



Gewagte Räume

Daniela Karow-Kluge



Gewagte Räume.

Experimente als Teil von Planung
zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst.

Von der Fakultät für Architektur und Landschaft
der Gottfried Wilhelm Leibniz Universität Hannover
zur Erlangung des Grades einer

DOKTORIN DER INGENIEURWISSENSCHAFTEN

Dr.-Ing.

genehmigte Dissertation
von

Dipl.-Ing. Daniela Karow-Kluge

geboren am 25.07.1970, in Hannover

2008

Referentin:	Prof. Dr. Hille von Seggern
Korreferent:	Prof. em. Thomas Sieverts
Tag der Promotion:	06.02.2008

Gewagte Räume.

Experimente als Teil von Planung
zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst.

Kurzfassung

Heutzutage wird selbstverständlich davon ausgegangen, dass der Großteil unseres Wissens nur vorläufig und unvollständig ist. Das Experimentieren ermöglicht, Wissen, Erfahrung und Wahrnehmung ständig zu erweitern und den jeweils aktuellen Gegebenheiten anzupassen. Obwohl das Entwerfen als Handlungsweise der raumgestaltenden Disziplinen immer einen Experimentierprozess beschreibt, werden im realen Raum meist Projekte geplant und gebaut, die das Unkontrollierbare und Offene - und damit das Experimentelle und Lernen im Prozess - ablehnen. In einer unsicherer werdenden Welt und aufgrund komplexer Herausforderungen stößt dieses Planungsdenken und seine Werkzeuge an Grenzen. Es ist zu sehr auf Sicherheit bedacht und will Fehler vermeiden. Im Umgang mit Unvorhersehbarkeit, Risiko und offenen Fragen sind flexiblere und prozessorientiertere Planungsinstrumente gefordert.

Mit der Untersuchung von „Experimenten als Teil von Planung“ wird in dieser Arbeit gezeigt, dass mit einem experimentellen Handeln im öffentlichen Raum ein Kernelement für ein flexibles Planungsverständnis definiert werden kann. Anhand der dargestellten Beispiele und ihrer theoretischen Reflexion - Bezüge zur Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst - werden besondere Eigenschaften, Leistung, Bedeutung und Potenziale von planerischen Experimenten aufgezeigt sowie illustriert, wie sie in ein praktisches Planungshandeln eingebunden werden können. Dazu wird der Blick über die Betrachtung des Experimentellen in der Landschaftsarchitektur, Architektur und im Städtebau hinaus auch auf andere Disziplinen und aktuelle Diskussionen gerichtet.

Drei Leitfragen bestimmen den roten Faden und die Ergebnisse dieser Arbeit: 1. Wie lassen sich planerische Experimente zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst einordnen und welche Qualitäten übernehmen sie aus diesen drei Bereichen in Bezug auf ihre Konzeption, Gestaltung und Realisierung? 2. Was genau charakterisiert das Entwerfen und Planen mit Experimenten und was können sie im öffentlichen Raum leisten? 3. Welche speziellen Fähigkeiten braucht experimentelles Handeln im Raum und der Entwerfer und Planer von Experimenten?

„Experimente als Teil von Planung“ sind als Ergänzung zu den bekannten und bewährten Planungsinstrumenten zu verstehen. Sie werden in dieser Arbeit als temporär und reversibel angelegte „Versuchsanordnungen“ begriffen. Es sind konkrete 1:1-Experimente im realen Raum, die einerseits von präzisen Fragen an den Raum ausgehen, gleichzeitig aber auch Offenheit, Überraschungen und Lernen im Prozess zulassen. Mit planerischen Experimenten entstehen „gewagte Räume“ innerhalb des Bestehenden, die im Wagnis Neues lernen.

Die vorliegende Arbeit zeigt, wie mit planerischen Experimenten Fragen an den Raum gestaltend umgesetzt und ihre Auswirkungen im Raum beobachtet und ausgewertet werden können. Durch die Erprobung von Ideen für die Zukunft fungieren sie als Kundschafter und Wegbereiter. Sie erkunden unsicheres Terrain in kleinen, testenden Schritten. Experimente haben den Vorteil einer Welt auf Probe, die reversibel ist, Irrtümer erlaubt und das Provisorische und Unfertige zum Prinzip macht. Sie bieten – neben anderen temporären Nutzungen - eine Möglichkeit, auf die aktuellen, unsicheren Rahmenbedingungen flexibel zu reagieren und Antworten zu erhalten. Mit dem Aufbrechen bekannter Planungs- und Denkweisen verändert sich Planung insgesamt, auch konventionelle Planung wird experimenteller.

Schlagworte:

Experimente, Planung,
öffentlicher Raum

Daring Spaces.

Experiments as Part of Planning
between Science, Society and Art.

Abstract

It is fact that the majority of our knowledge is just temporary and incomplete. Experimentation enables us to permanently broaden our knowledge, experience and perception and to adjust them to the current conditions. Although designing as the course of action of planning disciplines describes an experimental process, in reality we plan and implement projects that deny the uncontrollable and unknown, and therefore deny experimentation and learning within the process. In a more and more uncertain environment and due to complex challenges this philosophy of planning and its tools will encounter limiting factors. This philosophy intends to minimize mistakes and strives to maintain its safe and balanced environment. To deal with uncertainty, risks and open questions, it requires more flexible and process orientated planning instruments.

Examining "Experiments as Part of Planning", shows that experimental acting in the public open space can define a core element of a flexible understanding of planning. By looking at the used examples and their theoretical reflection in context of science, society and art, we can see special characteristics, achievements, meanings and potentials of planning experiments and this illustrates how they can be integrated into practical planning. Therefore, this dissertation examines not only experimentation in landscape architecture, architecture and urban planning, but also explores other disciplines and current discussions.

Three main questions define the central theme and the results of this work:
1. How can we classify planning experiments between science, society and art and what kind of qualities do they transfer from these three areas regarding their conception design and realization? 2. What exactly characterizes design and planning with experiments and what can they achieve in the public space? 3. Which special abilities does experimental acting in space, as well as its designer and planner need?

"Experiments as Part of Planning" is seen as a supplement of known and proven planning instruments. In this study, they are defined as temporary and reversible test environments. They are concrete 1:1 experiments in the real world, which combine both, directing precise questions on space and allowing openness, surprise and learning in process at the same time. With planning experiments "daring spaces" emerge within the existing built environment – information is gained through taking risks.

This dissertation shows how planning experiments can be designed in order to get answers, to observe effects and consequences of their intervention in space, and to analyze and evaluate them. By testing new ideas for the future, these experiments act as scouts and forerunners. In small, evaluating steps they explore unknown territory. The advantage of experiments is that they create a world on trial: it is reversible, errors are permitted, and temporary arrangements as well as incompleteness are part of the design. These experiments, besides other temporary uses, allow the possibility to receive answers and react flexibly to current uncertain conditions. By breaking down well-known ways of planning and thinking, we change the planning philosophy itself and therefore, conventional planning will get more experimental too.

Keywords:

experiments, planning,
open space

Inhalt

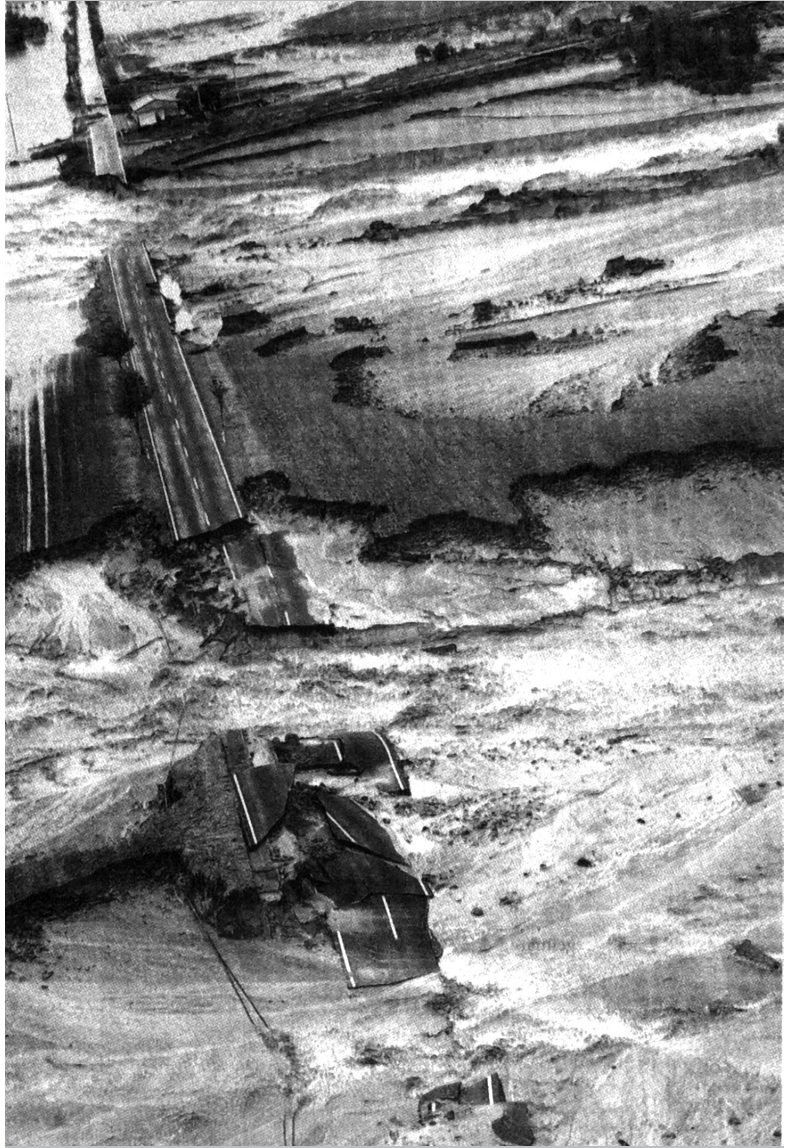
Kurzfassung
Abstract

1	Einleitung	
1.1	Heranführung an das Thema	009
1.2	Ziel und Aufbau der Arbeit	012
Teil I	Theoretischer Diskurs	015
2	Experimente zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst	017
2.1	Die wissenschaftliche Welt	017
2.1.1	Die Anfänge des Experimentierens	018
2.1.2	Das wissenschaftliche Experiment	023
2.1.3	Fragen nach dem Möglichen	030
2.1.4	Wissen produzieren	034
2.2	Die reale Welt	041
2.2.1	Gesellschaft als Experimentierraum	041
2.2.2	Realexperimente – Aspekte des rekursiven Lernens	043
2.3	Die künstlerische Welt	050
2.3.1	Kunst und Experiment	052
2.3.2	Improvisation als Ausdruck des Experimentellen	055
2.3.3	Das offene Kunstwerk	060
2.3.4	Künstlerische Interventionen im öffentlichen Raum	062
2.4	Zusammenfassung	067
3	Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen	073
3.1	Die experimentelle Welt der Planung	075
3.1.1	Planen, Experimentieren, Entwerfen	075
3.1.2	Experimente im Städtebau und in der Architektur – Ein Überblick	085
3.1.3	Experimente in der Landschaftsarchitektur – Ein Überblick	090
3.1.4	Temporäre Räume und Nutzungen	095
3.2	Bezüge zu Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst	104
3.2.1	Raum, Gesellschaft, Handeln	105
3.2.2	Wissenserzeugung in den raumgestaltenden Disziplinen	114
3.2.3	Unbestimmtheit, Offenheit und Werkgedanken	120
3.3	Zusammenfassung	128
4	Von der Theorie zur Praxis	132
4.1	Annäherung an die Beispiele	132
4.2	Untersuchungsaspekte und Basisverständnis	134

Teil II	Empirische Untersuchung	139
5	Diskussion von Referenzprojekten	140
5.1	Zehn Beispiele im Kurzüberblick	142
5.2	Work in Progress Zug	162
5.2.1	Projektbeschreibung	162
5.2.2	Das Projekt aus Sicht der Untersuchungsaspekte	166
5.2.3	Zusammenfassung	180
5.3	teens_open_space	182
5.3.1	Projektbeschreibung	182
5.3.2	Das Projekt aus Sicht der Untersuchungsaspekte	188
5.3.3	Zusammenfassung	194
5.4	Hotel Neustadt	196
5.4.1	Projektbeschreibung	196
5.4.2	Das Projekt aus Sicht der Untersuchungsaspekte	202
5.4.3	Zusammenfassung	211
5.5	Gesamtbild der Referenzbeispiele im Überblick	214
6	Sechs Experimente mit Jugendlichen in öffentlichen Räumen der Stadt	220
6.1	Projektbeschreibung	220
6.2	Die Experimente aus Sicht der Untersuchungsaspekte	237
6.3	Zusammenfassung	246
Teil III	Schlussbetrachtung	249
7	Zusammenschau und Ausblick	251
7.1	Verbindung von Theorie und Empirie	251
7.2	Ein zusammenfassender Ausblick	278
Anhang		
Anmerkungen		II
Literaturverzeichnis		XX
Abbildungsverzeichnis		XXXIII
Dank		XXXVIII

Anmerkung zum Text:

In der vorliegenden Arbeit wurde aus stilistischen Gründen und der leichteren Lesbarkeit wegen sprachlich auf die jeweilige Ergänzung der weiblichen Form verzichtet. Die männliche Ausdrucksform (z.B. der Entwerfer oder der Planer) umfasst inhaltlich selbstverständlich immer beide Geschlechter.



„Alle Schwierigkeiten und alle Lockungen in Kunst, Wissenschaft und Alltag liegen zwischen den abgegrenzten Reservaten der Fächer, Begriffe und Institutionen, in ihrem toten Winkel, da, wo die disziplinierende Kraft gesellschaftlicher Formen nicht hinkommt.“

Dieter Hoffmann-Axthelm 1994: 46



1.1 Heranführung an das Thema

„Es ist nicht unbedingt nahe liegend, im Kontext von Architektur und gebauter Umwelt das Experiment ins Spiel zu bringen. Gesellschaftliche Verantwortung und faktische Materialisierung und Wirksamkeit zielen eher auf Dauer und Beständigkeit, die Reflexionsgrade von Ordnung scheinbar notwendig voraussetzen und bedingen“ (Fakultät für Architektur und Landschaft 2006: 6). So heißt es in „experiment und ordnung“, dem Jahrbuch 2006 des Studiengangs Architektur an der Leibniz Universität Hannover. Ist es also unsinnig, sich aus dem Blickwinkel der raumgestaltenden Disziplinen, von Landschaftsarchitektur, Architektur und Städtebau mit Experimenten zu beschäftigen?

Entwerfen bedeutet immer Experiment, denn am Anfang ist nie genau absehbar was am Ende eines Entwurfsprozesses herauskommt. Trotz dieser Erkenntnis hat bis heute die „Stadt der Planwelten [...] meist eine Ablehnung des Unkontrollierbaren und des Offenen [begleitet]“ (Eisinger 2006: 161f.). Konventionelle Planung versucht, Unsicherheiten - und damit das Experimentelle - auf den gedanklich, kreativ-zeichnerischen Entwurfsprozess und das „experimentelle Erproben der ‚Hardware‘“ (Brands & Loeff 2000: 87) zu beschränken. Der Experiment-Charakter sollte sich im Laufe der Entwurfsarbeit immer mehr verflüchtigen. „Das Experiment existiert nur für eine bestimmte Zeitdauer und wird allmählich durch wachsende Sicherheit über die Gestalt des Endprodukts abgelöst“ (Conzett 2006: 27). Konventionelle Planung ist auf lang vorausschauende, kalkulier- und festlegbare Ergebnisse ausgerichtet, die Fehler vermeiden will. „Vom Haftungsrisiko bedroht, scheuen sich häufig auch die Architekten vor gewagten Versuchen, sobald es vom Gedankenspiel zur Realisierung geht. ‚Experimente‘ scheinen dem vorherrschenden Sicherheitsdenken zu widersprechen“ (Janson 2006: 35). Trotz umfassender Absicherungen mittels genauer Detailierung und Computersimulationen bleibt aber in gehörigem Maße unvorstellbar, wie Entwürfe in der Realität funktionieren, ohne sie vorher „ausprobiert“ zu haben. Erst im realen Raum, inmitten der Gesellschaft wird sich zeigen, ob diese entwurflichen Zukunftsideen tatsächlich funktionieren und zu Leben erwachen. Oft entwickelt sich gebauter Raum, Stadt und Landschaft jedoch ganz anders und „nicht nach den Partituren, die Architekten ihnen komponieren“ (Eisinger 2006: 9). Im Komponieren scheint eine der Schwierigkeiten zu liegen, denn mit ihm wird – im Gegensatz zum Improvisieren – die Herstellung eines Stückes oder Werkes von der Ausführung getrennt. Beim komponierenden Entwerfen werden fertige Lösungen, fixierte Endzustände und Werke nach einem genauen Plan

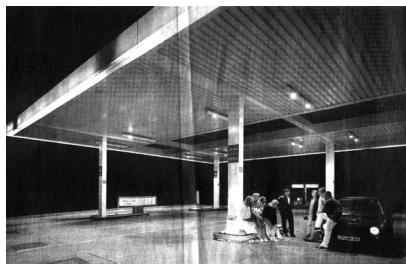


Abb.1.1-4: Planerische Unsicherheitsräume und Grenzbereiche: Schrumpfende Städte, Planung für Jugendliche, öffentlicher Raum und Hochwasser

von anderer Hand als der des „Komponisten“ ausgeführt. Dabei wird ignoriert, dass in der realen Welt unvorhersagbare Dynamiken und Komplexität auf das Werk einwirken, auf die starre, deterministische Raumbilder, finale Planungen und ein umfassender Steuerungsanspruch nicht flexibel genug reagieren können¹.

In den letzten Jahren kommt nun dieses zielgerichtete Planungsdenken immer mehr ins Wanken, zu unsicher sind zukünftige Entwicklungen. Wir befinden uns nach Thomas Sieverts in einem „historischen Umbruch [...], dessen Konturen sich immer deutlicher abzeichnen und der einen Kurswechsel in der Planung verlangt“ (Sieverts 2002: 38). Die gesellschaftlichen Umstrukturierungs- und Transformationsprozesse verunsichern gerade weil wir nicht wissen, wohin die Reise gehen soll. Dies wird unter anderem durch Schrumpfungs- und Wachstumsprozesse (Megacities), fortschreitende Suburbanisierung und leer stehende Kassen der Kommunen verstärkt. In Zeiten von Unsicherheit und Unbestimmtheit erweist sich das konventionelle Planungsdenken angesichts offener Fragen und der Erkenntnis von Nicht-Prognostizierbarkeit komplexer Entwicklungen als defizitär. Es stößt auf Grenzbereiche, für die es noch keine Antworten gibt oder in denen „Bestimmungen des menschlich gestalteten Handlungsraums“ (Bollnow 1971: 213) fehlen. Auf aktuelle Fragen und Probleme können keine eindeutigen Lösungen auf der Basis bekannter Denkmuster geboten werden. In diesen Unsicherheitsräumen beginnt „die unendliche Weite als Spielraum menschlicher Abenteuerlust“ (ebd.), Ausgangspunkt für das Experimentieren.

Die Planung für bestimmte Nutzergruppen, z.B. Jugendliche, könnte man als solch einen Unsicherheitsraum bzw. Grenzbereich definieren, der immer wieder eine Suche nach neuen Antworten fordert. Andere Grenzbereiche sind bestimmte Entwicklungsprozesse unserer Gesellschaft, die z.B. zu Schrumpfung führen. Auch über den Wandel des öffentlichen Raums an sich oder spezifische Räume und deren Brauchbarkeit weiß man zu wenig. Daneben treten aktuelle Problematiken von Naturphänomenen wie Sturm oder Hochwasser, die neuer raumgestaltender Lösungen bedürfen. Um diese Unsicherheiten einzugrenzen und mit ihnen umzugehen, wird experimentelles Handeln und damit die Suche nach Antworten und neuem Erfahrungswissen notwendig.

Genau dies wird momentan getan. Es ist zu beobachten, dass verstärkt von der Notwendigkeit des Experimentierens und, damit verbunden, von einem Bedarf an Erforschen und Suchen nach neuen, flexibleren Planungsansätzen abseits von Handlungsroutinen gesprochen wird (vgl. u.a. Healey 2004). „Wir brauchen daher eine architektonische Avantgarde mit dem Mut zum Experiment, mit dem Willen zu polarisieren, mit dem unbequemen Anliegen, Gewohnheiten grundlegend in Frage zu stellen. Eine Avantgarde, die sich an den Bedürfnissen der Gesellschaft orientiert und Architektur nicht als überästhetisierter Diskurs einer arrivierten Schicht begreift“ (Allmann 2002: 5). Vor allem wird eine kurzfristige und flexiblere Planung gefordert. „Wenn Planung Selbstbindung in der Zeit ist, also zukünftige Entwicklungen zu steuern sucht, Planung aber nicht zukünftige Möglichkeiten und Entwicklungen überformen bzw. verhindern soll, muss sie im Prinzip auch fehlerfreundlich und damit in ihren Folgen reversibel sein“ (Henckel & Eberling 2002: 23). Wie das alte strebt auch dieses neue Planungsdenken nach einzig- und neuarti-

gen Lösungen, akzeptiert dabei aber das Kurzfristige, Offene und Fehlerhafte und ist bereit zum Lernen. Die Suche nach neuem Wissen und Erfahrungen korrespondiert mit Zielen und Eigenschaften unserer Wissensgesellschaft: „Dadurch, dass neues Wissen immer auch die Möglichkeit eröffnet, neues Nichtwissen zu erkennen und besser zu bestimmen, wird Unsicherheit zu einem der Schlüsselmerkmale der Wissensgesellschaft. Das Experimentieren unter Unsicherheit wird höchstwahrscheinlich eine der bestimmenden Eigenschaften von Entscheidungen in den Gesellschaften der Zukunft“ (Groß et al. 2005: 74).

In Zeiten von Unsicherheit lohnt es sich also, genauer auf Experimente und ihre Potenziale zu schauen. Was aber kennzeichnet planerische Experimente, verstanden als methodisches Werkzeug und zugleich konzeptioneller Rahmen für ein Projekt in den raumgestaltenden Disziplinen? Grundsätzlich bewegen sich Experimente in einem ambivalenten Spannungsfeld zwischen Unsicherheit auslösendem Wagnis und gleichzeitig positiv nach vorne strebendem „Lernen durch Erfahrung“ (Sheldrake 2006: 14), zwischen Wissen und Nichtwissen, Präzision und Offenheit, Gewohntem und Außergewöhnlichem, zwischen Theorie und Praxis. Experimente, gleich ob sie als logisch aufgebauter, zielgerichteter, kontrollier- und wiederholbarer wissenschaftlicher Versuch oder im Sinne des Experimentellen in der Kunst als einmaliger Vorgang spielerischen, ungerichteten und kreativen Ausprobierens konzipiert sind, vereint die Suche nach Neuem. Auf der Suche werden bestehendes Wissen und vorhandene Gegebenheiten hinterfragt, neues Wissen produziert, neue Erfahrungen gesammelt, nach zukünftigen Möglichkeiten getastet und Grenzen ausgelotet; immer deuten sie auf ein unsicheres Unternehmen mit offenem Ausgang hin. Gerade weil Experimente Unerwartetes entdecken wollen, werden Lösungen gefunden, die sich sonst nicht eröffnen würden.

Obwohl das Experimentieren in aller Munde ist, wurde es in Bezug auf die raumgestaltenden Disziplinen bisher nicht näher vertieft. Es fehlt eine umfassende Reflexion und methodische Aufarbeitung von Experimenten als Teil von Planung. Mit der vorliegenden Arbeit soll damit begonnen werden. Das Thema wird aus der Perspektive der raumgestaltenden Disziplinen mit gleichzeitigem Blick auf die Bedeutung des Experimentellen in anderen Fächern und Wissensgebieten betrachtet.

Experimente im Planungsprozess sind keine neue Erscheinung oder Idee. Meist wird mit dem Begriff eine leichte, spielerische Art des Ausprobierens verbunden. In dem oben skizzierten Kontext erfordern sie allerdings neue Formen, Handlungsweisen und Ziele. Um schnell Antworten auf offene Fragen und Grenzbereiche zu bekommen, müssten Experimente im Sinne eines flexiblen Planungsinstruments mit wenig Aufwand durchführbar, zeitlich begrenzt und umkehrbar sein. Experimente werden in dieser Arbeit als temporär und reversibel angelegte „Versuchsanordnungen“ verstanden, die einerseits von präzisen Fragen an den Raum ausgehen, andererseits jedoch - schon weil sie unter realen Bedingungen stattfinden und explizit auch den Kontext verändern - Offenheit und Überraschungen zulassen. Dabei wird meist mit einem vergleichsweise geringfügigen Mitteleinsatz gearbeitet und situativ gehandelt. Es sind konkrete 1:1-Experimente im realen Raum.



Abb.1.5-8: Öffentliche Räume als Raum zum Experimentieren

1.2 Ziel und Aufbau der Arbeit

Ziel dieser Untersuchung ist es, die besondere Eigenschaft, Leistung und Bedeutung von Experimenten im öffentlichen Raum als Teil von Planung herauszuarbeiten. Anhand der dargestellten Beispiele und ihrer theoretischen Reflexion soll das Spektrum und Potenzial von Experimenten aufgezeigt sowie illustriert werden, wie sie in ein praktisches Planungshandeln eingebunden werden können. Grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass mit einem experimentellen Handeln im öffentlichen Raum ein Kernelement für ein flexibles Planungsverständnis definiert werden kann.

Die Bezeichnung „Experimente als Teil von Planung“ deutet auf die Kernthese dieser Arbeit hin: Experimente können als Ergänzung zu den bekannten Planungsinstrumenten, zum „planvollen“ Vorgehen, das auf festes Wissen, unumstößliche Regeln und dauerhaftes Bauen aufbaut, hinzugefügt werden. Gerade mit einer experimentellen Vorgehensweise kann auf die skizzierten neuen Anforderungen und Unsicherheiten reagiert werden. Mit Experimenten können Grenzbereiche ausgelotet und Antworten auf offene Fragen an den Raum und seine Nutzer gefunden werden. Um dies zu erreichen, sind für das Entwerfen, Planen und Ausführen von Experimenten besondere Fähigkeiten nötig, die sich von einem konventionellen Planungsdenken unterscheiden. Grundsätzlich ist experimentelle Haltung und Herangehen in der Planung und Gestaltung von Raum allgemein notwendig.

Folgende drei Leitfragen gilt es, in dieser Arbeit zu beantworten:

1. Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen, verstanden als fragende, zeitlich befristete Interventionen im realen Raum, positionieren sich zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst. Sie lassen sich weder dem naturwissenschaftlichen oder künstlerischen Experimentieren zuordnen, noch sind sie Realexperimente mit irreversiblen Konsequenzen für die Gesellschaft und Umwelt. Diese Zwischenposition prägt im Wesentlichen die speziellen Eigenschaften und Fähigkeiten von raumgestaltenden Experimenten. Und in dieser Eigenschaft sind sie besonders dazu fähig, auf offene Fragen und neue Herausforderungen zu reagieren. Es soll untersucht werden, welche Einflüsse und Auswirkungen diese drei Bereiche auf die Gestalt und Eigenschaften der Experimente haben. Wie lassen sich Experimente als Teil von Planung zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst einordnen? Was bedeutet diese Zwischenposition? Welche Inhalte, Qualitäten und Fähigkeiten übernehmen sie aus diesen drei Bereichen bzw. was bedeuten sie für die Konzeption, Gestaltung, Realisierung und Auswertung von Experimenten?

2. Parallel dazu soll beschrieben werden, was Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen bzw. für den Raum und die gebaute Umwelt leisten können. Durch die Tatsache, dass sie Fragen an den Raum beantworten, Grenzen ausloten und gleichzeitig die alltäglichen Nutzer von Raum in die Planung einschließen, wird eine Form der Planung formuliert, die eine Ergänzung zur herkömmlichen Planung darstellt. Was genau charakterisiert das Entwerfen und Planen mit Experimenten? Wie unterscheidet es sich als eigenständige, temporäre Form der Planung von der klassisch-konventionellen auf der einen und temporärer Planung auf der anderen Seite?

3. In einem dritten Punkt ist genauer zu klären, welche speziellen Fähigkeiten und Qualitäten Entwerfen/Planen mit Experimenten sowie, ganz allgemein, experimentelles Handeln im Raum braucht. Welche Gesichtspunkte und Merkmale müssen Entwerfer und Planer dafür erfüllen? Welche Handlungsweisen können sie aus der Wissenschaft, der Gesellschaft und Kunst übernehmen?

Aufbau der Arbeit

Die Arbeit ist in drei Teile gegliedert. Im methodischen Vorgehen ist es ein Hin- und Herschauen zwischen Theorie und Praxis. Nach der Heranführung an das Thema und der Beschreibung von Ziel, zentraler Fragestellung und Aufbau der Arbeit in **Kapitel 1** erfolgt in **Teil I** zunächst der „Theoretische Diskurs“, der aus zwei Kapiteln besteht.

In **Kapitel 2** werden zunächst „Experimente zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst“ beleuchtet und damit die Eckpfeiler der Untersuchung abgesteckt. Da sich raumgestaltende Experimente, wie sie in dieser Arbeit definiert werden, zwischen diesen drei Bereichen positionieren, werden spezifische Merkmale und Eigenschaften des Experimentierens in der wissenschaftlichen, der realen und der künstlerischen Welt herausgearbeitet. Aus ihnen werden Untersuchungsaspekte abgeleitet, anhand derer im empirischen zweiten Teil der Arbeit aktuelle Beispiele diskutiert werden.

