

# Flowshops als Werkzeug im Placemaking

Dr. Mauro Frech | Zug | 12.06.2024

## **Vom statischen Raum zum dynamischen System**

Die Gestaltung und Pflege öffentlicher und halböffentlicher Räume wird heute zunehmend als Prozess verstanden – und nicht mehr als einmalige planerische Aufgabe. Der Grund dafür liegt in der Natur dieser Orte selbst: Sie sind keine statischen Gebilde, sondern dynamische soziale Systeme. Nutzungen verändern sich, Bedürfnisse verschieben sich, und auch das Umfeld eines Ortes ist permanent im Wandel. Ein Raum ist deshalb nie *fertig*, sondern muss kontinuierlich beobachtet, angepasst und weiterentwickelt werden.

Vor diesem Hintergrund gewinnen Methoden an Bedeutung, die genau diese Dynamik aufnehmen. Flowshops sind ein solches Instrument im Placemaking. Sie verbinden Analyse, Gestaltung und Nutzung in einem gemeinsamen, iterativen Vorgehen und ermöglichen es, Orte nicht nur zu planen, sondern im Gebrauch zu verstehen und weiterzuentwickeln.

## **Vom Workshop zum gemeinsamen Lernprozess**

Flowshops sind interaktive, prozessorientierte Workshopformate, die idealerweise direkt vor Ort stattfinden. Im Unterschied zu klassischen Beteiligungsformaten, die häufig auf Präsentation und Feedback beruhen, setzen sie auf aktives Mitmachen, Co-Creation und unmittelbare Erfahrung. Planung wird dabei nicht als abgeschlossener Schritt verstanden, sondern als offener Lernprozess, in dem Ideen entstehen, getestet und weiterentwickelt werden.

Der zentrale Mehrwert von Flowshops liegt darin, reale Nutzung sichtbar zu machen. Viele Planungen basieren auf Annahmen darüber, wie ein Ort funktionieren könnte. Flowshops hingegen setzen an der tatsächlichen Nutzung an. Durch Beobachtung, Gespräche und direkte Interaktion mit dem Raum wird deutlich, wo Menschen sich aufhalten, welche Wege sie wählen und wo Qualitäten oder Defizite liegen. Dieses situative Wissen ist entscheidend, weil es sich kaum rein analytisch erfassen lässt.

## **Ideen im Raum testen statt am Reissbrett planen**

Darauf aufbauend ermöglichen Flowshops ein frühes und niedrigschwelliges Testen von Ideen. Anstatt Massnahmen vollständig durchzuplanen und erst am Ende zu evaluieren, werden Interventionen direkt im Raum erprobt. Temporäre Möblierungen, Pop-up-Nutzungen oder kleine räumliche Anpassungen machen Ideen sofort erfahrbar. So wird schnell sichtbar, was funktioniert und was nicht. Dieses iterative Vorgehen reduziert Planungsrisiken und führt zu Lösungen, die näher an der tatsächlichen Nutzung sind.

Ein Beispiel verdeutlicht diesen Ansatz: In einem urbanen Quartier wird ein zentral gelegener Platz als wenig attraktiv wahrgenommen. Obwohl er gut erreichbar ist, wird er hauptsächlich als Durchgangsraum genutzt. Im Rahmen eines Flowshops werden Anwohnende, lokale Gewerbetreibende und Vertreter der Stadt eingeladen, den Ort gemeinsam zu erkunden. Bereits während einer ersten Begehung fällt auf, dass es kaum Sitzmöglichkeiten gibt und sich die Aufenthaltsbereiche entlang der Ränder konzentrieren.

Im nächsten Schritt werden einfache Interventionen getestet: mobile Sitzmöbel, temporäre Begrünung und ein kleiner Pop-up-Kaffeestand. Innerhalb weniger Stunden verändert sich die Nutzung sichtbar. Menschen bleiben stehen, setzen sich, kommen ins Gespräch. Gleichzeitig zeigen sich neue Fragen – etwa zur Lärmsituation oder zur Organisation der Flächen.

Diese unmittelbaren Beobachtungen fließen direkt in die weitere Entwicklung ein. Statt eines umfassenden, vorab festgelegten Entwurfs entsteht schrittweise ein Nutzungskonzept, das auf realen Erfahrungen basiert. Der Platz entwickelt sich über mehrere Iterationen hinweg zu einem Aufenthaltsort.

### **Co-Creation als Schlüssel zur Akzeptanz**

Ein weiterer zentraler Aspekt ist die gemeinsame Entwicklung von Lösungen. Flowshops bringen unterschiedliche Akteurinnen und Akteure zusammen – von Anwohnenden über lokale Betriebe bis hin zu Verwaltung und Planung. Diese Form der Co-Creation geht über klassische Beteiligung hinaus, da sie nicht nur Meinungen einholt, sondern gemeinsames Handeln ermöglicht. Dadurch entstehen nicht nur bessere Lösungen, sondern auch eine stärkere Identifikation mit dem Ort. Räume, die gemeinsam entwickelt wurden, werden in der Regel intensiver genutzt und langfristig besser getragen.

Gleichzeitig tragen Flowshops der zeitlichen und funktionalen Vielfalt öffentlicher Räume Rechnung. Ein Ort erfüllt oft unterschiedliche Rollen – je nach Tageszeit, Wochentag oder Jahreszeit. Diese Dynamik lässt sich schwer in einem statischen Entwurf abbilden.

Flowshops machen diese unterschiedlichen Nutzungsschichten sichtbar und ermöglichen es, gezielt darauf zu reagieren.

### **Beobachten, entwickeln, testen**

Methodisch bestehen Flowshops meist aus einer Kombination von Beobachtung, Interaktion und Intervention. Gemeinsame Begehungen helfen, den Ort zu lesen und erste Erkenntnisse zu sammeln. Darauf folgen kreative Arbeitsphasen, in denen Ideen entwickelt und konkretisiert werden. Ein entscheidender Schritt ist das direkte Testen im Raum, bei dem Interventionen umgesetzt und ihre Wirkung unmittelbar erfahrbar wird. Abschliessend werden die Erfahrungen reflektiert und in nächste Schritte überführt.

### **Flowshops im Gesamtprozess**

Im Placemaking-Prozess übernehmen Flowshops eine verbindende Rolle. Sie lösen die klassische Trennung zwischen Analyse, Planung und Umsetzung auf und verknüpfen diese Phasen miteinander. Besonders in frühen Projektstadien helfen sie, ein fundiertes Verständnis für den Ort zu entwickeln. In späteren Phasen dienen sie dazu, Massnahmen zu überprüfen und weiter zu verfeinern.

Zusammengefasst machen Flowshops das sichtbar, was im Placemaking entscheidend ist: Orte entstehen nicht durch Planung allein, sondern durch Nutzung. Sie verschieben den Fokus von der fertigen Gestaltung hin zum kontinuierlichen Prozess, von der Annahme zur Beobachtung und vom Entwurf zur Erfahrung.

Damit sind Flowshops mehr als nur ein Beteiligungsformat. Sie sind ein Werkzeug, um mit der Offenheit und Veränderlichkeit öffentlicher Räume produktiv umzugehen – und um Orte gemeinsam mit ihren Nutzerinnen und Nutzern lebendig zu halten.