
Sonderdruck

Gananda

Ein Planspielmodell zur Beteiligung der Nutzer an der Planung eines Gemeinschaftszentrums

I. Entstehung

Gananda ist eine in der Entwicklung befindliche neue Satellitenstadt für ca. 85 000 Einwohner, etwa 20 Meilen südöstlich von Rochester im nördlichen Teil des Staates New York. Rochester, Standort von Firmen wie Kodak und Xerox, zählt zu den besonders schnell wachsenden Stadtregionen Amerikas.

Die 4000 ha umfassende neue Gemeinde gehört zu den zwei Verwaltungsbereichen Walworth und Macedon. Sie liegt inmitten von Feldern, Wäldern und Flüssen und sehr verschieden strukturierten kleineren Ansiedlungen mit unterschiedlichen Bevölkerungs- und Einkommensgruppen, die einen - wie es im Entwicklungsplan heißt - „politischen und ökonomischen Pluralismus auch für die Schulen der Gemeinde garantieren, wie er in Amerika bisher selten war“.

Zu Beginn des Jahres 1971 wandte sich der Bauträger für die neue Gemeinde an die beiden Verwaltungen von Walworth und Macedon sowie an die Kreisverwaltung von Wayne (county government), um diese nach einigem politischen Tauziehen von einem neuen Stadtprojekt zu überzeugen. Ein Bebauungsplan für einen neuen Gemeindegdistrikt (New Community District) wurde ausgearbeitet und akzeptiert und ein gemeinsames vorläufiges Planungsgremium (Joint Preliminary Review Board) gebildet, an dem Macedon, Walworth, die Planungsgruppen von Wayne County und die New Wayne Communities beteiligt waren.

Den Bauträger verbanden mit der neuen Gemeinde sehr hohe Ansprüche an das Bildungssystem. Vor allem sollte das Bildungsangebot nicht von den übrigen Aktivitäten der Gemeinde getrennt sein und breiteste Wahlmöglichkeiten für Bildung und Ausbildung enthalten. Der entscheidende Erfolg war die Schaffung eines eigenen Schuldistrikts für Gananda, was bisher in wenigen anderen neuen Städten gelungen war; ein weiterer, daß die neu entstehenden Schulen zugleich entwicklungsfähig in ihren Bildungsvorstellungen waren, der dritte schließlich, daß man beim Einzug der ersten Einwohner bereits über Schulen verfügte.

Das Educational Policy Research Center (Forschungszentrum für Bildungspolitik) der Universität Syracuse wurde mit einer Untersuchung für die erforderlichen Bildungseinrichtungen in der neuen Gemeinde beauftragt und fertigte eine Studie, in der eine enge Verquickung von Gemeindeleben und Bildungsmöglichkeiten, Austausch inner-schulischer und kommunaler Aktivitäten und ein breites Wahlangebot für alle Altersstufen und Bevölkerungsgruppen hervorgehoben wurden. Vorgesehen waren insgesamt 16 integrierte Gemeinschafts- und Bildungszentren, die die Elementarstufen der Schule enthalten und für die Anwohner zu Fuß erreichbar sein sollten. Vier der Zentren mit Sekundarschulen sollten einen entsprechend größeren Einzugsbereich haben.

Planspiele (wie das in Gananda inszenierte) sind Prozesse, bei denen die Beteiligten sich nach bestimmten Regeln im vereinfachten Modell einer realen Situation bewegen. Indem man die Beteiligten entweder ihre eigenen, realen Verhaltensweisen darstellen läßt oder indem man ihnen die Rollen wichtiger Akteure in der realen Situation überträgt, versucht man, zu Informationen zu gelangen, zu denen man auf andere Art und Weise nicht käme. Durch solche Spiele lassen sich nicht nur Vorstellungen von Nicht-Fachleuten an Fachleute vermitteln und umgekehrt, sie haben auch eine erzieherische Funktion, indem sie die Beteiligten über die Voraussetzungen und die Praxis eines realen Systems und ihre eigenen Beziehungen dazu wie auch über Planungs- und Entscheidungsprozesse aufklären. Die meisten derzeitigen Spielmodelle sind noch nicht präzise genug, um allein, auf sie gestützt, gesicherte planerische Voraussagen zu treffen. Im Rahmen eines Dialogs zwischen Bürgern, Fachleuten und Verwaltung können Planspiele jedoch einen Rahmen bieten, der zur Analyse jeweiliger Verhaltensnormen ebenso beiträgt wie zur Lösung bestehender Probleme

Der neue Schuldistrikt

Es war dem Bauträger klar, daß die Finanzierung der umfangreichen, neu zu entwickelnden Bildungseinrichtungen von den ländlichen Verwaltungsbezirken Walworth und Palmyra-Macedon nicht getragen werden konnte. Ganz abgesehen davon, daß sich die neuen organisatorischen Vorstellungen nur schwer in das bestehende Schulsystem hätten einbringen lassen. Daher wurde der Versuch gemacht, einen selbständigen neuen Schuldistrikt zu bilden. Für diesen Schritt bedurfte es einer Sonderregelung in der Landesgesetzgebung. Um diese durchzusetzen, brauchte man die Unterstützung und die Billigung der Landesschulbehörde (State Department of Education). 1972 wurde mit den Schulverwaltungen der beiden Verwaltungsbezirke u. a. ausgehandelt, daß die Bewohner des neuen Schuldistrikts die freie Wahl haben sollten, ihre Kinder entweder in einen der beiden bestehenden oder in den neuen Schuldistrikt einzuschulen. Entscheidend für die Zustimmung der beiden Schulverwaltungen war die Tatsache, daß diese finanziell nicht mehr für den neuen Distrikt aufzukommen brauchten. Die neue Gesetzesgrundlage sowie auch die erforderliche Billigung des neuen Gesetzes durch die beiden Schulbehörden und durch ein Referendum der Wähler wurden im Sept. 1972 erreicht.

Mit einer umfassenden Informationskampagne wurde versucht, die Wähler über die Bedeutung und Tragweite dieser Änderung ins Bild zu setzen. Die durch das Referendum gegebene Zustimmung zum eigenen Schuldistrikt bedeutete jedoch nicht unbedingt eine Übereinstimmung mit den innovatorischen Absichten des Bauträgers in bezug auf Organisation und Inhalt der Bildungseinrichtung, sondern hatte im wesentlichen konservative Gründe: man wollte keine überfüllten Schulen, keine „Überfremdung“ in den bereits bestehenden Schuldistrikten durch die Kinder der neuen Gemeinde etc. Entscheidend für viele Wähler war, daß, im Falle eines Zuzugs nach Gananda, ihre Kinder weiterhin in die alten Schuldistrikte gehen konnten und daß die Steuern im neuen Schuldistrikt nicht höher lagen als in den alten.

Die Wahl des Board of Education

Der nächste Schritt war die Wahl des „Board of Education“ (BOE), eines Gremiums, das aus den Gemeindegmitgliedern gewählt wird und in allen wesentlichen, die Schule betreffenden Fragen entscheidet. Aus der Wahl ergab sich eine für die Bevölkerung repräsentative Gruppe von Mitgliedern, die zwar persönlich kompetent, in Sach- und Verwaltungsfragen jedoch noch unerfahren war. Sie mußte sich sofort in die Probleme eines Schul-Distrikts (wie Verwaltungsstruktur, Curricula, Klassenaufbau und Klassengrößen, schulische Einrichtungen u.a.) einarbeiten und die Verantwortung für 350 Schüler, die bereits im Distrikt waren, übernehmen. Dazu kam, daß die Schulen bis zum

