bunten Nudeln mit den Kindern gebastelt, Geschichten gesammelt und erzählt. Die Lernangebote wie Unterricht in Tamilisch, Arabisch, Deutsch oder Mathematik wurden leider nicht wahrgenommen, da nicht genügend Laufpublikum auf dem Platz war, sondern vor

alle die Teilnehmer_innen aller Workshops, die alle mit ihren eigenen Projekten beschäftigt waren.

Die Frauen des Mütterkurses brachten viel Energie, Kraft und Selbstständigkeit auf den Platz. Manche kümmerten sich um den Stand, andere verteilten Blumen aus Krepp-Papier auf dem Platz, wieder andere kümmerten sich um die Einrichtung des Spiel-Ortes. Hier zeigt sich, wie viel Spaß es macht, mit Teilnehmerinnen zu arbeiten, die autonom sind. Vor allem war es erfreulich, dass auch Frauen, die in den vergangenen Jahren einen Mütterkurs besuchten und bei uns mitgearbeitet hatten, dabei waren. Dies ist der Initiative der Lehrerin Jasmine Ghandtchis zu verdanken. So können tiefe Beziehungen entstehen, dank derer wirkliche Veränderung möglich ist.

Drei der Frauen haben Interesse, das Café-Projekt zukünftig als Marktstand auszuprobieren. Erstes konkretes Vorhaben ist ein Gang zum Ordnungs- und Gesundheitsamt. Der Betreiber des Marktes auf dem Karl-Marx-Platz hat bereits sein Interesse an einem, von Frauen betriebenen Café-Stand bekundet. Es wird sich zeigen, ob die Energien, die sich während des Workshops bündelten, weitergetragen werden können. Die Workshopleiter stehen unterstützend zur Seite.

Der Workshop war arbeitsaufwendig, unvorhersehbar im Ausgang und wechselhaft im Ablauf. Die Arbeit entfernte sich ein wenig aus dem Kompetenz-Bereich der WorkshopleiterIn, was arbeitsaufwändig und spannend zugleich war.

Wünsche der Frauen für den Karl-Marx-Platz

- insgesamt den Platz attraktiver für Frauen und Kinder machen
- Blumenrabatte und Hochbeet weg, dafür Spiel-Raum (Spielplatz o.ä.)
- mehr Bänke, sauberer
- Neugestaltung / Abbau / Wiederbelebung des Brunnens, Pflanzen drum herum
- Café mit Bestuhlung auf Platz von Frauen betrieben
- neben Angebot von internationalen Speisen auch Lern- und Freizeitangebote für Kinder und Erwachsene (v.a. Frauen)

Text: Anna Faroqhi & Haim Peretz



***Ein Platz
ist toll,
wenn...?***

WORKSHOP BLIND DATE

Anna Kalvelage und Mirjam Wolf (KAWOKA Architekten) mit der Schülerinsel der Rixdorfer Grundschule.

Es nahmen sechs Schüler_innen der Klasse 5b teil: Büsra, Kübra, Minka, Kaan, Ebru und Can. Betreut wurde der Workshop von Emre Tezcan, Pädagoge und Mediator der Schülerinsel und Ann-Katrin Böse, Erzieherin.

Mit größtmöglicher Unvoreingenommenheit möchten wir uns dem Platz nähern, um so unvorhergesehene Perspektiven einnehmen zu können, Diversität wahrnehmen und die Entwicklung spezifischer und neuer Ideen für den Platz überhaupt erst zu ermöglichen. Dabei interessiert es uns, neue Qualitäten in Neukölln zu entdecken und neue Bilder von Stadt in den Köpfen und Vorstellungen ihrer Akteure, bzw. unserer Workshopteilnehmer_innen, entstehen zu lassen. Das Blind Date sehen wir als Moment, in dem sich verschiedene Wege und Geschichten im Stadtraum kreuzen und eine Begegnung mit dem Unbekannten und Unerwarteten stattfinden kann.

Aus einer allgemeinen Annäherung an die Idee von öffentlichem Raum heraus entstehen Vorstellungen und konkrete Wünsche: Tätigkeiten, die auf Plätzen und im öffentlichen Raum stattfinden, Eigenschaften von Orten und Plätzen, Voraussetzungen, die öffentlicher Raum erfüllen muss.

Die Bedürfnisse und Ideen reichen von klassischen Ballspielen und Spielplatzausstattungen über Versammlungen, Party, Konzerte bis hin zu Kuschelecken, Ruhezonen und Schlafplätzen.

