

urbanista ist ein Büro für Raumstimulation, 1998 gegründet von Julian Petrin (Dipl. Ing. Stadtplanung) und Rüdiger Kinast (Dipl. Ing. Landschaftsarchitektur).

Unser Ansatz der Raumstimulation geht davon aus, dass Stadtentwicklung selbststeuernden Prozessen unterworfen ist, die wir allenfalls stimulieren, nicht aber „masterplanen“ können.

Wir entwickeln räumliche Szenarien und mediale Formate für die Raumproduktion. Durch planerische und kommunikative Interventionen, durch das Aufspüren, Überzeichnen und Konterkarieren von Images und Klischees versuchen wir, lokale Identitäten zu filtern und zu verstärken - mit dem Ziel, räumliche Potenziale zu aktivieren oder zu stärken.

Einen besonderen Schwerpunkt unserer Arbeit bildet der „Raumtransport“ - das Erzählen von Geschichten über Planungen und Standorte und die Entwicklung von spielerischen Partizipationslösungen. Unser Leistungsspektrum reicht dabei von der Formatentwicklung über die Gestaltung, Redaktion und technische Umsetzung von Kommunikationslösungen bis zur Erstellung von prototypischen städtebaulichen Konzepten - sei es im Kontext von Partizipationsprozessen oder im Rahmen des „placemaking“ oder „urban branding“.

Parallel zu dieser Arbeit als „Raumtransporter“ arbeiten wir auf der Ebene des programmatischen planerischen Forschens, im Rahmen selbst initiierten Projekte, sowie für Forschungsprojekte, Ausstellungen und Wettbewerben.

Auf den folgenden Seiten haben wir einige Grundsätze unserer Arbeit zusammengefasst

#### Kontakt und Copyright:

urbanista.better cities  
Julian Petrin  
Mottenburger Twiete 1  
22765 Hamburg

Tel: 040/29812170  
Fax: 040/29812175

E-Mail: [office@urbanista.de](mailto:office@urbanista.de)  
Net: [www.urbanista.de/bettercities](http://www.urbanista.de/bettercities)

## Stadt entsteht im Kopf.

Gerade bei langfristigen und offenen Stadtentwicklungsprozessen, die in sichtbarem Maße in die "Mental Maps" der Stadt eingreifen, wenden wir uns der immateriellen Ebene von Planung zu. Wir agieren wie Marktforscher, versuchen Themen zu setzen, latente Stadtwünsche zu wecken, Widerspruch zu provozieren. Wir schreiben das Drehbuch für die Stadt, lange bevor der Film der Raumproduktion laufen wird.

Klassische Planung ist materiell, zielt auf das Errichten von Gebäuden und Infrastrukturen ab - also auf die unmittelbare Produktion von physischen Tatsachen. Diese "materielle Raumproduktion" wird jedoch überlagert von einer immateriellen Ebene der Konstruktion von Zukunft: Raum wird in seiner täglichen Nutzung wahrgenommen und bewertet - gefiltert durch vielfältige physiologische und soziale Prozesse der Wahrnehmung\*. Die beiden Ebenen der Stadt - der materielle und der immaterielle Raum - verhalten sich zueinander wie Hardware zur Software.

Bei unserer Arbeit steht die immaterielle Software-Ebene der Stadt im Vordergrund. Wir versuchen mit unseren Projekten und Interventionen auf die kollektive Wahrnehmung und Bewertung der Stadt Einfluss zu nehmen, Orte neu mit Bedeutungen aufzuladen, so dass sich die eingeschliffenen "Mental Maps" der Stadt verschieben und bisher ungedachte Möglichkeiten zu Tage treten.

\* vgl. Läßle, Dieter (1992): Essay über den Raum, Löw, Martina (2001): Raumsoziologie, Lefebvre, Henri (1996): Writings on Cities

### ***Zum Beispiel Playa Hamburgo - Trigger für die Raumproduktion***

*Erst wenn ein neues Stück Stadt seinen Platz auf der kognitiven Karte der Stadt gefunden hat, wird es ökonomisch und politisch akzeptiert werden. Und auch wenn es zunächst nur als gedachter Ort existiert, kann es als „Stadtwunsch“ schon lange vor den ersten Plänen die Stadtentwicklung stimulieren.*

*Unsere planerisch-mediale Intervention "Playa Hamburgo" versucht, einen „Stadtwunsch“ zu wecken - mit dem Ziel,*