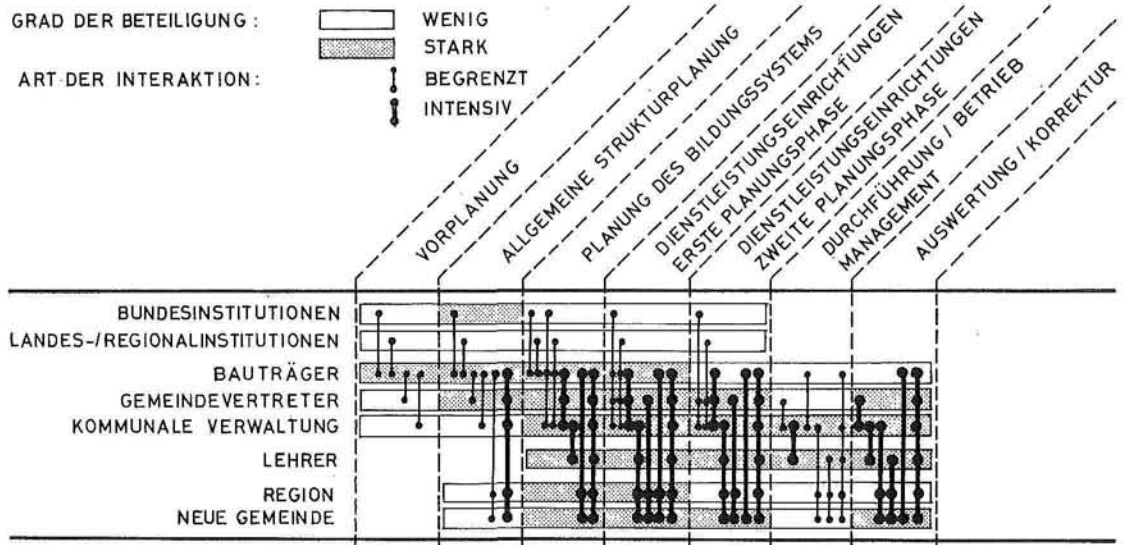


◁Die Planspiele waren ein Mittel, um öffentliche und private Träger, Institutionen, Organisationen und Bürger zusammenzubringen, damit die verschiedenen Probleme und Aufgaben eines multifunktionalen Gemeinschafts- und Bildungszentrums gelöst werden konnten

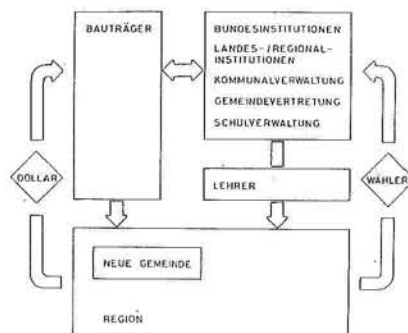
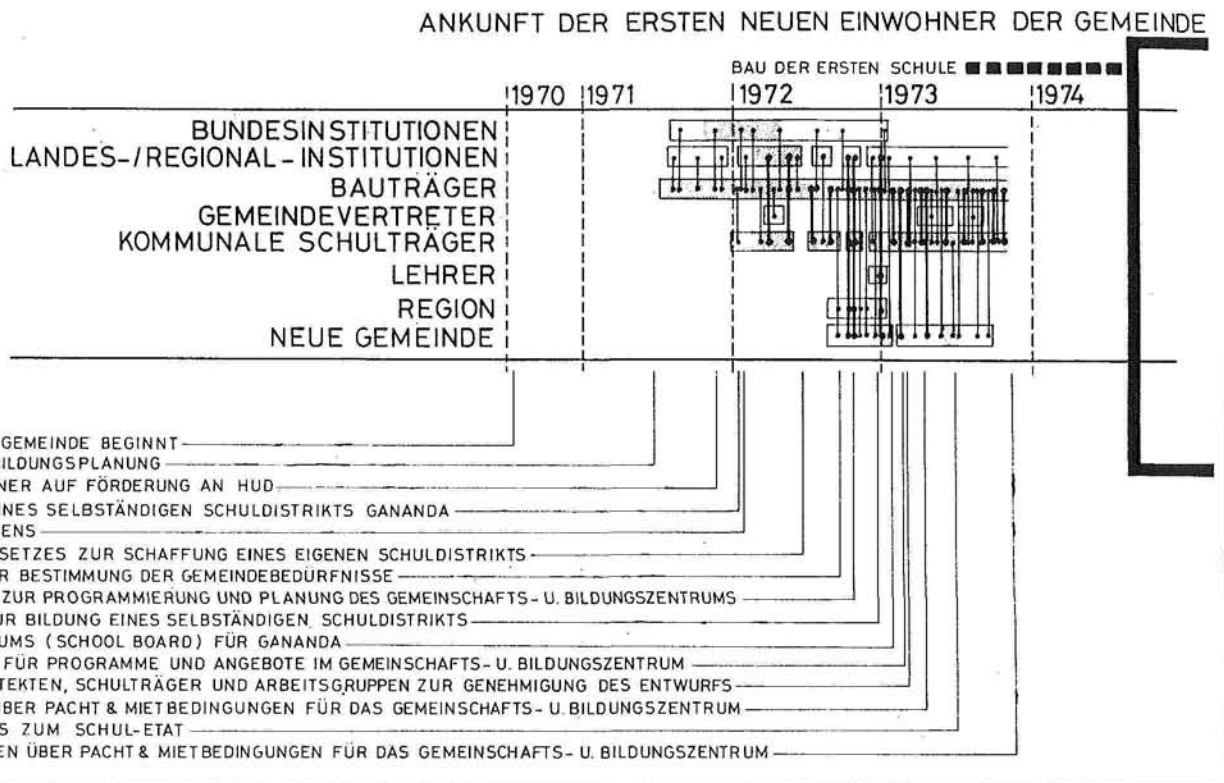
▷Daten zum Gemeinschafts- und Bildungszentrum in Gananda

- A. Staat: New York
- B. Schultyp: Gemeinschafts-, Bildungszentrum
- C. Schulstufen: Kindergarten und Grundschule
- D. Anzahl der Schüler: 756
- E. Grundstücksfläche: 53 691 m²
- F. Netto-Geschoßfläche: 5 900 m²
- G. Umbauter Raum: 39 388 m³
- H. Programmfläche: 7,8 m²/Schüler
- I. Gesamtkosten: \$ 1 562 320,00
- K. Kosten pro Schüler: \$ 2 066,56
- L. Kosten pro m²: \$ 24,60
- M. Vertragsabschluß: August 1973
- N. Fertigstellung: September 1974

▽Phasen der Bildungsplanung und Entwicklung in neuen Gemeinden



▽Partizipation in der Bildungsplanung in Gananda 1970-1973



◁Die Akteure

Übersetzung aus dem Englischen von Kyra Stromberg



Einzug der ersten neuen Einwohner im September 1974 in weitem Umfang fertiggestellt werden sollten.

Es ergab sich eine intensive und ergiebige Zusammenarbeit zwischen dem Bauträger und dem BOE, wobei die Mitglieder des Gremiums in einem sehr schnellen Lernprozeß zu selbständigen Partnern der Planer wurden. Ebenso eng war der Kontakt des Gremiums zu den Vertretern der Schulverwaltung, die es in Fachfragen beriet. Wöchentliche Arbeitssitzungen und Besichtigungen von Schulen mit verschiedenen Bildungsmethoden erweiterten die sachliche Kompetenz des Gremiums. Trotz guter Kooperation zwischen den verschiedenen Beteiligten gab es aber auch harte Auseinandersetzungen. In den wesentlichen Punkten (Integration von Gemeinschafts- und Bildungseinrichtungen, Mehrzweckeinrichtungen, Möglichkeiten der Vermietung) war man sich jedoch einig.

Erste Ansätze zur Partizipation

Die Precommunity Panels – einleitende Diskussionen – die Ende 1972 unter der Leitung eines Marktforschers stattfanden, sollten dazu dienen, die gegenwärtigen und künftigen Nutzer in die Planung einzubeziehen. Die Diskussionen vollzogen sich in kleinen Gruppen (8–10 Beteiligte) mit insgesamt 88 Personen aus der Stadtregion von Rochester, unter denen die wichtigeren Nutzer-Gruppen der potentiellen Gananda-Bewohner vertreten waren. Das Ergebnis dieses Versuchs war – vor allem durch die angewandte Methode – begrenzt. In den Diskussionen dominierten einige wenige; die Interviews gaben zu wenig Gelegenheit zur Entwicklung eigener Vorstellungen.

Das Partizipationsmodell

Neuartiger und in mancher Hinsicht höchst erfolgreich erwies sich ein Versuch, Bürger, Fachleute und Organisationen aller Art am Planungsprozeß zu beteiligen, der – im Zusammenhang mit der Programmentwicklung für das erste Gemeinschafts- und Bildungszentrum in Gananda – im Mai 1972 – von einer Gruppe von Planern und Architekten, Urban Design Associated (UDA) Pittsburgh, vorgeschlagen und dann durchgeführt wurde.

II. Bericht der Architekten und Planer

Die Frage, die sich die Architekten und Planer als erste stellten, hieß:

Wie kann man in einem Gemeinschaftszentrum, das Bildungs- und kulturelle Einrichtungen, soziale Beratungsdienste, Erholungs- und Freizeitangebote und alles übrige enthalten soll, zum Ausdruck bringen, was eine Gemeinde will und braucht, wenn diese Gemeinde überhaupt noch nicht existiert?