„Ein Platz ist toll, wenn...“

Wir regen die Kinder dazu an, sich den Platz als Zimmer vorzustellen und die Stadt als Haus: den Karl-Marx-Platz als Raum zu betrachten, der leer geräumt und neu genutzt / möbliert / gestaltet werden kann.

Diese Wunschsammlung wird auf Postkarten in Worten und Zeichnungen dokumentiert. Die Postkartenaktion wird auf die Familien und Freunde der Kinder und auf den Blog ausgeweitet, damit möglichst viele Wünsche zusammengetragen werden. Dabei geht es nicht ausschließlich um den Karl-Marx-Platz. „Ein Platz ist toll, wenn...“ bezieht sich auch auf allgemeine Ideen für den öffentlichen Raum.

Im nächsten Schritt nähern wir uns dem Karl-Marx-Platz ganz konkret. Die Kinder versuchen, auf dem Platz Raum für Ihre Ideen zu finden und debattieren darüber, wie die unterschiedlichen Bedürfnisse und Wünsche nebeneinander stattfinden können, ohne sich gegenseitig auszuschließen.

Visionen als 360° Panorama

Im letzten Teil des Workshops nehmen die Visionen der Schüler_innen in Guckkästen Gestalt an. Wir teilen den Platz in sechs Tortenstücke auf – für jedes Kind ein Stück Platz als Ausgangspunkt und Hintergrund für seine gebaute Idee.

Als Vorbereitung haben wir bereits Situationen und Aktivitäten auf dem Platz pantomimisch nachgestellt und fotografiert. Diese Bilder dienen nun neben Pappe und Papier als Material für die Guckkastenlandschaften.

Zusammengesehen ergeben die sechs Kästen ein 360° Panorama des Karl-Marx-Platzes. In manchen Situationen ist der Platz kaum wiederzuerkennen und somit wird auch das Betrachten der Kästen zu einer Art „Blind Date“.



Abschlussveranstaltung

Die Guckkästen werden zwischen Bäumen auf der Nordseite des Karl-Marx-Platzes auf Augenhöhe nebeneinander installiert und so den anderen Workshopgruppen, den zuständigen Planer_innen und Stadtbewohner_innen präsentiert. Insbesondere bei Familien und Kindern aus der Nachbarschaft finden die schwebenden Kästen und das ungewöhnliche Geschehen auf dem Platz großen Anklang.

Kaan, ein Schüler unseres Workshops, beteiligt sich an der öffentlichen Diskussionsrunde mit konkreten Fragen an Dirk Faulenbach, Fachbereich Stadtplanung des Bezirksamtes Neukölln und Horst Evertz, BSG: Wird es auf dem Karl-Marx-Platz einen Fußballplatz geben? Wer entscheidet, wie der Karl-Marx-Platz verändert wird? Wann passiert dies?

Im Rahmen der Abschlussveranstaltung geht das Wünsche sammeln noch weiter: Alle Teilnehmer_innen und Besucher_innen bekommen die Gelegenheit, auf einer Tafel ihre Kommentare zu hinterlassen oder mittels Wunschzetteln, die an Luftballons befestigt werden, einen Gruß vom Karl-Marx-Platz in die Stadt zu schicken.

Zusammenfassung der Workshopergebnisse für weitere Planungen

- Vielfältige Spielmöglichkeiten ohne Spielgeräte: Skateboardfahren, Verstecken, Fangen, Ballspiele
- Ein Ort für das Spielmobil (gibt es bereits zum Beispiel am Zickenplatz/Hohenstauffenplatz)
- Räumliche Situationen: Rückzugsorte, Treffpunkte, ruhige Orte, windgeschützte, sonnengeschützte, regengeschützte und blickgeschützte Orte
- Möglichkeiten zu Sitzen, Liegen, an einem Tisch sitzen: Essen, Schlafen, Entspannen, Briefe schreiben, Treffen, Picknick, Lesen, Kuscheln
- Raum für Veranstaltungen und Aktivitäten wie: Konzert oder Musikauftritte (Bands, Singen...), Versammlung, Markt / Flohmarkt, Party, Pferdereiten, Tauben Füttern, Tanzen, Public Viewing
- Grasflächen, Blumen
- Tartanfläche für Ballspiele (Fußball, Basketball, Baseball...), räumlich getrennt, ausgestattet mit Toren, Körben etc.
- befestigte, glatte Fläche für alles was Räder und Rollen hat
- ein Spielplatz, Klettergeräte, Rutsche, Schaukel, Bowlingbahn, Trampolin, Wasser
- Gastronomie (Bäcker, Eisladen, Imbiss, Café)
- Trinkbrunnen
- angrenzende Straßen sollten Spielstraßen sein
- Hecken und Mauern als Schutz
- Attraktivität auch für Touristen

Text: Anna Kalvelage und Mirjam Wolf



***Wo kann
ich hier
Eis
essen?***

WORKSHOP WAS ICH NOCH SAGEN WOLLTE

Sebastian Wagner mit Schüler_innen der Richard Grundschule und der Lehrerin Frau Fischer.