In **Kapitel 3** werden „Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen“ besprochen. Es geht zum einen um einen Überblick über das Experimentelle in der Landschaftsarchitektur, Architektur und im Städtebau und der alle raumgestaltenden Disziplinen betreffenden Handlungsweise des Planens und Entwerfens. Es werden außerdem „Temporäre Räume und Nutzungen“ behandelt. Zum einen deshalb, weil sie häufig mit Experimenten in Verbindung gebracht werden bzw. als experimentell bezeichnet werden. Zum anderen sind die Beispiele, die in dieser Arbeit vorgestellt werden, temporär konzipiert und gestaltet. Somit entsteht ein Überschneidungsbereich, der etwas genauer betrachtet werden muss, um Experimenten als Teil temporärer Projekte ein schärferes Profil zu geben. In Kapitel 3 gilt es außerdem, wieder einen Bogen zurück zu Kapitel 2 zu spannen. Themen, die dort eingeführt wurden, werden aufgegriffen und untersucht, welche Bedeutung sie in den raumgestaltenden Disziplinen haben. Es geht unter anderem um die Betrachtung von Raum, den Bezug zwischen Raum und Gesellschaft, der Bedeutung von Wissenserzeugung im Raum und Aspekte wie Offenheit, Unbestimmtheit und Werk.

Kapitel 4 ist als Verbindung zwischen der theoretischen Betrachtung und der empirischen Untersuchung zu verstehen. Zunächst werden raumgestaltende Experimente auf der Grundlage des „Theoretischen Diskurses“ definitorisch eingegrenzt. Außerdem werden Schlüsselbegriffe, die in den Kapiteln 2 und 3 eingeführt worden sind, als Untersuchungsaspekte zusammengefasst. Sie bilden den Reflexionshintergrund für den empirischen Teil sowie die Schlussbetrachtung und den Ausblick in Teil III. Am Ende dieses Kapitels werden die Begriffe Raum, Landschaft, Wissen sowie Entwerfen und Planen zum Verständnis der Beispiele und für den Umgang, das Entwerfen, das Ausführen und das Verstehen von Experimenten beschrieben.

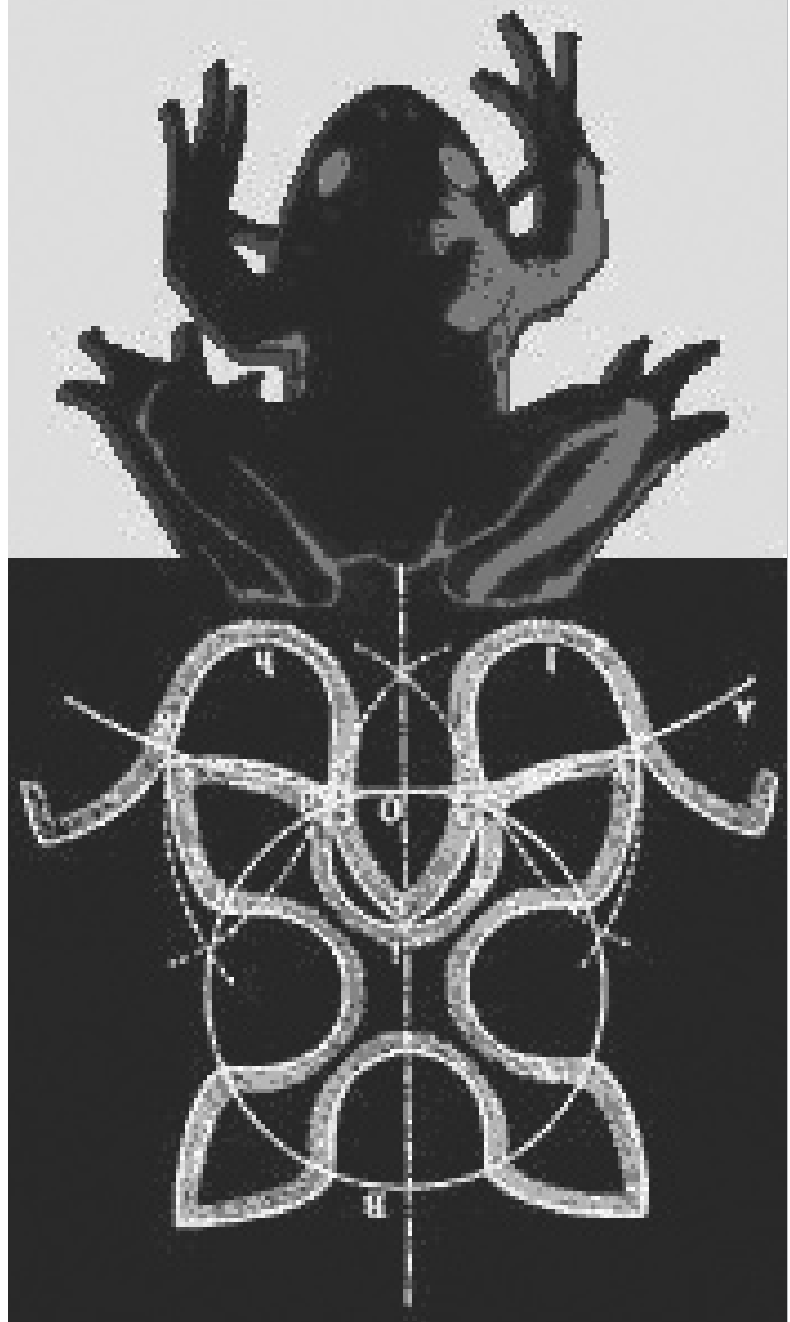
Nachdem in den Kapiteln 2 und 3 der Betrachtungsrahmen von einem sehr weiten, allgemeinen Blickwinkel aus immer enger um das Experimentelle in den raumgestaltenden Disziplinen geschnürt wurde, wird es in Teil II konkret. Nach der theoretischen erfolgt eine „praktische“ Annäherung mit Hilfe „realer“ Beispiele.

In **Kapitel 5** werden 13 Referenzprojekte vorgestellt. Die Beispielsammlung stellt einen nicht repräsentativen Überblick über experimentelle Projekte der letzten Jahre dar. Mit dem Überblick soll das weite Spektrum experimenteller Planung und die Unterschiedlichkeit dieser Projekte veranschaulicht sowie ein Gespür für Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen vermittelt werden. Alle vorgestellten Beispiele zeigen ein innovatives Vorgehen, das gewohnte Sichtweisen von Planungsabläufen und von Entwerfen infrage stellt. 10 der 13 Beispiele werden in Kurzportraits beschrieben.

Drei weitere Referenzprojekte werden in den Kapiteln 5.2 bis 5.4 exemplarisch vertieft. Sie wurden ausgewählt, weil sie in ihrer Herangehensweise und Ausdrucksform unterschiedliche Typen von Experimenten verdeutlichen: Neben gemeinsamen Merkmalen – sie wurden jeweils im öffentlichen Raum mit Beteiligung von Jugendlichen durchgeführt - liefern sie besondere Aspekte für das Entwerfen und Planen mit Experimenten: Tadashi Kawamatas *Work in Progress* zeigt künstlerische Herangehensweisen und die Verbindung von Kunst und öffentlichem Raum bzw. Landschaftsarchitektur. Das Projekt *teens_open_space* verdeutlicht im Besonderen eine Verbindung von Theorie/Forschung und Praxis sowie eine fragende Annäherung an Raum. In seiner Vielschichtigkeit und Interdisziplinarität mit unterschiedlichen künstlerisch-kulturellen, sozialen, architektonischen und landschaftsarchitektonischen Ansätzen wird im Beispiel *Hotel Neustadt* ein breites Spektrum experimenteller Planungsmethodiken aufgezeigt. Diese drei Referenzbeispiele werden anhand der Untersuchungsaspekte und vor dem theoretischen Hintergrund von Teil I diskutiert.

In **Kapitel 6** geht es schließlich um die Dokumentation und Diskussion von sechs Experimenten als temporäre Rauminterventionen, die die Autorin im Sommer 2002 im Rahmen eines interdisziplinären Forschungsprojektes an der Universität Hannover über Jugendliche im öffentlichen Raum der Stadt in unterschiedlichen Freiraumtypen maßgeblich selber entworfen, durchgeführt und ausgewertet hat. Im Rahmen eines Forschungsprojektes durchgeführt und nach wissenschaftlichen Kriterien konzipiert, illustrieren die sechs Beispiele, wie raumgestaltende Experimente im Sinne eines wissenschaftlich, forschenden Ansatzes aussehen können. Die praktische, konkrete Erfahrung und das gewonnene Wissen aus diesen Experimenten ist hilfreich für die Diskussion aller Beispiele und die Bewertung von Experimenten allgemein.

Teil III führt Teil I und II in Form einer umfassenden Schlussbetrachtung und im Ausblick zusammen. In diesem Teil der Arbeit sollen Experimente als Teil von Planung in einer Zusammenschau kritisch diskutiert und die drei Leitfragen gebündelt beantwortet werden. Abschließend sollen im Ausblick zukünftige Wege aufgezeigt werden wie Experimente in ein praktisches Planungshandeln eingebunden werden können.



Teil I
Theoretischer
Diskurs
Experimente zwischen
Wissenschaft,
Gesellschaft + Kunst

2 Experimente zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst

2.1 Die wissenschaftliche Welt

„*Experiment*. Entlehnt aus l. *experimentum*, einer Ableitung von l. *experiri* (*expertus*) ‚versuchen‘. Im 16. Jh. medizinischer Terminus (‚erprobte Arznei‘); dann Ausdruck der Philosophie für eine Art der Erfahrung; im 17. Jh. Terminus der Wissenschaftstheorie unter dem Einfluß von Bacon“ (Kluge 2002: 266). Das Wort „Experiment“ hat etymologisch die konnotative Bedeutung des Wagnisses, des unter Unsicherheit oder Gefahr ablaufenden Versuches. Es ist aus dem Lateinischen *experimentum*, Versuch, Probe, Erfahrung (zum Lateinischen *ex-periri*, versuchen, erproben, gehörend) entlehnt. Dem Substantiv zugrunde liegen lateinische Verben wie *com-perire* (genau erfahren) und *op-periri* (erwarten). Sie gehören zu der unter „Gefahr“ (*periculum*) dargestellten Wortgruppe (vgl. Duden 1989).

Per definitionem ist ein Experiment ein wissenschaftlicher Versuch, in dem durch künstliche Herbeiführung und Abwandlung von Beobachtungsbedingungen etwas entdeckt, bestätigt oder gezeigt werden soll (vgl. Deutscher Taschenbuch Verlag, 1995). Trotz dieser allgemeingültigen Definition werden Experimente in den verschiedenen Fachdisziplinen, in Wissenschaft und Praxis unterschiedlich aufgefasst und verwendet. An den Universitäten werden sie z.B. in den Naturwissenschaften angewandt, um bestehendes Wissen auf nachvollziehbare Weise den Lernenden zu vermitteln. In der Forschung dienen sie dazu, neue Erkenntnisse und Lösungen zu finden. Mit Experimenten bewegt man sich immer auf einem unsicheren Terrain mit einer unbestimmten Anzahl an Unbekannten; es ist „ein Vorgang, dessen Endzustand irgendwie durch den Zufall bestimmt wird“ (Knerr 1984: 446ff.). Das Unerwartete birgt dabei oft die innovativsten Ideen und Lösungen. Was alle Experimente gemeinsam haben ist der Versuch, mit Hilfe des Experiments etwas herauszufinden, zu erfahren oder anschaulich zu machen; immer deuten sie auf ein unsicheres Unternehmen mit offenem Ausgang hin. Wie sich das Experimentieren abseits dieser Gemeinsamkeiten in den einzelnen Disziplinen unterscheidet wird in den folgenden Kapiteln dargestellt.

2.1.1 Die Anfänge des Experimentierens

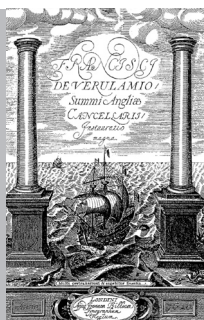


Abb.2.1: Titelbild der „Instauratio Magna“ von Francis Bacon in der Erstausgabe 1620

„Our logic instructs the understanding and trains it, not (as common logic does) to grope and clutch at abstracts with feeble mental tendrils, but to dissect nature truly, and to discover the powers and actions of bodies and their laws limned in matter. Hence this science takes its origin not only from the nature of the mind but from the nature of things; and therefore it is no wonder if it is strewn and illustrated throughout with observations and experiments of nature as samples of our art.“

Francis Bacon, *Novum Organum* (1620)¹

Obwohl der englische Theologe und Naturphilosoph Roger Bacon (ca. 1214-1292) bereits im 13. Jahrhundert Experimente zum Erfassen der Geheimnisse der Natur forderte und wenige qualitative Experimente bereits in der Antike durchgeführt wurden (vgl. Kuhn 1977: 84ff.; Mayring 1993: 41), entfalteten sie sich erst in der Renaissance. In ihren Anfängen standen Experimente ganz im Zeichen einer Sichtbarmachung des Unsichtbaren und Unbekannten, weshalb der lateinische Ausdruck *experimentum* (Versuch, Probe, Beweis) wohl auch gleichbedeutend mit *experientia* (Erfahrung) verwendet wurde. Die Natur wurde als Ressource des Neuen betrachtet; durch das experimentelle Eingreifen in die Natur wollte man sie befragen und somit begreifen und verstehen. Vorgänge, die dem bloßen Auge bis dahin nicht zugänglich waren, konnten mit dem Experiment sinnlich wahrnehmbar und erklärbar gemacht werden. Nach dem düsteren, durch konservative Bestandswahrung geprägten Mittelalter war die Renaissance Aufbruch in ein neues Zeitalter, geprägt durch Kunst, Entdeckungsreisen und die religiöse Reformation. Dabei brachten zwei ganz unterschiedliche intellektuelle Kulturen eine experimentelle Lebensgestaltung und Arbeitspraxis hervor (vgl. Groß et al. 2005: 29ff.). Dies waren zum einen der Humanismus der Renaissance, der „neue Werte und Ideale einer *vita activa*“ (ebd.: 29; kursiv im Original) entwarf, zum anderen die Schicht der höheren Handwerker, Künstler und Ingenieure, die im praktischen Tun Innovationen entwickelten. Innerhalb dieses allgemeinen kulturellen Wandels von der *vita activa* zur *scientia operativa* konnte sich eine Kultur des Experimentierens entfalten.

In ihrem Buch „*Vita activa oder Vom tätigen Leben*“ (1967) beschreibt Hannah Arendt die Überlegenheit der Kontemplation über das geringerwertige tätige Leben, die die Vorstellungen der Antike und des Mittelalters prägten (Arendt 2002: 22ff.)². In der Antike wollte man die Natur und ihre natürlichen Abläufe möglichst ungestört beobachten, ohne in sie gezielt einzugreifen (vgl. u.a. Brockhaus 1997). In der Renaissance wurde diese Wertehierarchie erstmals infrage gestellt. Es begann eine Umkehrung der Betrachtungsweisen, mit der dem „gestaltenden Willen gegenüber dem anschauenden Intellekt“, der „praktischen Verwirklichung des Guten“ gegenüber der „theoretischen Aufgabe der Wahrheitssicherung“ Vorrang gegeben wurde (alle Zitate Groß et al. 2005: 30). Das „Monopol der mittelalterlichen Universität auf die Gelehrsamkeit“ (Kuhn 1977: 108) wurde allmählich gebrochen. In der humanistischen Kontroverse der Renaissance ging es um den Vorrang der aktiven Lebensführung. Neu war auch, dass sich die Wissenschaften - anders als in der antiken Konzeption der theoretischen Kontemplation - an ihrem gesellschaftlichen Nutzen zu messen hatten.

Die zweite Quelle der experimentellen Einstellung zur Welt ist in den rhetorisch ungeschulten Schriften der höheren Handwerker, Künstler, Ingenieure, Instrumentenbauer und praktischen Chirurgen der Renaissance zu finden. Durch die Lockerung und Öffnung der Zünfte im 15. und 16. Jahrhundert wurde der Raum geöffnet für Experimentalkünste und neue Praktiken der Entdeckungen und Erfindungen. Ein Ergebnis dieser Aufweichung spiegelt sich im Lebensgang Brunelleschis und Leonardos wider, die Kunst und Technik verbanden: Aus den „Handwerkszünften ging der Künstler-Ingenieur hervor, der die Malerei, Bildhauerei, Architektur, den Festungsbau, die Wasserversorgung und den Bau von Kriegs- und Baumaschinen beherrschte“ (ebd.). Anerkannt wurde nun, dass neues Wissen nicht nur durch die theoretische Betrachtung der Natur gewonnen werden kann. „Die neue Freiheit der Konstrukteure bestand darin, dem Möglichkeitsraum des Entwurfs sein eigenes Recht zu geben. Er ist für die Techniker dasselbe wie für die Wissenschaftler der theoretische Raum der Hypothesen“ (Groß et al. 2005: 32).

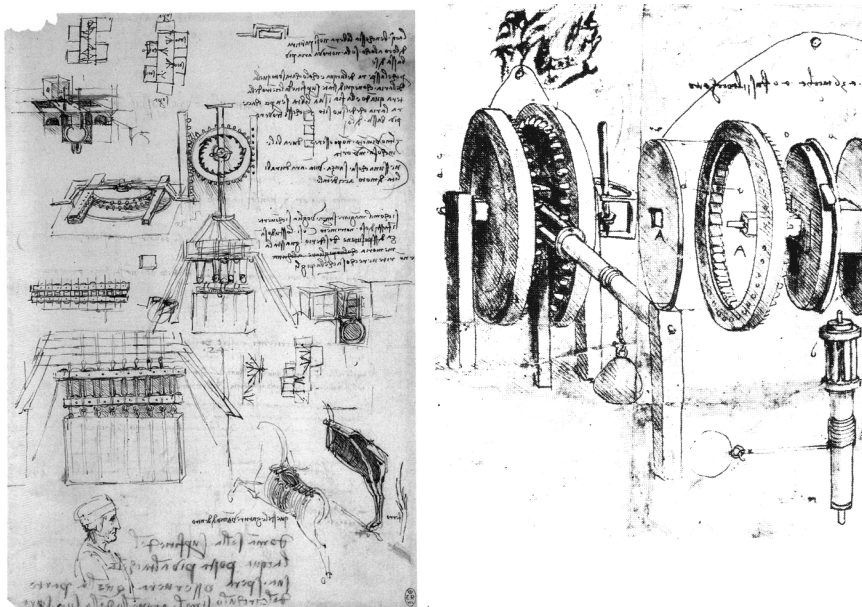


Abb.2.2-3: Entwürfe Leonardo da Vincis für einen Abgussapparat für ein Pferdemonument für Francesco Sforza (ca. 1493) und eine Ratsche (ca. 1500)

Bedeutend für die Renaissance ist das „Aufsprengen gewohnter Grenzen zwischen der beobachtenden, nutzenentlastenden Tätigkeit der wissenschaftlichen Erkenntnis und der auf praktische Neuerungen gerichteten Neugier der höheren Handwerker, Ingenieure und Ärzte“ (ebd.: 33). Wissenschaftliche Gelehrte übernahmen Erfahrungen und Methoden von experimentierenden Praktikern; auf der anderen Seite gab es unter Künstlern, Architekten und höheren Handwerkern vermehrt Autoren, die „zur Ausgestaltung ihres praktischen Wissens auf naturphilosophisches und humanistisches Ideengut zurückgriffen“ (ebd.: 32). In diesem Aufsprengen und einer gegenseitigen Überwindung von Sozialbarrieren und Denktraditionen sowie einer wechselseitigen Wahrnehmung und Durchdringung von gelehrter Bildung und praktischem Können entstand die wissenschaftliche Einstellung der Neuzeit. Die experimentelle Erkenntnismethode verlieh der modernen Wissenschaft ihre Charakteristik.

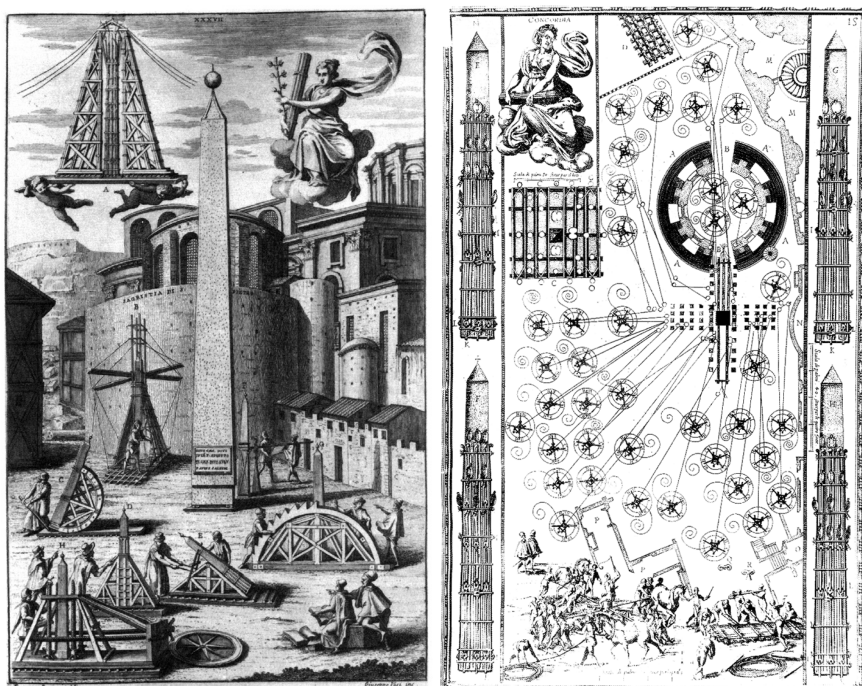
Das Experiment veränderte in dieser Phase des Aufbruchs alle Lebensbereiche der Gesellschaft. Es kennzeichnet ein neues Weltverhältnis in dreifacher Weise: Es markiert erstens ein neues *Naturverhältnis*, welches „den

Gewinn der Planung und Kontrolle im Umgang mit der Natur und den Verlust der Einbettung in die kosmische Ganzheit“ (ebd.: 33) umschreibt. Ganz entscheidend veränderte sich durch das Experiment die Wahrnehmung der Natur; sie stand nicht mehr, wie bei Arendt beschrieben, über jeglichem vom Menschen Gemachten. „Durch die experimentelle Methode wird die Natur von einer gegebenen und umgebenden zu einer möglichen und disponiblen Natur. Sie verliert ihre Bedeutung als Vorbild; sie wird zu einer Ressource des Neuen und zu einem Testfall für Grenzüberschreitungen“ (ebd.: 34)³.

Neben dem Naturverhältnis markiert das Experiment ein neues *Geschichtsverhältnis*. „Es erschließt die Zukunft, indem es diese zugleich für offen und für gestaltbar erklärt. [...] Die Eröffnung der Zukunftsdimension ist eng mit dem Begriff des kalkulierten Risikos verbunden. Genau durch diese Rechtfertigung wird die experimentelle Methode zum sozialen Wagnis. Sich auf etwas einzulassen, das im Stadium des Probierens ist, ist besonders dann eine Zumutung, wenn die Risiken nicht überschaubar sind. Die Bereitschaft zum Risiko ist eine Bereitschaft zum Experimentieren“ (ebd.: 34f.).

Als drittes Weltverhältnis führen Groß et al. das *Identitätsverhältnis* an. Die experimentelle Methode bringt den Menschen in Distanz zu sich selbst. „Diese Distanz beruht auf der Grundidee, dass die Praxis des Experimentierens etwas ist, was in gewissem Sinne zurücknehmbar ist – eine Art Realität auf Probe. Der Experimentator tut etwas – und auch wieder nicht. Die reinste Form dieser Virtualität besteht im ‚Gedankenexperiment‘, das übrigens als reflexive Beschreibung intellektueller Tätigkeit auch erst nach dem Aufkommen der experimentellen Methode seinen Namen erhalten hat (vgl. Gooding 1993; Hempel 1965). Am anderen Pol stehen die Realexperimente, in denen [...] die Distanz zwischen dem rücknehmbaren Probehandeln und dem ‚wirklichen‘ Leben nicht mehr besteht. [...] Wegbahnungen ins offene Gelände bleiben unter der Bezeichnung des Experiments immer mit Optionen auf Rückwege und Alternativen verbunden. So kann auch Misserfolg als Chance gedeutet werden“ (ebd.: 35).

Abb.2.4-5: Modelle verschiedener Unternehmer (Abb. li.), die sich 1585 um die Versetzung des Obelisken des Vatikans um ca. 300 m weiter an seinen heutigen Platz nahe dem Petersdom bewarben. Ausgewählt wurde der Vorschlag von Domenico Fontana (Abb. re., oben links)



In der Renaissance hat sich die experimentelle Methode folglich innerhalb der allgemeinen gesellschaftlichen Veränderungen entwickelt und wurde eines der bestimmenden Merkmale der neuen Wissenschaft. In der Offenheit der Welt, Gesellschaft und des Individuums wurde eine an der Zukunft orientierten Verknüpfung von *Handeln und Erkennen* etabliert. „Fragt man nach dem entscheidenden Schritt zu unserer neuzeitlichen und gegenwärtigen Wissenschaft, so wird man das *Experiment* - und seine mathematisch-technische Bewältigung - als das Kriterium nennen können, durch das die Grenzen zwischen vorwissenschaftlichen Spekulationen und wissenschaftlichen Theorien markiert werden“ (Schwemmer in Stangl 1989: 119; kursiv im Original).

Einführung in die Naturwissenschaften und Geburt des Laboratoriums

Im 17. und 18. Jahrhundert wurde das Experiment ein essentieller Bestandteil der neuzeitlichen Wissenschaft, insbesondere der Naturwissenschaften. In diese eingeführt hat das fragende, prüfende Experiment und die analytische Methode der italienische Mathematiker, Philosoph und Physiker Galileo Galilei (1564-1642) mit seinen Versuchen zur Entdeckung der Fallgesetze. Neben real durchgeführten Experimenten leitete er in *Gedankenexperimenten* Gesetze ab (vgl. Kuhn 1977: 327ff.; Kremer & Keil 1993: XI)⁴. Seit Galileis Versuchen gilt „die Methode des Experimentierens als der Schlüssel zur Erzielung derjenigen Erkenntnis, die für diese neuen Wissenschaften von größter Bedeutung sind – quantifizierte, in mathematischer Sprache formulierte Gesetze“ (Groß et al. 2005: 27). Erste theoretische Ansätze über das Zusammenwirken von Natur und künstlichem Einwirken durch den Menschen im Experiment entwickelte neben Galilei auch der englische Philosoph, Schriftsteller und Politiker Francis Bacon (1561-1626). Bacons Anspruch war die Findung der Wahrheit durch die analytische Methode. Mit diesem Ansatz unterschied er sich von der bis dato geltenden Wissenschaft, die maßgeblich durch Spekulation geprägt war. Mit Hilfe des Experiments wollte er das Verhalten der Natur erforschen. Im Experiment sollten die Naturzusammenhänge erzeugt werden, die die Analytik zuvor als möglichen Zusammenhang erkannt hatte. Diesbezüglich gibt der Mathematiker Harald Böhme zu bedenken: „Das Experiment ist keine an sich beobachtete Natur, sondern bedeutet die Produktion einer zweiten Natur. Die Gleichung eines Prozesses identifiziert einen Zusammenhang, der nur in einer künstlichen Identität real besteht. In dieser Identität besteht die Notwendigkeit des Zusammenhanges, indem aus den Anfangsbedingungen das Endresultat analytisch abzuleiten ist“ (Böhme 1986).

Bacon verfasste den ersten systematischen Entwurf zum wissenschaftstheoretischen Verständnis der experimentellen Methode. In seinem wissenschaftlichen Werk unterstrich er die Notwendigkeit einer rational geplanten Empirie. Er versuchte, die Wissenschaft auf eine „täuschungsfreie experimentelle Erfahrung zu gründen und auf diesem Fundament mit Hilfe von Induktionsregeln eine neue Methodenlehre des Entdeckens und Erfindens zu entwickeln“ (Schöne 1982: 75). Sie sollte den Zufall bei der Vermehrung wissenschaftlicher Erkenntnisse ausschalten. „Ziel seiner philosoph. Bemühungen war die ‚Instauratio Magna‘, die große Erneuerung der Philosophie und der Wissenschaften auf der Grundlage ‚unverfälschter Erfahrung‘, in der er die einzig sichere Quelle des Wissens sah. Mit dieser Ablösung der klass. Methode der Spekulation durch die Empirie wurde B. zum Wegbereiter der

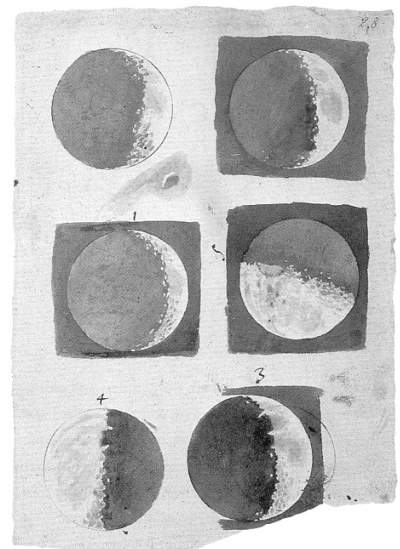


Abb.2.6: Sechs Mondphasen, beobachtet und gezeichnet von Galileo Galilei, 1616

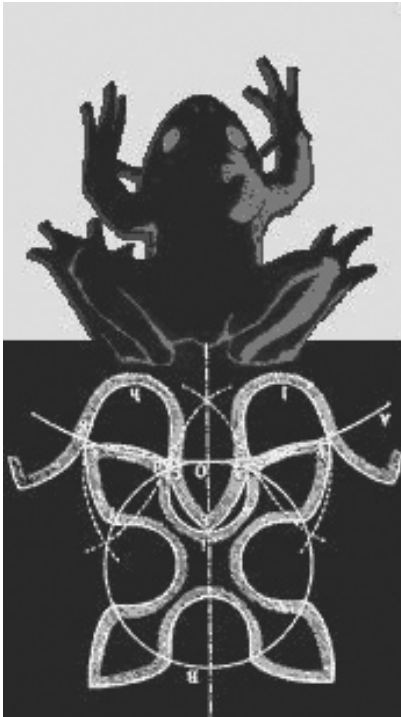
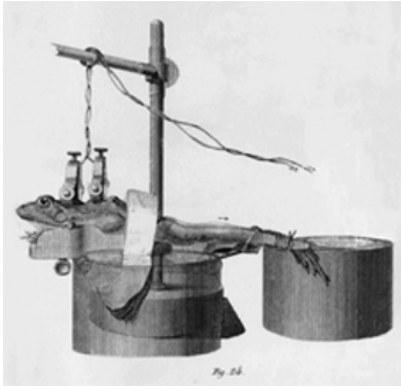


Abb.2.7-8: Abbildungen aus dem Forschungsgebiet „Experimentalisierung des Lebens“ am Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte Berlin

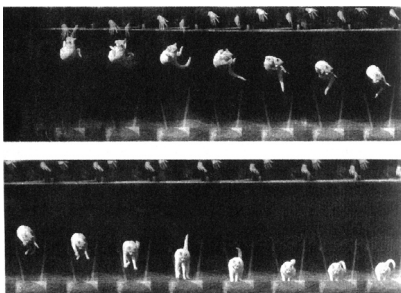


Abb.2.9: Zusammenspiel von Wissenschaft, Kunst und Technik: Der Arzt und Erfinder Étienne Jules Marey klärte 1894 die Frage, wie es Katzen schaffen, immer auf den Füßen zu landen, indem er eine Filmkamera er-fand, die den Fall mit sechzig Bildern pro Sekunde festhielt

Naturwiss. und Vorläufer des engl. Empirismus“ (Deutscher Taschenbuch Verlag, 1995; Abkürzungen im Original). Die Methodologie des Zusammenwirkens von Theorie und Experiment, die er in seinem Werk *Novum Organum* (1620), dem zweiten Teil der *Instauratio Magna* beschreibt, gelten als Ausgangspunkt für alle späteren Reflexionen. „Die experimentelle Methode soll aus dem kontrollierten Umgang *mit* der Natur zur Quelle der Erkenntnis *über* die Natur werden: Begreifen der Natur durch Eingreifen in die Natur“ (Groß et al. 2005: 36; kursiv im Original). Im *Novum Organum* wird zum ersten Mal in der Erkenntnisgeschichte die Theorie des Wissens aus der Tätigkeit des Forschers entworfen (vgl. Bacon 1990). Die Begründung der neuen Wissenschaft im 17. Jahrhundert begnügte sich nicht mehr damit, die Gegebenheiten nur zu betrachten, zu beschreiben und mit Hilfe vager „Gedankenranken“ zu erklären⁵.