Im vorliegenden Fall wurde festgestellt, daß die Gemeinde im Kern durchaus schon bestand. Die Gegend war zwar dünn besiedelt, aber es gab außer den Gemeindegrenzen

gliedern, die in der Nähe wohnten noch andere Gruppen in der weiteren Umgebung, wie Farmer und Einwohner kleinerer Landstädte und Dörfer, deren Leben unmittelbar und auf das nachdrücklichste durch die neue Stadt beeinflußt werden würde. Dann gab es die öffentlichen Angestellten, die in den kommunalen und regionalen Planungskommissionen sitzen, in der Bibliotheksverwaltung, den Bildungsinstitutionen, den Gesundheitsbehörden und den Sozialämtern auf kommunaler, Landes- und Bundesebene, die an der Stadtentwicklung Beteiligten, die Investoren und ihre Mitarbeiter und die Planer und Ingenieure. Eine lange Liste also, aber doch eine überschaubare Gruppe.

Anzahl und Mischung dieser Menschen war die eine Planungskomponente; ihre Ziele und Zwecke und ihre Beziehungen untereinander die andere. In Gananda, einer neuen Stadt, die sich in ähnlicher Weise wie Columbia/Maryland von den englischen New Towns unterscheidet, haben ein Großbauunternehmen und die beteiligten Investoren die Funktion von Stadtplanern. Der private Sektor und nicht die öffentliche Hand hat für die Infrastruktur zu sorgen, für Straßen, Abwasseranlagen, Wasser und andere Versorgungseinrichtungen, für Freiräume und Fußgängerverbindungen. Sie legen Dichte und Gebäudetypen fest und entwickeln allgemeine, verbindliche Richtlinien für die Gestaltung der Stadt. Innerhalb dieser Parameter werden größere Entwicklungsbereiche an einzelne Bauunternehmer auf der Basis von öffentlichen Ausschreibungen vergeben. Teil dieser Infrastruktur sind auch die öffentlichen Gebäude, wie das Gemeinschaftszentrum mit einer Schule und andere öffentliche Einrichtungen.

Da anfänglich der Bauunternehmer der Eigentümer der öffentlichen Bauten ist, muß sich die Gemeinde zuerst eine eigene Verwaltungsstruktur und – als Steuerzahler – finanzielle Rücklagen schaffen, aus denen sie nach und nach Grundkapital und Amortisation zurückzahlt, um in etwa 15 Jahren selbst Eigentümerin zu sein. Als Vorbereitung für diese Übernahme und als Grundlage für den Entwurf des Zentrums entwickelten die Architekten und Planer eine Reihe von Planspielen. Sie dienten als kreative Ermittlungsprozesse realer Bedürfnisse.

Was sich daraus ergab, wurde gebaut. Die Bauten werden heute von den am Spiel Beteiligten benutzt und gehören eines Tages ihnen. In den meisten Planspielen übernehmen die Teilnehmer Rollen. In diesem Spiel interessierte jedoch weniger die Identifikation mit einer bestimmten Rolle und die möglichst deutliche Artikulation bestimmter Fertigkeiten, als vielmehr die Entwicklung eines möglichst gut durchdachten Bauprogramms für eine neue Gemeinde und die Verdeutlichung ihres wichtigsten Aspekts, der Frage nämlich:

„Was könnte Menschen veranlassen, in einer Gemeinde wie Gananda leben zu wollen, was für gemeinsame Bedürfnisse und

Wertbegriffe haben sie? Wie läßt sich ein Zentrum schaffen, das ihnen die Erfahrung ermöglicht, Individuen zu sein und dennoch eine Gemeinschaft zu bilden, die zu einem bestimmten Ort gehört.“

Es ging ebenso um ideelle wie um konkrete Werte. Um „Schwellenängste“ zu überwinden, trat in dem Programmierungsprozeß niemand mit seinem eigenen Namen auf, sondern bekam am Eingang zuerst einen beliebigen Vornamen. Es gab keine „Experten“ und „Laien“. In der Diskussion blieb jeder anonym, ganz einfach „er selbst“ und konnte somit einen ganz persönlichen Beitrag leisten. Damit waren bestimmte Risiken verringert: keiner mußte sein Können unter Beweis stellen oder verstummen, wenn es nicht um sein Fach ging.

Etwa 200 Leute beteiligten sich an diesen Spielen. Sie alle wurden in dem fortschreitenden Planungs- und Entwicklungsprozeß von Zeit zu Zeit gebeten, die Diskussionsleitung zu übernehmen. Zwischen diesen sehr umfangreichen öffentlichen Sitzungen arbeiteten kleinere Sondergruppen an bestimmten Einzelthemen des Gesamtprogramms. Diese Gruppen repräsentierten nicht nur die entsprechende Verwaltung der Gemeinde, sondern auch ihre verschiedenen sozialen und kulturellen Besonderheiten, die sie bewahren und in die neue Gemeinde einbringen sollten. Auch Beamte und Angestellte im öffentlichen Dienst auf der Kommunal- und Landesebene, mit denen die Verwaltung der Gemeinde, noch lange nach der Fertigstellung und dem Bezug der Bauten zu tun haben würde, waren vertreten.

Die Planspiele

Planspiel 1

Gemeinschaftlicher Bedarf

Das erste Spiel sollte mit dazu dienen, sich einen Überblick über Nutzungen zu verschaffen, die man als „zentral“ und „öffentlich“ in einer Gemeinde bezeichnen kann. Dies geschah in drei Rubriken unter folgenden Gesichtspunkten:

1. Räume

Café, Bibliothek, Werkstätten, pädagogisches Zentrum, Restaurant, Theater usw.

2. Nutzung

Lesen, schreiben, sitzen, zuhören, dösen, flüstern, spielen, beisammen sein, darstellen, sprechen, sehen, essen, sich besuchen, flirten usw.

3. Ausstattung

Beleuchtung, Heizung, Klimaanlage, Wasser, Möblierung, Teppiche usw.

Nachdem von den Beteiligten einige Dutzend Räume und Nutzungen benannt und diskutiert worden waren, ergaben sich so viele Übereinstimmungen, daß nur wenige Räume für spezielle Zwecke eine feste Einrichtung im herkömmlichen Sinne haben mußten.

Planspiel 1: Gemeinschaftlicher Bedarf

RÄUME	NUTZUNG	AUSSTATTUNG

Planspiel 2: Gemeinschaftlicher Bedarf und Angebot

TÄTIGKEITEN	RÄUME		PROGRAMME	
	VORHANDENES ANGEBOT	LÜCKEN IM ANGEBOT	VORHANDENES ANGEBOT	LÜCKEN IM ANGEBOT

Planspiel 3: Individuelle Bedürfnisse

1. SELBSTIDENTITÄT	
2. SELBSTAUSDRUCK	
3. ZUGEHÖRIGKEIT	
4. ENTWICKLUNG VON FERTIGKEITEN	
5. BEGEGNUNG MIT ANDEREN	

Planspiel 4: Mensch-Umwelt-Beziehungen

●	EINE/R FÜR SICH
●+●	EINE/R MIT EINEM ANDEREN
●→OBJ.	EINE/R MIT EINEM OBJEKT
●●●	VIELE IN BEZIEHUNG ZU EINEM OBJEKT
●●●●	EINE/R MIT VIELEN
●●●●→OBJ.	VIELE MIT EINEM/R
●●●●●	VIELE MIT VIELEN ANDEREN
●●●●●	EINE/R UNTER VIELEN

Planspiel 5: Aktivität und Organisation

ORGANISATION	AKTIVITÄT	EINE/R ALLEIN	EINE/R ZU EINEM/R	EINE/R JE GEGENSTAND	EINE/R UNTER VIELEN	EINE/R ZU VIEL	VIELE ZU EINEM/R	VIELE ZU VIELEN	VIELE JE GEGENSTAND
		●	●●	●○	●○	●○	■	⊗	⊗

Planspiel 6: Aktivität und Zeit

AKTIVITÄT	KINDER	ERWACHSENER	SENIOREN	DURCHGEHEND	MORGENS	MITTAGS	NACHMITTAGS	FRÜHER ABEND	SPÄTER ABEND	NACHTS	SOMMER	HERBST	WINTER	FRÜHLING	WOCHENTAGS	WOCHENENDE

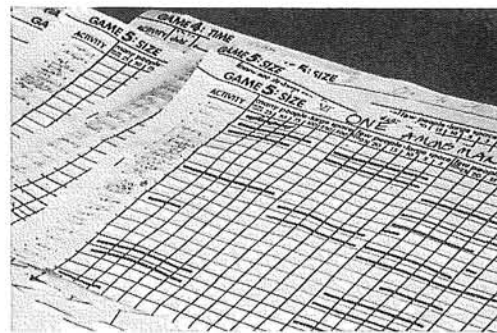
Planspiel 7: Aktivität und Raumgröße

AKTIVITÄT	VIELE MENSCHEN - GROSSE RÄUME ÜBER					WENIG MENSCHEN - GROSSE RÄUME BIS					WENIG MENSCHEN - KLEINE RÄUME BIS					VIELE MENSCHEN - KLEINE RÄUME ÜBER								
	25	50	75	100	250	500	25	20	15	10	5	3	25	20	15	10	5	3	25	50	75	100	250	500

Planspiel 8: Aktivität und Raumbeschaffenheit

AKTIVITÄT	AUSSENRAUM OFFEN	INNENRAUM GESCHLOSSEN

¹ David Lewis, „A Community Determines What Its Center Is“; in *The Inner City*, Herausgeber Declan and Margrit Kennedy, Architect's Year Book, XIV, Elek, London 1974.