Der Workshop nutzte einfache Mittel der Sozialraumerkundung, um das Bewusstsein der Schüler_innen für die Gestaltbarkeit des öffentlichen Raumes zu schärfen und die eigene Meinung, konkrete Wünsche und Verbesserungen für den Karl-Marx-Platz sichtbar zu machen.

Die Mittel, die zur Verfügung standen waren:

- Einwegkameras,
- rote und grüne Punkte zur Markierung von positiven bzw. negativen Elementen auf dem Platz.

Da Kinder heute sehr oft Facebook nutzen, habe ich versucht, einige der eingesetzten Mittel den Gewohnheiten der Kinder anzupassen. Das auffälligste Element ist der Facebook Bewertungs-Daumen, den die Kinder einsetzen konnten (Like/Dislike). Darüber hinaus bastelten wir übergroße Post-its, auf denen die Kinder ihre Wünsche, Kommentare und Verbesserungsvorschläge notierten und am jeweiligen Ort, für den diese Anmerkungen gedacht waren, anbrachten. Dokumentiert wurde alles mit Einwegkameras, die Bilder wurden auf einer Karte eingetragen.

Das Projekt mit der 5c der Richard-Grundschule verlief im Großen und Ganzen wie geplant. Die Schüler_innen waren interessiert und liessen sich auf das Projekt ein. Auch Frau Fischer, die Klassenlehrerin, unterstützte das Projekt. Insgesamt verlief die Kooperation mit der Schule ausgesprochen positiv und freundlich.

Die ersten Schritte im Workshop waren die Heranführung der Schüler_innen an die Thematik. Dazu war es wichtig, sie mit Fragen über den Platz zu konfrontieren. Was ist ein Platz, was macht man da? Wozu ist er da? Aber vor allem: Wer hat ihn gemacht? Für viele bot dieser Einstieg zum ersten Mal einen Blick auf die Strukturen von Verwaltung, Interessen, Bedürfnissen und Wünschen. Es gelang ihnen ein differenzierteres und komplexes Bild des Karl-Marx-Platzes zu entwickeln, in dem verschiedene, konkurrierende Interessen, aber auch Vorbedingungen herrschen.

Die erste Aufgabe war in Gruppen an ausgewählte Orte zu gehen und dort Fragen wie: „Ist es laut?“, „Würdet ihr euch hier aufhalten?“ etc. zu beantworten. Die Ergebnisse wurden im Klassenzimmer besprochen.

Anschließend untersuchten wir den Platz in Details. Die Schüler_innen verklebten die roten und grünen Punkte und fotografierten ihre Wertungen. Hierbei wurden einzelne, kleinteilige Elemente (Müll, Hundekot, Pflanzen, Sitzbänke, ein dort wohnender Papagei und vieles mehr) bewertet.

Eine weitere Aufgabe war das Finden von Gegenständen. Die Schüler_innen sammelten jeweils einen Gegenstand auf dem Platz und erklärten ihr Interesse daran. Die zentralen Aktionen des Projektes waren Liken/Disliken und besonders die Post-its. Die Schüler_innen waren hierbei sehr kreativ und markierten Dinge und Orte auf dem Platz, die sie beschäftigten.

Zunächst fiel den Schüler_innen das erstellen der Pos-its nicht leicht. Nachdem wir aber einige zusammen erstellt hatten, kamen immer neue und spezifischere Wünsche zur Veränderung des Platzes. Sie brachten dabei sehr viel eigene Energie ein.

Nach Beendigung der Arbeit auf dem Platz wählten wir gemeinsam die Bilder für die Präsentation aus. Die Schüler_innen begründeten die Auswahl der Kommentare und Bilder.

Schlussfolgerungen aus der Arbeit mit den Schüler_innen.

Die Schüler_innen nehmen den Platz nicht isoliert wahr. Sie sehen im Karl-Marx-Platz kein abgegrenztes Areal, sondern das gesamte Gebiet um den Platz herum, etliche Querstraßen weit. Die Wahrnehmung des Platzes reduziert sich auch nicht auf seine bauliche Situation, die Infrastruktur (Läden, etc.) und der persönliche Gesamteindruck spielen eine weit größere Rolle.

