

Kultur SPIEGEL



GENTRIFIZIERUNG
STOPPEN

DIESES HAUS IST BESETZT!

BANK

SUV

HIER ENTSTEHEN
NEUE BÜRO- UND
GESCHÄFTSRÄUME
FUCK

BÜROS AB 2.000 QM
ZU VERMIETEN

RAUMLABOR

KREATIV - LOFTS
ZU VERMIETEN

we are
visual

HARTZ-IV-
MÖBEL



P Papanek, Victor
 (1923 bis 1998) österreichisch-amerikanischer Designer und Designphilosoph, dessen kultur- und konsumkritisches Buch „Design for the real world. Anleitung für eine humane Ökologie und sozialen Wandel“ zum Standardwerk des Social Design geworden ist. Papanek fordert darin ökologisch nachhaltiges Design zum Wohl der Gesellschaft.

Park(ing) Day, der
 Globale Aktionsform, bei der Autoparkplatzflächen in der Stadt für einen Tag in Parkflächen verwandelt werden. Der letzte Park(ing)-Day fand am 20. September 2013 statt.



Pfandring, der
 → Social-Design-Projekt, das verhindern soll, dass Pfandsammler im Müll wühlen müssen: Flaschen und Dosen werden in einen Ring gestellt, der um die Mülltonnen herumgeschnallt ist. Paul Ketz erhielt für das Projekt im Jahr 2012 den Bundespreis Ecodesign. Trotz großer medialer Begeisterung wird das Projekt bisher nur in Bamberg umgesetzt.

Pop-up-Museum, das
 Temporäres, informelles Museum zu selbstbestimmten Themen. Wer in seiner Nachbarschaft ein Pop-up-Museum organisieren möchte, findet im Internet ein sehr gutes, kostenloses Handbuch, herausgegeben vom Museum für Kunst und Geschichte in Santa Cruz: <http://popupmuseum.org/pop-up-museum-how-to-kit/>

Prinzessinnengärten, die
 → Urban-Gardening-Projekt auf dem → Tempelhofer Feld in Berlin.

R Rausfrauen, die
 → Guerilla-Knitting-Gruppe aus München.

Geld für Verkehrsmaßnahmen gab, malte eine Guerillagruppe namens → Urban Repair Squad eigenhändig Fahrradwege auf die Straße. Ihr Motto spielt mit der doppelten Bedeutung des Wortes „broke“ im Englischen, das sowohl „kaputt“ als auch „pleite“ heißen kann: „They say city is broke. We fix.“

Es hat sich etwas verschoben in den Zuständigkeiten, das sieht man auch daran, dass man im Jahr 2014 eine Geschichte über Stadtgestaltung erzählen kann, in der mehr Bewohner als Bürgermeister auftauchen.

Lutz Kosack aus Andernach sagt, das, was er mache, geschehe → top-down. Also von oben nach unten. Die meisten Social-Design-Projekte entstehen jedoch umgekehrt – bottom-up.

„Stadt selber machen“ ist deshalb alles – Forderung, Selbstermächtigung, Idealismus. Und manchmal auch die pure Notwendigkeit. Einer dieser Orte, um den sich niemand gekümmert hätte, wären die Bewohner nicht selbst aktiv geworden, ist die Berliner Fischerinsel. Wie Hochbunker ragen dort sechs Wohntürme mit ihren 21 Geschossen in Richtung Wolken. Um sie herum tobt die Zukunft, wie man sie sich in Berlin-Mitte vorstellt: Je nach Stockwerk und Himmelsrichtung blickt man auf direkte Nachbarn wie das Auswärtige Amt, die Stadtschlossbaustelle, den Alexanderplatz, das Nikolaierviertel und neue Ganz-Etagen-Lofts – eine wuselige Welt für Touristen, Hipster, Medienleute, Politiker und Internetunternehmer.

Auf der Fischerinsel, diesem südlichen Zipfel der Spreeinsel in der Mitte von Berlins Mitte, scheint dagegen die Zeit Anfang der siebziger Jahre stehengeblieben zu sein: etwa zu dem Zeitpunkt, als der Fortschritt die Altbaureste von der Insel fegte und mit modernstem Plattenbau ersetzte, knapp 1500 Wohnungen für etwa 3500 Menschen. Sie verschanzen sich in ihren mehr als 60 Meter hohen Burgen, man sieht kaum jemanden auf der Straße. Die meisten Läden in den Erdgeschossen stehen leer, in der Einkaufspassage harren nur noch ein Supermarkt, ein indisches Restaurant, eine Apotheke, ein Friseursalon und ein kleines Café aus. Während der Rest von Mitte nach der Wende zu boomen begann und nicht wieder aufhörte, wandelte sich die Fischerinsel zu einer Art Niemandsland. Kein echtes Problemviertel, aber auch kein Ort, in den irgendjemand investieren würde.

„Das größte Problem ist, dass es unter den Nachbarn hier kaum ein Miteinander mehr gibt“, sagt Günter Voß, der schon sein ganzes Leben lang in der Gegend lebt. Voß ist 65 Jahre alt und Projektkoordinator des ortsansässigen SeniorenComputerClubs. Er träumt davon, das Niemandsland wieder lebendig werden zu lassen. „Das geht aber nur, wenn die Leute sich darüber austauschen, was sie verändern wollen“, sagt er. Viele der Einwohner leben seit Jahrzehnten dort, 35 Prozent von ihnen sind über 65 Jahre alt, aber an ihre Bedürfnisse wurde die Infrastruktur nie angepasst. Die Spielplätze verrotten, weil fast keine Kinder mehr da sind, für die vielen Senioren dagegen gibt es kaum irgendwo vernünftige Sitzgelegenheiten. „Die Menschen wollen sich ja engagieren“, sagt Voß. „Aber als Einzelner tut es dann eben doch niemand.“

Um aus den vielen Einzelnen eine Masse mit Stimme zu machen, haben sich Voß und einige Mitstreiter des Computer-Clubs vor ein paar Jahren mit drei jungen Doktoranden der Berliner Universität der Künste zusammengetan. Jennifer Schubert, Andreas Unteidig und Florian Sametinger gehören dort zum Lehrstuhl Designforschung und überlegen im „Design Research Lab“, wie man