Planspiel 2 Gemeinschaftlicher Bedarf und Angebote

In diesem Spiel wurden die Begriffe und Begriffsgruppen der zweiten Rubrik des ersten Spiels (Nutzung des Raums) auf etwaige Wiederholungen hin untersucht, auf etwa 100 Nutzungen reduziert und mit dem Angebot an Räumen und Programmen in Beziehung gesetzt.

Planspiel 3 Individuelle Bedürfnisse

Hier wurden die Mitspielenden aufgefordert, Dreier- oder Vierergruppen zu bilden und Begriffe und Begriffsgruppen auf einem großen Bogen Papier in die entsprechende Spalte einzutragen, die hauptsächlich durch individuelle Bedürfnisse charakterisiert ist. Die Überschriften der Spalten gaben einen Hinweis darauf, warum jemand auf den Gedanken kommen könnte, ins Zentrum zu gehen. Obgleich diese Begründungen eigentlich selbstverständlich sein sollten, stellten wir fest, daß sie es im Bewußtsein der Anwesenden keineswegs waren. Dieses Spiel zeigte, daß einfache Orte und Aktivitäten voll von persönlicher und ganz unterschiedlicher Bedeutung sein können. Es trug dazu bei, daß die Spielenden sich freier und kreativer an den weiteren Spielen beteiligten.

Planspiel 4 Mensch-Umwelt-Beziehungen

In diesem Spiel wurden die im ersten Spiel gefundenen hundert Begriffe und Begriffsgruppen danach geordnet, wieviele Menschen oder Dinge sie in Beziehung brachten und wie diese Beziehung aussah.

Planspiel 5 Aktivität und Organisation

Als nächstes wurden die Spielenden aufgefordert, acht gleich große Gruppen zu bilden, je eine für jede der im 4. Spiel festgelegten Kategorien menschlicher Grundbeziehungen. Jede Gruppe hatte es in diesem Spiel nur mit den Aktivitäten bestimmter Kategorien zu tun, die im 4. Spiel von allen Spielern ausgewählt wurden. Die Gruppe „viele in Beziehung zu einem Objekt“ z. B. setzte sich mit allen Ergebnissen innerhalb dieser Kategorie auseinander und trug dann die Aktivitäten auf dem Vordruck ein.

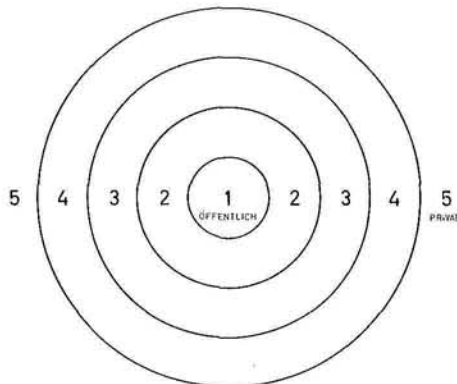
Planspiel 6 Aktivität und Zeit

Planspiel 7 Aktivität und Raumgröße

Planspiel 8 Aktivität und Raumbeschaffenheit

In diesen Spielen wurden die zuvor genannten Aktivitäten auf zeitliche Abläufe, Flächen- und Ausstattungsstandards hin untersucht.

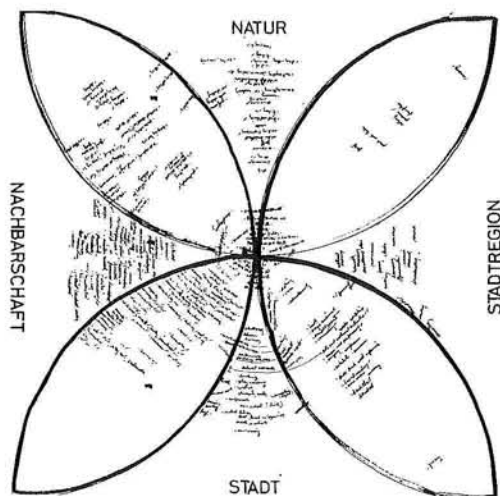
Gananda
Ein Planspielmodell zur Beteiligung der Nutzer an der Planung eines Gemeinschaftszentrums



▷ **Planspiel 10: Zuordnung öffentlich-privat**

Planspiel 9 Ressourcen

Während die vorangegangenen Spiele Hinweise auf Raumgrößen oder das Verhältnis von Innenraumaktivitäten zu Außenraumaktivitäten und auf den jeweiligen Grad der Abgeschlossenheit gaben, war das 9. Spiel ein Versuch, die Bedeutung dieser Beziehungen zu präzisieren, indem auf die verschiedenen Ressourcen – grob unterteilt in Natur, Nachbarschaft, Stadt und Region – hingewiesen wurde. Es zeigte sich, daß einige im Zentrum stattfindenden Aktivitäten eine besondere Bedeutung für Angebote außerhalb des Zentrums hatten. Die Spieler wurden aufgefordert, die Aktivitäten, mit denen sie sich in den vorherigen Spielen beschäftigt hatten, auf dem nun erst vorliegenden Papier dort einzutragen, wo es ihnen richtig erschien, und dann um die Akti-



△ **Planspiel 9: Ressourcen**

vitäten, die ihrer bisherigen Erfahrung nach in einem engeren räumlichen Zusammenhang (cluster) stehen sollten, eine farbige Linie zu ziehen, wobei es nicht darauf ankam, an welcher Stelle sie auf dem Blatt standen. In den sich ergebenden 8 Feldern wurden die nebenstehenden Ressourcen und Aktivitäten zueinander in Beziehung gesetzt.

Planspiel 10 Zuordnung „Öffentlich – Privat“

Auch dies ist ein „Cluster-Spiel“, in etwa der gleichen Weise wie das vorangegangene. Es basiert auf einer Reihe ungewöhnlicher Ergebnisse, die im Entwurf für das Human Resources Center in Pontiac² beobachtet wurden. In Pontiac führte ein Fußweg mitten durch das Gebäude: der Mittelpunkt des Gebäudes wurde so zum öffentlichen Platz, während er sonst meist abgeschlossen und privat ist.

In Gananda bestand eine ähnliche Situation. In Anlehnung an die gestellte Aufgabe, Zentrumsfunktion und Privatsphäre miteinander in Beziehung zu setzen, wurden

die Spieler aufgefordert, auf der Zielscheibe Aktivitäten einzutragen, die ihrer Meinung nach in Verbindung mit diesen Begriffen zu sehen waren.

Ablauf der Planspiele

Während aller Spiele, die etwa eine 1/2 Stunde bis zu einer Stunde dauerten, machte ein Schriftführer für jede Gruppe Notizen über die wesentlichsten Punkte der Diskussionen, die gelegentlich hitzig, oft mit Humor und manchmal voller Einfälle geführt wurden. Am Schluß der Spiele wurden die Mitspielenden aufgefordert, sich an einer allgemeinen Diskussion zu beteiligen, die nicht länger als 1/2 Stunde dauerte und auf Tonband aufgezeichnet wurde. Im Fall von Gananda wurde die ganze Spielserie dreimal wiederholt, mit rund 65 Beteiligten, und dauerte jeweils ein Wochenende.