Karl-Marx-Platz

- Der Platz selbst hat für sie deshalb auch weniger Bedeutung, als der angrenzende Spielplatz an der Spitze des Karl-Marx-Platzes, der Platz selbst bietet wenig Anreize. Die Möglichkeiten für Kinder begrenzen sich auf draußen sitzen oder stehen bei geringer Aufenthaltsqualität.
- Die vielen Autos, (Durchgang von Sonnenallee zur Karl-Marx-Str.), stört die Kinder extrem.
- Den eigentlichen Platz zu erreichen ist gefährlich (Viele Autos, überhöhte Geschwindigkeit, Unübersichtlicher Verkehrssituation)
- Auf dem Platz selbst gibt es nur einen Ort, den sie nutzen. (Die Steinsitzbank, die den gepflasterten Platz von der Grünfläche abgrenzt. Sie nutzen diese als Treff- und Verabredungspunkt.)
- Die dahinter liegende Grünfläche lehnen sie gänzlich ab. Hässlich, stinkig, vermüllt und unnützlich.
- Die Schüler_innen beschwerten sich über die Verschmutzung, sind aber Mitverursacher des Problems.
- Es gibt vonseiten der Schule hin und wieder Müllsammelaktionen, ein Ansatz, der vielleicht auf weitere Bewohner ausgeweitet werden könnte.
- Es wurden immer wieder fehlende Einkaufsmöglichkeiten bemängelt. (Dem Platz könnte eine heterogene Ladenstruktur nutzen)

Spielplatz

- Der Spielplatz ist für die Kinder der zentrale Ort im Umfeld. Er wird intensiv genutzt und sehr genau beobachtet. Es gibt dort immer wieder Probleme mit Vandalismus.
- Darüber hinaus wird ganz deutlich die Beschaffenheit des Fußballplatzes bemängelt. Sand ist als Untergrund für Fußball ungeeignet.

Fazit Stichworte

Bei einer Ausschreibung zur Umgestaltung des Platzes sollte unbedingt einbezogen werden:

- Der Spielplatz
- Der Platz selbst bietet für Kinder zu wenige Qualitäten (keine Aufenthalts- oder Spielmöglichkeiten)
- Die Laden- und Einkaufsstruktur sollte heterogener und erweitert werden. (Breiteres und gesünderes Nahrungsmittelangebot, Aufenthaltsräume für Kinder)
- Der Verkehr stellt ein zentrales Problem dar. Wenn möglich sollte der Platz in eine Auto freie Zone umgewandelt werden.
- Der Dreck und Müll stellt ein wesentliches Problem in der Wahrnehmung des Platzes dar.

Text Sebastian Wagner



***Können
wir mit-
spielen?***

WORKSHOP MITSPIELEN

Eine Kooperation zwischen dem gemeinnützigen Verein Jugend-Architektur-Stadt, dem Institut für Stadt- und Regionalplanung der TU Berlin und dem Institut für Architektur der TU Berlin.

Anliegen

Straßen und öffentliche Plätze sind wichtige Aufenthaltsräume für Jugendliche. Bei der Planung dieser Orte werden sie jedoch kaum berücksichtigt. Im Workshop „Mitspielen!“, der gemeinsam mit 26 Schülern der 9. Klasse der Albrecht Dürer Schule und zehn Studierenden der TU Berlin im Rahmen der [Aktion! Karl-Marx-Straße] stattgefunden hat, wird daher ein szenisches Planspiel als Planungstool entwickelt. Mit dem Spiel können konkrete Zukunftsszenarien für den Karl-Marx-Platz erspielt werden. Das Spiel gründet auf präzisen Beobachtungen der Jugendlichen sowohl von Qualitäten als auch Defiziten des Platzes.

Analyse des Karl-Marx-Platzes

Zum Start des Workshops erkunden die Schüler das Gebiet um den Karl-Marx-Platz unter jeweils einem der abstrakten Begriffe: Mächte, Flüsse, Inseln, Grenzen und Verstecke. Diese Untersuchung soll die Schüler dabei unterstützen, den narrativen Rahmen des Spiels zu definieren. Die Interpretation der fünf Begriffe wird diskutiert und als Beobachtungen auf Postkarten festgehalten. Welche Mächte regieren den Platz? Welche Flüsse sind vorhanden? Zum Beispiel Verkehrsflüsse, der Fluss des Mülls ausgehend vom Imbiss auf dem Platz und tatsächliche Wasserläufe bei Regen. Wo gibt es Inseln, wer oder was setzt Grenzen oder bietet Verstecke und welche Eigenschaften haben sie? Die Schüler nehmen spezifische Blickwinkel ein und betrachten dadurch den Platz anders als gewohnt. Neben offensichtlichen Interpretationen der Begriffe werden auch gewagte Deutungen notiert. Die Schüler arbeiteten von nun an in fünf festen Teams, die von jeweils zwei Studierenden begleitet werden.