Experimentalisierung des Lebens

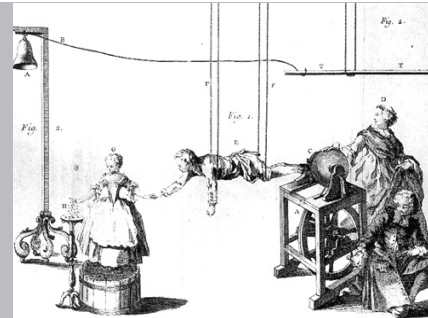
Das Experimentieren, seit Bacon und Galilei der zentrale Geist neuzeitlicher Wissenschaft, entwickelte sich seit dem 19. Jahrhundert zu einer Art „Popkultur“ und wurde zum „Ausdruck eines Lebensgefühls der Moderne- oder Anti-Moderne“ (Kühne 2001: 14). In der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts begann eine Entwicklungsphase, die zweihundert Jahre nach Bacon neue wissenschaftliche Erkenntnisse in eine gesellschaftliche Modernisierung übersetzen konnte. In dieser Zeit nahm die Bedeutung realexperimenteller Einstellungen zu. Eine Reihe von Wissenschaften (z.B. die der Chemie oder Agrikultur) wurde reif für die Anwendung und Lernprozesse zwischen Forschung im Labor und Forschung im Anwendungskontext, dem realen Raum.

Wie die Idee des naturwissenschaftlichen Experiments im 19. Jahrhundert in alle Lebensbereiche der Gesellschaft eindringt und die Einstellung des Menschen zu seiner Lebenswelt verändert, wird am Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte Berlin unter dem Titel „Experimentalisierung des Lebens: Konfiguration zwischen Wissenschaft, Kunst und Technik (1830 bis 1930)“ genauer untersucht (vgl. Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte 2005a)⁶. Der Begriff „Experimentalisierung des Lebens“ beschreibt einen Prozess, der sich im 19. Jahrhundert europaweit in Wissenschaft, Technik und Kunst entwickelte, diese Bereiche neu gestaltete und der maßgeblich zur Herausbildung der „life sciences“, der Lebenswissenschaften, beigetragen hat. Das dynamische Zusammenwirken von Wissenschaft, Kunst und Technik wurde als ein offener Zusammenhang gedacht (vgl. Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte 2005b). Im Verlauf der Experimentalisierung wurden „in unterschiedlichen Bereichen von Kultur geregelte Verfahren zur Erzeugung von Erfahrung eingeführt, angewandt und verbreitet“ (Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte 2005a). „Das Sammeln, Beschreiben und Vergleichen der äußeren Form wird abgelöst von der Frage nach dem Funktionieren des Organismus“ (ebd.). In dieser Phase bildeten sich an unterschiedlichsten Schauplätzen Experimentalkulturen und neue Formen der Kooperation von Künstlern mit Technikern und Wissenschaftlern heraus.

2.1.2 Das wissenschaftliche Experiment

„Wer die Wahrheit über die den Erscheinungen zugrundeliegenden Gesetze will, muss sich des Experiments bedienen.“

Roger Bacon (ca. 1214-1292)



In der 4. Auflage von Meyers Konversations-Lexikon von 1886 ist unter dem Stichwort „Experiment“ zu lesen: „Dasjenige Verfahren, bei welchem der Naturforscher selbstthätig in den gewöhnlichen Gang der Naturerscheinungen eingreift und nach seiner Willkür die Kräfte der Natur mit- oder gegeneinander wirken läßt, wodurch das E[xperiment] von der Beobachtung, die es nur mit von der Natur selbst eingeleiteten Erscheinungen zu thun hat, unterscheidet. Die Experimente sind die Fragen, welche der Naturforscher der Natur vorlegt, und die, richtig gestellt, stets richtig beantwortet werden. [...] Die großartigen Fortschritte, welche die Naturwissenschaft in der neuern Zeit gemacht hat, verdankt sie wesentlich der Anwendung des Experiments, und so werden denn auch gegenwärtig alle Disziplinen, die das E[xperiment] fordern, mit Vorführung von Experimenten gelehrt“ (Meyers Konversations-Lexikon 1886: 972).

Die wissenschaftliche Methode wird als eine der wichtigsten zur Erlangung von Wissen angesehen (s. Kap. 2.1.4). Das wissenschaftliche Wissen gilt allgemein als objektiv, neutral und instrumentell und zielt darauf, absolute Wahrheit zu generieren. Die wissenschaftliche Methode wird als Synthese aus der empirischen (Fakten und Erfahrungen, die aus der Beobachtung der Natur gewonnen werden) und rationalistischen Methode (Fähigkeit der Menschen, logisch zu denken, zu begründen, abstrakte Intelligenz zu gebrauchen und Gesetze festzustellen) definiert (vgl. Bless & Higson-Smith 1995: 2f.). Als wichtigste klassische Erhebungsmethoden der Überprüfung gelten die Befragung, die Beobachtung und das kontrollierende, befragende Experiment. Allgemein versteht man unter einer Methode „ein systematisches, geregeltes und planvolles Vorgehen, um ein angestrebtes Ziel zu erreichen“ (Schäfers 2000: 216).

In der Nachfolge von Galilei und Bacon hat sich das Experiment in den Naturwissenschaften als wichtigstes empirisches Erhebungsverfahren entwickelt. Der Philosoph Hannes Böhringer betrachtet es wie folgt: „Das Experiment ist ein Symbol der modernen Naturwissenschaft, ein Zeichen für Moderne und Wissenschaft zugleich. Experiment bedeutet Wagnis, sich dem Risiko der Erfahrungen auszusetzen, deshalb ihre Kontrolle, modellhafte Vereinfachung und Variation im wissenschaftlichen Experiment. Der Mensch selber scheint ein Wesen riskanter und riskanter Erfahrungen zu sein, deshalb seine Versuche, sie durch Beobachtung und Selbstbeobachtung zu beherrschen, deshalb die Rationalisierung der Erfahrung zum Experiment“ (Böhringer 1991). Mit Experimenten wird ein Naturzusammenhang erzeugt, der zuvor als möglicher Zusammenhang analysiert worden war. „Erst das Experiment zeigt, ob die analytische Lösung als abstrakte Möglichkeit tatsächlich eine konkrete

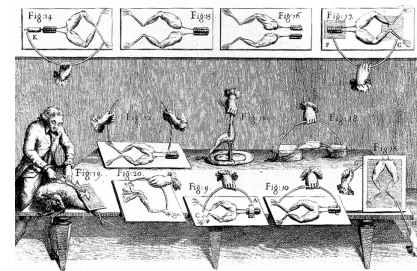
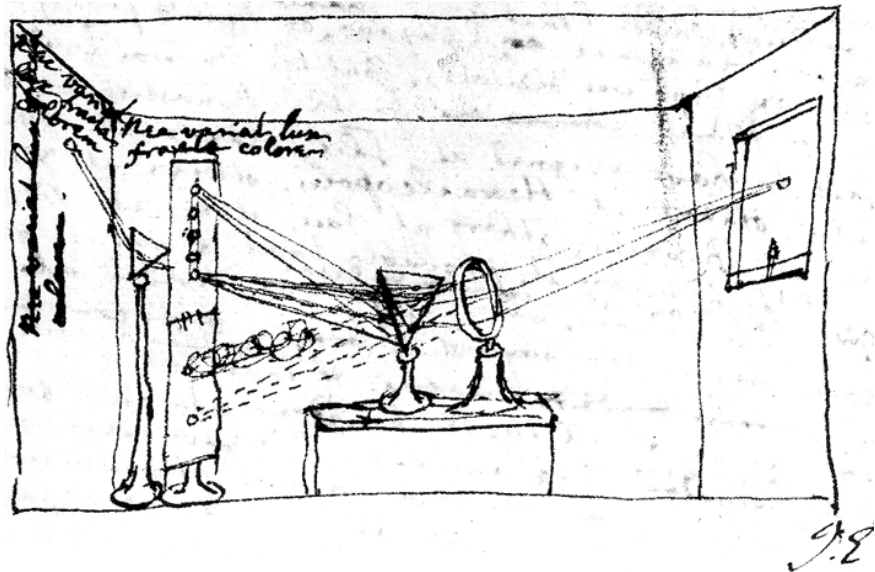


Abb.2.10-11: Naturwissenschaftliche Experimente: Elektrostatische Demonstration von Sir William Watson, 1748 und Experimente zur „Tier-Elektrizität“ von Luigi Galvani, 1791

Möglichkeit ist, indem die Bedingungen ihrer Wirklichkeit hergestellt werden“ (Böhme 1986). Messfehler oder Nicht-Übereinstimmungen in den angenommenen Ergebnissen wurden, so auch von Galilei, als zufällige Abweichung von der Gleichheit angesehen. Das Ignorieren dieser Abweichungen erlaubt es, Gesetze und Gesetzmäßigkeiten formulieren zu können.

Abb.2.12: Isaac Newtons Experimente mit Licht und Farbe, 1665-66/1704



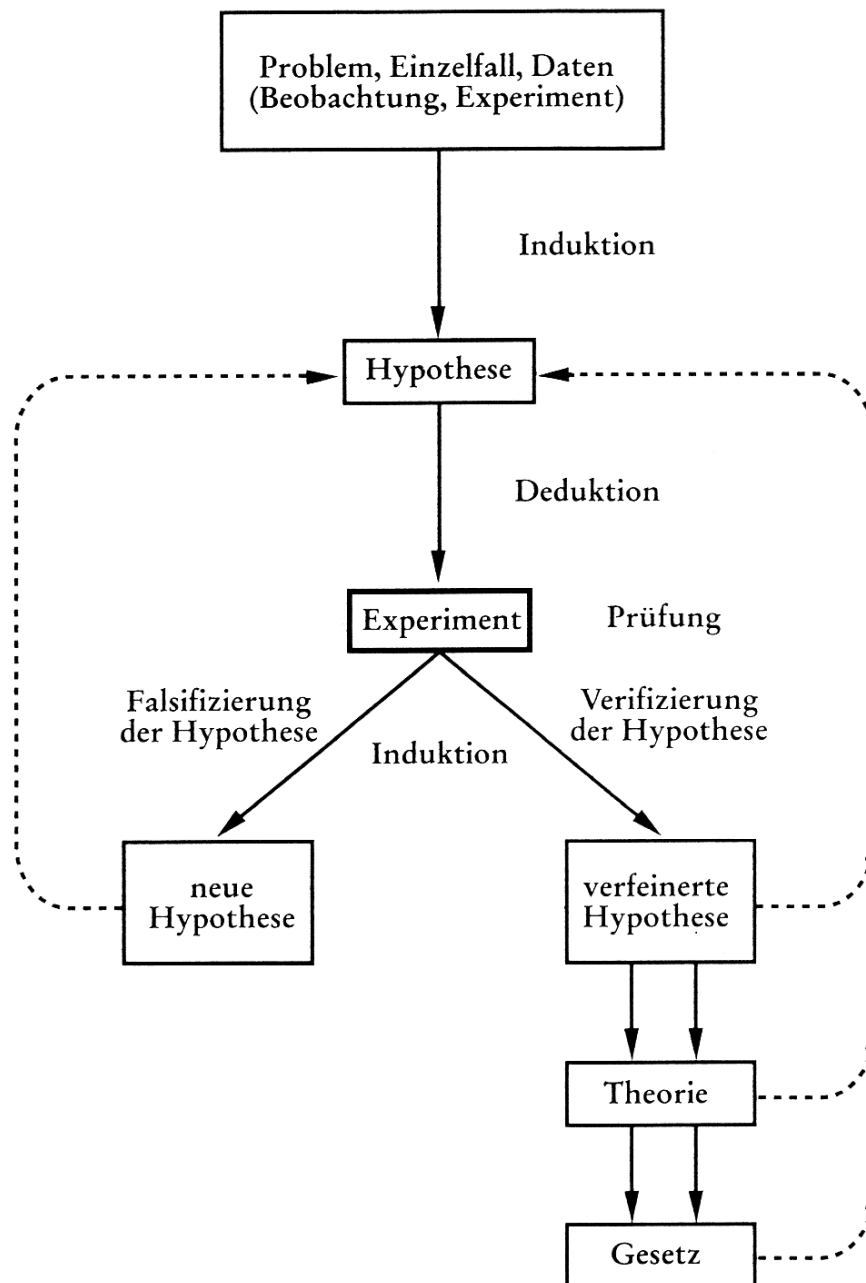
Das wissenschaftliche Experiment beansprucht für sich demnach größtmögliche Objektivität, Exaktheit und Gewinnung von Erkenntnissen und Wissen. Trotz dieses Anspruchs auf Wissenschaftlichkeit und Überprüfbarkeit, wird dem naturwissenschaftlichen Experimentieren zuweilen Trivialität ihrer Ergebnisse vorgeworfen, während die Sozialwissenschaften, in denen die Beobachtung mehr zum Tragen kommt, mangelnder Praxis- und Realitätsbezug unterstellt wird (vgl. Sayer 1984: 158)⁷. Im Gegensatz zur Beobachtung, welche nur das studiert, was das Auge sehen kann, ohne in die Wirklichkeit einzugreifen, kann mit dem Experiment das zum Ausdruck gebracht werden, was nicht offensichtlich in Erscheinung tritt⁸ sowie Kausalität hergestellt werden⁹.

Mit dem Experiment als wissenschaftlichem Versuch soll also etwas entdeckt, bestätigt oder gezeigt werden; es dient der Überprüfung einer These. Vom Experiment wird erwartet, dass es wiederholbar ist und, von einer anderen Person durchgeführt, dasselbe Ergebnis bringt. „In Experimenten werden in der Regel als ‚natürlich‘ eingestufte Phänomene und Prozesse isoliert, zerlegt, entkoppelt und auf andersartige Weise wieder assoziiert, kombiniert und variiert. Einzelne Bestandteile der Experimentalanordnung werden dabei miniaturisiert und komprimiert, andere ausgedehnt und vergrößert. Manche Abläufe im Experiment unterliegen einer Beschleunigung, andere der Verlangsamung“ (Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte 2005b). In der Literatur ist die Definition verbreitet, dass ein Experiment einen Eingriff in die Natur unter genau definierten Bedingungen als zielgerichtete Untersuchung zur Gewinnung wissenschaftlicher Erkenntnisse darstellt. Ernst genommen werden die Ergebnisse erst, wenn das Experiment genau durchgeplant wurde und seine Ergebnisse mit anderen vergleichbaren Experimenten und bisher verfügbarem Wissen verbunden werden kann. „Damit sollte das Experiment auf der Grundlage des bisherigen Wissens neues Wissen oder gar neue Erkenntnisse hervorbringen. Theorie und Durchführung des Experiments

sollten daher in wechselseitiger Abhängigkeit stehen. Demnach wäre ein Experiment ohne Theorie ein bloßes Herumprobieren, während eine Theorie ohne Experiment Spekulation bliebe“ (Kremer & Keil 1993: XI). Unterschiede gibt es zwischen Experimenten in der Naturwissenschaft und der Technik. In der Naturwissenschaft sind Experimente kausal orientiert, betrachten also die Beziehung von Ursache und Wirkung. In der Technik sind sie dagegen finalorientiert; sie betrachten die Beziehung zwischen Zweck und Mittel.

Exakte Induktion

Abb.2.13: Verfahrensverlauf der exakten Induktion bzw. des hypothetisch-deduktiven Verfahrens nach Klautke 1990



Das sozialwissenschaftliche Experiment

Die Anfänge des sozialen Experimentalismus im 18. Jahrhundert beschreibt der Soziologe Robert Pagès „im Hinblick auf die fundamentalen Wissenschaften wie eine Parthenogenese“ (Pagès 1974: 280); ihr „jungfräulicher“ Beginn war zum Teil von einer gewissen Unsystematik und „Unwissenschaftlichkeit“ geprägt. Es waren „autodidaktische Praktiker, die den erfindere-

rischen Handwerkern und Bastlern ziemlich ähnlich sind, die sich zur Zeit des Konvents [von 1792-95 die französische Volksvertretung; D.K-K.] gegen die Kontrolle der Akademie der Wissenschaften auflehnen [...]. Es handelt sich in der Tat um den Typ eines wissenschaftlichen Schubs ‚von unten‘, durch Tasten an Hand konkreter Probleme voranzukommen, unabhängig von aller systematischen wissenschaftlichen Kultur, wenn auch nicht unabhängig von einer technisch aufgeklärten Praxis“ (ebd.).

Im Laufe der Zeit hat sich das sozialwissenschaftliche Experiment als Forschungsmethode in der empirischen Sozialforschung nach dem Vorbild der klassischen Naturwissenschaften etabliert. Nach der anfänglichen Unsystematik entwickelte es sich immer mehr nach wirtschaftlichen und technischen Gesichtspunkten und Aspekten der Operationalisierung. Wie in den Naturwissenschaften resultiert seine Anwendung in dem Bemühen um größtmögliche Exaktheit, Planmäßigkeit, Wiederhol- und Variierbarkeit. Obwohl es auch hier von einigen Autoren als „sicherstes Verfahren zur Feststellung von Kausalbeziehungen im Bereich sozialer Phänomene“ (Hartfiel 1972: 169) angesehen wird, kennzeichnet das sozialwissenschaftliche Experiment gegenüber dem naturwissenschaftlichen eine Reihe von Problemen. „So ist es nicht möglich, mit sozialen Entwicklungen und Prozessen zu experimentieren, weil die Zahl der hier potentiell bedeutsamen Variablen unabsehbar und unkontrollierbar ist, ganz abgesehen davon, daß solche Experimente aus den verschiedensten Gründen praktisch nicht durchführbar sind“ (Schäfers 2000: 220). Da sich das sozialwissenschaftliche Experiment mit Menschen und ihren Handlungen befasst, ist eine Durchführung nach dem Vorbild naturwissenschaftlicher Experimente schwierig¹⁰. Die Einwände beziehen sich auf die Tatsache, dass sich soziale Phänomene der experimentellen Kontrolle entziehen. Es bleibt immer ein „irrationaler Rest“, der sich daraus ergibt, dass „das Individuum anders handelt als nach rationalen Kriterien vorausgesagt worden ist. Die Unkontrollierbarkeit erklärt sich aus der Freiheit menschlichen und aus der Fähigkeit kreativen Handelns. Dieses letztliche Offenbleiben jeglichen Handelns des sozialen Wesens Mensch entzieht sich nach unserem Wissen und heutigen Verständnis im Gegensatz zur Materie einer endgültigen, endlichen Berechenbarkeit“ (Atteslander 1993: 219)¹¹. Als verbreitetere Methode in den Sozialwissenschaften findet sich in englischsprachiger Literatur daher der Begriff des *Action-Research*, deren Ansatz ein partizipatorischer ist.

Als weitere Einschränkung der Anwendung von sozialwissenschaftlichen Experimenten gilt die Komplexität der Gesellschaft und die Enge des Zusammenhangs, durch die eine Isolierung eines Phänomens problematisch ist. Es wurde daher von einigen Vertretern wie dem französischen Mathematiker und Philosophen Auguste Comte (1798-1857) im 19. Jahrhundert, eine „differenzielle deskriptive Soziologie“ bevorzugt, da sie im Vergleich zum Experiment die Geschichte (natürliche Variation in der Zeit) und die Ethnographie (Variation im Raum) einschließt (vgl. Pagès 1974: 285). Neben Comte führt John Stuart Mill (1843) gegen das Experimentieren in den Wissenschaften vom Menschen „die unaufhörliche Mobilität der Ereignisse“ (Mill in ebd.) an, so dass „gewisse wesentliche Umstände immer modifiziert wären, bevor die notwendige Zeit abgelaufen ist, um die Resultate der Experimente festzustellen“ (ebd.). Trotz der beschriebenen Probleme und Bedenken bei der Anwendung von Experimenten in den Sozialwissenschaften gilt auch hier das Experiment als „die vornehmste aller Forschungsmethoden“ (Mayntz, Holm

& Hübner 1972: 182) und die „Krone der Wissenschaft schlechthin“ (Mayring 1993: 40), da ihm als einziges Verfahren zugesprochen wird, Kausalzusammenhänge und –beziehungen aufzudecken. Es gilt als „die strengste Frage nach objektiv-realen Zusammenhängen zwischen Ursache und Wirkung“ (Clauß et al. 1981: 185).

Im Experiment findet die Überprüfung von bereits vorher theoretisch festgelegten Aussagen nach festgelegten Bedingungen zum Zwecke der Kausalanalyse statt¹². „Die kontrollierten Bedingungen bestehen darin, daß die wirksamen, unabhängigen Variablen nach einem vorab erstellten Versuchsplan systematisch variiert und die Einflüsse dieser Veränderungen auf die abhängigen Variablen gemessen werden“ (Schäfers 2000: 220). Wie in den Naturwissenschaften wird mit dem sozialwissenschaftlichen Experiment eine Situation durch die Veränderung von oder das Einwirken (unabhängiger) Faktoren bzw. Variablen verändert. Da im sozialen Bereich, also im sozialgesellschaftlichen Kontext, eine „künstlich“ isolierte Experimentalsituation in der Regel schwer herzustellen ist, können diese Kriterien häufig nicht erfüllt werden. Die größten Schwierigkeiten des Einsatzes von Experimenten im sozialwissenschaftlichen Forschungsprozess sind mit den Bedingungen der Sicherstellung der Kontrollierbarkeit der unabhängigen Variablen, der Manipulation der unabhängigen Variablen und mit der Wiederholbarkeit der Experimente zur Verallgemeinerung der Ergebnisse verbunden. Diese Schwierigkeiten galten lange für jene als Argument, die der Sozialwissenschaft den Charakter einer exakten Wissenschaft absprechen wollten (vgl. Mayntz, Holm & Hübner 1972: 182).

Das Experiment kommt in den Sozialwissenschaften vorwiegend in zwei Formen zur Anwendung. Methodisch unterscheidet man zwischen Laboratoriums- und Feldexperiment. Im *Laboratoriumsexperiment* werden gezielt „Artefakte“ (Kromrey 1990: 318) produziert und die Versuchspersonen und –objekte in einem „künstlich“ gestalteten Prozess eingefügt bzw. Reaktionen von Versuchspersonen auf gezielt eingeführte „Stimuli“ (ebd.) überprüft. In der künstlichen Atmosphäre des Labors schafft der Forscher die situative Bedingung, die er benötigt. Der Sachverhalt wird unter planmäßig vereinfachten Bedingungen untersucht, alle Variablen außer denjenigen, die man untersuchen will, können hier konstant gehalten und kontrolliert werden. Die im Labor reproduzierbaren Zusammenhänge beschränken sich auf kleinere soziale Beziehungsgebilde, sind also nur für sehr spezifische Fragestellungen anwendbar und ihre Ergebnisse können nicht ohne weiteres auf normale Lebenssituationen außerhalb des Labors übertragen werden. Das *Feldexperiment* dagegen findet unter „normalen“ Alltagsbedingungen statt. Im Feldexperiment begibt sich der Forscher in eine „natürliche“ Situation hinein und beobachtet hier die Reaktionen einer sozialen Umwelt auf die Ereignisse, die er im Experiment gezielt herbeigeführt und manipuliert hat (vgl. Mayntz, Holm & Hübner 1972: 184f.). „Dem Vorteil der Natürlichkeit der Situation steht als Nachteil die geringe Kontrollierbarkeit weiterer unabhängiger Variablen gegenüber, weil diese sich im Feld nicht isolieren lassen“ (Schäfers 2000: 221). Beide Methoden sind also nicht ganz fehlerfrei: Durch die bewusst inszenierte soziale Situation in Laborexperimenten, deren Künstlichkeit die Versuchspersonen bewusst sind, ist eine Verallgemeinerung der gewonnenen Ergebnisse auf den Alltag („natürliche“ Situation) fragwürdig. In Feldexperimenten ist dagegen eine ausreichende Isolierung der zu un-

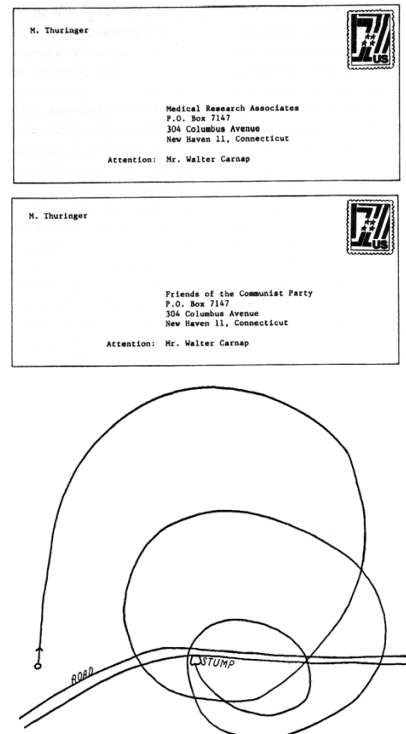


Abb.2.14-15: Feldexperimente: Zwei „verlorene Briefe“, die der Psychologe Stanley Milgram 1963 in New Haven verteilte und der spiralförmige Wegeverlauf eines Mannes mit verbundenen Augen, Asa Schaeffer, 1920

tersuchenden Faktoren und Variablen oft nicht möglich (vgl. Hartfiel 1972: 170).

Querverbindungen sind zwischen dem Feldexperiment und dem qualitativen Experiment bzw. der qualitativen Forschung zu ziehen, die unter möglichst natürlichen Bedingungen vorgehen will¹³. Die qualitative Forschung hat eine starke Anwendungsorientierung in ihren Fragestellungen und Vorgehensweisen und den Anspruch, Lebenswelten aus der Sicht der handelnden Menschen zu beschreiben. „Mit ihren genauen und ‚dichten‘ Beschreibungen bildet qualitative Forschung weder Wirklichkeit einfach ab, noch pflegt sie einen Exotismus um seiner selbst willen. Vielmehr nutzt sie das Fremde oder von der Norm Abweichende und das Unerwartete als Erkenntnisquelle und Spiegel, der in seiner Reflexion das Unbekannte im Bekannten und Bekanntes im Unbekannten als Differenz wahrnehmbar macht“ (Flick et al. 2000: 14). Während standardisierte Methoden also eine feste Vorstellung über den untersuchten Gegenstand haben, ist die qualitative Forschung offen für „das Neue im Untersuchten, das Unbekannte im scheinbar Bekannten“ (ebd.: 17). Als Kennzeichen qualitativer Forschungspraxis führen Flick et al. unter anderen Punkten ihre Orientierung am Alltagsgeschehen und/oder Alltagswissen, Kontextualität als Leitgedanke, die Berücksichtigung der Perspektiven der Beteiligten, die Reflexivität des Forschers, das Verstehen als Erkenntnisprinzip (Verstehen von komplexen Zusammenhängen statt vielmehr Isolierung einer einzelnen (z.B. Ursache-Wirkung-) Beziehung) sowie das Prinzip der Offenheit (z.B. in Form offener Fragestellung) an (vgl. ebd.: 23f.). Die Attraktivität und Aktualität qualitativer Forschung rührt vor allem daher, dass sie „in ihren Zugangsweisen zu den untersuchten Phänomenen häufig offener und dadurch ‚näher dran‘ als andere Forschungsstrategien“ ist (Flick et al. 2000: 17). In ihren Methoden wie z.B. dem Leitfadenterview, biographischen Erzählungen oder ethnographischen Beschreibungen wird meist ein konkreteres und plastischeres Bild aus der Perspektive der Betroffenen deutlich.

