



The Making Of in het NAI



The Making Of in Amsterdam



The Making Of in Istanbul



The Making Of in de Beemster



The Making Of in New York



The Making Of in Breda



The Making Of voor Your World Rotterdam



Die Kultur der Raumordnung ist das Arbeitsfeld von Hans Venhuizen. Er zeigt wie durch bewusstes Benennen und Einsetzen von authentischen Beschränkungen und der Beteiligung von möglichst vielen Betroffenen unverwechselbare Eigenarten erzeugt werden können. Diese Eigenarten sind wichtige Katalysatoren in den Entwicklungsprozessen von Städten und Gebieten die sich verändern (wollen). Venhuizen entwickelt Prozessmethoden die die Angst vor Veränderung wegnehmen. In allen Projekten von Hans Venhuizen spielt die Verbindung zwischen Spiel und Ernst eine Hauptrolle. Der spielerische Rahmen verringert Kommunikations- und Interaktionsschwierigkeiten und ermöglicht eine überlegte Auseinandersetzung mit komplexen Themen der Planung. Mehr über diese Herangehensweise finden Sie in dem Buch: Game Urbanism. Hier wird an mehreren Beispielen gezeigt wie das Einsetzen von Spielen als Prozessmethode den Weg bereitet für mehr Kultur in der Planung.



Game Urbanism
 Uitgeverij VALIZ
 isbn: 978-90-78088-30-1

The Making Of ist ein Konzeptentwicklungs- und Partizipationsspiel für 5 bis 50 Teilnehmer von 8 bis 88 Jahre alt. Spieldauer ab 2 Stunden und Raumbedarf minimal 80m2. Entwickelt von Hans Venhuizen. ©2001/2012 Bureau Venhuizen Rotterdam

Ein unverbindliches Angebot kann angefragt werden unter:
 info@hansvenhuizen.eu. Mehr Informationen www.hansvenhuizen.eu

The Making Of Das Partizipations- spiel zu Veränderungs- prozessen der Umgebung Für Jedermann und Überall

Hans Venhuizen



Analyse des Aufgabenkontextes



Einführung



Ideenfindung



Präsentation



Erklärung



Einwände formulieren



Einwände sichtbar machen



Debatte



Jury



Lobby

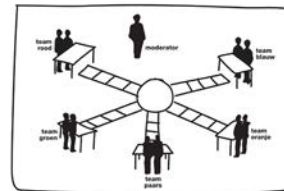
Nach Ablauf einer oder mehrere Spielrunden wird ausgehend von den Vorschlägen und Einwänden eine spezifische Planungsaufgabe formuliert die einen räumlichen Veränderungsprozess in Gang setzt. Der Planungsansatz der so in der Aufgabe verankert wird, ist für die Beteiligten erkennbar und wird mit getragen.



Entwurf Mheenpark Apeldoorn

(Räumliche) Veränderungsprozesse sind keine einfachen Aufgaben. Interessen verschiedenster Beteiligten, Behörden, Unternehmen und Betroffenen müssen mit den Möglichkeiten des Kontextes zusammengebracht werden und den dort geltenden Regeln und (historischen) Gegebenheiten. Neue Pläne müssen nicht nur technisch machbar und bezahlbar sein, sie müssen auch genügend Tragfläche bei den Beteiligten haben.

Bei Planungen rund um die Organisation und Gestaltung des Lebensraums hängt Alles mit Allem zusammen. Die Frage ob etwas, schön' ist, spielt dabei meist nur eine untergeordnete Rolle. Raumplanung ist komplex. Nur wenige Menschen sind in der Lage Überblick zu behalten und können Bedeutung und Auswirkung von Eingriffen einschätzen. Für Spezialisten und Entscheidungsträger im Prozess ist es wichtig um Meinungen und Bedürfnisse der daran Beteiligten zu kennen. Nur dann können Pläne gemacht werden in denen sich die Beteiligten auch wiederfinden können. Um zu wissen was bei den unterschiedlichen Beteiligten spielt, muss man ihnen die Möglichkeit bieten, sich mit bevorstehenden räumlichen Veränderungen auseinanderzusetzen. Das versetzt sie in die Lage sich eine Meinung zu bilden, verschiedene Vorschläge zu entwickeln und über diese Vorschläge miteinander zu debattieren. Das genau ist, was The Making Of möglich macht.



So funktioniert es: **Analyse des Aufgabenkontextes** - mittels Befragungen, Gesprächen und Erkundung vor Ort wird die Situation erfasst und beschrieben. **Einführung** - Teilnehmer am Spiel werden in Teams verteilt, der Spielablauf wird erläutert. **Ideenfindung** - die Teams bedenken Vorschläge zu konkreten Fragestellungen. **Präsentation** - die Teams präsentieren ihre Vorschläge aneinander. **Einwände formulieren** - die Teams bringen ihre Einwände gegen die Vorschläge anderer Teams ein. **Einwände sichtbar machen** - die Einwände werden auf dem Spielfeld sichtbar gemacht. **Debatte** - an Hand der Einwände führen die Teams eine Debatte über die eingebrachten Vorschläge um zu einer Übereinstimmung zu kommen. **Jury** - führt die Debatte nicht zu einer Übereinstimmung entscheidet die Jury. **Lobby** - in der Lobby Runde wird letztendlich entschieden welcher der Vorschläge gewinnt.

Fotografie: Maarten Laupman, Dieuwertje Komen, Michaela Stegerwald, Joost Maaskant, Mustafa Tazeoglu, Els Brouwer, Hans Venhuizen, 75B (tekening), Brigitta van Woren, Gert Jan van Rooij



The Making Of