Akteure

Aus den Situationen auf den Postkarten können vielfältige Akteure auf dem Platz mit spezifischen Bedürfnissen, Wünschen und Routinen abgeleitet werden wie Kinder, Jugendliche und Senioren oder Hundebesitzer, Straßenmusiker, Cafebesitzer, Autofahrer und Marktbetreiber. Sie werden zu Rollen, die im Spiel eingenommen werden können. Unter Rückgriff auf persönliche Erfahrungen und durch erneute Beobachtungen und Gespräche auf dem Platz, werden sie von den Schülern detailliert beschrieben. Die fünf Startbegriffe, unter denen der Karl-Marx-Platz untersucht wurde, dienen als Leitfaden zur Analyse und Beschreibung der Akteure: Welche Macht üben sie aus? Welche Flüsse/Grenzen erzeugen sie? Welche Inseln bilden sie? Welche Verstecke bringen sie hervor? Insgesamt: Welche Interessen vertreten sie? Erzeugen sie kulturellen oder sozialen Mehrwert? Und funktional: Welche Aktivitäten führen sie gerne aus? Welchen Platzbedarf haben sie? Zu welchen Zeiten nutzen sie den Platz?

Paradies- und Missionskarten

Die Schüler versetzen sich in die Rolle der einzelnen Akteure und erstellen für sie Maximalszenarien, die sie in sogenannten „Paradieskarten“ festhalten. Wie sähe der Karl-Marx-Platz aus, wenn nur ein einzelner Akteur bzw. eine homogene Akteursgruppe seine Entwicklung bestimmen könnte und dafür ein ausreichendes Budget hätte? Aus den Paradieskarten leiten die Schüler einzelne konkrete Umbaumaßnahmen oder Nutzungen des Platzes für die unterschiedlichen Akteure auf dem Karl-Marx-Platz ab. Diese dienen in dem Spiel als kleinere oder größere Missionen der einzelnen Spieler und werden auf Spielkarten detailreich aufgezeichnet und beschrieben.

Spielfeld und Spielsteine (Durchsetzungssteine)

Das Spielfeld ist der Karl-Marx-Platz. Gleich zu Beginn des Workshops haben die Schüler gefordert, dass auch die zum Platz orientierten Ladenlokale in das Spiel einbezogen werden müssen, da die Art der Läden ganz entscheidend den Charakter des Platzes mitbestimmen. Auf Vorschlag der Schüler wird der Platz in drei unterschiedliche Zonen eingeteilt: die Ladenlokale, der Straßenraum und die mittige Freifläche. Den drei Zonen wird ein Spielfeldraster aus Dreiecken unterlegt, welches die Mitspieler Zug um Zug mit dreieckigen „Durchsetzungssteinen“ für ihre Missionen belegen. Das Spiel wird nach Tageszeiten gespielt. Jeder Akteur hat je nach Tageszeit unterschiedliche Durchsetzungskraft. Die Jugendlichen sind abends aktiv, hier wird ihre Punktzahl – also die Anzahl an Durchsetzungssteinen, die gelegt werden können – verdreifacht, während sie morgens mit einfacher Punktzahl wenig Einfluss haben. Bei den Rentnern ist es umgekehrt. Ebenso haben einzelne Akteure unterschiedlich starke Interessen an den Zonen des Platzes. Hierin gleichen sich Jugendliche und Rentner. Sie können leichter das Programm für die Platzmitte mitbe-

stimmen, ihre Durchsetzungskraft, ein neues Ladenlokal zu eröffnen, ist entsprechend geringer. Um das zu erreichen, müssen sie Allianzen mit anderen Spielern eingehen.

Spielen

Im Spielablauf verkörpert jeder Spieler die Rolle eines Akteurs, der bestimmte Missionen erfüllen möchte. Diese sind jeweils einem der drei Bereiche auf dem Platz zugeordnet. Eine Punktzahl gibt an, wie „teuer“ diese Mission ist, bzw. welche Anzahl von Spielfeldern zusammenhängend mit Durchsetzungssteinen für diese Mission belegt werden müssen. Einige der Missionen können alleine durchgeführt werden, für andere benötigt man Partner, die man von seinem Vorhaben überzeugen muss und die sich mit ihren Spielsteinen an dieser Mission beteiligen. Durch geschicktes Legen ihrer Spielsteine können die Spieler Missionen Anderer blockieren und diese Blockaden durch Kooperationen wieder überwinden. Ein zentrales Anliegen der Schüler war, dass es in dem Spiel einen Gewinner gibt, daher hat gewonnen, wer die höchste Punktzahl an realisierten Missionen erreichen konnte!