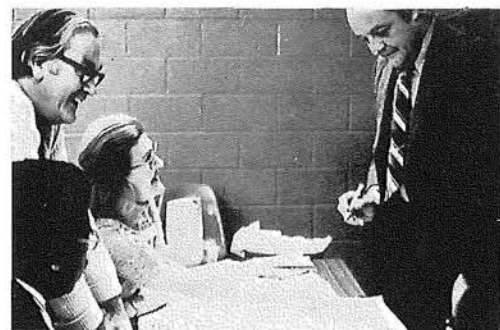
Der Entwurfsprozeß

Die Planspiele hatten einen großen Einfluß auf den städtebaulichen und architektonischen Entwurf. Erstens trugen sie dazu bei, unter den Mitspielenden Verständnis für funktionale Zusammenhänge und räumliche Anforderungen zu wecken. Das ist nicht nur im Entwurfsstadium entscheidend, sondern auch für eine kritische Beteiligung später, wenn das Zentrum schon in Betrieb genommen ist.

Zweitens haben die Spiele für die Teilnehmer wie für die entwerfenden Architekten eine Reihe neuer Umsetzungsmöglichkeiten aufgezeigt. Diese ließen sich aus der Analyse des Ineinandergreifens von Funktionen, Raum, Zeit, Standort, Dichte und Zuordnung ableiten.

Drittens hat dieses Ineinandergreifen mit einem Schläge deutlich gemacht, welche enorme Anzahl von Nutzungen und Differenzierungen ganz einfache Räume zulassen, wenn sie in allen ihren Möglichkeiten erkannt werden. Sie haben auch demonstriert, wieviel ökonomischer im Hinblick auf Nutzung und Personal sich Räume einrichten lassen, wenn man Nutzungen „entinstitutionalisiert“, die herkömmlicherweise in der Obhut bestimmter Verwaltungs-Ressorts sind, wie Schulen, Bibliotheken, Gesundheitsämter usw. Wenn man die wenigen hochspezialisierten Aktivitäten für sich anordnet und die übrigen, entsprechend ihrer Art und ihrem Umfang, zusammenlegt, kommt man nicht nur zu neuen Raumkonzepten, sondern auch zu veränderten Auffassungen, was die Verwaltung, die personelle Besetzung, das Grund- und Betriebskapital angeht.

Die Spiele haben vor allem dazu geführt, die Welt der Erwachsenen unauflösbar mit der der Kinder zu verflechten. Man macht gemeinsame Erfahrungen beim Spielen, Malen, Essen, Theaterspiel, Lesen; man trifft sich und redet miteinander. Dies alles ist Teil eines gemeinsamen Lebens. Und dieses Leben wird, was das Zentrum angeht, Vielfalt, Wahlmöglichkeiten, Kreativität und Abwechslung bieten.



All das ist von großer Bedeutung für den Entwerfer. Die Zeichnungen zeigen, wie UDA vorgegangen ist. Zuerst wurden die Ergebnisse der Spiele in Tabellen zusammengefaßt und analysiert. Dann wurden die Nutzungszusammenhänge und -überschnitten durch Worddiagramme maßstäblich dargestellt und auf die Pläne des leicht abfallenden Baugeländes übertragen, (Abb. 1, 2, 3). Ein Netz von Fußgängerwegen entstand, um den Standort des Zentrums mit Wohnbereichen unterschiedlicher Dichte, einer Art Untergemeinde mit Waldgebieten, einem See und mit dem Einkaufszentrum der neuen Stadt zu verbinden.

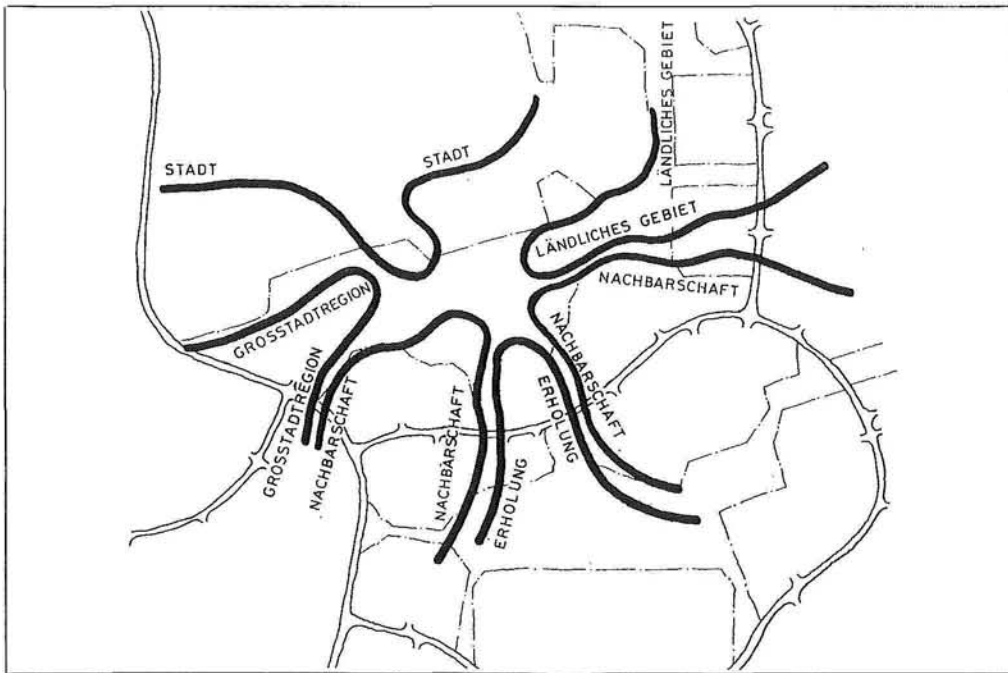
Sobald das Bauprogramm sich abzeichnen begann, arbeitete UDA eng mit Entwicklungsgruppen für Bildung und Gemeinschaftseinrichtungen zusammen, die sich aus Teilnehmern der Planspiele gebildet hatten. Das Bauprogramm forderte einen Gebäudekomplex, der schulische Lernbereiche, Bibliotheken, Theater, Kunstwerkstätten, Essensversorgung, Speiseräume und ein Straßencafé, Freizeitbeschäftigungen drinnen und draußen und ein Gesundheitszentrum umfaßte. All diese Bereiche haben multifunktionale Einrichtungen. Eine Reihe von Organisationen werden sie zu verschiedenen Zeiten nutzen. Ihre Mieten und ihre Mitverantwortung für die Verwaltung des Zentrums richten sich danach, wieviel Zeit und wieviel Raum sie beanspruchen (Abb. 4, 5, 6, 7).

Nach dem Wunsch aller Beteiligten sollte das Zentrum trotz seiner Größe den Maßstab der umliegenden Wohngebiete nicht stören und sich möglichst einer ländlichen Formensprache bedienen. Da das hervorstechendste Bauelement in diesem Teil des Landes die großen roten Scheunen sind, entwarfen die Architekten eine Gruppe ineinandergeschachtelter Scheunen mit ausladenden Sheddächern, die etwa in der Art von Pavillons unterteilt sind.

Einige dieser Räume sind provisorisch errichtet und lassen sich sehr leicht verändern. Auch unter dem Aspekt von Zeitaufwand und Kosten sind die Ergebnisse interessant:

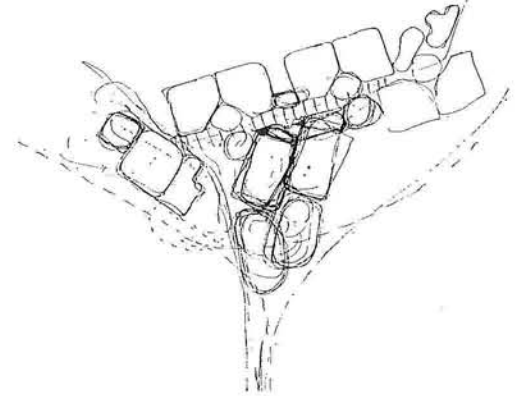
- Der Planungsprozeß begann im November 1972.
- Die Spiele fanden im Dezember statt.
- Im Januar 1973 wurden die Ergebnisse in Tabellen zusammengefaßt und analysiert.
- Im Februar entstand das Bauprogramm, und die Grenzen des Baugeländes wurden endgültig festgelegt.
- März und April nahm die Entwurfsarbeit in Anspruch.
- Mai und Juni waren ganz den Konstruktionszeichnungen gewidmet.
- Im Juli wurden Einzelheiten ausgearbeitet und Bauverträge abgeschlossen.
- Im August begann der Bau.
- Die Kosten liegen etwa 30% unter den durchschnittlichen Kosten für Schulgebäude im Staat New York.