Einfluss des Experimentators auf Ergebnisse

Es gibt unterschiedliche Standpunkte darüber, ob Entdeckungen durch Kalkül, Planmäßigkeit und Kontrolle oder eher durch Zufall und ziellose Spekulationen gemacht werden. In der „strengen“ Naturwissenschaft gilt letzteres als nicht wissenschaftlich. Diese Auffassung schließt weitestgehend die Möglichkeit aus, dass die Erwartungen des Experimentators Einfluss auf die Ergebnisse eines Experiments nehmen. Ignoriert wird häufig eine Wechselwirkung zwischen Beobachtetem und Beobachtendem, die ebenfalls Ergebnisse beeinflussen können. Zum einen liegt das in der Tendenz der wissenschaftlichen Experimente, das zu finden, was man sucht. Experimente „dienen für gewöhnlich dem Wunsch, eine favorisierte Hypothese zu bestätigen oder eine Konkurrenzhypothese zu widerlegen. Wonach sie forschen und was sie finden, wird von ihren bewussten und unbewussten Erwartungen mitbestimmt“ (Sheldrake 2006: 172). Zum anderen hängt von den Erwartungen ab, „was für Fragen man in oder mit einem Experiment stellt. Die Fragen wiederum bestimmen mit, was für Antworten man finden wird. [...] Der Versuchsaufbau entscheidet bereits darüber, welche Arten von Antworten überhaupt möglich sind. [...] Von den Erwartungen des Experimentators hängt auch ab, was er sieht; sie lässt ihn sehen, was er sehen will, und im allgemeinen übersehen, was er nicht sehen will. Diese Voreingenommenheit betrifft aber nicht nur die Beobachtung selbst, sondern auch die



Abb.2.16: Guillaume B. A. Duchenne de Boulogne (rechts) untersuchte mit Strom die „Orthographie des Gesichtsausdrucks“, 1852

Aufzeichnung und Analyse der Daten [...]. Und drittens könnte die Erwartungshaltung des Experimentators auf ungeklärte Weise auch ganz direkt das Geschehen mitbestimmen“ (Sheldrake 2006: 214f.). Schon durch die Aufmerksamkeit, die Wissenschaftlern Menschen und Tieren im Experiment schenken, beeinflussen sie die Versuchspersonen bzw. -tiere. Sie verhalten sich im allgemeinen so, wie es der Erwartung des Experimentators entspricht, was „Experimentator-Effekt“ genannt wird. Hier kommen Beobachtungen des Wissenschaftlers zum Tragen, die von Vorurteilen geprägt sein mögen. Der Wissenschaftler mag Dinge sehen, die seinen Erwartungen, aber nicht den tatsächlichen Dingen entsprechen. Auch die „Quantenmechanik geht davon aus, dass es unmöglich ist, ein Experiment zu beobachten, ohne es gleichzeitig auch zu beeinflussen. Die Chaostheorie besagt, dass selbst eine beliebig kleine Ursache irgendwann und irgendwo Wirkung zeigt“ (Albrecht & Mahn 1992: 20).

2.1.3 Fragen nach dem Möglichen

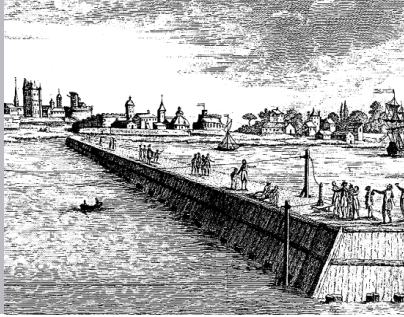


Abb.2.17: Experiment zur Bestimmung der Schnelligkeit von Strom im Hafen von Calais, Giovanni Aldini, 1803

„Man muß etwas Neues machen um etwas Neues zu sehen.“

Georg Christoph Lichtenberg (1742-1799), Sudelbücher [J1310]

Das Experimentieren setzt eine andere Einstellung voraus als andere Tätigkeiten. Das beginnt bei der Formulierung der Fragen, auf die man eine (möglichst unerwartete) Antwort erhalten will, denn nur so kann wirklich Neues entdeckt werden. „Vom Experiment wird nicht in erster Linie eine Bestätigung erwartet, sondern vor allem eine Bereicherung. Das kann aber nur dann gelingen, wenn der Fragende für die Antworten möglichst offen ist. Eine Frage zu formulieren setzt zwar eine Grundlage voraus, von der die Frage ausgeht, und für welche die Antwort relevant ist, aber Offenheit für das Unerwartete verlangt, sich vom Boden dieser Grundlage etwas zu lösen, beweglich zu werden, den Schritt in ungesichertes Terrain nicht zu scheuen“ (Janson 2006: 36). Um wirklich unerwartete Antworten zu erhalten, hilft oft nur „ein listiger Einfall“ (ebd.: 36). Die Fragen an die Wirklichkeit müssen so formuliert sein, dass sie über eine reine Ja-Nein-Antwort (Bestätigung oder Widerlegung) hinausgehen. Beim *experimentierenden Fragen* kommt es auf eine besondere Art von Strategie und die unvoreingenommene Einnahme eines ungewohnten Standpunkts an. Der Architekt Alban Janson bezieht sich hier auf den Philosophen Jean-Francois Lyotard, der 1986 in dem Text „Was man nicht erfliegen kann muß man erhinken“ über das Experimentieren in der Philosophie und Malerei das Hinken als mögliche Frage-Strategie beschreibt. Janson zitiert Lyotard: „Wer Gewißheit hat, hebt ab, fliegt und ist der Gewißheit Herr. [...] Jemand der hinken muß, weiß nicht recht, wo der Boden ist. Ja, ich würde sogar sagen. Er misstraut dem Boden. Sein Misstrauen ist weise und ohne Ressentiment, denn er geht ja trotzdem und kann vorwärts kommen, macht sich beim Gehen aber obendrein noch Gedanken über Horizontalität und Vertikalität“ (Lyotard in Janson 2006: 37). Die tastende Suchbewegung des ergebnisoffenen Experiments verweigert eine „Vertikale“ der Gewissheit, die auf die eine Lösung oder Wahrheit zentriert ist“ (Janson 2006: 37). Sie setzt eine Art „Dezentrierung“ voraus, die der Psychologe Konrad Bandschuh als „die gleichzeitige Beachtung zweier oder mehrerer Aspekte eines Gegenstandes, die mehrdimensionale oder mehrperspektivische Beachtung eines Problems im Denkprozess“ (Bandschuh in Janson 2006: 37) bezeichnet. Daraus leitet Janson ab: „Sie fördert jene ‚gleichschwebende Aufmerksamkeit‘, für die man nach Robert Musil ‚Möglichkeitssinn‘ benötigt und gehört zu den Voraussetzungen für ein ‚hypothetisches‘ Leben, für die Utopie einer ‚Experimentalgemeinschaft‘“ (ebd.: 37).

Neben seiner strengen, genauen und ernsthaften Wissenschaftlichkeit neigt das Experimentieren immer schon zum Spektakulären und Verrückten (vgl. u.a. Schneider 2004). Dies bezeugen unter anderem die von Neugier getriebenen Experimente des Physikers und Schriftstellers Georg Christoph Lichtenberg (1742-1799) im 18. Jahrhundert¹⁴. Er war eine Ausnahmereischi-

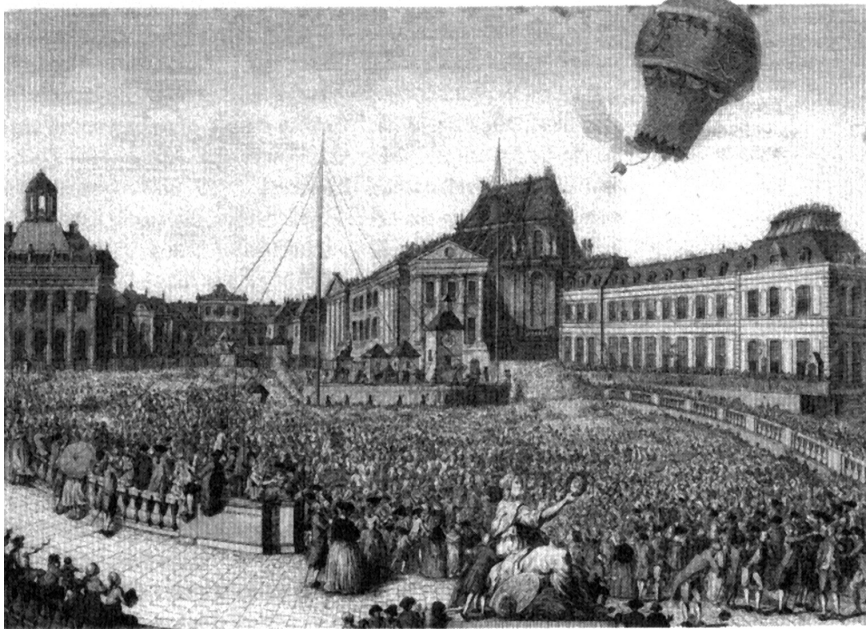


Abb.2.18: Experimente als Spektakel: Am 19. September 1783 werden in Versailles die ersten Luftreisenden – ein Schaf, ein Hahn und eine Ente – von einem Heißluftballon emporgetragen

nung seiner Zeit. Sein Experimentieren war vor allem durch sein spielerisches Herangehen, durch spontane und kuriose Einfälle und Fragestellungen geleitet. In seinen „Sudelbüchern“ stellte er in Fragmenten Fragen, Beobachtungen, Einfälle, Entwürfe und Ideen zusammen, die eine unglaubliche Bandbreite repräsentieren (Lichtenberg 1983). Mehrperspektivisch betrachtete er ein Problem und warf Fragen auf, die andere nicht zu denken wagten. So sprunghaft seine Gedanken auch gewesen sein mögen, der rote Faden in seinem Werk ist in der Methode des naturwissenschaftlichen Experiments zu finden, die Lichtenberg von der Physik auf die Sprache übertrug und sich im Konjunktiv ausdrückte. Diese Sprache hat der Germanist Albrecht Schöne genauer untersucht (Schöne 1982). Mit dem Konjunktiv formulierte Lichtenberg eine Form des Möglichen, die Wahrscheinlichkeit, Unmöglichkeit, Unendlichkeit und Chaos einschloss. Er war ein „Möglichkeitsdenker“ (ebd.: 109) und stellte mit dem Konjunktiv atemberaubende Spekulationen auf. Seine Fragen waren „konjunktivische Denkfiguren“ (ebd.:72), „der skeptische, hypothetische, experimentelle Konjunktiv wurde sein ‚Finder für alle Dinge‘“ (ebd.:76). Die Methode Lichtenbergs, im Konjunktiv zu fragen, gibt Anregungen, losgelöst von einer wissenschaftlichen Herangehensweise, kreativ Fragen zu entwerfen: „*Wenn* der Mensch, nachdem er 100 Jahre alt geworden, wieder umgewendet werden *könnte*, wie eine Sanduhr, und so wieder jünger *würde*, immer mit der gewöhnlichen Gefahr zu sterben; *wie würde* es da in der Welt aussehen?“ (Lichtenberg [K277] in Schöne 1982: 116; kursiv bei Schöne).

Im Wesen des Konjunktivs liegt es, unvollständig zu sein, gleichzeitig auf die Gegenwart und Zukunft zu verweisen, also vorausschauend zu sein. Dies formulierte bereits zu Lebzeiten Lichtenbergs Johann Christoph Adelung in seiner „Deutschen Sprachlehre“ von 1781: „Das Imperfekt des Coniunctivi bedeutet nichts vergangenes, sondern etwas ungewisses theils gegenwärtiges theils zukünftiges“ (Adelung in Schöne 1982: 23). Der Konjunktiv war für Lichtenberg ein Instrument, Bestehendes zu hinterfragen und gleichzeitig nach dem zu fragen, wie etwas besser eingerichtet werden könnte. „Derjenige Bereich aber, in dem Lichtenberg sein Ungenügen an dem, was ist oder was man glaubt, daß es sei [...] methodisch disziplinierte, es umsetzte in die

Frage nach dem, was die Wahrheit sei, was sein könnte oder sollte: dieser Arbeitsbereich war die experimentelle Naturwissenschaft. Hier lag die Pflanzschule seiner konjunktivischen Sprachformen und Denkfiguren“ (Schöne 1982: 49f.). Mit dieser Sprachform konnte er das Absurde, Spekulative und „Möglichkeitserwägungen“ (ebd.: 62) ausdrücken und mit ihnen zu neuen Ideen kommen. Mit dem experimentellen Fragen bzw. gedanklichen Experimentieren im Konjunktiv erwies Lichtenberg eine große „Imaginationskraft“ (ebd.: 87): „Wir würden gewiß Menschen von sonderbarer Gemüts-Art kennen lernen, wenn die großen Striche die jetzo Meer sind, bewohnt wären, und wenn vielleicht in einigen Jahrtausenden unser gegenwärtiges festes Land Meer und unsere Meere Länder sein werden, so werden ganz neue Sitten entstehen, über die wir uns jetzo sehr wundern sollten“ (Lichtenberg 1983: 70 [A 38]).

„Zwischen naturwissenschaftlicher Spekulation und erzählerischem Gedankenexperiment hat er eine ausdrückliche Verbindung hergestellt“ (ebd.: 112). Eine Anerkennung des bildlichen und erzählerisch, verbalen Experimentierens formulierte Friedrich von Hardenberg (Novalis) Ende des 18. Jahrhunderts: „Experimentiren mit Bildern und Begriffen im Vorstell[ungs] V[ermögen] ganz auf eine dem phys[ikalischen] Experim[entiren] analoge Weise“ (Hardenberg in Schöne 1982: 136). Lichtenbergs Experimente sind „schriftstellerische ‚Versuchsordnungen‘“ (Schöne 1982: 161). Viele seiner konjunktivistisch-konditional konstruierten Gedankenexperimente, die zu seiner Zeit absurd anmuten mussten, sind es heute nicht mehr: „Wenn man gar nicht einmal die Geschlechter an den Kleidungen erkennen könnte, sondern auch noch sogar das Geschlecht erraten müßte, so würde eine neue Welt von Liebe entstehen“ (Lichtenberg 1983: 286 [F 317]).

Für Lichtenberg dienten Experimente keineswegs nur zur Erläuterung des bereits bekannten. Er befragte die Natur dann, wenn Antworten zweifelhaft oder unbekannt waren; er fragte, um Neues zu entdecken. Unablässig schickte er solche „Vermutungsfragen über die Grenze gesicherter Erkenntnis ins Unerkundete“ (ebd.: 58). Schöne spricht in diesem Zusammenhang von einer „spekulativen Energie“ (ebd.: 61) und dem „Denkmöglichen“ (ebd.: 67). Beides ist selbst in den exakten Naturwissenschaften nötig, da auch hier Unsicherheiten über das Bestehende und Zukünftige existieren. Neben all seinen absurd-möglichen Spekulationen und hypothetischen Energien zeichneten sich Lichtenbergs Fragestellungen gleichzeitig durch ihre „kritisch-skeptische Potenz“ (ebd.: 68) aus. Mit dem selbstkritischen „Möglichkeitendenken“ (ebd.: 70) wurden die Grenzen des Beobachtbaren überstiegen; sie waren „Vorgriffe“ auf zukünftig Mögliches. Aus seinem skeptischen Ansatz, es könnte anders oder sollte besser sein, bezog Lichtenberg seine „progressive Energie“ (ebd.: 132). Er wog das „Künftig-Mögliche“ mit dem „Gegenwärtig-Wirklichen“ ab.

Lichtenberg begriff „Hypothese und das Experiment, die im Konjunktiv koinzidieren, als notwendig auf einander angewiesene, einander komplementäre Operationen“ (ebd.: 71). Die Hypothese definierte er als Vorgabe, das Experiment als Prüfungsinstanz. Mit den Hypothesen wurde zunächst ein Spielfeld möglicher Entwicklungen ausgebreitet und danach im Experiment diszipliniert. Mit ihnen konnten vorgefasste Ansichten und Erwartungen an der Erfahrung korrigiert, durch Irrtümer gelernt und die eigenen Mutma-

Bungen oder Entwürfe kritisch widerlegt werden (vgl. ebd.: 72). Lichtenberg verwendete konjunktivische Konditionalsätze – Wenn-Dann-Konstruktionen im Sinne von Ursache-Wirkung-Beziehungen – als „heuristisches Hebezeug“ (ebd.: 81). Der Bedingungs-Gliedsatz beschreibt die Versuchsanordnung, der Hauptsatz das aus der Bedingung Resultierende, also das Ergebnis eines Experiments: „Hätte ich zu Wardöhus einen Kirschkern in die See geworfen, so hätte der Tropfen Seewasser den sich Myn Heer am Kap von der Nase wischt nicht gnau an dem Ort gesessen“ (Lichtenberg 1983: 168 [D54]). Das „heuristische Hebezeug“ setzt Lichtenberg für Versuche mit ungewissem Ausgang ein, für das Experiment im eigentlichen Sinn des Wortes also, das auf Entdeckung geht.

Fragen und Konjunktiv verwendete Lichtenberg, um mit Ideen zu experimentieren, Denkgewohnheiten aufzubrechen und das Außergewöhnliche zu erfragen. Dazu sind neben den bereits erwähnten Fähigkeiten zum neugierigen Spekulieren gleichzeitiger kritisch-skeptischer Haltung bestimmte Eigenschaften nötig, die Schöne mit „Fähigkeit zum Witz“ und der „Schärfung der Aufmerksamkeit“ beschreibt (ebd.: 95).

Das Experimentieren wird - wie auch bei Lichtenberg deutlich geworden ist - immer wieder mit dem Auskundschaften des Möglichen in Verbindung gebracht. Und dies geschieht meist mit einem Verweis auf Musils „Möglichkeitssinn“ (vgl. u.a. Janson 2006, Eisinger 2006), mit dem er Anfang der 1930er Jahre seinen „Mann ohne Eigenschaften“ beschrieben hat (Musil 2006). Schöne bezeichnet Musil als „Nachfahre“ Lichtenbergs (vgl. Schöne 1982: 148ff.). Auch er sah im Unabgeschlossenen und im Vorläufigen einen Reichtum und beschrieb den Konjunktiv als Eigenschaft des „Möglichkeitssinns“:

„Wer ihn [solchen Möglichkeitssinn] besitzt, sagt beispielsweise nicht: Hier ist dies oder das geschehen, wird geschehen, muß geschehen; sondern er erfindet: Hier könnte, sollte oder müsste geschehn; und wenn man ihm von irgend etwas erklärt, dass es so sei, wie es sei, dann denkt er: Nun, es könnte wahrscheinlich auch anders sein. So ließe sich der Möglichkeitssinn geradezu als die Fähigkeit definieren, alles, was ebenso gut sein könnte, zu denken und das, was ist, nicht wichtiger zu nehmen als das, was nicht ist. Man sieht, daß die Folgen solcher schöpferischen Anlage bemerkenswert sein können, und bedauerlicherweise lassen sie nicht selten das, was die Menschen bewundern, falsch erscheinen und das, was sie verbieten, als erlaubt oder wohl auch beides als gleichgültig. Solche Möglichkeitsmenschen leben, wie man sagt, in einem feineren Gespinst, in einem Gespinst von Dunst, Einbildung, Träumerei und Konjunktiven“ (Musil 2006: 16).

Mit Ulrich hat Musil diesen „Möglichkeitsmenschen“ im „Mann ohne Eigenschaften“ dargestellt (ebd.: 18ff.). Ulrich verzichtet bewusst auf das Handeln und macht stattdessen gedankliche Experimente. Ihn charakterisiert das „Kritisch-Skeptische und Hypothetisch-Experimentelle“ (Schöne 1982: 149) des Konjunktivs. „Denn der so denkt und spricht, zeigt sich geneigt, fremde Ansichten und landläufige Meinungen nicht ungeprüft zu übernehmen und ebenso die eignen Vorstellungen und Überlegungen als Versuche anzusehen, andere Möglichkeiten dabei offen zu lassen“ (ebd.: 150).

2.1.4 Wissen produzieren



Ceci n'est pas une pipe.

Abb.2.19: Der Verrat der Bilder (Dies ist keine Pfeife), René Magritte, 1928/29, Los Angeles, County Museum

„Die Wissenschaft baut nicht auf Felsengrund. Es ist eher ein Sumpfland, über dem sich die kühne Konstruktion ihrer Theorien erhebt; sie ist ein Pfeilerbau, dessen Pfeiler sich von oben her in den Sumpf senken – aber nicht bis zu einem natürlichen, ‚gegebenen‘ Grund.“

Karl Popper 1984 [1934]: 75f.

Beschäftigt man sich mit Experimenten, so stößt man stets auf ein Bestreben, neues Wissen - und damit auch Nichtwissen – zu produzieren, was in unserer Wissensgesellschaft immer mehr an Bedeutung gewinnt (vgl. u.a. Böschen & Schulz-Schaeffer 2003; Heidenreich 2003)¹⁵. Wenn behauptet wird, dass mit Experimenten Wissen generiert wird und die in dieser Arbeit diskutierten Experimente als Teil von Planung zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst angesiedelt sind, dann ist es notwendig, sich mit aktuellen Diskussionen um die Wissensproduktion zu befassen und danach zu fragen, ob dies auch auf die raumgestaltenden Disziplinen übertragbar ist.

In der Wissenschaftsforschung wird seit einigen Jahren verstärkt die Beziehung zwischen Gesellschaft und Wissenschaft erforscht. Einen wichtigen Beitrag zur Diskussion haben Helga Nowotny, Michael Gibbons und Peter Scott geleistet (Nowotny et al. 2004; Nowotny 1999). Helga Nowotny schreibt, dass die veränderten Bedingungen und die Dynamik der gegenwärtigen Wissenszunahme andere Antworten auf die Wissensexplosion unserer Tage enthalten muss, als sie von einem linearen und hierarchischen, disziplinär eingeschränkten Wissenschaftsverständnis zur Verfügung gestellt werden (vgl. Nowotny 1999: 90). Da das „Zeitalter der Unsicherheit“, wie die Autoren es nennen, von Unvorhersagbarkeit, Prozess und nichtlinearen Beziehungen bestimmt ist, muss eine neue Form der Wissenserzeugung gefunden werden. Die traditionellen Wissenschaften mit ihrem Anspruch auf unumstößliche Objektivität und „harte Fakten“ werden infrage gestellt. Die Autoren unterscheiden die traditionelle, lineare Wissenserzeugung, die sie „Modus 1“ nennen von einer neuen Form des „Modus 2“. Erstere korrespondiert mit den akademischen Wissenschaften: Die Wissensproduktion im Modus 1 umschreibt die Interessen der akademischen „Community“. Sie findet in einem disziplinären Kontext statt und ist in hierarchischen und institutionellen Strukturen organisiert. Sie wird von Spezialisten durchgeführt, widmet sich den Fakten, produziert weitgehend homogenes Wissen und strebt verlässliches Wissen („scientific certainty“) an. Dieses Wissen wird innerhalb der Disziplin beurteilt und intern kontrolliert („peer review and internal control“). Im Modus 2 geht es dagegen um das Interesse einer breiteren Gesellschaft, um soziale Verantwortlichkeit und Relevanz („socially robust“). Modus 2 ist transdisziplinär organisiert, denkt in Kontexten und akzeptiert Unsicherheit als Teil der Wissenschaft (vgl. Nowotny 1999: 66-73; Nowotny et al. 2004: 1-20). Wissensproduktion nach Modus 2 findet „in den verschiedensten, oft sehr heterogenen Kontexten konkreter Anwendungen statt, so zum Beispiel in der Risikoforschung, in den Umweltnaturwissenschaften oder in den Anfängen der molekularbiologischen Forschung“ (Nowotny 1999: 67) statt. Modus 2-Wissen ist heterogen und beruht oft auf einer zeitlich beschränkten

Teamarbeit: „Lösungen entstehen nicht aus der Anwendung von Wissen, das es bereits irgendwo gibt und das daher bloß übertragen werden muß. Vielmehr wird das benötigte Wissen sozusagen nach Maß hergestellt, als Antwort auf die Spezifikationen, die im konkreten Fall immer erst erarbeitet werden müssen“ (Nowotny 1999: 71). Modus 2 ist offener für gesellschaftliche Erwartungen und Ansprüche als Modus 1; die Beziehung von Gesellschaft und Wissenschaft ist im Modus 2 von hoher Bedeutung.

Für Nowotny hat das im Kontext einer lokalen Anwendung entstehende neue Wissen besondere Eigenschaften: „Die engen Beziehungen zwischen Herstellern und Benutzern von Wissen, deren oft komplementäre Sachkenntnis und Know-how sorgen dafür, daß ein iteratives Wechselspiel von Fragen und Antworten, die wiederum zu neuen Fragen führen, den Prozeß der Innovation beschleunigt. Keine einzige Institution kann von sich behaupten, ein Monopol für die Erzeugung von Wissen zu besitzen“ (Nowotny 1999: 69f.). Wissensproduktion, die nicht nur in der Wissenschaft, sondern auch in der Gesellschaft zur Anwendung kommt und generiert wird, nennen Nowotny et al. daher „socially robust“ (Nowotny et al. 2004: 166f.). Sie denkt sozial verantwortlich und involviert unterschiedliche Interessengruppen. Außerdem findet ein Kommunikations- und Wissensfluss nicht nur einseitig von der Wissenschaft zur Gesellschaft, sondern auch umgekehrt statt. Laienwissen wird dem Expertenwissen als gleichberechtigt an die Seite gestellt.

Auch andere Autoren brechen mit dem tradierten Bild der Wissenschaft und ihrem Bestreben nach absoluter Wahrheit¹⁶. Karin Knorr-Cetina beschreibt 1984 in ihrem Buch „Die Fabrikation von Erkenntnis: zur Anthropologie der Naturwissenschaften“, dass Entscheidungen in den Naturwissenschaften in einem offenen Feld von Möglichkeiten getroffen werden und dieses „nicht zur ‚Schließung‘ bringen“ (Knorr-Cetina 1984: 63). Sie verweist auf „die situationale Kontingenz und die lokale ‚Ansässigkeit‘ wissenschaftlicher Operationen“ (ebd.: 64). Wissenschaftliche Produkte werden durch „bestimmte Akteure an einem bestimmten Ort und zu einer bestimmten Zeit fabriziert und verhandelt“ (ebd.). Wissen entsteht also in einem Kontext von Raum, Zeit und lokalen Akteuren; sie sind Produkte, die aus der jeweiligen Situation heraus geboren werden und sind somit „abhängig von Gelegenheiten“ (ebd.: 65). Die Arbeitsweise in diesem Kontext vergleicht Knorr-Cetina mit der eines *bricoleur* oder *tinkerer*, also eines Bastlers oder Tüftlers (s. auch Kap. 3.2.3). Sie zitiert den Biologen Jacob, der das Bild des *tinkerers* (Tüftlers) verwendet, um die biologische Evolution als spielerischen Zufallsprozess zu bezeichnen. Jacob beschreibt: „...ein *tinkerer* ... weiß nicht, was er produzieren wird, aber er verwendet alles, was er um sich herum findet ..., um irgendein praktikables Objekt herzustellen ... [Im Gegensatz zum Ingenieur] bringt es der *tinkerer* immer fertig, mit dem, was ihm gerade in die Hände kommt, auszukommen. (...) oft verwendet der *tinkerer*, ohne ein wohldefiniertes Langzeitprojekt im Auge zu haben, das Material in ungebräuchlicher Weise, um daraus ein neues Objekt zu produzieren ... [Diese Gegenstände] repräsentieren nicht das perfekte Produkt eines planvollen engineering, sondern mehr ein ‚Flickwerk‘ von Resten, die zusammengefügt wurden, je nachdem, wie sich die Gelegenheit ergab ...“ (Jacob in Knorr-Cetina 1984: 64-65; kursiv im Original).

Experimentalpraktiken

Welchen Bezug hat die Produktion von Wissen und Nichtwissen nun zum Thema des Experimentellen allgemein und zu Experimenten in der Planung im Speziellen? Eine Brücke schlagen „Realexperimente“, die in dem gleichnamigen Forschungsprojekt an der Universität Bielefeld genauer untersucht worden sind (vgl. Groß et al. 2005; s. auch Kap. 2.2.2). Ausgangspunkt des Projektes ist die Feststellung, dass „immer mehr Forschungsprozesse in die Modernisierungspraxis der Gesellschaft hineinreichen“ (ebd. 2005: 28). Angesichts von Genforschung oder Elektrosmog leben wir in einer Welt von Experimenten. Wir sind Teil eines großen Experiments, in dem Nichtwissen über die Auswirkungen von neuen Forschungen und zukünftigen Entwicklungen unser Leben bestimmen. Als „Realexperimente“ werden also menschliche Eingriffe in das natürliche Ökosystem, die reale Umwelt verstanden, die durch Lernprozesse modifizierbar, aber nicht reversibel sind. „Das Konzept des Realexperiments geht von dem Normalfall aus, dass man relativ viel über das, was man nicht weiß, wissen kann, und das Ausprobieren der effektivste Weg ist, sich selbst zu korrigieren und weiterzukommen“ (Groß et al. 2005: 12). So positionieren die Autoren Realexperimente in der aktuellen Diskussion um Wissensgesellschaft, Wissen und Nichtwissen. Wolfgang Krohn schreibt dazu: „In der Wissensgesellschaft verliert jedoch auch die Wissenschaft den Status ihrer institutionellen Exklusivität. Theorie und theoriegestützte Vermutungen werden nicht mehr nur im handlungsentlasteten Diskurs der Wissenschaft kommuniziert, sondern im handlungsorientierten Kontext politischer und wirtschaftlicher Entscheidungsfindung. Experimente und experimentgestützte Vorgehensweisen besitzen nicht mehr die Unschuld einer rücknehmbaren Handlungsprobe, sondern wirken auch beim Fehlschlag weiter. [...] Der Drehpunkt dieses Wandels ist der Umstand, dass in unserer Gesellschaft Wissen zunehmend *erzeugt* wird in Kontexten der Anwendung. Die Forschung verlässt das institutionelle Gehäuse der Wissenschaft und durchdringt viele Bereiche der Gesellschaft. [...] Die Erzeugung von Wissen im Kontext seiner Anwendung benutzt zwar die Methodik der Forschung, kann aber nicht mehr auf die institutionelle Trennung zwischen Erzeugung und Anwendung von Wissen rekurrieren“ (Krohn 2003: 111; kursiv im Original).