Spielergebnisse

Mit Karl ärgere Dich nicht werden insgesamt 117 einzelne Maßnahmen für Platznutzungen verhandelt, die von 13 verschiedenen Charakteren vertreten werden. Darunter befinden sich nahe liegende Vorschläge, wie Sitzbänke oder schattenspendende Bäume, aber auch Maßnahmen, die auf sehr feinfühligem Beobachtungen beruhen und die spezielle Sichtweise der Jugendlichen reflektieren: Eine Extrabeleuchtung für Max den Straßenmusiker, damit er auch abends spielen kann, außerdem Radwege, damit Zuhörer sicher zu ihm kommen können. Eine Gruppe Jugendliche wünscht eine Skulptur, an der sie „richtig gut abhängen können“ und die ihnen etwas Schutz vor Blicken gewährt. Der Sportler Ali benötigt einen Trinkbrunnen um bei Durst nicht auf den Kiosk angewiesen zu sein. Im Spiel gibt es einen Hundeservice für berufstätige Hundehalter oder eine Staubsaugstation für Autofahrer auf dem Platz. Auch sehr visionäre Vorhaben, wie eine Rennstrecke für Läufer oder eine Platzüberdachung für den Marktbetreiber werden verhandelt, sind allerdings nur durch größere Allianzen durchzusetzen. Bei den Charakteren, die den Platz zur Erholung nutzen möchten, überschneiden sich Interessen hinsichtlich Verkehrssicherheit oder Möglichkeiten des nichtkommerziellen Aufenthaltes. Dennoch kann es im Spiel für sie vorteilhaft sein, auch Ladenbetreiber für Kooperationen zu gewinnen, die in bestimmten Situationen über mehr Durchsetzungskraft verfügen. Mit jeder Spielrunde werden also Vorschläge verhandelt, die konkrete Ansätze zum Weiterdenken bieten. Die Idee des Spiels liegt darin, gemeinsame und widersprechende Bedürfnisse zu verhandeln und Möglichkeiten für Doppelnutzungen, hybride Nutzungsmischungen und Prioritäten auszuloten. Damit konzentriert sich das Spiel auf den Entwicklungsprozess städtischer Situationen und sensibilisiert die Spieler für die Wichtigkeit von Verhandlungen, Kompromissen und Kooperationen. Fruchtbar an der Spielsituation ist die Zwischenebene, in der gespielt wird: Zwischen Realität und Imagination, zwischen konkreten Bedürfnissen und fiktiven Szenarien. Die Spieler schlüpfen in unterschiedliche Rollen und lernen sie zu verstehen. Sie vertreten im Spiel Bedürfnisse, die im realen Leben nicht ihre eigenen wären. Über die unterschiedlichen Akteure und ihre Missionen werden die vielfältigen Interessenlagen am Platz deutlich. Das Spiel operiert auf einer allgemeinverständlichen Abstraktionsebene. Der Spielplan greift die Geometrie und Struktur des Karl-Marx-Platzes auf, doch er ist kein realistisches Abbild. Durch diese Abstraktion führt die Spielsituation weg von „fertigen, starren Bildern“ und offeriert die Möglichkeit über die für alle Beteiligten gleichermaßen gültigen Spielregeln zu gemeinsamen Lösungen zu gelangen. Das Spiel erzählt von der Sichtweise der Jugendlichen, die sie in Bezug auf ihre eigene Rolle und die Rolle ihrer Nachbarn einnehmen.

Ergebnisse bezogen auf den Karl-Marx-Platz

Durch die mehrtägige Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Nutzungen und Nutzergruppen sind die Schüler sehr gut in der Lage, den Platz als Aushandlungsort verschiedenster Interessen zu verstehen. Indem sie herausgefordert waren, sich in die Bedürfnisse anderer Akteure zu versetzen, wurden sie besonders dafür sensibilisiert, Kompromisse oder Kooperationen zwischen ihren eigenen Interessen und denen anderer Akteure zu finden. Die Belegung der Ladenlokale ist für die Jugendlichen ein wichtiger Indikator für die Attraktivität des Platzes. Geschäfte, die Jugendliche als Zielgruppe haben, wie preiswerte Modketten oder Schnellrestaurants werden positiv bewertet. Besorgt zeigten sich die Schüler darüber, dass sich direkt an dem Platz ein Casino und ein Bordell befinden. Außerdem sind die Zugänglichkeit und die Verkehrsumgebung wesentlich für die Wahrnehmung des Platzes. Hier erkennen die Jugendlichen einen Grundkonflikt zwischen Ladenbetreibern und Autofahrern auf der einen Seite und Kindern, Jugendlichen, Rentnern, Anwohnern auf der anderen Seite. Die unterschiedlichen Positionen werden in den Missionen

des Spiels variantenreich aufgegriffen und weiter gedacht.