1

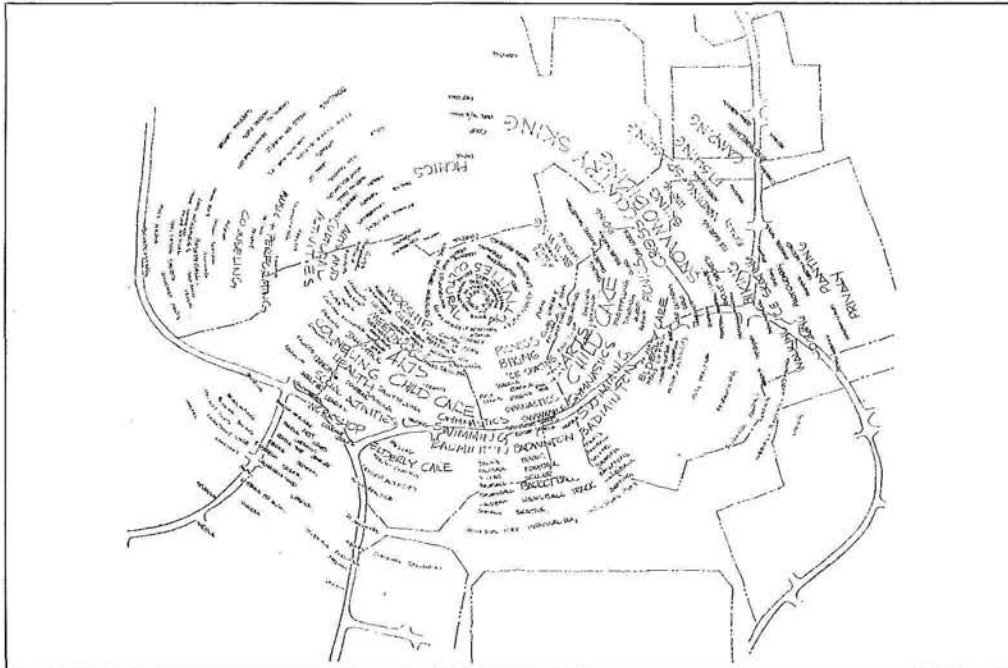


▽ Erste Gebäudeskizze für die zur Passage hin orientierten Gemeinschafts- und Schulinrichtungen

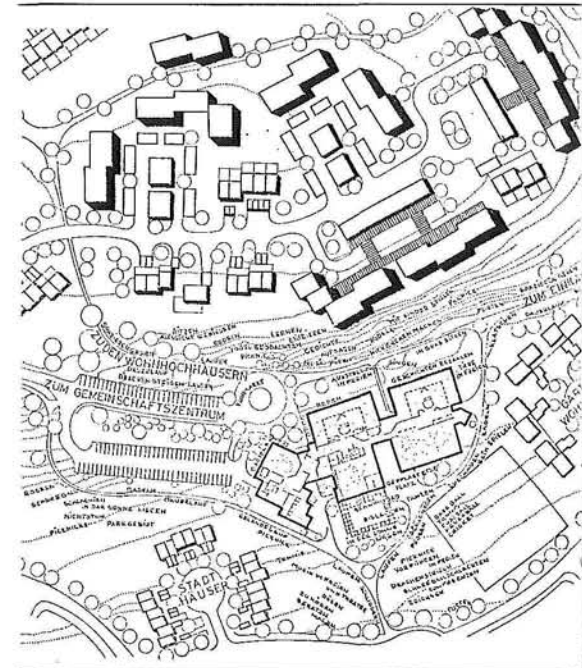
4



2



5



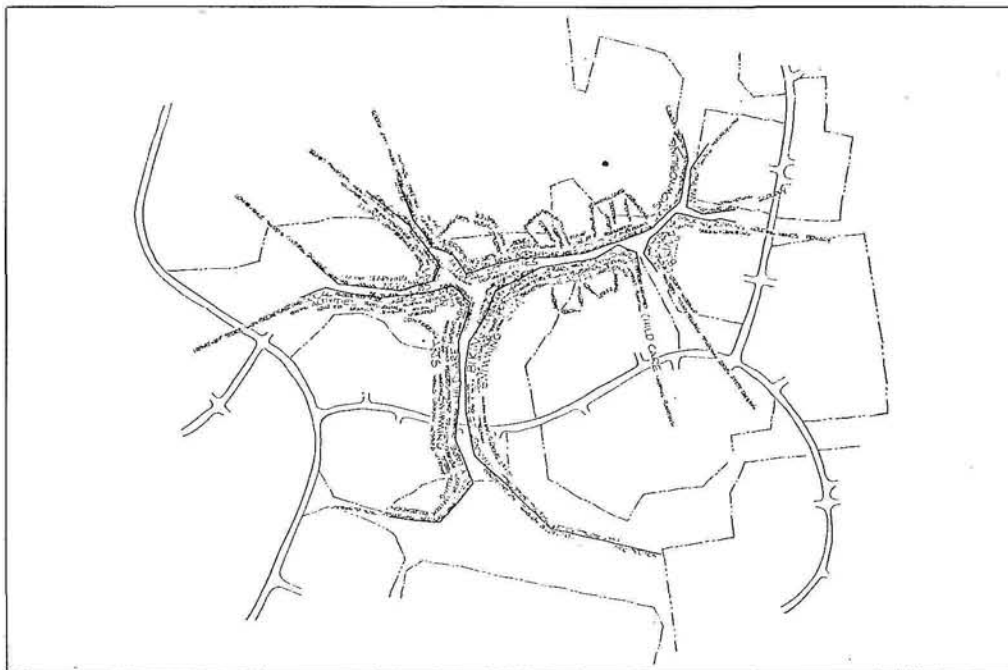
△ Städtebauliche Einbindung mit Außenraumaktivitäten

1 Übertragung der Ressourcen auf den Lageplan

2 Übertragung der Zuordnung auf den Lageplan

3 Innen- und Außenraumaktivitäten entlang den Haupterschließungsachsen

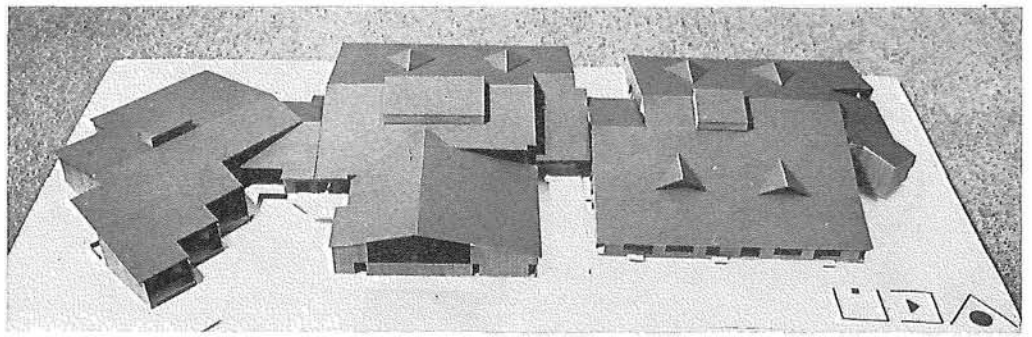
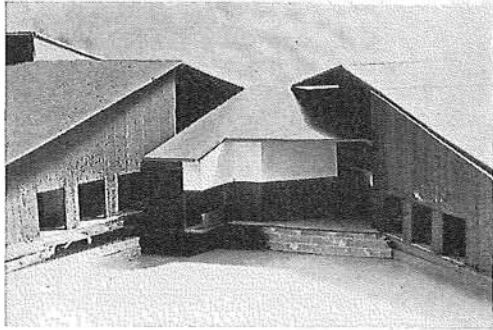
3



² Margrit Kennedy, David Lewis, „Die Schule als Gemeinschafts- und Bildungszentrum. Das Human Resources Center in Pontiac, Michigan“, Bauwelt 15, Berlin, 1974.