Wissenschaftliches Wissen und Forschungspraktiken erzeugen, so Wolfgang Krohn, zwangsläufig Risiken des Nichtwissens wenn sie in Anwendungskontexten als Ressourcen genutzt werden (vgl. ebd.). „Bisher wurde diese Dynamik von Wissen und Nichtwissen auf Wissenschaft und Technik beschränkt. Versuch und Irrtum waren auf diesen sozialen Raum begrenzt, da nur so die mit der systematischen Wissensproduktion verbundenen Risiken gesellschaftlich akzeptabel waren. Diese Grenze zwischen der Wissenschaft und anderen gesellschaftlichen Teilbereichen wird nun in der Wissensgesellschaft durchlässig“ (Heidenreich 2003: 45). Auch Wehling diagnostiziert „eine Verschiebung vom gewussten, innerwissenschaftlich spezifizierten und reduzierbaren Nichtwissen“ hin zu „Phänomene[n] des latenten, unerkannten Nichtwissens und/oder eines schwer auflösbaren und nicht ohne weiteres in erfolversprechende Forschungsstrategien übersetzbaren Nichtwissens“ (Wehling 2003: 128).

Da neues Wissen also immer auch die Möglichkeit birgt, neues Nichtwissen zu erkennen, werden „Realexperimente“ von den Forschern als möglicher

Umgang mit Nichtwissen umschrieben. „Zentral für das Konzept der Realexperimente ist, dass die Wissensanwendung von erprobtem Wissen in neuen Umgebungen immer auch einen Schritt der weiteren Wissenserzeugung darstellt. Die aus vorsichtigen Probierprozessen entstehenden Erfahrungen können so – trotz einzelner Fehlschläge, die es sowieso gibt – gezielt verarbeitet werden. Auf diese Weise kann die Anwendung von Wissen mit dem Erwerb von Wissen verknüpft werden“ (Groß et al. 2005: 15). Das Modell dieses schrittweisen, reflexiven Lernens ist ein „kontinuierlicher, die Technikimplementation begleitender, beobachtender und immer wieder korrigierender Lernprozess. Dementsprechend geht es [...] nicht primär darum, anfängliche ‚Irrtümer‘ mithilfe neuer Fakten aufzudecken, sondern unerkanntes Nichtwissen zunächst in erkanntes Nichtwissen und dann in Wissen und machbare Problemlösungen zu verwandeln – wobei aber wiederum neues (unerkanntes) Nichtwissen erzeugt wird“ (Wehling 2003: 133).

Die Suche nach neuem Wissen geht in der modernen Wissensgesellschaft mit der Anwendung erprobtem und gesichertem Wissen Hand in Hand. „Häufig führt die Anwendung zur Entdeckung von Wissenslücken und neuen Unsicherheiten, wobei gleichzeitig neue Entscheidungen über Eingriffe auf der Basis von unvollständigem und lückenhaftem Wissen getroffen werden müssen“ (Groß et al. 2005: 15f.). Eine experimentelle Wissensgesellschaft beurteilen die Autoren wie folgt: Sie „verleiht ihrem Wandel notwendigerweise Züge der Ungewissheit sowie der Generierung von immer neuem Nichtwissen. Darauf muss sie ihre Institutionen entsprechend einrichten. Je stärker diese Institutionen die realexperimentellen Prozesse explizit machen, desto genauer bildet die idealtypische Definition des Realexperiments im Sinne unseres Gestaltungszyklus den Rahmen der mit Wissenserwerb und Wissensverwendung verbundenen gesellschaftlichen Modernisierungspraxis“ (ebd.: 210). Die Durchdringung von experimentellen Praktiken wie die der Realexperimente hat folgende Vorteile: „Diese experimentelle Praxis ist mehr als Versuch und Irrtum. Sie ist ein systematischer Versuch, mit Ungewissheiten kollektiv umzugehen und aus Erfahrungen zu lernen. Die Vorteile einer solchen experimentellen Strategie liegen auf der Hand. Es können beständig neue Wege und Lösungen entwickelt und umgesetzt werden“ (Heidenreich 2003: 45).

Erfahrungswissen und subjektivierendes Handeln

In der Regel wird Wissen mit wissenschaftlichem Wissen gleichgesetzt. Mit der Ausformung der Wissensgesellschaft, die als „zunehmende Bereitschaft zur Infragestellung eingelebter Wahrnehmungs- und Handlungsmuster“ (Heidenreich 2003: 46) verstanden wird, lässt sich momentan eine „Pluralisierung von Wissensformen, Wissensakteuren und Orten der Wissensproduktion“ (Wehling 2003: 119) beobachten. Neben dem wissenschaftsbasierten Wissen werden Erfahrungswissen, heterogene Wissensformen (vgl. Böschen & Schulz-Schaeffer 2003: 10) sowie „Alltagswissen und implizites Wissen“ (Böhle 2003: 143) immer wichtiger und akzeptierter. Zunehmend sind wissenschaftliche Einrichtungen nicht mehr die einzigen und zentralen Orte der gesellschaftlichen Wissensproduktion. Experimentelle Praktiken finden sich vermehrt auch außerhalb des wissenschaftlichen Labors, wo „*erfahrungsbasiertes, technisches oder organisatorisches Wissen*“ (Heidenreich 2003: 36; kursiv im Original) zu finden ist. „Neben die ‚Wissensproduktion‘ in ausdifferenzierten, handlungsentlasteten Kontexten treten andere, gesell-

schaftlich stärkere eingebettete Formen der Wissensproduktion“ (ebd.: 36f.). Indem abstraktes, wissenschaftliches Wissen rekontextualisiert wird, gewinnt Erfahrungswissen an Bedeutung.

Einen genaueren Blick auf das Verhältnis zwischen wissenschaftlichem Wissen und Erfahrungswissen richtet Fritz Böhle (Böhle 2003: 142ff.). In einer idealtypischen Gegenüberstellung beschreibt er Erfahrungswissen als ein Wissen, das „in Verbindung mit praktischem Handeln generiert wird“, auf „konkrete situative Gegebenheiten“ bezogen und an „subjektive Erfahrungen“ (ebd.: 147) von Personen gebunden ist. Wissenschaftliches Wissen wird dagegen als personen- und kontextunabhängig „aus der Distanz zu praktischem Handeln [...] gewonnen“ (ebd.) und dem Erfahrungswissen grundsätzlich überlegen dargestellt (vgl. ebd.: 148). Mit der Akzeptanz von Erfahrungswissen gewinnt auch die Rolle sinnlicher Wahrnehmung als „Teilhabe und Erspüren der Wirklichkeit“ (ebd.: 165), Intuition sowie Leidenschaft und Geschick für die Generierung von Wissen an Bedeutung, allerdings weniger als „Medien der Erkenntnis“ denn als „Voraussetzung wissenschaftlichen Erkennens“ (ebd.: 152). Diese praktische Erfahrung wird jedoch im wissenschaftlichen Kontext als nicht „richtiges“ Wissen abgewertet. „Die ‚Nähe zu den Dingen‘ gilt nicht als Vorteil, sondern im Gegenteil als Gefahr der subjektiven Verzerrung und als Risiko einer zwar mannigfaltigen, aber letztlich blinden Wahrnehmung“ (ebd.).

Böhle behauptet nun, dass eine praktische Anwendung wissenschaftlichen Wissens ein planmäßig-objektivierendes Handeln erfordert. „Planmäßiges Handeln beruht darauf, dass vor dem praktischen Vollzug des Handelns ein Wissen vorhanden ist, mit dem Ziele, Mittel und Wege eruiert und festgelegt werden können. Die Generierung und Aneignung von Wissen steht hierbei gegenüber dem praktischen Vollzug des Handelns in einem hierarchischen und sequenziellen Verhältnis: Praktisches Handeln erscheint hier primär als Vollzug der Planung und dient bestenfalls zur Überprüfung vorhandenen Wissens, nicht aber als Medium der Generierung von Wissen“ (ebd.: 155). Böhle kommt zum Schluss, dass sich aus praktischem Handeln gewonnenes Erfahrungswissen nicht einfach objektivieren lassen kann. Als Beispiele nennt er z.B. das „Gespür und Gefühl für Maschinen; die Beurteilung von technischen Abläufen und Bearbeitungsvorgängen anhand von Geräuschen; das Erahnen einer Störung [...]; das blitzschnelle Entscheiden ohne langes Nachdenken; die intuitive Suche nach Ursachen [...]; Improvisationsgeschick bei der Bewältigung komplexer Situationen; das Lesen zwischen den Zeilen“ (Böhle 2003: 163). Mit der Thematisierung von Gespür, Intuition und implizitem Wissen als wichtige Elemente des Erfahrungswissens wird das „rational nicht unmittelbar Nachvollzieh- und Begründbare nicht mehr einfach ausgegrenzt, sondern als Ressource für praktisch notwendiges und nützliches Wissen begriffen“ (ebd.: 164). Böhle verweist in diesem Zusammenhang auf die Verschränkung von praktischem Handeln und Denken von Donald A. Schön (reflection-in-action) im Unterschied zum Modell des planmäßigen Handelns (vgl. ebd.: 166).

Dem objektivierenden Handeln, das mit wissenschaftlichem Wissen und objektivierbarem Erfahrungswissen korrespondiert, stellt er ein „subjektivierendes Handeln“ (ebd.: 167) gegenüber. Er nennt es subjektivierend, „weil zum einen subjektive Faktoren wie Gefühle und Empfindungen nicht ausgegrenzt

werden, sondern konstitutive Elemente sind und weil zum anderen die Umwelt, auf die sich das Handeln bezieht, primär in ihrer subjektiv bedeutsamen Relevanz und als bzw. wie ein Subjekt wahrgenommen wird. Nicht Distanz und Trennung, sondern die Verbindung und die Gemeinsamkeiten mit dem ‚Gegenüber‘ sind dabei die Grundlagen der Generierung von Wissen. Dieses Wissen ist eingebunden in praktisches Handeln und hiervon nicht ablösbar“ (ebd.: 167). Zu den Merkmalen und Besonderheiten eines subjektivierenden Handelns zählt er eine „komplexe sinnlich-körperliche Wahrnehmung“ (Informationsquellen sind u.a. Geräusche, Farbschattierungen, Gerüche, Atmosphäre und Stimmung), die nicht vom subjektiven Empfinden getrennt ist (ebd.: 167). Wichtiger Unterschied zum planmäßigen, objektivierbaren Handeln ist, dass „Planung und Ausführung von Handlungsvollzügen nicht getrennt, sondern unmittelbar miteinander verschränkt sind“ (Böhle 2003: 168; s. auch Kap. 2.3.2 und 3.1.1). Es ist ein Vorgehen, das als „dialogisch-interaktiv sowie explorativ und herantastend“ (ebd.) beschrieben werden kann. „Praktisches Handeln dient dabei nicht nur zur Ausführung vorangegangener Analyse und Zielsetzung (Planung); es ist vielmehr selbst ein Mittel, um Eigenschaften und Wirkungsweisen konkreter Gegebenheiten zu erkunden wie auch Handlungsziele zu entwickeln, zu konkretisieren und zu modifizieren“ (ebd.). Böhle kommt zum Schluss, dass das subjektivierende Handeln unverzichtbare Ergänzung des objektivierenden Handelns gerade deshalb ist, da wissenschaftlich-objektivierende Handlungsweisen außerhalb des Labors und kontrollierbarer Projekte an seine Grenzen stößt. Wo Einflüsse und Rahmenbedingungen vielfältiger und komplexer werden, erweist sich subjektivierendes Handeln als sinnvollere Handlungsweise. Erfahrungswissen wird nicht mehr abgewertet und durch objektivierendes Handeln zu ersetzen versucht, sondern als unverzichtbare Ergänzung zu wissenschaftlichem Wissen berücksichtigt (vgl. ebd.: 170).

Experten und Laien

In seinem Buch „Das neue Paradigma der Psychologie“ (1989) kritisiert Werner Stangl, dass wissenschaftliche „Erkenntnisse nur noch wenig mit Menschen zu tun haben, daß die Wissenschaft bzw. der Wissenschaftler mit dem Wissen - wenn es einmal in seinen ‚Besitz‘ gelangt ist - nichts anfangen kann, daß er es nicht mehr loswerden kann, sondern allein dazu verwendet, innerhalb der *scientific community* damit zu jonglieren und dadurch seine Position zu festigen. M.E. ist Wissen und Erkenntnis von dem Augenblick an wertlos, indem es vom individualen und sozialen Prozeß der Produktion losgelöst wird und somit vom Individuum und seiner Welt unabhängig ist“ (Stangl 1989: 125; kursiv im Original). Mit der Pluralisierung des Wissens, einer „Subjekt- und Kontextbezogenheit von Wissen“ (Böhle 2003: 145) und einer „Inklusion aller für die Gestaltung sozialer Praxis bedeutsamen Wissensformen in das Universum geltenden Wissens“ (Wilke in Böhle 2003: 145) verändert sich momentan das Verhältnis von Experten und Laien. Wissenschaftliches Wissen obliegt nicht mehr nur Experten. Es „scheint zunehmend [...] zu einer Angelegenheit aller Akteure in der Praxis zu werden. An die Stelle der (Fremd-) Verwissenschaftlichung durch Experten tritt demnach die Selbst-Verwissenschaftlichung praktischen Handelns. Jeder hat Zugang zu Expertenwissen, kann sich wissenschaftliches Wissen aneignen und in praktisches Handeln umsetzen“ (Böhle 2003: 170). Mit einem „subjektivierenden Handeln“ werden auch „gesellschaftliche Akteure in der Praxis sowohl in die Generierung wissenschaftlichen Wissens als auch in seine praktische An-

wendung einbezogen. Die Herrschaft der Experten wird aufgeweicht und die Verfügung über Wissen demokratisiert“ (ebd.: 171).

Experimente sind eigentlich die Domäne wissenschaftlicher Experten. Als Experte wird ein „Sachverständiger“ oder „Kenner“ bezeichnet, also jemand, der in einem speziellen Gebiet durch theoretisches Wissen und/oder praktische Erfahrung besonders gut Bescheid weiß. Der Bedarf an Experten hat mit steigender Wissensspezialisierung und Arbeitsteilung zugenommen (vgl. Hartfiel 1972: 170). Gleichzeitig hat aber auch eine Übertragung dieses Expertenwissens als Allgemeingut in den alltäglich Bereich der Laien stattgefunden. Experimente dienen dabei als Anschauungsmaterial der Nachvollziehbarkeit; sie erweitern Erfahrungen durch konkretes Handeln. Durch experimentelles Arbeiten wird den Laien die Entstehung des Wissens direkt vor Augen geführt. Ein enger Bezug zwischen Gesellschaft und Wissenschaft (vgl. Nowotny et al. 2004) erfordert aber auch, dass sich Wissenschaftler ihrerseits Menschen und der realen Gesellschaft öffnen und versuchen, sie zu verstehen (vgl. Rauner 2002). Rupert Sheldrake wünscht sich eine „komplementäre Beziehung zwischen nichtprofessionellen und professionellen Forschern“, um die Naturwissenschaften wieder „von den Wurzeln her zu speisen (Sheldrake 2006: 13).

2.2 Die reale Welt

„All life is experimentation. Every spontaneous or voluntary association is an experiment. Every conscious or unconscious acquiescence in a habit is an experiment. [...] Each civilization in the world today, each mode of living side by side within or in between the several civilizations is an experiment.“

Albion W. Small, 1921/17

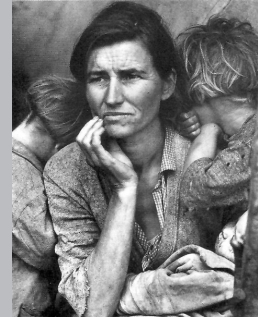


Abb.2.20: Migrant Mother, Nipomo, California, 1936, Foto von Dorothea Lange

2.2.1 Gesellschaft als Experimentierraum

Die Durchdringung von Experimenten in verschiedene Lebensbereiche und eine Vorstellung von *Gesellschaft als Experiment* etablierte sich im 19. Jahrhundert (s. Kapitel 2.1.1). So wurde in der Chicagoer Schule der Soziologie des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts der Entwicklungsprozess der Gesellschaft selbst als ein experimenteller verstanden. Wie in Kap. 2.1.2 beschrieben wurde, versuchte man in den Anfängen der Soziologie, die eigenen Ansätze und Theorien dadurch zu objektivieren, dass man Sprache und Methodologie von den Naturwissenschaften übernahm. Dies drückte sich z.B. in der Beschreibung der Gesellschaft bzw. *Stadt als Labor* aus. In einem Artikel über die „Zukunft der Soziologie“ stellt der amerikanische Soziologe Albion W. Small fest, dass das ganze Leben Experimentieren ist; jede Zivilisation, jede einzelne Lebensart ist ein Experiment (vgl. Small in Groß et al. 2005: 61). Im Weiteren führt er aus, was dies für soziologische Forschung bedeuten könnte: „All the laboratories in the world could not carry on enough experiments to measure a thimbleful compared with the world of experimentation open to the observation of social science. The radical difference is that the laboratory scientists can arrange their own experiments while we social scientists for the most part have our experiments arranged for us“ (Small in ebd.: 62). Hier wird eine veränderte Auffassung vom Experimentieren deutlich, die sich nicht auf die Methode des wissenschaftlichen Experiments gründet. Vielmehr ist die Gesellschaft selber experimentell und das soziale Leben Grundlage des Experimentierens. Die Gesellschaft und Städte, wo sich gesellschaftliches Leben in besonders dichter Weise abspielt, ist komplex und von unvorhersagbaren Einflüssen geprägt. Da sich Stimmungen und Verhalten von Menschen im Laufe der Zeit ändern, sind Ereignisse nicht generalisierbar und prognostizierbar.

In der Tradition der Chicagoer Schule wurden soziale Prozesse allgemein als Experimente verstanden, „die von der Gesellschaft selbst durchgeführt werden und mit der strukturellen Komplexität und mit den unvorhersagbaren Dynamiken des Stadtlebens umzugehen hatten“ (Groß 2005: 64f.). In dieser Auffassung stand der Forscher als Kontrolleur nicht außerhalb des Experiments; vielmehr war er als Beobachter Teil seiner Untersuchung. Die für die Chicagoer Schule typische Forschungsprogrammatische war eine Beobachtung sozialer Phänomene in ihrer natürlichen Umgebung (natural setting). Teilweise wurde so weit gegangen, dass Forscher und Studenten für einen bestimmten Zeitraum am Ort ihrer Untersuchung lebten, um die zu untersuchenden Lebensbedingungen besser zu erforschen und Rückschlüsse und Verbesserungen besser erstellen zu können¹⁸. Wichtiger Bestandteil dieser Forschung war der der genauen Beobachtung. Dies setzte nach Robert

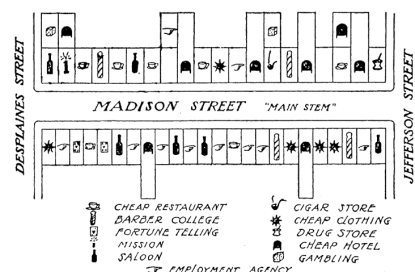


Abb.2.21: Abbildung aus Nels Anderson, *The Hobo. The Sociology of the Homeless Man*, Chicago, 1923 – Einrichtungen und Geschäfte für Hobos entlang der Madison Street, Chicago

Ezra Park (1864-1944), Leitfigur der Chicagoer Schule, voraus, dass zunächst ein Blick für die Besonderheiten der Großstadt zu entwickeln war. „In seiner Lehre ging es Park vorrangig darum, den Studenten die Kunst des ‚Sehens‘ – ‚the art of looking‘ – zu vermitteln, was zuallererst hieß, die Scheuklappen loszuwerden, mit denen sie durchs Leben gingen. ‚Go into the district‘, ‚Get the feeling‘, ‚Become acquainted with people‘ – in diesen aus heutiger Sicht banal anmutenden Anweisungen ist die fundamentale Prämisse der Chicagoer Stadtsoziologie enthalten: das Studierzimmer zu verlassen und sich in das ungesicherte Terrain des ‚wirklichen Lebens‘ zu begeben, sich, im wahrsten Sinne des Wortes, Erfahrungen auszusetzen. In dieser Hinsicht kann von dem Studium mit seiner Unterseite auch von einem ‚sozialen Experiment‘ mit kathartischer Wirkung gesprochen werden“ (Lindner 2004: 117). Bei der Untersuchung des „wirklichen Lebens“ war das methodische Prinzip einer strikten teilnehmenden Beobachtung nicht immer möglich, wohl auch nicht gewollt. „Eher entspricht das Vorgehen den Rechartechniken eines Reporters oder Detektivs“ (ebd.: 139). Dieses Vorgehen brachte den Forschern dieser Richtung von den Vertretern einer exakten Forschung das Stigma des Defizitären ein. „Das hat gerade in der qualitativen Soziologie zu einem Pseudo Szientismus geführt, der eher einem Forschungsverhinderungsinstrumentarium gleicht, weil er naturwissenschaftliche Exaktheit durch den ‚Fetischismus der Methode und Technik‘ (Mills) nachzuahmen sucht und dadurch Neugier und Vorstellungsvermögen, die eigentlichen Basiselemente qualitativen Vorgehens, verkümmern lässt. Nicht methodische Rigorosität, sondern soziologische Phantasie ist charakteristisch für die Chicagoer Stadtforschung. Was verlangt oder besser, was stimuliert wurde, waren Einfallsreichtum und Findigkeit bei der Recherche“ (Lindner 2004: 140f.).

Abb.2.22-23: Die reale Welt: Arbeiter und ihre Familien in Amerika der 1930er Jahre



Die Beobachtung der Gesellschaft als Experiment, die Kunst des Sehens zur Produktion von soziologischem Wissen war bei den Soziologen der Chicagoer Schule also von großer Bedeutung. Nach ihrer Auffassung war die gesellschaftliche Anwendung von neu gewonnenem Wissen und der Gestaltung von daraus resultierenden Strategien, um dieses Wissen wieder in die Gesellschaft einzuspeisen, von zentraler Bedeutung für Sozialreformen. Dieser „Zusammenhang von wissensbasierter, strategischer Handlung und methodologisch geleiteter Beobachtung“ (Groß et al. 2005: 63) der Handlungen ist besonders hervorzuheben. Die Idee der Chicagoer Schule zum Experimentieren in der Gesellschaft verlor am Ende der 1930er Jahre an Bedeutung und machte einer eher an die Naturwissenschaften angelehnten Vorstellung des Experiments Platz. Von da an wurde wieder der Versuch unternommen, sich methodologisch an ein von den Laborwissenschaften entlehntes Verständnis von Experimenten anzulehnen.

2.2.2 Realexperimente - Aspekte des rekursiven Lernens

„Das Konzept des Realexperiments geht von dem Normalfall aus, dass man relativ viel über das, was man nicht weiß, wissen kann, und das Ausprobieren der effektivste Weg ist, sich selbst zu korrigieren und weiterzukommen.“

Groß, Hoffmann-Riem & Krohn 2005: 12



Abb.2.24: Realexperiment Montrose Point, Chicago

Angesichts zunehmender Unsicherheit und Unvorhersagbarkeit zukünftiger Entwicklungen - hervorgerufen durch Globalisierung, umfassende Transformationen der Gesellschaft, ökologisch bedenkliche Umwelteinflüsse und komplexe, prekäre Lebensläufe - wird Gesellschaft in den letzten Jahren wieder verstärkt als Experimentierraum verstanden. Diese Erkenntnis wird nicht mehr nur in den Sozialwissenschaften erkannt und diskutiert. In Kapitel 2.1.4 wurde bereits auf „Realexperimente“ eingegangen, die hier noch genauer vorgestellt werden sollen. Sie verdeutlichen nicht nur Prozesse des Lernens und der Wissenserzeugung, sondern zeigen auch, dass Experimente, die in der „realen Welt“ durchgeführt werden, mit der Komplexität sozialer und ökologischer Bedingungen umgehen müssen. In ihrem Buch „Realexperimente“ diskutieren Matthias Groß, Holger Hoffmann-Riem und Wolfgang Krohn „ökologische Gestaltungsprozesse in der Wissensgesellschaft“ (vgl. Groß et al. 2005)¹⁹. Aufbauend auf einer theoretischen Auseinandersetzung mit historischen und gesellschaftswissenschaftlichen Aspekten des Experimentierens werden vier spezifische Fälle realexperimenteller Praktiken vorgestellt. Aus der Analyse dieser Fallbeispiele ziehen die Autoren die Erkenntnis, dass „sorgfältige Planung ebenso wie Offenheit für Überraschungen zu robusten Gestaltungsprozessen beitragen“ (Groß et al. 2005: Buchumschlag). Daraus leiten sie ab, dass Realexperimente „keine minderwertige Variante des Experimentierens im Labor, sondern eine für die Wissensgesellschaft charakteristische Form der Wissenserzeugung und Zukunftsgestaltung sind“ (ebd.). Sie sind „ein Innovationsmodus der Wissensgesellschaft gerade dort, wo die Komplexität der Sachlage und die Risiken des Entscheidens es nicht zulassen, Zukunftsmodelle zu entwerfen, die durch Wissen abgesichert und im Spektrum der Interessen konsensfähig sind. Die Risiken des lernbereiten Ausprobierens sind in einer dynamischen Gesellschaft am Ende die geringsten“ (ebd.: 214).

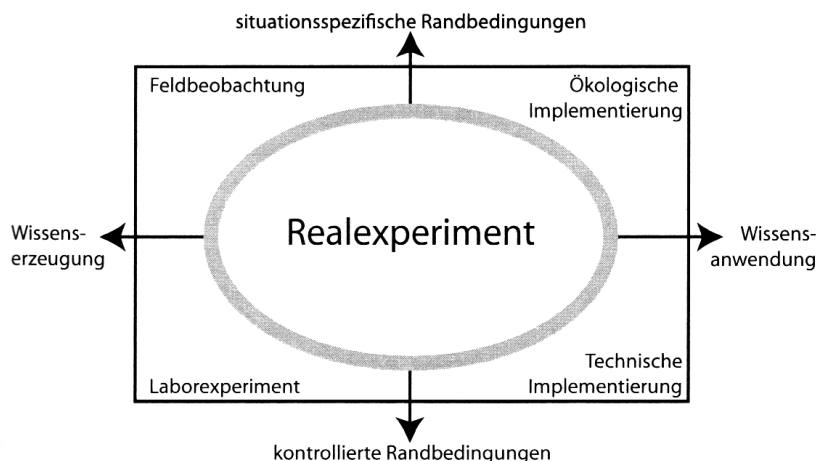


Abb.2.25: Einordnung von Realexperimenten in die Typologie des Experimentierens (Groß et al. 2005: 19)

Realexperimente werden als Gegenstück zu Laborexperimenten sowie virtuellen Experimenten und Simulationen am Computer verstanden; sie sind Interventionen in Ökosysteme durch den Menschen, werden also im realen Untersuchungsraum durchgeführt. Wenn das Experimentieren nicht in isolierten Laboratorien, sondern im offenen Raum des gesellschaftlichen Wandels stattfindet, verliert es seinen Sonderstatus als rücknehmbares und konsequenzloses Probehandeln (s. Kapitel 2.1.2). Es wird zu einer Innovationsdynamik, das zwar auch aus fehlgeschlagenen Experimenten lernt, nicht aber in einen Zustand vor dem Beginn des Experimentierens zurückkehren kann. In diesem Sinne werden mit Realexperimenten Risiken der Forschung (z.B. der der Genforschung) in die Gesellschaft getragen, wo durch ihre Anwendung in der Realität neues Wissen entsteht. „Das Präfix ‚real‘ verweist darauf, dass es sich um Experimentierprozesse handelt, die nicht in der Sonderwelt der wissenschaftlichen Laboratorien, sondern in der Gesellschaft stattfinden. [...] In Realexperimenten geht es zwar ebenso um gezielte Eingriffe und um Erkenntnisgewinn, jedoch nicht in erster Linie um Forschung und neues Wissen“ (Groß et al. 2005: 11). Die Autoren entwickeln in ihrem Buch eine Theorie zu Realexperimenten mit dem Ziel, derartige Interventionen in Zukunft erfolgreicher gestalten zu können. Im Gegensatz zu herkömmlicher Grundlagenforschung verbinden Realexperimente eine kontinuierliche Wissensgenerierung im Rahmen so genannter „rekursiver Lernprozesse“ (ebd.: 15) unmittelbar mit der Wissensanwendung. Sie sind als „interpretierbare Eingriffe“ (Groß & Hoffmann-Riem 2003) zu verstehen: Es entsteht ein „geschlossener Kreislauf, in dem der Eingriff beeinflusst, was beobachtet wird – und in dem das Ergebnis der Beobachtung wiederum die Gestaltung des Eingriffs beim nächsten Durchlauf durch den Zyklus beeinflusst“ (Groß et al. 2005: 23).

Im Verständnis der Autoren sind Realexperimente der Versuch, sozial relevante Umweltprobleme unter kontrollierten Bedingungen zu lösen. Realexperimente werden als Prozess verstanden, der wechselseitige Aktionen und Reaktionen, Verstehen und Lernen einschließt. Dabei beziehen sie unterschiedliche Akteure, Experten und Laien, ein. Das Lernen und Verstehen durch Realexperimente erfolgt mit dem Erkennen und Akzeptieren von Wissenslücken, die erst durch die sozialen und natürlichen Einflüsse im realen Raum zu Tage treten. Anders als Laborexperimente, in denen Wissenschaftler ihre Ideen ohne Einschränkungen ausprobieren können und die soziale Belange und Bedingungen meist ausblenden, sind Realexperimente in soziale, ökologische und technische Gestaltungsprozesse eingebettet, die zusammenwirken und von vielen Akteuren getragen werden. Dabei ist der Experimentator selbst Teil des Experiments²⁰. „Bis zu einem bestimmten Maße sind alle sozialen Gruppen von den Planern bis hin zu den Beteiligten teilnehmende Beobachter“ (ebd.: 75). Realexperimente akzeptieren, dass es keine vollständige Absicherung aller Faktoren geben kann, beachten gleichzeitig aber auch, dass nicht alle Handlungsfolgen eines Eingriffs zu überblicken sind. Damit widersprechen sie einer scheinbar absoluten „Verlässlichkeit des Zukunftswissens“ (ebd.: 11)²¹.