Der Platz kommt für viele Jugendliche der nahegelegenen Schule zum Herumhängen nicht in Frage, da er viel zu nah ist und im potenziellen Aktionsradius von Eltern oder Verwandten liegt. Es fiel auf, dass die Jugendlichen der 9. Klasse, sich gut in die Rolle von Kindern hineinversetzen konnten, sich jedoch nicht als Teil „der Jugendlichen“ auf dem Platz fühlten. Hier wurde auf Erfahrungen aus Begegnungen mit älteren Jugendlichen zurückgegriffen.

Hinweise für eine Wettbewerbsausschreibung zur Gestaltung des Karl-Marx-Platzes

1. Wir sehen das Beteiligungsverfahren noch nicht als abgeschlossen an. Das mit Jugendlichen im Rahmen der Workshopwoche entwickelte Planspiel ist als Testlauf gedacht, in welchem der Einsatz des Planungsinstrumentes Spiel erprobt werden soll, um mit unterschiedlichen Nutzergruppen konkrete Planungsvorschläge für den Platz zu verhandeln.
2. Die guten Erfahrungen mit diesem Spiel zeigen nicht nur, dass Jugendliche sehr gut als direkte Verhandlungspartner in den Spielprozess einbezogen werden können, sondern dass sie aufgrund ihrer speziellen Sichtweise auf ihre Umgebung an der die Konzeption dieses Planungsinstrumentes beteiligt werden sollten.
3. Die an dem Workshop beteiligten Jugendlichen machen mit den vorliegenden Spiel im speziellen deutlich,
 - a) dass die Attraktivität des Platzes entscheidend von der Belegung der Ladenzeile abhängt.
 - b) dass es auf dem Platz einen Grundkonflikt zwischen Zugänglichkeit und Verkehrssicherheit gibt, der gleichzeitig interessante Anknüpfungspunkte für Doppelnutzungen und hybride Nutzungsmischungen bietet.
 - c) dass unterschiedliche Nutzergruppen sich dann besonders gut ansprechen lassen, wenn Planungsvorschläge auf einer vielschichtigen, individuellen Sichtweise verhandelt werden.

Text: Andrea Benze, Anna Juliane Heinrich, Christina Jiménez Mattsson und Urs Walter



***Wie
sieht
Deine
Zukunft
aus?***

ÜBERSETZUNG

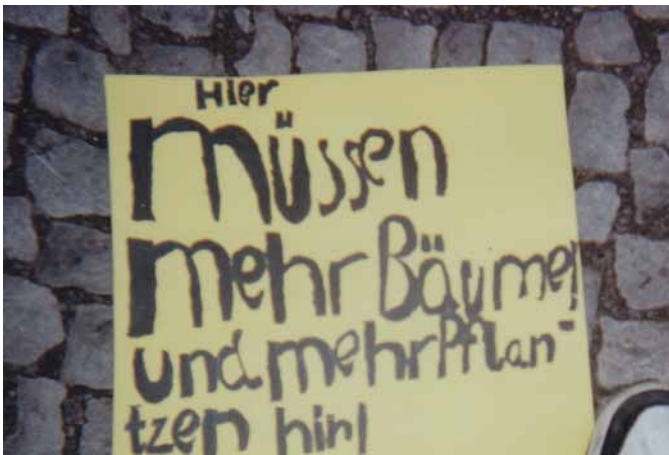
Ideensammlung für die zukünftige Gestaltung des Karl-Marx-Platzes.

Im Folgenden werden die unterschiedlichen Ideen und Wünsche der Workshopteilnehmer_innen zusammenfassend dargestellt.

