

## ANTRAG

An Herrn  
Oberbürgermeister  
Dieter Reiter

Rathaus, Marienplatz 8, 80331 München



31.03.2022

### Spannende Architektur in München, aber wo?

Die Landeshauptstadt München und ihre Beteiligungsgesellschaften werden aufgefordert, mutiger und besonders kreativer Architektur zu mehr Chancen zu verhelfen. Die Basis hierfür wird in B-Planverfahren sowie Wettbewerbsausschreibungen bereits gelegt. Das Referat für Stadtplanung und Bauordnung wird aufgefordert, städtische Bereiche auszuwählen, an denen besonders kreative und ggf. auch hohe Bauten gut umsetzbar sind. Diese werden dem Stadtrat vorgelegt.

Bei den konkreten Planungen nicht außer Acht zu lassen ist die optimale Ausnutzung der verfügbaren Flächen und Räume, die Funktionalität und eine nachhaltige Bauweise, möglichst nach dem Cradle to Cradle Prinzip.

### Begründung

Innovative und besonders kreative Architektur regt häufig an zur kontroversen Diskussion, weil sie anders ist, als der Standard und weil der Blick darauf immer subjektiv geprägt sein wird. Diskussionen darüber dürfen aber nicht dazu führen, dass mutige Bauwerke keine Chance auf Umsetzung erhalten oder im Keim erstickt werden, denn sie machen sich in einer Stadt auch bezahlt. Sie locken Besucherinnen und Besucher an und dienen letztlich der Wertschöpfung einer Stadt.

Die Landeshauptstadt München sowie ihre Töchter werden daher aufgefordert bei der Planung und Überplanung von Flächen bereits in den Wettbewerben den Grundstein für eine besonders kreative und durchaus mutige Architektur zu legen. Eine wichtige Voraussetzung ist dabei auch die Akzeptanz in der Breite der Bevölkerung. Aus diesem Grund sind anzustoßende Prozesse und Planungen mit besonderen Akzenten von Beginn an angemessen zu moderieren. Über 3D-Visualisierungen ist nachzudenken, zu zeigen, wie sich ein neues Gebäude in den Bestand einfügt.

**Manuel Pretzl (Initiative)**

Fraktionsvorsitzender

**Heike Kainz**

Stadträtin

**Veronika Mirlach**

Stadträtin

**Andreas Babor**

Stadtrat

**Hans Hammer**

Stadtrat