Das Realexperiment findet in der Gesellschaft statt und wird von der Gesellschaft selber durchgeführt (vgl. ebd.:74). Demzufolge würde das Verständnis der experimentellen Gesellschaft das Konzept der Wissensgesellschaft insofern erweitern, als dass sie als auf experimentelle Praktiken aufbauende

Gesellschaft verstanden wird. Da diese Praktiken nur teilweise modelliert und simuliert werden können, sind ihre Ergebnisse „nicht voraussagbar und lassen sich besser als Prozesse ständigen Anpassens denn als endgültige Lösungen charakterisieren“ (ebd.). Die Autoren gehen davon aus, dass der soziale Wandel in modernen Gesellschaften zunehmend experimentelle Züge trägt, „durch die Erfahrungs- und Lernbereitschaft unterstützt werden“ (ebd.: 76).

Rekursives Lernen

Die Wissensgesellschaft ist von Unbestimmtheiten der Forschungsprozesse durchzogen, gleichzeitig ist sie bereit zum Lernen und zeigt ein Interesse am Unbekannten. „Zentral für das Konzept der Realexperimente ist, dass die Wissensanwendung von erprobtem Wissen in neuen Umgebungen immer auch einen Schritt der weiteren Wissenserzeugung darstellt. Die aus vorsichtigen Probierprozessen entstehenden Erfahrungen können so – trotz einzelner Fehlschläge, die es sowieso gibt – gezielt verarbeitet werden. Auf diese Weise kann die Anwendung von Wissen mit dem Erwerb von Wissen verknüpft werden“ (ebd.: 15)²². Dieser Prozess wird von Groß et al. als „rekursiver Lernprozess“ (ebd.) bezeichnet.

Die in diesem Modell illustrierte „Verknüpfung von Wissenserzeugung (Erkennen) und Wissensanwendung (Handeln) erlaubt es, aus Beobachtungen Folgerungen über das Nichtwissen zu ziehen. Dieses Nichtwissen kann zur Entstehung eines situationsspezifischen Wissens (Erkennen) beitragen, auf dessen Grundlage nun neue Eingriffe geplant werden können, die zu neuen Handlungen führen“ (ebd.: 15). Wichtiger Aspekt bei Realexperimenten ist dieser Prozess des rekursiven Lernens. Lernen ist dabei aber nicht das Ziel der Experimente, sondern ein Mittel, um die Experimentalziele zu erreichen. „Aufgabe des rekursiven Lernens ist die Optimierung der Experimentalanordnungen aufgrund von neuen Erfahrungen und Erkenntnissen“ (ebd.: 211). Die Autoren führen weiter aus: „Bei dieser Integration von Erkennen und Handeln gilt die experimentelle Methode nicht in erster Linie als ein Hilfsmittel der Wissenschaft zur Gewinnung allgemeiner theoretischer Sätze, sondern als eine Handlungsform, in denen Handlungsplanungen und Handlungsfolgen, Entwürfe und Überraschungen aneinander gebunden sind“ (ebd.: 57). In rekursiven Lernprozessen spielen Laborwissen, Realexperimente und eine offene Beobachtung ineinander.

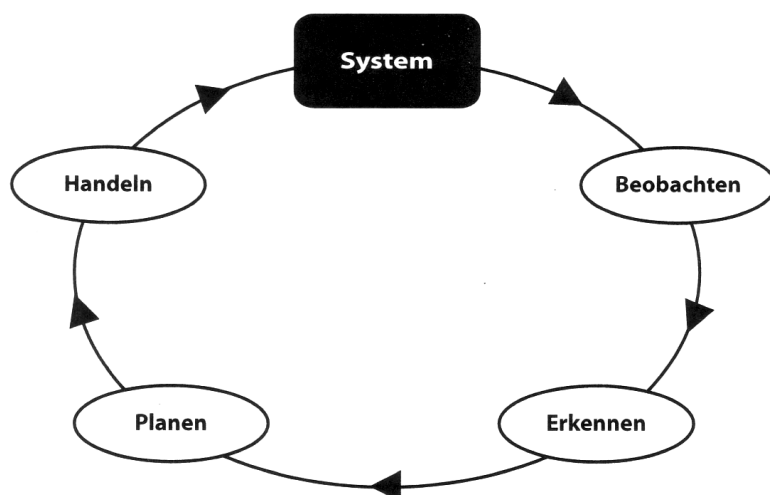
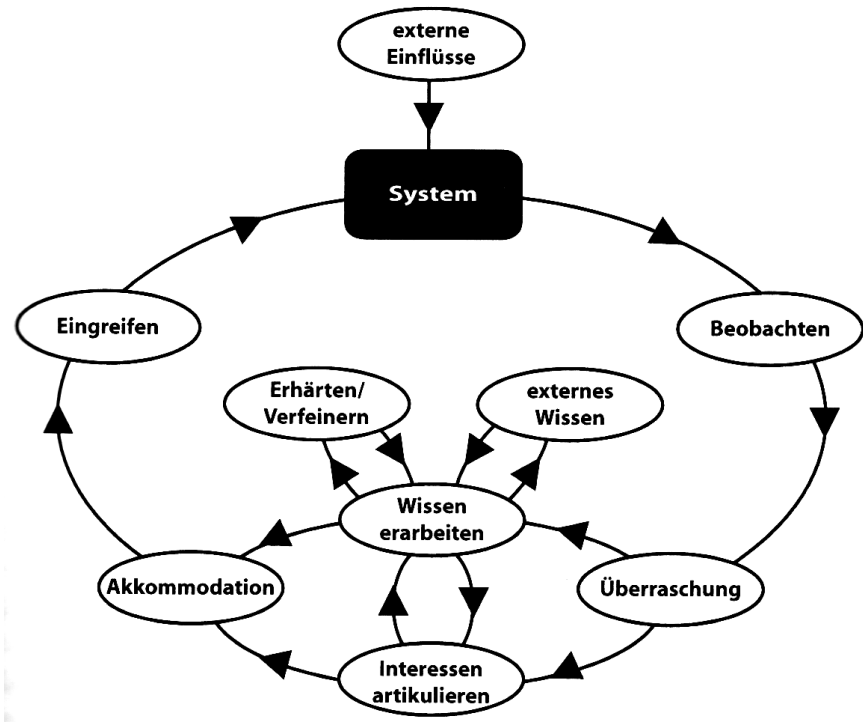


Abb.2.26: Einfacher rekursiver Lernprozess (Groß et al. 2005: 15)

Aspekte der Überraschung und Akkommodation

Da die Wissensgenerierung in der Wissensgesellschaft eine Pluralität der Teilnehmer und Heterogenität der Kontexte mit sich bringt, reicht der oben dargestellte vierstufige rekursive Prozess aus Beobachten, Erkennen, Planen und Handeln für eine Analyse konkreter Fälle nicht aus. Groß et al. schlagen daher einen *erweiterten Gestaltungszyklus* vor, der als „interdisziplinärer Idealtypus“ (ebd.: 20) verstanden werden will und einen Kernablauf der vorgestellten Fallbeispiele darstellt.

Abb.2.27: Erweiterter Gestaltungszyklus (Groß et al. 2005: 21)



Wie im einfachen rekursiven Lernprozess beginnt auch der erweiterte Gestaltungszyklus mit der Beobachtung des Systems. Widersprechen bzw. weichen die Beobachtungen von den Erwartungen ab, sprechen die Autoren von *Überraschung* (vgl. ebd.: 21). Diese unkalkulierbaren Überraschungen setzen eine Überraschungsoffenheit voraus. Sie ist ein wichtiges Charakteristikum, um eine Weiterführung der Gestaltung auch angesichts von Versagen zu gewährleisten. „Überraschungsoffenheit beinhaltet ebenso eine Offenheit gegenüber dem Nichtwissen, indem auch Unsicherheiten und Grenzen des Wissens ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt werden. Es ist eine Voraussetzung für erfolgreiches ‚Handeln trotz Nichtwissen‘ (Böschen et al. 2004)“ (ebd.).

In Anlehnung an Robert Park und Ernest Burgess (1972) sprechen Groß et al. von einer *Akkommodation* bevor es zu einem Eingriff in ein System kommt. In dieser Phase müssen das neue Wissen und Interessenkonstellationen einander angepasst werden (vgl. ebd.: 22). Mit dem Begriff der Akkommodation lässt sich „die ‚aktive‘ soziale Einordnung und Integration als auch die Angleichung an natürliche Gegebenheiten beschreiben. [...] Mit ‚Akkommodation‘ lassen sich dann sowohl die kulturelle als auch die ökologische Seite der gesellschaftlichen Entwicklung fassen, egal, ob es sich um eine außer Kontrolle geratene Natur oder eine soziale Veränderung handelt“ (ebd.). Nach einer Akkommodation erfolgt laut erweitertem Gestaltungszyklus der Eingriff. In der

beschriebenen Abfolge ergibt sich dann ein geschlossener Kreislauf. In ihm beeinflusst der Eingriff, was beobachtet wird; das Ergebnis der Beobachtung beeinflusst wiederum die Gestaltung des Eingriffs beim nächsten Durchlauf durch den Zyklus, in dem auch das neue Wissen wieder in Frage gestellt werden kann (vgl. ebd.: 23).

Realexperimentelle Fallstudien

In ihrem Buch beschreiben und diskutierten Groß et al. vier Fallbeispiele: 1. Mkwaja Ranch, der Versuch, in der Savanne Tansanias Viehzucht zu etablieren; 2. Montrose Point, eine Parkgestaltung in Chicago; 3. der Sempachersee in der Schweiz: Er zeigt ein Wechselspiel zwischen kontrollierten Experimenten im Labor, Feldbeobachtungen und realexperimenteller Eingriffe zur Senkung des Phosphorgehalts im See; 4. ein Beispiel zu experimentellen Praktiken der deutschen Abfallentsorgung. Die Beispiele sollen illustrieren, wie sich aus der Suche nach neuem Wissen und der Anwendung erprobten Wissens rekursive Lernprozesse ergeben. Für die vier Fälle heben die Autoren zwei „Schlüsselinsichten“ hervor: 1. Das Konzept des Experiments, welches sie vorschlagen, wird als „strategische Intervention“ verstanden, „durch die eine sich schnell entwickelnde Gesellschaft institutionelle Bedingungen des innovatorischen Handelns schafft“ (ebd. 76), in der die Gesellschaft die Dynamiken ihres Wandels allerdings nie vollständig kontrollieren kann. 2. Beobachter und Akteur werden in die Mitte der experimentellen Praktiken gesetzt. „Produktion und Anwendung von soziologischem Wissen sind im fortlaufenden Prozess rekursiven Lernens aufeinander bezogen“ (ebd.: 76f.).

Beispiel Montrose Point

Das Beispiel *Montrose Point*, eine in den Michigansee ragende Halbinsel im Norden der Stadt Chicago, zeigt wie Realexperimente nach Auffassung der Autoren erfolgreich verstanden werden können. Die Parkgestaltung dieser

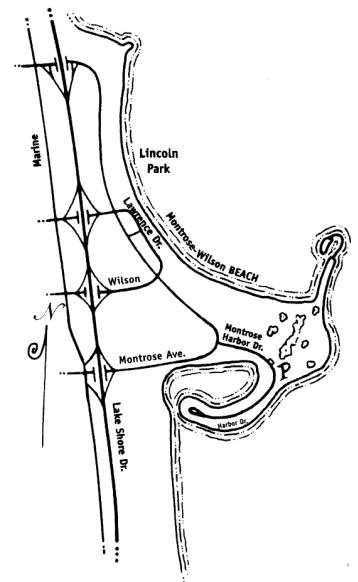
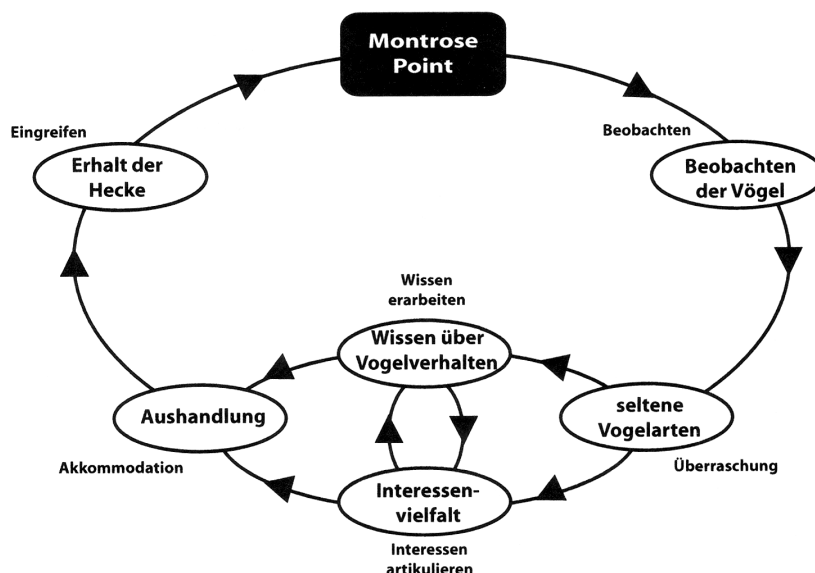


Abb.2.28-29: Ein rekursiver Lernprozess am Beispiel der „magic hedge“ (Groß et al. 2005: 132) und die Halbinsel Montrose Point heute mit der „magic hedge“ in der Mitte

Halbinsel im Sinne einer „Ecological Restoration“ zielt darauf, die vorhandenen menschlichen Eingriffe durch Renaturierung zurückzubauen und die Öffentlichkeit in diese Planung einzubeziehen, damit auch deren Bedürfnisse und Interessen berücksichtigt werden. Vorstellungen und Wünsche von Nicht-Wissenschaftlern (z.B. Anwohner) werden seit den 1990ern in den

Gestaltungsprozess aufgenommen. Die Laien „passen sich hier nicht an ein experimentelles Design an, sondern liefern selbst Anstöße für das experimentelle Vorgehen“ (ebd.: 24). In diesem Fall stand die Wissensanwendung über die Begrünung und ökologische Gestaltung städtischer Parks zunächst im Vordergrund. Gleichzeitig entwickelten die beteiligten Akteure das Ziel, aus der Gestaltungsarbeit weiteres Wissen auch über soziale Aspekte zu gewinnen. Neues Wissen (z.B. über das Rastverhalten von Vögeln) wird hier häufig aus eher situationspezifischen Versuchen gewonnen²³. Durch die Einbeziehung der Laien „können trotz der natürlichen Dynamik der Halbinsel und der gesellschaftlich bedingten Überraschungen im rekursiven Design des Gestaltungsprozesses Fehler korrigiert werden“ (ebd.: 111).

Groß et al. fassen folgende Erkenntnisse und Ergebnisse aus dem beschriebenen Projekt zusammen: „Dieses Beispiel illustriert, wie verschiedene Wissensformen und erkannte Lücken des Wissens (Nichtwissen) in Wechselwirkung mit den natürlichen Dynamiken zu immer neuen Entscheidungen führen und alte Gestaltungspläne verändern sowie bestehendes Wissen erweitern können“ (ebd.: 128). Im Weiteren stellen sie fest: „Erst in den Diskussionen und Auseinandersetzungen mit den Bootsbesitzern, den Anglern, den Landschaftsplanern, den Picknickern sowie den Ökologen kommt Wissen zur Sprache und damit an die Oberfläche der Diskussion [...]. Dies verdeutlicht, dass der Einbezug von Laien und Freiwilligen nicht unbedingt eine Verringerung wissenschaftlicher Rationalität oder eine Verlangsamung des wissenschaftlichen Erkenntnisprozesse mit sich bringen muss, sondern im Gegenteil – auf lange Sicht – wissenschaftliches Wissen erweitern und verbessern kann“ (ebd.: 129). Die Autoren bezeichnen diesen Prozess als „robusten Forschungs- und Gestaltungsprozess“ und verweisen auf den Terminus „soziale Robustheit“ wie er in der neueren Wissenschaftssoziologie eingefordert wird (vgl. Nowotny 1999; Nowotny et al. 2004). Als „realexperimentelle Vorgehensweise“ auf der Halbinsel beschreiben die Autoren den Prozess aus „Planung, Erwartung einer Überraschung, Monitoring, Dokumentation und Möglichkeit der Akkomodation“ (Groß et al. 2005: 131). Die Autoren sind davon überzeugt, dass die Gestaltung des Parks durch die Berücksichtigung lokaler ökologischer und sozialer Gegebenheiten an Robustheit und Unterstützung der Bürger auch bei eventuellen Misserfolgen gewinnt (vgl. ebd.). Montrose Point kann als „eine Verbindung von kontrollierten Randbedingungen mit situationspezifischen und trotzdem rekonstruierbaren Randbedingungen verstanden werden. [...] Aufgrund prinzipieller Wissensgrenzen kann nie im Voraus festgelegt werden, wie genau eine ökologische Gestaltung durchzuführen ist: Dies muss als ein fortlaufender Lernprozess aufgefasst werden, denn ökologische Gestaltungen sind in unserem Sinne stets dynamisch und offen“ (ebd.: 133).

Allgemeine Ergebnisse der Fallbeispiele

Die Ergebnisse aus den vier Fallstudien haben Groß, Hoffmann-Riem und Krohn im Hinblick auf die Zukunft des Experimentierens im Kontext der Wissensgesellschaft diskutiert. Realexperimente haben ihren Ursprung „in Modernisierungs- und Innovationskontexten, in denen Menschen sich der Notwendigkeit des Handelns trotz Nichtwissens und entsprechender Handlungsrisiken bewusst sind“ (ebd.: 209f.). Die Autoren sind davon überzeugt, dass mit Realexperimenten dem Umgang mit Unsicherheiten und Nichtwissen Struktur gegeben werden kann. „Lernbereitschaft durch Beobachtung

und Verarbeitung der Handlungsfolgen ist das charakteristische Merkmal von Realexperimenten“ (ebd.: 210). Diese können sich gesellschaftlich umso stärker durchsetzen, je mehr Betroffene des Wandels zu Beteiligten an dessen Design werden. Realexperimente zeichnen sich im Verständnis der Autoren dadurch aus, dass „sie erstens immer Strategien der Anwendung anerkannten Wissens im Kontext von gesellschaftlichen Problemstellungen und zweitens kontrollierte Randbedingungen mit situationsspezifischen Gegebenheiten kombinieren“ (ebd.). Einen Idealtypus kann allerdings nicht definiert werden.

Einige der beschriebenen Fälle bekommen den Status des Experimentierens nicht durch bewusste Entscheidungen, sondern „durch eine allmähliche *Zuschreibung* und neue *Interpretation* des Geschehens. Verursacht wurde dies entweder durch das Infragestellen von Alltagsroutinen, Selbstverständlichkeiten und Traditionen oder dadurch, dass sich vermeintlich als sicher eingeschätzte innovative Strategien als problematisch erwiesen. Alltagsroutinen können zusammenbrechen, weil neues Wissen ihre bisher unerkannten Gefahren aufdeckt oder weil ihre Ausweitung in inakzeptable Grenzbereiche führt“ (ebd.; kursiv im Original). Die Autoren vermuten, dass die Bereitschaft zum Durchspielen von Risiken in Realexperimenten sich erst durch die problematischen Überraschungen (dabei können sich Alltags- wie wissenschaftliches Spezialwissen in gleichen Maßen als trügerisch erweisen) ergibt. „Problematische Überraschungen führen immer auch zur ex post-Überprüfung dessen, was man hätte wissen können“ (ebd.: 213). Ein erfolgreiches Realexperiment muss daher bereits im Design die Risiken der Forschung und der Eingriffe transparent und diskursiv zugänglich machen sowie Risiken des Nichtwissens kommunizieren.

M E E R E S R U H

BlaU VerT EIS PinS
 K i x l i m b a U
 Gür-eL = Vier-eL = (K
 n a c k h l a u T)
 AbschiZ AbbelaiNN
 PsiN MirA XainmeS

& G i e r c h E &
 IhmS BlatterhahnS
 AtscheBteM AVstriA
 B h u ö c k e l S
 WintherO MahrahraH
 = KükülÖ ... KükülÖ =

PinS VerT WladnlaU
 Els WliesöntT GiulT
 & D i u r c h E &

Els ThautM Bhuöck
 AuthanD Y AuthanD
 K i x l i m b a U

Abb.2.30: „Meeresruh“, experimentelles Gedicht von Oskar Pastior

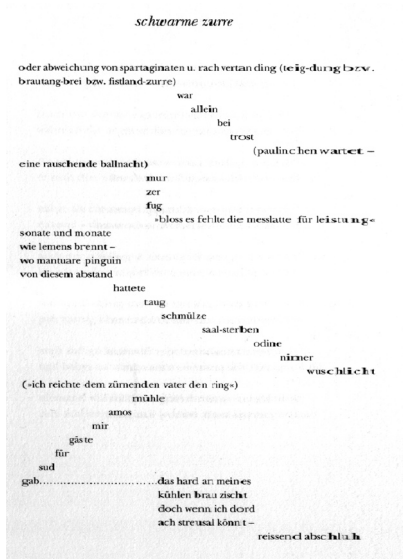


Abb.2.31: „schwarze zurre“, experimentelles Gedicht von Oskar Pastior, Auszug

2.3 Die künstlerische Welt

Allgemeingültige Definitionen zu dem, was experimentelle Kunst an sich bzw. das Experiment in den Disziplinen der Kunst (Literatur, Musik, bildende und darstellende Kunst) ist, gibt es nicht. Dennoch spielt es auch hier eine wichtige Rolle. Man könnte sagen: „Was dem Wissenschaftler das Labor, ist dem Künstler sein Atelier: ein Raum der Erweiterung der Erfahrung durch das Experiment“ (Volkswagen-Stiftung 2003). Obwohl es in einigen wenigen Bereichen Überschneidungen mit dem wissenschaftlichen Experiment gibt (dazu zählen z.B. die Erfindungen von Leonardo da Vinci oder fotografische Untersuchungen von Bewegungen), unterscheidet sich das künstlerische stark vom wissenschaftlichen Experiment²⁴. So ist es im Gegensatz zu diesem nicht unbedingt reproduzierbar oder zielgerichtet. Im Vordergrund steht das Bestreben, nach neuen Ausdrucksformen zu suchen, indem z.B. bekannte Materialien und Formen neu gestaltet werden; Dinge werden in einer neuen Weise gesehen, geformt oder getan, wie sie zuvor noch nicht betrachtet und behandelt worden sind. So wird z.B. in der experimentellen Literatur mit der Sprache als Material gearbeitet²⁵. Dabei kann es sowohl um den Materialcharakter der Schrift, die Wechselwirkung von Schrift und Bild (z.B. in der Visuellen Poesie)²⁶ als auch um die klanglichen Qualitäten der Sprache (z.B. in der Lautpoesie) gehen. So löste sich die Dichterin Friederike Mayröcker (* 1924) von der „Alltagsprache“, indem sie mit neuen Sprachformen zu experimentieren begann. Sie probierte „Montagetechniken“ aus, in denen sie alles zur Verfügung stehende Sprachliche zu etwas Neuem montierte: Straßenaufschriften, Gespräche, Briefe, Bücher (vgl. Mayröcker 2004).

Im künstlerischen Experiment nimmt die Kreativität als schöpferischer Akt, aus bekannten Bestandteilen Neues zu kreieren sowie Gewusstes mit neuen Erfahrungen zu verknüpfen, eine wichtige Rolle ein²⁷. Die Kreativität ermöglicht, neue Formen, Kombinationen oder Perspektiven zu entwickeln. Oft hilft der Zufall (z.B. Zeit) bei der Entdeckung und Herstellung von bisher Unbekanntem: Wenn Marcel Duchamp ein Gefüge aus Glas, Holz und Farbe über Jahre hinweg in seinem Atelier stehen lässt, um den sich darauf ansammelnden Staub schließlich ins Kunstwerk mit einzubeziehen, dann beeinflusst der Aspekt des Unvorhergesehenen und – in diesem Fall – der Faktor Zeit seine Arbeit in experimenteller Weise. Dieses Beispiel steht stellvertretend und sinnbildlich für künstlerische Arbeiten, bei denen durch eine neuartige Zusammensetzung, Verarbeitung oder Anwendungstechnik – und letztlich durch neue Betrachtungs- und Sichtweisen – bekannte Materialien in einem experimentellen Prozess Neues entstehen lassen. Im Allgemeinen lassen sich Künstler ziellos auf den Findungsprozess ein. Sie wollen etwas finden, was sie nicht gesucht oder vorher schon bedacht haben. In dieser Vorgehensweise lassen sie sich ganz auf das Experiment und seine äußeren Zufälle ein.

Die Charakterisierung als „experimentell“ (experimentelles Theater, Musik, Literatur usw.) verweist darauf, dass es sich um etwas Neues handelt, was sich außerhalb unseres gewohnten Wahrnehmungshorizonts bewegt, wodurch dieses Ungewohnte nicht selten als Provokation empfunden wird. Die konnotative Bedeutung des Wagnisses, des unter Unsicherheit oder Gefahr ablaufenden Versuches, die im Begriff des Experiments enthalten ist und in dem auch das Scheitern inbegriffen ist, kommt in künstlerischen Experimenten wohl mehr zum Tragen – bzw. wird hier überhaupt erst zugelassen – als in den rein wissenschaftlichen Experimenten. Hier wird deutlich, dass

der Bereich der Kunst im Vergleich zu anderen Disziplinen an sich offen(er) ist für Neues, für Grenzerfahrungen und Experimentelles im Sinne neuer, unvorhersehbarer Erfahrungen²⁸.

Dieses Kapitel hat nicht den Anspruch, eine umfassende Wiedergabe von experimenteller Kunst, Musik und Literatur zu präsentieren. Dafür ist das Feld zu weit und Grenzen zu unscharf. Es geht vielmehr darum, einen Eindruck zu vermitteln, wie sich künstlerische Experimente im Vergleich zu naturwissenschaftlichen und „realen“ Experimenten darstellen und was davon auf das Planen und Entwerfen im Allgemeinen und Experimente als Teil von Planung im Speziellen zutrifft. Es ist davon auszugehen, dass es einige Überschneidungen gibt, da die raumgestaltenden Disziplinen eine Affinität zur Kunst haben. Relevant für die spätere Diskussion sind insbesondere die Aspekte Improvisation, Offenheit, der Werkgedanken sowie künstlerische Interventionen im öffentlichen Raum.

2.3.1 Kunst und Experiment

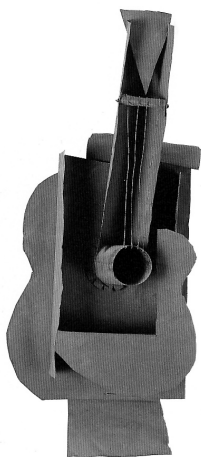


Abb.2.32: Pablo Picasso, Gitarre, 1912, Metall und Draht

*„Ich suche nicht ich finde.
Suchen, das ist das Ausgehen von alten Beständen und das
Finden Wollen von bereits Bekanntem.
Finden, das ist das völlig Neue.
Alle Wege sind offen, und was gefunden wird, ist unbekannt.
Es ist ein Wagnis, ein heiliges Abenteuer.
Die Ungewissheit solcher Wagnisse können eigentlich nur jene auf sich nehmen,
die im Ungeborgenen sich geborgen wissen, die in der Ungewissheit, Führerlosig-
keit geführt werden, die sich vom Ziel ziehen lassen und nicht selbst das Ziel
bestimmen.“*

Pablo Picasso

Wie das Feld experimenteller Kunst an sich, so kann auch „die Kunst“ und die damit verbundene Frage „Was ist Kunst?“ in dieser Arbeit nicht ausführlich behandelt werden. In seiner Etymologie bewegt sich der Begriff zwischen (durch Übung erworbenem) Können, Geschicklichkeit, Fertigkeit (z.B. Kochkunst, Staatskunst) und Wissen, Weisheit, Kenntnis sowie Wissenschaft. In ganz anderem Zusammenhang wird das Wort im Sinne von „künstlich erschaffen“ (Kunst im Gegensatz zur Natur) gebraucht (z.B. in Wörtern wie Kunststoff oder Kunstdünger). Seit dem 18. Jahrhundert bezieht sich „Kunst“ speziell auf die künstlerische Betätigung des Menschen und der durch seinen Geist und Ideen entstehenden Schöpfungen in Malerei, Bildhauerei, Dichtung und Musik (vgl. Duden 1989: 394; Kluge 2002: 547). In anderer Weise nähert sich Helmut Lachenmann, einer der einflussreichsten gegenwärtigen Komponisten der Frage nach der Bedeutung von Kunst: „Kunst hat etwas mit dem Bedürfnis zu tun, an unsere Grenzen zu gehen. Es mutet dem Menschen eine gewisse Anstrengung zu, nämlich die, über seinen Horizont hinauszublicken“ (Lachenmann 2004). Er spricht in diesem Zusammenhang auch von „mental Grenzüberschreitungen“ (ebd.), die entscheidend sind für das Vorankommen in der Kunst. So ist die musikalische Avantgarde im 20. Jahrhundert geprägt vom Experimentieren, zu dessen Bestandteil die Suche nach dem Neuen und auch das Scheitern gehörte. Lachenmann sagt dazu: „Verirrung und Verwirrung sind aber so oder so unvermeidlich beim Vordringen ins Ungewohnte“ (ebd.). Er spricht auch vom „dialektischen Umgang mit dem Alten, Abgenutzten“ (ebd.), dass durch seine erneute Verwendung wieder unberührt wird. „Gerade beim Zugriff aufs scheinbar Vertraute möchte ich etwas finden, was ich noch nicht kenne. [...] Ein Komponist, der weiß, was er will, der will doch nur das, was er weiß“ (ebd.).