Gananda
Ein Planspielmodell zur Beteiligung der Nutzer an der Planung eines Gemeinschaftszentrums

Modellfoto eines der Haupteingänge in das Gemeinschafts- und Bildungszentrum



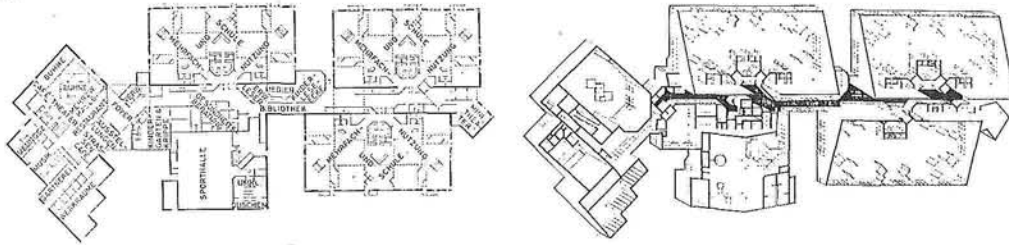
Fazit

Für die Architekten ist damit der Prozeß nahezu beendet. Aber für die künftigen Bewohner von Gananda hat er gerade erst begonnen. Vom Standpunkt der Verwaltung könnte das Zentrum ein bürokratischer Alptraum werden, wenn seine Multifunktionalität in herkömmlicher Weise gehandhabt würde. Man hat inzwischen längst erkannt, daß Architekten ganz besonders unfähig sind, einen Wandel in der Bürokratie herbeizuführen; Bürokraten behalten immer die Oberhand! Es war daher ein Ziel der

Ideen und Anforderungen anpassen können.

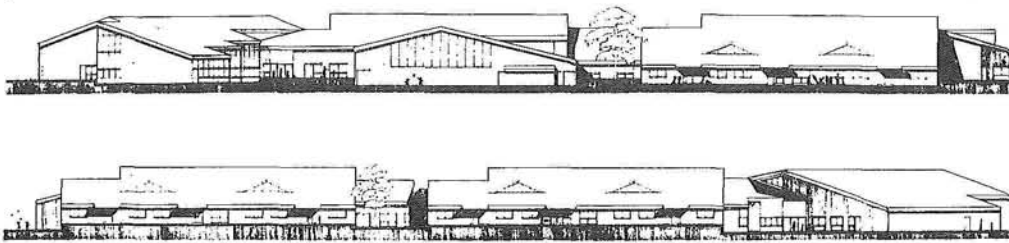
Die Planer und Architekten sind der Ansicht, daß der geringe Zeit- und Kostenaufwand sowie das umfangreiche Angebot des Zentrums nicht ohne den partizipatorischen Prozeß zu erreichen gewesen wären. Aber nicht die Kostenersparnis betrachten sie als die eigentliche Leistung von Gananda, sondern daß mit dem hier beschriebenen Prozeß der Versuch gelungen ist, die persönliche Verantwortung des Bürgers und seinen kreativen Beitrag wieder in die Planung einzubringen. Die für diese Aufgabe entwickelten Planspiele stellen eine unmittelbare Antwort auf eine bestimmte örtliche Situation und deren Möglichkeiten dar. Darum kann man nicht unbedingt definitive Schlüsse in bezug auf andere Projekte daraus ziehen. Das Planspiel-Prinzip kann jedoch sicher in abgewandelter Form für viele verschiedene Planungsaufgaben, die eine Beteiligung der Betroffenen verlangen, angewandt werden.

6

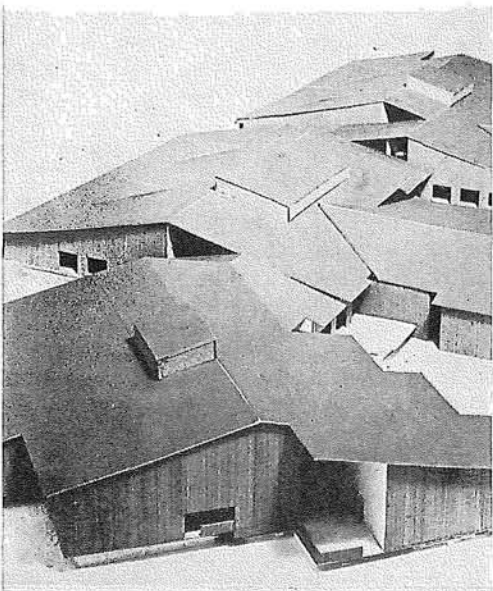


Grundriß des Gemeinschafts- und Bildungszentrums, Isometrie

7



Ansicht Nordost und Ansicht Südwest



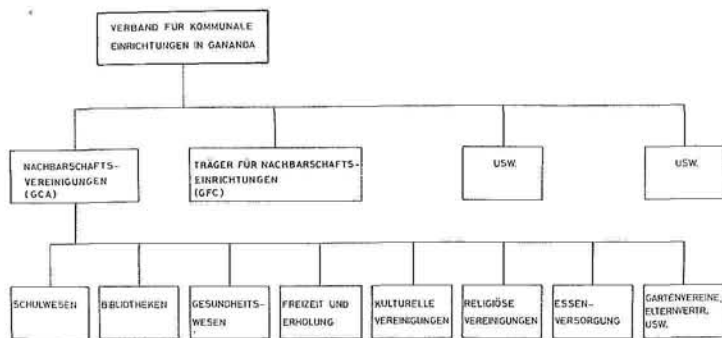
Spiele, die Beamten selbst dazu zu bringen, gemeinsam mit den Bürgern Ziele und Werte für die Gemeinde zu bestimmen und zu erkennen, daß sich diese niemals ohne neue Verwaltungsformen und ohne ein Zusammenwirken verschiedener Institutionen erreichen lassen. Ein positives Ergebnis der Spiele ist zum Beispiel, daß von den Institutionen und den mit der Entwicklung Betrauten selbst administrative Formen weiterentwickelt wurden. In Gananda wird eine Vereinigung für kommunale Einrichtungen, die Community Facilities Corporation, für das Zentrum verantwortlich sein. Sie wird für ihre Arbeit Beiträge von allen Institutionen, Vereinen, religiösen Gruppen usw. einziehen, die das Zentrum nutzen. Auf diese Weise wird die Bürgerschaft selbst und nicht die traditionelle Bürokratie bald die unmittelbare Verantwortung für die Leitung des Zentrums haben. Damit, so hofft man, ist gewährleistet, daß sich Programme und Nutzungen im Zentrum immer wieder neuen

III. Entwicklung nach den Planspielen

Wie alle neuen Stadtprojekte in diesen Jahren hatte auch Gananda große finanzielle Startschwierigkeiten, die im Januar 1973 zu einer Krise im Management des Bauträgers und zu einer personellen Umbesetzung führte. Die Folge war eine erhebliche Verzögerung in der Planung. Ursprünglich hatten die Architekten und Planer - in Fortsetzung des Planspiel-Partizipationsverfahrens - die Absicht gehabt, die Öffentlichkeit auch an der Entwurfskontrolle und -veränderung zu beteiligen. Das Interim-Management scheute jedoch die Kosten für eine weitere Beteiligung der Gemeinde, und so beschränkte man sich in diesem Stadium der Entwicklung nur auf das Board of Education (BoE) und eine kleine Community Task Force (Arbeitsgruppe aus Gemeindevertretern) sowie die zuständigen Behörden. Dennoch ging die Arbeit am Gemeinschaftszentrum verhältnismäßig rasch voran.

Widersprechende Meinungen gab es zur Kostenfrage für Räume mit „gemischten“ Funktionen; der Bauträger hätte es am liebsten gesehen, wenn die Schule die Gesamtkosten auch für die Räume mit nicht unmittelbar schulischen Funktionen übernommen hätte. Das BoE zeigte sich aber an der Übernahme dieser Kosten nicht interessiert. Die Auseinandersetzungen führten schließlich zum Wegfall einiger der vorgesehenen „gemischten“ Funktionen (Schwimmhalle, mehrere kleine Theater, Umweltzentrum).

Wie sich die Partizipation der Gemeinde an der Bildungsplanung in Zukunft entwickeln wird, ist unklar. Heute ist das Zentrum fertig - jedoch nur teilweise genutzt -, weil die Entwicklung der neuen Stadt insgesamt stagniert. Erst durch eine Änderung der wirtschaftlichen Lage in den Vereinigten Staaten ist eine Inanspruchnahme des Gesamtkomplexes zu erwarten.



Verwaltungsstruktur der
Vereinigung für
kommunale Einrichtungen,
die von der Bürgerschaft
gewählt wird und in
15 Jahren Eigentümer des
Gemeinschafts- und
Bildungszentrums sein
wird

IV. Stellungnahme eines unabhängigen Gutachterteams

Die EDG (Environmental Design Group), eine Arbeitsgruppe für Umweltplanung und -gestaltung, die von den EFL (Educational Facilities Laboratories) und dem National Institute for Mental Health finanziert wurde, hat drei verschiedene Beispiele einer Partizipation der Bevölkerung an der Planung neuer Gemeinden und ihrer Einrichtungen analysiert und ihre Methoden verglichen³.