*den „Sprung über die Elbe“ zu triggern, Hamburgs bedeutendste planerische Zukunftsaufgabe. Die Vision eines riesigen, neuen Sees auf brachgefallenen Arealen des Hamburger Hafens illustriert eine radikale Alternative zur planerischen Praxis: Flutung statt Bebauung.*

*Mit einem Schlag würde der marginalisierte Süden Hamburgs aus seiner Hinterhoflage befreit. Als mediale Intervention macht „Playa Hamburgo“ den ersten Schritt in diese Richtung: Die Hamburger Elbinsel wird auf der Mental Map neu in Wert gesetzt - als Ort der spektakulärsten Hamburger Zukunftsvision.*

### **Interaktivität als Prinzip.**

Wir meinen, Stadt lässt sich nur bedingt planen. Stadt entsteht - in einem vielschichtigen Prozess der Selbstregulierung. Es zeigt sich immer wieder: Planer können heute oft nur noch Ko-Regulieren, initiieren, stimulieren. Die eigentliche Raumproduktion vollzieht sich längst in marktwirtschaftlichen Bahnen.

Ein Grundprinzip gibt es jedoch, dass die Ströme für planerische Einflussnahme zugänglich macht: das Prinzip der Interaktion zwischen den einzelnen Kräften, die den Strom der Stadtentwicklung lenken. Markt, Gesellschaft und Staat reagieren aufeinander, ebenso wie auch innerhalb der drei Sphären zwischen einzelnen Gruppen laufend Spielräume und Machtpositionen ausgehandelt werden.

Auf diese Weise entsteht ein sich ständig erneuernder Korridor der Möglichkeiten - ausgehandelt in einem interaktiven Prozess der Bewertung und Wahrnehmung von Spielräumen\*.

Hier, an den Orten der Bedeutungsproduktion zwischen den Sphären und Gruppen, setzen wir an, stimulieren Dialoge, machen auf Konflikte und Konsens aufmerksam.

Mit räumlichen Konzepten und Plattformen, die zur Interaktion einladen.

***Zum Beispiel nexthamburg -  
Wissensproduktion für Hamburg***

*Wie viele Ideen gibt es in der Stadt? Unbekannte Pläne von Investoren, Hinterzimmerplanungen von Fachämtern, Wünsche und Projekte von Bürgern?  
Nur das wenigste tritt zu Tage, ist dauerhaft sichtbar.*

*nexthamburg ist das Konzept für einen lokalen stadtplanerischen Wissens- und Ideenpool. Projektideen und Wünsche werden von uns narrativ aufbereitet und dauerhaft sichtbar gemacht, online, offline und vor Ort.  
nexthamburg stiftet Interaktion zwischen Ideengebern, Investoren und Geldgeber, hält Ideen fest, so dass sich auch noch sichtbar sind, wenn das politische Alltagsgeschäft sie längst zerrieben hat.  
Denn Ideen sind das immaterielle Kapital für die Stadtentwicklung.*

*Umsetzung: 2005/2006*

**Öffentliche Laboranten.**

Sind wir noch Stadtplaner? Oder mediale Raumforscher?  
Ist der Begriff „Planer“ nicht irreführend für unsere Arbeitsweise?

Wir definieren uns als öffentliche Laboranten.

Öffentlich, weil unsere Arbeiten stets auf die Stadtöffentlichkeit zielen, auf den interaktiv gesteuerten Prozess der Selbstregulation von Stadt.

Laboranten, weil wir dabei nicht mit fertigen Lösungen arbeiten. Wir stellen Fragen, pointieren Konflikte und versuchen, abseits der planerischen Routine Lösungen für die Zukunftsaufgaben der Stadt zu finden.

Jede Stadt sollte sich ein öffentliches Labor leisten, einen Ort, ein Forum, in dem offen und partizipativ über die Zukunft der Stadt diskutiert wird. Ein „PARC“\* der Planung, kritisch, visionär und spielerisch.

### *Zum Beispiel bluebox - Spielmobil der Stadtplanung*

*Eines unserer frühesten Projekte und dennoch aktuell. Ein multimedialer Möglichkeitsraum auf Wanderschaft durch die Stadt. Er markiert die Orte des planerischen Geschehens, präsentiert Ideen, lädt ein zur Diskussion und zur Interaktion.*

*Längst wurden Derivate des Konzepts umgesetzt - leider ohne die Möglichkeiten des Konzepts „mobiler Wissenssammler“ auszuschöpfen.*

*Wir bleiben weiter dran.*

*1. Preis beim Deutschen Studienpreis*

*"visuelle Zeitenwende" der Körber-Stiftung 1997*

*1. Preis beim "Gründerwettbewerb Multimedia" des BMWI 1999*