Eine von vielen Sichtweisen auf das künstlerische Experimentieren hat der russische Maler, Bildhauer und Fotograf des russischen Konstruktivismus Alexander Rodtschenko (1891-1956) formuliert. In seiner 1921 verfassten Schrift „Alles ist Experiment“ schreibt er: „Auch im Leben sind wir, die Menschheit, ein Experiment für die Zukunft... Ich habe heute etwas geschaffen, um morgen Neues zu suchen, obwohl es *nichtig* erscheint im Vergleich zum Gestrigen, doch dafür werde ich übermorgen das Heutige übertreffen. [...] Es ist die Zeit gekommen, wo es zu wenig ist, Erfinder oder schlimmstenfalls Theoretiker zu sein, - man muß auch noch sowohl Macher als auch Erbauer und Meister sein... Theorien nach dem System von Marinetti zu verfassen

oder bestenfalls auf einem mittelalterlichen Instrument eine neue Melodie zu spielen, ist für die heutige Zeit mehr als unzureichend. Neues muß mit neuen Ausdrucksmitteln geschaffen werden... Die Kraft des Schöpfertums der Malerei [...] liegt immer wieder in der Eroberung neuer Entdeckungen. Wir müssen, mit der modernen Wissenschaft und Technik gewappnet, schaffen und bauen. Die Malerei kehrt nicht um, ebensowenig wie das Leben, sie geht unaufhaltsam vorwärts, und ihre scheinbare Rückkehr ist nichts anderes als eine spiralförmige Bewegung, die sich in die Zukunft hin verbreitert. Die Form der Malerei entwickelt sich, immer deutlicher vorangehend. So muß auch die Oberfläche, d.h. die Bearbeitung der Form, sich genauso wie diese [die Malerei] weiterentwickeln“ (Rodtschenko 1993: 47f.; kursiv im Original). Rodtschenko reflektiert sein eigenes Arbeiten wie folgt: „Gewöhnlich wird gesagt, meine Arbeiten in der Malerei seien eigentlich keine Kunstwerke, sondern Experimente für irgendwelche künftigen Werke oder künftigen Künstler. Damit bin ich nicht einverstanden... Die alten Maler haben in ihre Werke all das hineingelegt, was bis zu diesem Zeitpunkt bereits geschaffen worden war, also fremde Erfahrungen. Dem fügten sie ihr eigenes Experiment hinzu [...]. Das heißt, es wurden fremde Erfahrungen und neue, eigene Erkenntnisse verwendet. Im Grunde genommen war dabei aber eines, nämlich die eigene Erfahrung, wertvoll. Ich aber mache mit jedem Werk ein neues Experiment, ohne dabei bewusst meine vorangegangenen Erfahrungen einzubeziehen. Ich stelle mir für jede Arbeit andere Aufgaben. Wenn mein Schaffen in seiner Gesamtheit betrachtet werden wird, so wird dies ein gewaltiges und völlig neues Werk sein“ (ebd.: 48f.). Rodtschenko betont den experimentellen Charakter des Menschen und der Gesellschaft (s. Kap. 2.2) sowie das Machen als Methode, um Neues zu entdecken. Dieses Machen ist immer vorwärtsgewandt, basiert aber auf dem Wissen des Jetzigen und Gestrigen. Trotz der Betonung des Machens ohne bewusste Verwendung bestehender Erfahrung, ist für ihn die Verbindung von Theorie und Praxis relevant. Im Schaffensprozess wird – bewusst oder unbewusst – Gewusstes mit neuen Erfahrungen zusammengeführt bzw. erst produziert.

Rodtschenko sieht Wissenschaft und Technik als Grundlage und Werkzeuge, um in der Kunst Neues zu schaffen. Einen Unterschied zwischen Kunst und der Mathematik formuliert der amerikanische Künstler Bruce Nauman (*1941), dessen Kunst von Samuel Beckett und der Minimalmusik beeinflusst wurde und von der Wiederholung des Immergleichen lebt, aus seiner ganz persönlichen Sichtweise. Er studierte zunächst Mathematik und Physik bevor er mit der Kunst begann. Er vergleicht wie folgt: „In der Mathematik geht es ja meist darum, Lösungen zu finden. Und jeder kann überprüfen, wie gut und vielleicht noch wie elegant die Lösung ist. In der Kunst kann niemand überprüfen, ob du als Künstler richtig oder falsch liegst“ (Nauman 2004). Ihm gefällt in der Kunst das „Unvorhersehbare“, in der „Erwartungen durchbrochen werden“; er möchte mit der Kunst „neue Möglichkeiten erkunden“ (ebd.). In gewisser Hinsicht versteht er seine Kunst als Versuchsanordnung: „Es geht mir um sehr präzise Erfahrungen, nicht um irgendetwas Beliebigen, nicht ums Herumspielen. Natürlich habe ich am Ende keinen Einfluss auf die Rezeption [...]. Aber ich kann klare Vorgaben machen“ (ebd.). Seinen künstlerischen Schaffensprozess beschreibt er wie folgt: „Leider gibt es aber immer wieder lange Phasen, in denen ich nichts machen kann, weil mir nichts einfällt. Irgendwann fange ich dann einfach an, irgendwas zu machen, ganz egal ob mit guter Idee, schlechter Idee, keiner Idee. Ich mache einfach etwas

aus dem, was so herumliegt. Und gerade diese Dinge, die aus einer Sprachlosigkeit heraus entstehen, aus Verzweiflung heraus, sind oft die wichtigsten“ (ebd.).



Abb.2.33-35: Das Atelier als Experimentierraum: Max Ernst in seinen Ateliers beim Ausprobieren verschiedener Materialien und Frottage-Techniken

Ähnlich wie Bruce Nauman formuliert der amerikanische Maler, Bildhauer, Fotograf und Bühnenbildner Robert Rauschenberg (*1925) seine Arbeitsweise. Für ihn ist Kunst nie „ideal und schön und in sich abgeschlossen“ (Rauschenberg 2006). Ein fertiges Kunstwerk gibt es für ihn nicht (s. dazu auch Kap. 2.3.3). Wie er sagt, war er deshalb immer ein wenig neidisch auf Musiker und Tänzer, „weil ihre Kunst so ganz für den Augenblick war. Nicht statisch, kein Möbel, nichts Festgelegtes“ (ebd.). Er will sich deshalb auch nicht festlegen und sieht seine Bilder nicht als Bilder, sondern als „Spielfelder“ (ebd.), die den Betrachter auffordern sollen, weiterzumalen und weiterzubauen. In einer seiner Arbeiten, die er selber als Experiment bezeichnet, radierte er ein Bild des Künstlers William de Kooning aus und erklärte das Ausradierte zum Kunstwerk. „Ich wollte sehen, ob auch das Ausgelöschte noch ein Bild abgibt“ (ebd.). In seiner Kunst verwendet und konserviert er Dinge, die meist auf dem Müll landen. Er versucht damit, dem Gewöhnlichen etwas abzugewinnen und sich vom Bestehenden überraschen zu lassen. „Jedenfalls habe ich meine Kunst nie gesucht, ich habe sie immer gefunden“ (ebd.). Rauschenberg sieht sich selber nicht als Schöpfer oder Erfinder. „Ich bin kein Künstler, der Ideen hat. Ich hasse Ideen. Und wenn ich trotzdem mal eine habe, dann gehe ich spazieren, um sie zu vergessen. Ich brauche Unsicherheit, das Nichtwissen. Das ist eigentlich wie bei einer Performance, da weiß man vorher auch nicht genau, was eigentlich passieren wird. Also, am besten bin ich ein unbeschriebenes Blatt, wenn ich ins Atelier gehe“ (ebd.).

2.3.2 Improvisation als Ausdruck des Experimentellen

„There are still a few die-hards who believe ... there is such a thing as unadulterated improvisation without any preparation or anticipation. It is my firm belief that there has never been anybody who has blown even two bars worth listening to who didn't have some idea about what he was going to play, before he started ... there has to be some thought preceding each phrase, otherwise it is meaningless.“

Duke Ellington (1899-1974)29

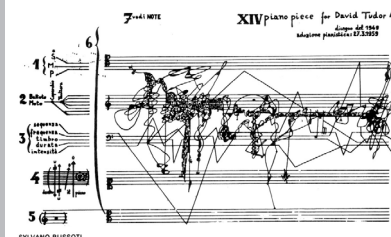


Abb.2.36: Sylvano Bussoti: Fünf Klavierstücke für David Tudor

Ungefähr sei Mitte des 19. Jahrhunderts findet der Begriff des Experiments Berücksichtigung in der Musikkultur als Abgrenzung vom Ideal des musikalischen Kunstwerks³⁰. Wie in anderen Disziplinen beeinflussten naturwissenschaftliche Denkmodelle und Methoden auch die Kompositionspraxis nach 1950. Gleich dem naturwissenschaftlichen Versuch wurde in der elektronischen Musik planvoll nach neuartigen musikalischen Erfahrungen und Entdeckungen gestrebt (so z.B. bei Stockhausen). Aber auch außerhalb der elektronischen Musik wurde mit dem Begriff des Experimentierens ein solches Komponieren betitelt, das unbekannte Verfahren erprobte sowie noch ungelöste kompositorische Probleme aufzeigte.

Eine metaphorische Begriffsauffassung führte 1955 der amerikanische Komponist und Pianist John Cage (1912-1992) ein. In seiner Arbeit hat er immer wieder die Grenzen der Kunst und ihrer Wahrnehmung analysiert und in seinen Werken ausgelotet. Er bezeichnete als „experimental“ eine kompositorische Aktion, deren Ergebnis unbekannt ist. Er nutzte den Zufall als Kompositionselement und überließ viele Entscheidungen (z.B. Tonhöhe, Tondauer und selbst das Instrument) dem jeweiligen Interpreten. Indem er seine kompositorischen Zufallsaktionen experimentell nannte, wandte er sich von der Auffassung des planvollen Kalküls ab. Cage bezog auch bis dahin ungewöhnliche Elemente wie z.B. das Radio als Instrument oder Stille durch das Nichtspielen eines Instruments in seine Stücke ein und nannte ungewohnte Klänge Musik, z.B. die von Menschen, Stühlen, Klimaanlage oder Kleidern.

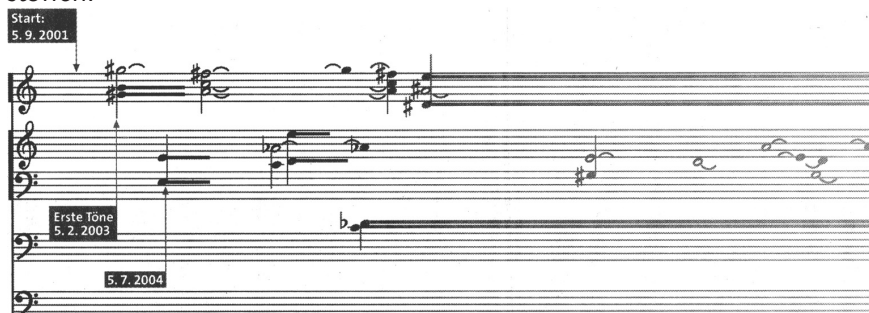


Abb.2.37: „Partitur für Jahrhunderte“: John-Cage-Projekt in Halberstadt seit dem 5. September 2001

Der Begriff der experimentellen Musik ist heute ein vieldeutiger, mitunter vager und nicht zuletzt umstrittener, da er gleichzeitig mit seiner positiven Etablierung immer auch als abwertendes Schlagwort gegen Kompositionen gerichtet wurde, die als unfertig und ästhetisch wertlos abqualifiziert werden sollten (vgl. Eggebrecht 1984, Bd. 1: 293). Das Experimentelle kann auf verschiedenen Ebenen angesiedelt sein: im kompositorischen Prozess, in der Art und Weise ihrer Realisierung, der Wahl und Beschaffenheit des Aufführungs-ortes bzw. der spezifischen Aufführungssituation. Der Begriff „experimentel-

le Musik“ besagt, dass „an einem oder mehreren Punkten ihres Entstehens oder ihrer Realisation ein Wagnis darin gesehen wird, dass das Funktionieren einer Teilmenge von Aspekten oder Parametern in ihrem Zusammenspiel als nicht gesichert angesehen wird, ja deren Ungesicherheit geradezu als Wesensmerkmal betrachtet und in Kauf genommen beziehungsweise gewünscht wird“ (Wikipedia 2005b).

Komposition und Improvisation

Im Kontext experimenteller Kunst taucht immer wieder der Bezug zur Improvisation auf. Sie verweist auf den Probe- und Experimentcharakter von Kunst und wird häufig als Charaktereigenschaft künstlerischer Experimente aufgeführt bzw. Künstlern und Interpreten zugeschrieben (vgl. u.a. Haselbach 1976: 5; Scheller 1998: 70). Die Haltung, die üblicherweise mit Improvisation in Verbindung gebracht wird, ist der der Experimentierfreudigkeit, Aufgeschlossenheit für Neues und Interesse an Erweiterungen und neuen Erkenntnissen. Im allgemeinen Sprachgebrauch wird der Begriff „Improvisation“ aber auch dann verwendet, wenn es um einen spontanen und praktischen Gebrauch von Kreativität zur Lösung von unvorhergesehen auftretenden Problemen geht (z.B. die Zweckentfremdung von Materialien oder Werkzeugen für einen anderen als den ursprünglich gedachten Zweck). Improvisieren bedeutet, etwas ohne Vorbereitung, aus dem Stegreif dar- oder herzustellen und ist typisch für die Do-it-yourself-Bewegung oder in der Hacker-Szene. Zum Improvisieren braucht bzw. nimmt man das, was da ist – in materieller oder immaterieller Form - und transformiert es zu etwas Neuem.

Darüber, was man exakt unter Improvisation verstehen soll, gibt es offensichtlich verschiedene Ansichten. Ring und Steinmann verstehen sie als das „unvorhergesehene und unvorbereitete, aus dem Stegreif Dargebotene“, ohne „voraussetzungslos“ zu sein (Ring & Steinmann 1996: 122). Im Musiklexikon wird die Improvisation mit der Parallelität gleichzeitig ablaufender Vorgänge erklärt: „,Improvisation‘ [zu lat. *improvisus* ‚unvorhergesehen‘ (ex *improvisio* ‚ohne Vorbereitung‘)], bezeichnet – als Gegenbegriff zur schriftlich ausgearbeiteten und vom Akt der Ausführung getrennten Komposition – das spontane Erfinden und gleichzeitige Darbieten von Musik“ (Eggebrecht 1984, Bd. 2: 101). Das Schaffen von Musik wird also nicht vom Spielen der Musik getrennt. Trotz ihrer Unterschiedlichkeit gibt es zwischen Improvisation und Komposition zahlreiche Berührungen und Überschneidungen. So gibt es z.B. in der Aufführungspraxis von Kompositionen Verzierungen und Variationen, während andererseits auch jede Improvisation mehr oder weniger von kompositorischen Mustern beeinflusst sein kann. Improvisation kann außerdem gänzlich zur „festen Form“ (Bresgen 1983: 13) werden. Der Komponist Cesar Bresgen beschreibt diesen Vorgang wie folgt: Es ist „das Bewegende, ist der Gedanke, die Idee, die *Idée fixe*. Eine fixe Idee verfestigt sich, läßt nicht mehr los, sie will in eine Gestalt, in eine sichtbare oder klingende Gestalt. [...] Bleibt es bei dieser Stegreif-darstellung, so darf man von Improvisation sprechen: Improvisation ist ein *Prinzip*. Oft ist Improvisation zunächst nur das Spiel mit einem *Gedanken*. Spielerisch, wie es dem *homo ludens* geziemt, wird dieser Gedanke vom Spieler fortbewegt, weiter entwickelt, umgebogen, verändert, ja, es entsteht möglicherweise ein neuer Gedanke, der den ersten ablöst oder in Frage stellt, oder aber, ihn ergänzt, sich mit ihm verbindet. Erst wenn diese Gedanken zur Aufzeichnung gelangen und dort in verschiedenen Arbeitsprozessen verdichtet werden, läßt sich

von eigentlicher *Komposition* sprechen. Improvisation steht vor der Niederschrift“ (Bresgen 1983: 13f.; kursiv im Original).

The image displays four musical staves. The first staff, titled "Modell", shows a simple melodic line in G major. The second staff, titled "„Kolorierung“", shows the same melody with more complex rhythmic patterns and ornaments. The third staff, titled "Archetyp", shows a simple melodic line. The fourth staff, titled "Pachelbel, Magnificatfuge", shows a complex rhythmic pattern with many notes and ornaments. The text "u.s.f." is written below the second staff.

Abb.2.38-39: Verzierungen und Variationen ermöglichen, in einer Komposition zu improvisieren

Ähnlich sieht es auch der Musikwissenschaftler und Musiker Derek Bailey, der Improvisation als Gegenstück zur Dokumentation auffasst: „Improvisation ist ständig im Fluß, niemals stabil und festgeschrieben; sie entzieht sich exakter Beschreibung und Analyse, sie ist von Hause aus unakademisch. Mehr noch: Jeder Versuch, Improvisation zu beschreiben, stellt in gewisser Hinsicht eine Verfälschung dar, denn der Wesenskern spontaner Improvisation läuft dieser Absicht zuwider und steht im Gegensatz zum Gedanken der Dokumentation“ (Bailey 1987: 7). Seiner Meinung nach kann es keine „Theorie der Improvisation“ geben. Zwar spekulieren improvisierende Musiker über ihr Wesen, letztendlich, so Bailey, hat Improvisation aber keinen Ort außerhalb der Praxis (vgl. ebd.: 9f.). Und diese Praxis ermöglicht Erfahrungen, die in der Trennung von Schaffung/Gestaltung und Aufführung nicht gemacht werden können: „Die einzigartige Erfahrung, die ein Komponist beim Einsatz von Improvisation macht, liegt darin, daß er die Kontrolle zumindest über einen Teil der Musik abtritt, und zwar [...] nicht an den ‚Zufall‘, sondern an andere Musiker“ (Bailey 1987: 114).

Improvisation wird auch als *Komposition des Augenblicks*, als „instant composing“ bezeichnet. Es gibt Musiker, die den Ausdruck „Improvisation“ nur ungern verwenden, da er im landläufigen Sprachgebrauch abwertend als etwas bezeichnet wird, was ohne Vorbereitung und Überlegung, ohne Plan und Methode entsteht. Beide jedoch, Komposition und Improvisation, sind sich ebenbürtig. So definiert der Musiker Frank Sikora wie folgt: „Das ‚Hier und Jetzt‘ einer Improvisation nutzt die Emotionen des Augenblicks, lässt aber häufig Struktur und Konzept vermissen. Komposition ist dagegen konstruktives Arbeiten mit Plan, dem aber manchmal die Kraft und Spontaneität des Augenblicks fehlt. Während der Komponist mit Muße und Überlegung seine Klangfolgen am Schreibtisch entwickelt, arbeitet der Improvisator unreflektiert und mit einer Unmittelbarkeit, die keine nachträgliche Korrektur zulässt. Letztlich ist es aber nur der Zeitfaktor, der die beiden Bereiche voneinander abgrenzt – inhaltlich folgen sie denselben Kriterien“ (Sikora 2003: 477).

Improvisation ist also „die Gleichzeitigkeit von musikalischer Idee, praktischer Realisation und sofortiger Rezeption“, „das gleichzeitige Erfinden und Ausführen von Musik, ohne Vorbereitung und in der Regel ohne schriftliche Ausarbeitung (Komposition) und nachgestaltende Wiedergabe (Interpretation)“, „eine Vorstufe zur Komposition“, „das Realisieren neuer musikalischer

Gedanken“, „freies musikalisches Phantasieren“ (alle Zitate Busch 1996: 14). Wie bereits angeklungen, ist es in vielen Fällen schwer, eine Grenze zwischen Komposition und Improvisation zu ziehen. Der Ursprung ist bei beiden aber der Gleiche. Der Komponist Paul Hindemith (1895-1963) stellt in seiner Untersuchung über die musikalische Inspiration den „Einfall“ (künstlerische Idee) an den Anfang beider Richtungen. In der Musik sind *Einfälle* kurze, aus wenigen Tönen bestehende Motive oder Klangkurven, die sowohl dem Laien als auch dem Fachmann entspringen können (vgl. Bresgen 1983: 11f.).

Auch im **Schauspiel und Tanztheater** sowie in der Tanzerziehung und pädagogischen Praxis von szenischem Spiel und Tanz nimmt die Improvisation einen hohen Stellenwert ein³¹. In der szenischen Improvisation, die von Aktionen und Interaktionen lebt, müssen die Spieler in der Lage sein, *in der Rolle zu handeln und handelnd zu reagieren*. Szenische Improvisation bedeutet also, „wenn Spieler mit wenigen Rollen- und Situationsvorgaben und –vorstellungen ins Spiel einsteigen und spontan handelnd nach und nach Szenen und Haltungen entwickeln“ (Scheller 1998: 70). Für die Tanzerziehung formuliert Barbara Haselbach folgende Definition: „Improvisieren heißt: unter bestimmten Bedingungen etwas nicht Vorgeplantes tun, sich den Umständen (z.B. dem Thema, der Gruppe, der Musik usw.) anpassen, sie zum Ausgangspunkt einer individuellen Veränderung oder Gestaltung machen. [...] Improvisation bedeutet in diesem Zusammenhang den spielerischen, experimentellen, vorläufigen, spontanen Umgang mit zuvor erfahrenem und gesammeltem Bewegungsmaterial“ (Haselbach 1976: 5f.). Das Ziel ist ein „Nach-außen-Bringen“ von zuvor verinnerlichten Eindrücken (vgl. ebd.: 6). In der Tanzerziehung wird *Improvisation als Erfahrungsprozess* aufgefasst. In diesem experimentellen Prozess geht es um das Kennenlernen von Bewegungsmöglichkeiten, der Förderung von Sensibilität, der Steigerung von Wahrnehmung und der Erweiterung von Sinneseindrücken, deren geringster Teil durch herkömmliches institutionalisiertes Lernen erworben wird (vgl. ebd.: 5f.).

Barbara Haselbach verwendet für die Improvisation auch den Begriff der „Skizze“ im Vergleich zur „Gestaltung“ (ebd.: 6). „Tänzerische Gestaltung bedeutet klare Gliederung, Wiederholbarkeit, inhaltliche und formale Entwicklung und Aufbau und je nach Thema bestimmte stilistische Elemente“ (ebd.: 6). Während der Schwerpunkt des Improvisierens (der Skizze) in der Verwandlung von Einfällen, Handlungen und Reaktionen, die sich einer Objektivierung entziehen, liegt, ist die „Gestaltung“ bewusst und kalkuliert beabsichtigte Formgebung. Improvisieren bedeutet „Entstehenlassen von Ideen, das Wartenlernen auf einen Einfall“ (ebd.). „Skizze“ und „Gestaltung“ können, so Haselbach, zwar in ihrem Entwicklungsprozess verglichen, nicht aber als Gegensatzpaar begriffen und sollten nie vergleichend gewertet werden, da eine solche Wertung meist zugunsten des Fertigen und Wiederholbaren ausfallen würde. Die Improvisation, Skizze kann durchaus zur Gestaltung werden, wenn zum spontan Skizzierten „Überlegung, die logische, sinnbezogene Konstruktion und die Präzision der Ausführung kommen“ (ebd.). Haselbach sieht die Improvisation als „Anregung, Vorstufe oder Versuchsfeld zu tänzerischen Kompositionen, zu Gestaltungen“ (ebd.).

In der szenischen Improvisation und in der Tanzerziehung gibt es zwei unterschiedliche Formen der Improvisation: die offene (freie) und die geführte



Abb.2.40-41: Tänzerische Improvisation

(gebundene) Improvisation (vgl. Haselbach 1976: 13f.; Scheller 1998: 71). Bei der *offenen/freien Improvisation* entwickeln Spieler bzw. Tänzer von innen und aus sich heraus ein Spielgeschehen spontan im Wechselspiel der Aktionen und in Kommunikation mit den Handlungen der anderen Personen³². Bei der *geführten Improvisation* gibt eine Person von außen (z.B. der Spielleiter) Impulse in Form von *Rahmenbedingungen*, der Einführung neuer Personen oder neuen Handlungssituationen. Ein vorgeschlagenes Thema wird unter der Führung und dem behutsamen Einfluss eines Leiters erarbeitet. Improvisation kann demnach in zwei Richtungen wirken: zum einen als Erfahrung, die von außen den Weg von den Eindrücken der Außenwelt über die Wahrnehmung und Bewusstwerdung zur eigenen Innenwelt gelangt. Oder als Gestaltung, die von innen nach außen wirkt. In der Realität kommt es zu einem ständigen Austausch und zu wechselseitiger Beeinflussung der beiden Richtungen „erfahrend – nach innen wirkend“ und „gestaltend – nach außen wirkend“.

Als Voraussetzung für eine erfolgreiche Durchführung von Improvisation bedarf es bestimmter *Fähigkeiten*, die für die Improvisation ganz allgemein gelten. Sie erfordert neben fachlich-pragmatischem Können auch sozial-kommunikative Kompetenz (Mitteilen, Verstehen, Selbstständigkeit, Verantwortung, Kooperation), Kreativität (Exploration, Spontaneität, Offenheit, Flexibilität, Synthese), emotionales (Vertiefung der Erlebnisfähigkeit, Intensivierung des Ausdrucksbedürfnisses) sowie kognitives Handlungsvermögen (Problemfindung und Lösung, Vorstellungsfähigkeit, Konzentration, Kombinationsfähigkeit, Gedächtnis, Formverständnis und sprachliche Förderung) (vgl. Haselbach 1976: 7-13). Ring und Steinmann zählen zu den Voraussetzungen von Improvisation als kreatives Verhalten „vorangegangene Wahrnehmung, Wissen, Können und Wollen“ (Ring & Steinmann 1996: 122). Der improvisierende Mensch setzt seine bisherigen Erfahrungen, sein Wissen und technisches Können ein, kombiniert es neu und bringt gestaltend das Neue unmittelbar zum Vorschein. Improvisation erfordert außerdem sowohl „handwerkliche Fähigkeiten als auch theoretische Kenntnisse und die Fähigkeit, Einfälle zu entwickeln“ (ebd.: 150). Es ist ein *Produktionsprozess* mit offenem Ausgang, zu dessen Gelingen die „Freude am Neuen“ gehört. „Die Freiheit in der Auswahl des Materials, im Impuls-Setzen bzw. –Erkennen und Reagieren darauf und die Offenheit des Handlungsverlaufes machen den Reiz der Improvisation aus und stellen höchste Anforderungen an den Agierenden. [...] Er muß ständig spontan seine Aktionen in Bezug setzen zu Vorangegangenen, ihnen einen Sinn geben, sie weiterentwickeln und schnelle, auch gewagte Entscheidungen treffen“ (ebd.: 122).

2.3.3 Das offene Kunstwerk

Umberto Eco
Das offene
Kunstwerk
suhrkamp taschenbuch
wissenschaft

„Von den Strukturen, die sich bewegen, bis zu denen, in denen wir uns bewegen, offerieren die modernen Poetiken uns eine reiche Skala von Formen, die sich auf die Beweglichkeit der Perspektiven, auf die Vielzahl der möglichen Interpretationen berufen. Doch haben wir gesehen, daß kein Kunstwerk wirklich ‚geschlossen‘ ist, sondern, trotz seiner äußeren Bestimmtheit, eine unendliche Zahl von möglichen ‚Lesarten‘ in sich schließt.“

Umberto Eco 1977: 60

Abb.2.42: Umberto Eco, „Das offene Kunstwerk“

Im vorangegangenen Kapitel wurde das Ideal des Kunstwerks - in der Musik ausgedrückt durch die Komposition - angesprochen, dem die Improvisation als Gegenbegriff gegenübersteht. Derek Bailey betitelt in seinem Buch die musikalische Improvisation als „Kunst ohne Werk“ (Bailey 1987). Improvisation erfordert Offenheit und beschreibt einen un abgeschlossenen Handlungsablauf. Mit dem Begriff Werk wird dagegen meist etwas Fertiges, Vollendetes und Abgeschlossenes assoziiert; es stellt ein Faktum dar. Ein Werk daher als offen zu bezeichnen scheint paradox. Genau dies aber behauptet Umberto Eco in seinem Buch „Das offene Kunstwerk“ (Eco 1977). Seiner Meinung nach ist jedes künstlerische Werk, ob in der visuellen Kunst, der Musik oder der Literatur, zu einem gewissen Grad offen, da es als „grundsätzlich mehrdeutige Botschaft“ (Eco 1977: 8) gilt. Kunst erscheint als ein „Provozieren bewußt unvollständiger, in unvorhersehbarer Weise unterbrochener Erfahrungen“ (ebd.: 139). Als „ästhetisch organisiert auffaßbare Form“ ist sie selbst dann als offen zu bezeichnen, „wenn der Künstler nicht Mehrdeutigkeit, sondern eine eindeutige Botschaft anstrebt“ (ebd.: 85).

Was genau ist nun ein „offenes Kunstwerk“? Eco führt zur Erklärung musikalische Kompositionen an, die den Interpreten bei der Aufführung Freiheiten und eigenen Gestaltungsraum lassen. Er nennt zum Beispiel Karlheinz Stockhausens Klavierstück XI, in dem der Ausführende aus einer Reihe von Gruppen wählen kann und so aus einer selbständig bestimmten Abfolge musikalischer Phrasen das Musikstück „montiert“ (ebd.: 27). Ähnlich ist es bei der Komposition „Scambi“ („Vertauschungen“) von Henri Pousseur, die der Komponist selber weniger als ein Stück denn als „ein *Möglichkeitsfeld*, eine Einladung zum Auswählen“ (Pousseur in Eco 1977: 27; kursiv im Original) begriff. Eco vergleicht nun diese Kompositionen mit der klassischen Tradition: „Ein klassisches Musikwerk [...] war ein Ganzes aus musikalischen Realitäten, die der Komponist in definiter und abgeschlossener Weise organisierte und dem Hörer darbot [...]; diese neuen Musikwerke hingegen bestehen nicht aus einer abgeschlossenen und definiten Botschaft, nicht aus einer eindeutig organisierten Form, sondern bieten die Möglichkeit für mehrere, der Initiative des Interpreten anvertraute Organisationsformen; sie präsentieren sich folglich nicht als geschlossene Kunstwerke, die nur in einer einzigen gegebenen Richtung ausgeführt und aufgefaßt werden wollen, sondern als ‚offene‘ Kunstwerke, die vom Interpreten im gleichen Augenblick, in dem er sie vermittelt, erst vollendet werden“ (ebd.: 28f.). Eco ist allerdings auch davon überzeugt, dass selbst „geschlossene Werke“ offen sind, da sie aus unterschiedlicher Perspektive, abhängig von Geschmack, Bildung und Neigung des Rezipienten, wahrgenommen und in verschiedener Art und Weise interpretiert werden. „Jede Rezeption ist so eine Interpretation und eine

Realisation, da bei jeder Rezeption das Werk in einer originellen Perspektive neu auflebt. Doch ist klar, daß Werke wie die [...] Stockhausens in einem weit weniger metaphorischen und viel greifbareren Sinne ‚offen‘ sind; sie sind [...] ‚nicht fertige‘ Werke, die der Künstler dem Interpreten mehr oder weniger wie die Teile eines Zusammensetzspiels in die Hand gibt“ (ebd.: 30). Während die Leistung des Rezipienten beim geschlossenen Werk lediglich auf der individuellen Interpretation beruht, ist er beim „nicht-fertigen“ Werk bereits bei der Hervorbringung und des Handwerklichen, also „am *Machen* des Werkes beteiligt“ (ebd.: 41; kursiv im Original).