- Unterschiedliche Nutzergruppen lassen sich dann besonders gut ansprechen, wenn Planungsvorschläge auf einer vielschichtigen, individuellen Sichtweise verhandelt werden. Die unterschiedliche Methodik der Workshops macht dieses deutlich. Der Beteiligungsprozess sollte für zukünftige Planungsvorhaben Voraussetzung sein.*
- Der Platz braucht vielfältige Spielmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche. (Von Ballspielen, Fangen und Verstecken spielen bis Klettermöglichkeiten)
- attraktive Aufenthaltsmöglichkeiten insbesondere auch für Frauen sind erforderlich. (Z.B. ein Café mit internationaler Küche und Lernangeboten)
- Möglichkeiten für Rückzug und Erholung einerseits und Raum für Aktivitäten und Veranstaltungen sollten geschaffen werden. In diesem Zusammenhang müssen kulturspezifische Anforderungen unbedingt eingebunden werden. (Kuschelecken, Picknickmöglichkeiten, Pferdereiten, tanzen, Tauben füttern...)
- Der Platz sollte bei jeder Wetterlage nutzbar sein.
- Die Attraktivität des Platzes ist entscheidend von der Belegung der Ladenzeile abhängig. Diese sollte heterogener sein und ein vielfältiges, gesundes und internationales Nahrungsmittelangebot aufzeigen.
- Der Platz sollte auch für Tourist_innen attraktiver werden.
- Auf dem Platz herrscht ein Grundkonflikt zwischen Zugänglichkeit und Verkehrssicherheit, der gleichzeitig interessante Anknüpfungspunkte für Doppelnutzungen und hybride Nutzungsmischungen bietet.
- Die Verkehrsberuhigung am Platz ist wichtig, eine autofreie Zone, Radwege und eine Spielstraße gewünscht. Vorhandener Straßenbelag sollte ersetzt werden, um einerseits das Spielen zu ermöglichen und andererseits den Geräuschpegel zu verringern.
- Die Verschmutzung des Platzes muss behoben werden. Dazu werden neben klassischen Entsorgungsmöglichkeiten, vor allem auch Vermittlungskonzepte gefordert, wie sie zum Teil bereits an Schulen angeboten werden. Mehr Grün am Platz ist erwünscht.
- Die Beleuchtung des Platzes ist zu gering und sollte für das subjektive Sicher-

heitsempfinden erweitert werden.

- Der am Platz vorhandene Brunnen mit Skulptur wird unterschiedlich aufgenommen. Ideen für die Umnutzung/Wiederbelebung oder des Abrisses variieren.
- Für die Neugestaltung des Platzes sollten visionäre Ideen mit eingebunden werden, die den tatsächlichen Bezug zur Realität der Nutzer_innen darstellen. Dazu gehört ein Fussballplatz genauso, wie ein Hundeservice für berufstätige Hundehalter, eine Rennstrecke für Läufer und die Staubsaugstation für Autofahrer.



Das im Workshop Mitspielen partizipativ entwickelte Planspiel „Karl Ärger Dich nicht!“ kann im Young Arts Neukölln ausgeliehen, gespielt und für weitere Planungsprozesse genutzt werden.

Kontakt Young Arts Neukölln: Alte Post/Donaustraße 42, Ansprechpartnerin: Ilka Normann
Öffnungszeiten: Mo. - Do. 10:00 - 15:00 Uhr

***kms**= Karl-Marx-Straße, Kunst macht Stadt, Kunst macht Schule, Kinder machen Stadt.
nk= Neukölln oder na klar!

Team 2013

Projektleitung
Katharina Rohde

Assistenz
Aurélien Parsy

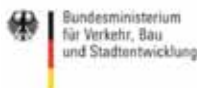
Workshopleiter_innen
Anna Faroqhi & Haim Peretz, Anna Kalvelage & Mirjam Wolf (KAWOKA Architekten), Sebastian Wagner, Anna Juliane Heinrich, Urs Walter, Andrea Bentze, Christina Jiménez Mattsson.

Projekträger: Kulturnetzwerk Neukölln e.V./ Young Arts Neukölln.

Die Bildrechte liegen bei den jeweiligen Künstler_innen und Schüler_innen, sowie bei Katharina Rohde, Aurélien Parsy und Benjamin Deboosere.

weitere Informationen unter:
www.kms-nk.net

Kulturnetzwerk
Neukölln e.V.



Senatsverwaltung
für Stadtentwicklung
und Umwelt



Aktionsräume ^{plus}

Senatsverwaltung
für Bildung, Jugend
und Wissenschaft

Ein Projekt im Rahmen der [Aktion! Karl-Marx-Straße]. Auf Initiative des Bezirksamts Neukölln von Berlin gestalten die Akteure der [Aktion! Karl-Marx-Straße] gemeinsam die Zukunft des Neuköllner Geschäfts-, Verwaltungs- und Kulturzentrums. Weitere Informationen unter www.Aktion-KMS.de.