Gananda, das in einer Dokumentation des Schulbauinstituts der Länder⁴ ausführlich vorgestellt wurde, wird auch bei der Darstellung dieses kritischen Vergleichs besonders berücksichtigt. In mancher Hinsicht stehen jedoch die Aussagen der Gutachter in einem gewissen Widerspruch zu den Aussagen der Architekten und Planer. Wir haben diesen Widerspruch bewußt nicht ausgeklammert, um so dem Leser eine objektive Einschätzung der Planspieltechnik für die Beteiligung von Betroffenen zu ermöglichen.

Im Vergleich mit den anderen Beteiligungsmodellen wird in der Studie der EDG das rasche Entwicklungstempo in Gananda hervorgehoben und die geglückte Koordination der Bildungsplanung mit der allgemeinen Entwicklung der Gemeinde: Für die ersten Einwohner der Gemeinde stand bereits die neue Schule zur Verfügung und zwar eine Schule, in der bereits die beabsichtigten Innovationen verwirklicht werden konnten.

Am Beispiel von Gananda wird gezeigt, daß es in der ersten Entwicklungsphase vor allem auf eine Koordination der Planungsgruppe mit den Vertretern der verschiedenen Behörden ankommt. Es macht weiter klar, daß eine erweiterte Partizipation, die alle Bevölkerungsgruppen, Fach- und Verwaltungsleute einbezieht, später von größtem Nutzen ist, nachdem nämlich die politische Basis geschaffen ist und die Gemeinde sich in ihrer Struktur verdeutlicht hat, so daß die Partizipationsprozesse sich auf konkrete Projekte konzentrieren können, wie zum Beispiel auf die Planung der erforderlichen Dienstleistungen und Einrichtungen.

Die in den Spielen praktizierte Partizipation hat zweifellos das Interesse an der neuen Einrichtung stimuliert und es gab, was mindestens so wichtig ist, den Einwohnern von Gananda zum ersten Mal eine Vorstellung davon, wie ihr neues Gemeinwesen tat-

sächlich beschaffen sein würde. Die Beteiligten gaben über diesen Versuch durchweg positive Urteile ab. Sie hatten das Gefühl, daß diese Art der Beteiligung Spaß machte und die Mühe lohnte und daß die Ergebnisse der Spiele im Ganzen die öffentliche Meinung der Gemeinde richtig wiedergaben. Von den Vertretern der verschiedenen Behörden wurden die Spiele als ein gutes Mittel der Public-Relations-Arbeit bewertet.

Dennoch wurden auch einige Fehler sichtbar, die sie für den Planungsprozess nur begrenzt nützlich erscheinen lassen:

- Die Auswahl der Beteiligten ist ein Punkt. So scheint es fraglich, ob die ausgewählten Bevölkerungsgruppen repräsentativ waren.
- Manche Einwohner hatten Mühe, das Konzept für die Entwicklung der neuen Gemeinde zu verstehen und fanden es schwierig, den eigenen Standpunkt zu verdeutlichen.
- Die für die Planspiele vorgesehene Zeitspanne – anderthalb Tage für jede der Beteiligten-Gruppen – war zu kurz für eine wirklich produktive Zusammenarbeit der Beteiligten.
- Auch die Form der Spiele war einigen, die ihre eigenen Vorstellungen frei darstellen oder sich auf einen bestimmten Bereich beschränken wollten, zu weit vorstrukturiert.
- Es gelang den Planspielen nicht, alle Beteiligten hinreichend zu fordern oder die beträchtliche Breite beruflicher Spezialkenntnisse und intellektueller Möglichkeiten ganz auszuschöpfen.
- Das Ergebnis mußte in anbetracht der knappen Zeit und des Umfangs der zu lösenden Probleme oft oberflächlich bleiben.
- Für die Verwaltungs- und sonstigen Fachleute war es besonders schwer hinzunehmen, daß die Mitwirkenden nicht gezwungen wurden, Prioritäten in der langen Liste vorgetragener Ideen zu setzen.

Diese Liste von kritischen Punkten läßt sich natürlich auch sehr leicht in eine Liste von konstruktiven Verbesserungsvorschlägen umwandeln, die jeder, der solche Planspiele weiterentwickelt, auf seine spezielle Situation anwendbar machen muß. Trotz aller Einschränkungen kommen die Gutachter der verschiedenen Beteiligungsverfahren zu dem Schluß, daß die Gananda-Planspielserie ein lohnendes Experiment auf dem Gebiet partizipatorischer Planungsmethoden darstellt und daß sie ein wertvolles Mittel bleibt, um Beziehungen zu einer bis dahin anonymen Öffentlichkeit herzustellen. Man darf nicht vergessen, daß sie von Anfang an zur Erforschung eines bislang schwierigen, aber wichtigen Terrains gedacht war und bisher keine brauchbaren Vorläufer hatte.

V. Was kostet Partizipation und wer kommt für die Kosten auf?

Die Kosten für eine breite Partizipation innerhalb der Bildungsplanung variieren je nach der Situation und der angewandten

Methode, sind aber gewöhnlich geringer als zunächst angenommen wird. Die meisten der erforderlichen personellen und sachlichen Leistungen können von der Gemeinde selbst erbracht werden. Zusätzlich werden einige Fachleute zur Information, Organisation und Leistung des Prozesses herangezogen werden müssen, ähnlich wie Urban Design Associates in Gananda.

Der überwiegende Anteil sind operationale Kosten für die Leitung, die Verteilung notwendiger Informationen, für Versammlungsräume, Schreibbüros, Verwaltungs-



arbeiten, Beratungsdienste, Bewirtung. Auch hier lassen sich die Kosten niedrig halten, indem man wiederum auf die Mitarbeit der Bauträger, der Schulverwaltung und der Kommunalverwaltung zurückgreift. Weitere Kosten entstehen durch die Honorare für die Beteiligten. Bei den Spielen in Gananda wurden die Mitspielenden als Berater betrachtet und bekamen 50 Dollar am Tag. In den meisten Fällen erhalten die Beteiligten keine Entschädigung für die aufgewandte Zeit. Da, wo ein unmittelbares persönliches Interesse im Spiel ist, kann eine unehonorierte Leistung erwartet werden, nicht aber wo ein solches unmittelbares Engagement nicht gegeben ist und die Betreffenden sich den unehonorierten Zeitaufwand nicht leisten können.

In Gananda belaufen sich die Gesamtkosten auf etwa 22 000 Dollar, wovon 6000 Dollar Honorare für die Beteiligten sind. 3000 Dollar machen die Kosten für Versammlungsräume und Mahlzeiten aus und 11 000 Dollar wurden für Beratungsdienste aufgewandt. In diese Kosten nicht eingerechnet sind die Eigenkosten der Bauunternehmer, die noch einmal etwa 1500 Dollar ausmachen. Diese Summen sind jedoch insofern hochgegriffen, als sie auch Leistungen decken, die über den eigentlichen Partizipationsprozess hinausgingen.

Fraglich ist, wer im gegebenen Fall die Kosten übernehmen soll. Sie lassen sich weder der schon stark überforderten Schulbehörde noch der Kommunalverwaltung, die sich ähnlichen Problemen gegenüber sieht, anlasten. Zuwendungen vom Land oder Bund kann man in den Vereinigten Staaten erfahrungsgemäß nicht erwarten. Am ehesten lassen sich diese Kosten den Bauträgern auflasten, die den größten Profit durch eine Beschleunigung des Planungsprozesses haben und – im Verhältnis zu den Kosten des Gesamtentwicklungsprozesses einer neuen Gemeinde – gegen die beträchtlichen Vorteile abgewogen werden müssen, die eine breite und offene Beteiligung bringt.

Magrit Kennedy, David Lewis

³ Die Teile III u. IV stützen sich auf den Bericht eines unabhängigen Gutachterteams der Environmental Design Group, Inc. Working Paper Nr. 5 „The Imperative of Planning Together“, Educational Planning in New Communities, Educational Facilities Laboratories, New York, 1974.

⁴ Die Schule als Gemeinschaftszentrum – Partizipationsmodelle und Beispiele aus den Vereinigten Staaten, SBL Studie 31, Schriften des Schulbauinstituts der Länder, Heft 64, Verfasser: Magrit Kennedy und Kyra Stromberg.