Kompositionen wie „Scambi“ bezeichnet Eco „wegen ihrer Fähigkeit, verschiedene unvorhergesehene, physisch noch nicht realisierte Strukturen anzunehmen, als ‚Kunstwerke in Bewegung‘“ (ebd.: 42). Als ein solches bezeichnet er z.B. auch die Fakultät für Architektur an der Universität von Caracas, da sich ihre Hörsäle durch bewegliche Wände je nach Bedarf verändern und individuell anpassen lassen (vgl. ebd.). „Kunstwerke in Bewegung“ bieten, so Eco, die Möglichkeit für persönliche Eingriffe, die aber nicht gänzlich beliebig sind: „es ist die weder zwingende noch eindeutige Aufforderung zu einem am Werk selbst orientierten Eingreifen, die Einladung, sich frei in eine Welt einzufügen, die gleichwohl immer noch die vom Künstler gewollte ist. Der Künstler [...] bietet dem Interpretierenden ein zu *vollendendes Werk*: er weiß nicht genau, auf welche Weise das Werk zu Ende geführt werden kann, aber er weiß, daß das zu Ende geführte Werk immer noch *sein* Werk, nicht ein anderes sein wird, und daß am Ende des interpretativen Dialogs eine Form sich konkretisiert haben wird, die *seine* Form ist, auch wenn sie von einem anderen in einer Weise organisiert worden ist, die er nicht völlig vorhersehen konnte“ (ebd.: 55; kursiv im Original).

Die Beispiele, die Eco zur Illustration und Erklärung „offener Kunstwerke“ und des „Kunstwerks in Bewegung“ anführt, streben trotz ihrer Offenheit die Herstellung eines „Kunstwerks“ an; sie sind keine zufälligen Produkte. Die Offenheit dieser Werke, so möchte ich hier einwenden, bedeutet keine wirkliche Unbestimmtheit und unbegrenzte Möglichkeiten; es gibt nur eine bestimmte Anzahl an Wahlmöglichkeiten. Trotz ihrer gradiellen Offenheit bleiben sie Werke (s. dazu Kap. 3.2.3). Wenn Eco von einem offenen Kunstwerk als „Vorschlag eines ‚Feldes‘ interpretativer Möglichkeiten“ (ebd.: 154) spricht, dann bleibt es ein doch sehr begrenztes Feld gerichteter Offenheit. Die Beispiele zeigen, dass es schlussendlich doch nach dem Willen des Künstlers geht. Vergleichbar ist diese begrenzte Offenheit mit zeitgenössischen architektonischen und landschaftsarchitektonischen Projekten, ähnlich dem von Eco erwähnten Universitätshörsaal in Caracas: Wenn von Offenheit gesprochen wird, dann vollzieht sich diese oft in einem vom Architekten und Planer vorgegebenen festen Rahmen. In den folgenden Kapiteln wird deutlich, dass es bei Experimenten als Teil von Planung über diese „begrenzte Offenheit“ hinausgeht. Rahmenbedingungen werden bewusst vager formuliert, dem Zufall Spielraum gelassen und Gestalt nicht nur durch den lenkenden Willen des Experten gegeben.

2.3.4 Künstlerische Interventionen im öffentlichen Raum



Abb.2.43: Sophie Calle: The Detective, 1981

„Mit einer falschen Nummer fing es an, mitten in der Nacht läutete das Telefon dreimal, und die Stimme am anderen Ende fragte nach jemandem, der er nicht war. Viel später, als er in der Lage war, darüber nachzudenken, was mit ihm geschah, sollte er zu dem Schluß kommen, nichts ist wirklicher außer dem Zufall. Aber das war viel später. Am Anfang waren einfach nur das Ereignis und seine Folgen.“

Paul Auster 2001: 9

Kunst wird häufig als experimentell bezeichnet. Im Besonderen trifft dies auf Kunst im öffentlichen Raum zu (vgl. u.a. Bußmann, König & Matzner 1997: 3ff.; Buren 1997: 482), da hier die unkontrollierbaren und nicht prognostizierbaren Einflüsse und Reaktionen des öffentlichen und sozialen Raums mitwirken (s. Kap. 2.2.1). Künstlerische Interventionen im Stadtraum sind in den letzten Jahren zu beliebten Aktionen der Inszenierung von öffentlichem Stadtraum - und das nicht nur auf der Skulpturenausstellung in Münster oder der Documenta in Kassel - geworden. Künstlerische Projekte im öffentlichen Raum³³ bewegen sich zwischen Event³⁴ und längerfristigen Maßnahmen, die soziale Prozesse auslösen sollen. Oft wird der öffentliche Raum zum Ausstellungsraum. Boris Groys beschreibt drei mögliche Strategien der Wirksamkeit von Kunst im Außenraum: „Sie steht im urbanen Umfeld und konkurriert mit ihr; sie bildet einen politisch-sozialen, gesellschaftlichen Kommentar, visualisiert und kommentiert den Kontext; sie sensibilisiert den Blick des Betrachters für die Umgebung“ (Groys in Schwanberg 1999: 193). Über das, was Kunst im öffentlichen Raum bewirken soll, geht Lachmayer noch weiter. Drastisch formuliert er, dass sie „wie ein Sprengsatz im Kopfe der Vorübergehenden wirken, gleichsam einen Reflexionsschub auslösen [müsste], um die in ihrer Stereotypie gefangenen Stadtbenutzer auf die je eigene Entindividualisierung hinzuweisen“ (Lachmayer 1999: 76). In diesem Sinne vertritt er die altbekannte These, dass Kunst mit Provokation arbeitet, was ihr auch die Kritik einbringt, „bloß additiv etwas ohnehin Wahrnehmbares zu allem Überfluß“ (ebd.: 74) zu verdeutlichen. Auf der anderen Seite wird ihr das Vermögen zugesprochen, Bürgern die Augen zu öffnen und die Gabe zu verleihen „zwischen den Häusern zu lesen“ (ebd.).

Beispiele künstlerischer Experimente

Im Folgenden sollen einige künstlerische Projekte und Interventionen im öffentlichen Raum mit experimentellem Charakter anerkannter Künstler vorgestellt werden. Sie zeigen zum einen bestimmte, für die Diskussion wichtige Aspekte und verdeutlichen das breite Spektrum experimenteller Kunst. Zum anderen sollen sie einen ersten Eindruck davon geben, wie Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen aussehen könnten.

1. *Joseph Beuys' „7000 Eichen“* (1982-1987): Die Aktion „7000 Eichen“ war ein Beitrag Beuys' (1921-1986) zur documenta 7 im Jahr 1982 in Kassel. Beuys ließ 7000 Basaltblöcke keilförmig vor dem Museum Fridericianum aufschütten. An die Spitze des Keils pflanzte er die erste von 7000 Eichen, die im gesamten Stadtgebiet von Kassel gepflanzt werden sollten. Für den Preis von 500,- DM konnte eine der 7000 bereitgestellten Eichen inklusive Transport, Pflanzung und Pflege sowie ein so genanntes „Baumdiplom“ erworben



Abb.2.44-46: Joseph Beuys: 7000 Eichen, 1982-1987

werden. Gleichzeitig sollte für jeden gepflanzten Baum ein Basaltstein vom Friedrichsplatz verschwinden und neben dem Baum eingegraben werden. Die Öffentlichkeit wurde damit aufgefordert, die Skulptur aufzulösen und in eine neue Form zu transformieren. Damit wurde ein Prozess in Gang gesetzt: Mit dem langsamen Verschwinden der Steine wurde dieser Prozess sichtbar gemacht, dessen Verlauf und Ende nicht voraussagbar war. Es handelt sich also um eine über Jahre hinweg gewachsene ökologische Plastik, eine prozesshafte Aktion, in der Zeit- und Bewegungsdimension wirken. Vergangenheit (Entstehungszeit des Basaltgesteins), Gegenwart (Pflanzaktion) und Zukunft (Wachstumszeit der Eichen) werden in Synthese gebracht. Mit seinem Unternehmen 7000 Eichen verließ Beuys den traditionellen Raum der Kunst und brachte Kunst und Leben in unmittelbare Berührung. Der Einzelne sollte durch die aktive Partizipation am künstlerischen Prozess (Pflanzaktionen) am Prozess der „Stadtverwaltung“ beteiligt werden (vgl. u.a. Groener & Kandler 1987).



Abb.2.47-49: Paul Auster & Sophie Calle: Gotham Handbook, 1994 und Sophie Calle: The Detective, 1981

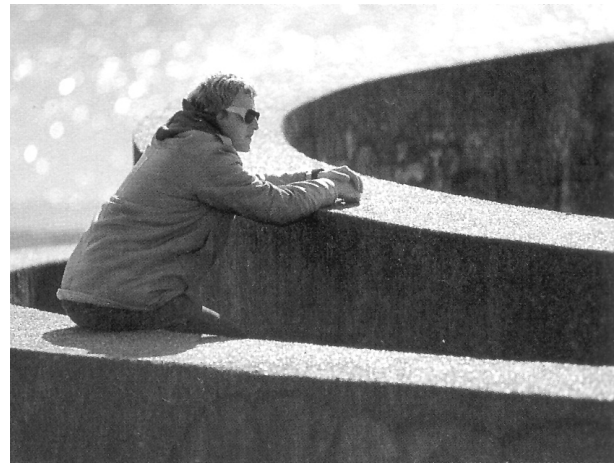
2. *Sophie Calle*: Für die französische Konzeptkünstlerin Sophie Calle (*1953), die sich selbst „erzählende Künstlerin“ (Heinrich 2002) nennt, ist die Kunst ein Mittel, um das *Leben als Abenteuer und Experiment* zu gestalten. Ihre Arbeiten entstehen nicht im Atelier, sondern „als eine Art Feldforschung auf der Straße“ (ebd.). Sie verschränkt in ihrer Arbeit Realität und Fiktion zu einem neu erfundenen Leben. So ließ sie von ihrer Mutter einen Detektiv anheuern, der sie einen Tag lang beschatten sollte („The Shadow/Der Schat-

ten“, 1981), lud bekannte und unbekannte Menschen ein, eine Nacht in ihrem Bett zu verbringen („The Sleepers/Die Schläfer“, 1979) oder folgte einem, ihr nur flüchtig vorgestellten Mann über einen Zeitraum, dessen Ende vor Beginn nicht feststand („Suite Vénitienne“, 1980). Nie weiß sie vorher genau, was bei ihren Arbeiten herauskommt. Sie sucht sich für jede ihrer Arbeiten *neue Regeln, um dann aber die Situation entscheiden zu lassen*. Sie weiß vorher nicht, mit welchen Ereignissen der Rahmen, den sie selber durch die Regeln aufgestellt hat, gefüllt wird, gibt sich diesen Regeln aber uneingeschränkt hin und wird so Teil eines Experiments. Sophie Calle schafft also, einer Laborantin gleich, *Versuchsanordnungen*. Zu ihren Strategien gehören „Beobachtung, Befragung, Verführung, Rollentausch“ (ebd.); ihre Motivation ist „Neugier, das Sich-einlassen auf Situationen, bzw. deren Inszenierung als Ritual und nicht so sehr das künstlerische Schaffen“ (ebd.). Sie kombiniert „detektivische Verfolgung mit einer Art Verhaltensforschung und journalistischer Recherche. Sie beobachtet, sammelt Daten, Hinweise, Spuren und Erinnerungen und gibt die Ergebnisse ihrer Beobachtungen in Form tagebuchartiger Texte wieder [...]. Ihre Ausgangspunkte sind die Situation und das Experiment. Variation und Bewegung, die Betrachtung immer gleicher Fragestellungen aus verschiedenen Blickwinkeln machen die Vielschichtigkeit ihrer Arbeiten aus. Kleinste Veränderungen der Ausgangssituation führen dabei zu immer neuen Resultaten“ (ebd.).

In einer ihrer experimentellen Arbeiten führte Calle Aufgaben aus, die der amerikanische Schriftsteller Paul Auster in seinem Roman „Leviathan“ beschrieben hatte („Gotham Handbook“, 1994). Eine der Aufgaben, die Auster ihr stellte, lautete, sie möge sich selbst einen öffentlichen Raum in New York schaffen. „Pick one spot in the city and begin to think of it as yours. [...] Take on this place as your responsibility. Keep it clean. Beautify it. [...] Go to your spot every day at the same time. Spend an hour watching everything that happens to it, keeping track of everyone who passes by or stops or does anything there. Take notes, take photographs. Make a record of these daily observations and see if you learn anything about the people or place or yourself“ (Auster 1994: 4f., in Calle 1999: ohne Seitenangabe). Calle wählte eine Telefonzelle aus, putzte und dekorierte sie, stellte Stühle auf und Essen und Zigaretten bereit. Die Installation existierte mehrere Tage (vgl. Calle 1999).

3. „*ZeitenWende*“ von Kerstin Evert: In ihrer Kunstaktion „*ZeitenWende*“ vertauschte die Theaterwissenschaftlerin und Künstlerin Kerstin Evert im Sommer 2000 in Gießen Tag und Nacht. Durch ihre experimentelle Kunstaktion wurde der gesamte Stadtraum zur Bühne. Die Bürger durften in der Nacht anstatt am Tag einkaufen gehen und zu nachtschlafener Zeit Rasen mähen. Die Aktion war mit der banger Frage verbunden, ob die Aktion wohl scheitern würde, weil kein Bürger bei der Idee mitmachen würde. In Gießen war dies nicht der Fall: Gegen Mitternacht drängten sich ca. 200 000 Menschen durch die Stadt, gingen ins Schwimmbad oder besuchten Vorträge der Universität. Mit ihrer Aktion wollte die Künstlerin erreichen, „dass die Menschen Alltägliches anders wahrnehmen“ (Evert in Kronenberg 2001).

4. „*Mobile Bar*“ und „*Günter's (wiederbeleuchtet)*“ von Tobias Rehberger waren Projektvorschläge des Künstlers für die Skulpturenausstellung Münster 1997. Im Projektvorschlag „*Mobile Bar*“, der vom Amt für Grünflächen und



Naturschutz der Stadt Münster abgelehnt wurde, befasste er sich mit zwei Betonringen, einer Skulptur des Künstlers Donald Judd auf der Skulpturen- ausstellung 1987, am Aasee, die von den wenigsten Passanten als Kunstwerk identifiziert werden. Rehberger wollte die Ringe mit seiner Arbeit wieder in die Wahrnehmung zurückführen, indem er sie als „neuen Ort“ (Rehberger 1997: 337) deklariert. Dazu sollte jeden Abend eine „Mobile Bar“ mit geringen Mitteln eingerichtet werden. Im Projekt ‚Günter’s (wiederbeleuchtet)‘, welches ausgeführt wurde, wurde das verglaste Obergeschoss eines Universitätsgebäudes mit weißem Licht erleuchtet und auf der Dachterrasse eine Bar installiert. Die Terrasse wurde „zur Definition zusätzlich mit einem roten Gummiboden ausgelegt“ (ebd.: 340). Mit dieser Aktion wurde dieser zuvor ungenutzte Ort belebt und zum angesagten Anziehungspunkt.

Abb.2.50-51: Tobias Rehberger: Günter’s (wiederbeleuchtet), 1997 und in der Skulptur von Donald Judd sitzend

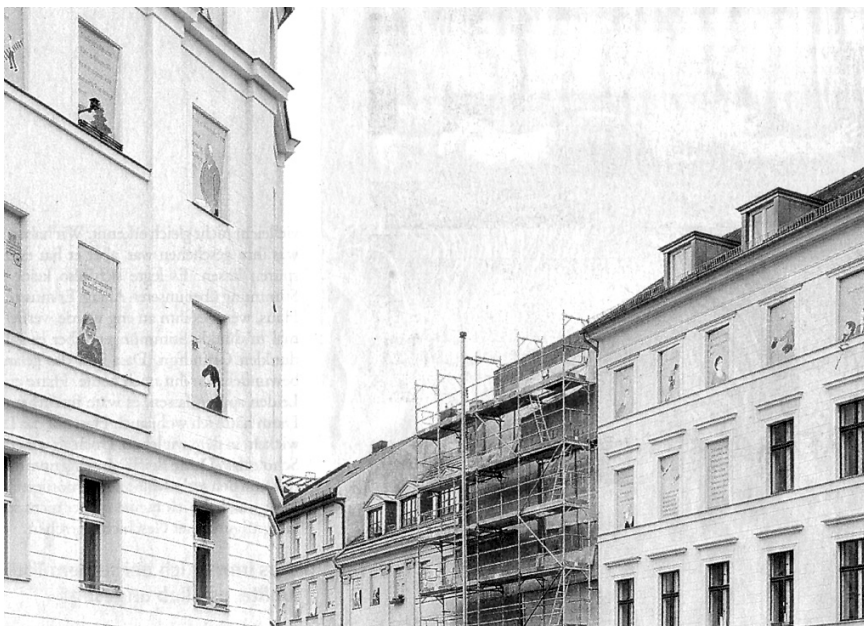


Abb.2.52: Etwa 60 Anwohner machten bei der Kunstaktion „Signs of Memory 2004“ mit

5. „Signs of Memory 2004“ von Takafumi Hara: Mit seinem Projekt hat der japanische Künstler versucht, eine Berliner Straße, in der viele Wohnungen und Gebäude leer stehen, mit Hilfe plakativer Sprüche wiederzubeleben. Dazu klebten die Bewohner (ca. 60 haben mitgemacht) große rosafarbene Schilder aus Styropor vor ihre Fenster. Auf diesen Schildern standen Zitate, die der Künstler in Gesprächen mit den Anwohnern gesammelt hatte. Die Schilder blieben fünf Tage während der Berliner Kunst-Biennale in den Fenstern. Haras Ziel war es, mit der Aktion die Leute zusammenzubringen, neue Gespräche anzustoßen, die Menschen aus ihrer Anonymität herauszulösen

und die Straße mit dieser Idee zu verändern. Wie sich das Projekt in der Zukunft auswirken würde, wusste Hara nicht. Es blieb Versuch und Experiment (vgl. Stolz 2004).

6. *Francis Alÿs*, „*Walking Distance from the Studio*“: Der belgische Künstler Francis Alÿs beschäftigt sich in seiner Arbeit unter anderem mit dem unsteuerbaren, aber doch funktionierenden System der Megacity Mexiko City. In Alÿs' Blick mischt sich „in die Neugier auf das, was da geschieht, eine Verwunderung darüber, dass es geschieht“ (Müller 2004). In seinen Projekten ist Alÿs immer auch Beteiligter, seine Aktionen spielen nicht im ort- und zeitlos gedachten Raum, „sie handeln vom dimensionierten Leben, sie zeugen von Nähe“ (ebd.). In einem seiner Projekte hat er z.B., dieser Neugier folgend, Alltagsgegenstände in Müllsäcke verpackt und sie an verschiedenen Stellen in der Stadt stehen lassen. In den Wochen darauf hat er die Flohmärkte nach der „ausgelegten Müllspur“ abgesucht. Dies kann als einfache „Versuchsanordnung“ (ebd.) bezeichnet werden: „Klares Erkenntnisziel, unvorhersehbarer Erkenntnisweg. Zugleich ein schlichtes Bild für die banale Kreislaufbewegung des Lebens, für die ewigen Wiederholungen, die bei kleinen, kaum wahrnehmbaren Verschiebungen vielleicht ja doch so etwas wie Veränderung bewirken“ (ebd.).

2.4 Zusammenfassung

In ihren Anfängen standen Experimente ganz im Zeichen einer Sichtbarmachung des Unsichtbaren und Unbekannten. Die Natur wurde als Ressource von Neuem betrachtet; durch das experimentelle Befragen und Eingreifen in die Natur wollte man sie begreifen und verstehen. Vorgänge, die bis dato dem bloßen Auge nicht zugänglich waren, konnten mit dem Experiment sinnlich wahrnehmbar und erklärbar gemacht werden. Über den „Möglichkeitsraum des Entwurfs“ (Groß et al. 2005: 32) hinaus wurden Erfahrungen und Wissen durch die Praxis des Experimentierens gewonnen. Durch dieses erfahrende Tun, der Gleichzeitigkeit von Handeln und Erkennen erschloss man sich die Zukunft und überwand das Feld purer Spekulation. Durch die experimentelle Methode als reversibler Eingriff wurden erstmalig Theorie und Praxis miteinander verbunden und die Welt als Probierraum betrachtet. Irrtum und Fehlschlag wurden als Beschleunigungsprozesse der wissenschaftlichen Erkenntnis und das Unerwartete als Erkenntnisquelle gesehen. Das wissenschaftliche Experiment zeichnet vor allem seine Kontrollierbarkeit, Wiederholbarkeit, Planmäßigkeit, Variierbarkeit, Exaktheit und Prognosefähigkeit aus. Mit ihm können enge Kausalbeziehungen (Ursache-Wirkung) hergestellt werden.

In der Literatur ist die Definition verbreitet, dass ein Experiment einen Eingriff in die Natur unter genau definierten Bedingungen als zielgerichtete Untersuchung zur Gewinnung wissenschaftlicher Erkenntnisse darstellt. Mit den aus den Experimenten gewonnenen Erfahrungen und Wissen, können Prognosen über die Zukunft entwickelt werden. Landläufig gilt ein Experiment erst als solches, wenn es genau durchgeplant ist und seine Ergebnisse mit anderen vergleichbaren Experimenten und bisher verfügbarem Wissen verbunden werden kann. Das wissenschaftliche Experiment steht damit ganz im Zeichen einer Wissenschaft, die sich auf „harte“ Fakten und vermeintlich unumstößliche Tatsachen stützt. Sie will wahrhaftiges, gefestigtes Wissen produzieren.

Als problematisch erweisen sich Experimente, wenn sie im realen Raum, der Gesellschaft, durchgeführt werden. Früher als die Natur- begriffen die Sozialwissenschaften, dass Experimente in Bezug auf die Gesellschaft immer Elemente der Unsicherheit in sich bergen, die nie vollständig kontrolliert oder durch Planung verhindert werden können. Diese Erkenntnis rührt aus der Komplexität und Vielfalt menschlichen Seins, seiner Handlungen und Dinge, die ihn umgeben und wechselseitig beeinflussen, mit der die Sozialwissenschaften unmittelbarer konfrontiert werden als die Naturwissenschaften. Die Sozialwissenschaften mussten erkennen, dass sie, gemäß der Komplexität ihres Untersuchungsgegenstandes, mit einer Fülle von unkontrollierbaren Faktoren konfrontiert werden, die die Herauslösung eines Problems oder Phänomens aus ihrem Kontext, wie es in den Naturwissenschaften praktiziert wird, unmöglich macht. Das eigentliche Ziel einer möglichst vollkommenen Exaktheit und Definition von Gesetzmäßigkeiten kann hier nicht realisiert werden; Resultate können daher oftmals nur im Bereich des Wahrscheinlichen formuliert werden.

Aus dieser Erkenntnis heraus betrachteten die Soziologen der Chicagoer Schule im späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts Gesellschaft und Stadt als Experimentierraum. „Aus dieser Perspektive können die Produktion von soziologischem Wissen und seine Anwendung in der Gesellschaft nicht als

voneinander losgelöst betrachtet, sondern müssen als wechselseitig abhängig verstanden werden“ (Groß et al. 2005: 70). Es wurde versucht, den Menschen/Laien als aktiv und reflexiv Handelnden in den Untersuchungskontext einzubeziehen. Im Gegensatz zum streng naturwissenschaftlich definierten Experiment, betrachtete diese Denkrichtung den Forscher als Teil der Gesellschaft und des Experiments.

Den Menschen und seine Erfahrungen einzubeziehen bedeutet, Prozess und Irrationalität mitzudenken. Dies berücksichtigen die von Groß et al. dargestellten Realexperimente (Groß et al. 2005). Mit ihnen wird über einen rekursiven Lernprozess, einer Entwicklung ständigen Anpassens, die Produktion von neuem Wissen mit der Anwendung von bereits gewonnenem Wissen verbunden. Die Realexperimente sind in eine komplexe gesellschaftliche Umgebung eingebunden, in der soziale und natürliche Prozesse auf den Eingriff einwirken. Das Produzieren von Wissen und das gleichzeitige Zurückspeisen dieses Wissens in Form von erneuten Eingriffen zurück in die Gesellschaft, beschreibt einen Prozess des wechselseitigen Lernens. Dieser Zusammenhang von wissensbasierter, strategischer Handlung und methodologisch geleiteter Beobachtung der Handlungen ist von besonderer Bedeutung. Auch die Diskussionen um die Modus 1- und Modus 2-Wissenschaften nach Nowotny et al. thematisieren im Kern genau diesen Faktor: den Bezug von Wissenschaft und Gesellschaft, die bisher mehr getrennt als aufeinander bezogen wurden. Kritisiert wird eine Wissenschaft, die ihr Wissen für sich behält und nur in der „scientific community“ diskutiert wird (vgl. Stangl 1989).

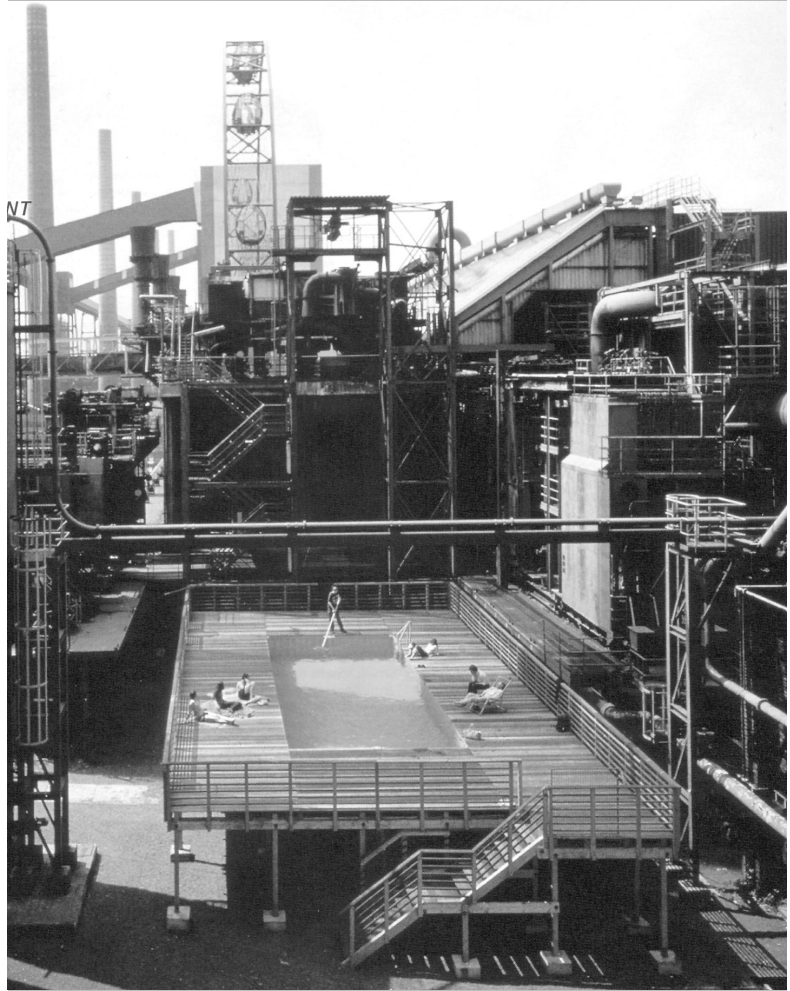
Das Denken und Handeln im Modus 2 ermöglicht es, adäquat auf gesellschaftliche Prozesse und Bedürfnisse zu reagieren, die von Komplexität und Unsicherheit geprägt sind. Dies erfordert nicht nur objektivierendes und institutionalisiertes Vorgehen, sondern auch „subjektivierendes Handeln“ (Böhle 2003: 167), welches in die Praxis eingebunden ist. Wichtiger Unterschied zum planmäßigen, objektivierbaren Handeln ist, dass Planung und Ausführung von Handlungsvollzügen unmittelbar miteinander verschränkt sind. Es ist ein Vorgehen, das als „dialogisch-interaktiv sowie explorativ und herantastend“ (ebd.) beschrieben werden kann. Subjektivierendes Handeln wird dadurch unverzichtbare Ergänzung zum objektivierenden Handeln gerade deshalb, da dieses außerhalb des Labors, fester Rahmenbedingungen und kontrollierbarer Projekte an seine Grenzen stößt.

Den sehr kontrollierten, in der Regel wiederholbaren wissenschaftlichen Experimenten steht der Begriff des Experimentellen in künstlerischen Disziplinen gegenüber, in denen die Einmaligkeit betont wird. Hier wird der Begriff weiter gefasst; das Moment des Ungewissen ist unkalkulierbarer, unabhängige Variablen nicht klar definiert und eine Vorstellung von Ergebnissen oft diffus. Experimente in diesen Feldern werden meist zur tastenden Suche nach neuen Ausdrucksformen. Bekannte Materialien und Formen werden neu gemischt. Durch ein experimentelles Erproben werden durch neue Methoden der Materialanwendung eine neue Art von Kreativität mit überraschenden Ergebnissen entfaltet. Im Gegensatz zum streng wissenschaftlichen Ansatz werden hier zuvor keine Hypothesen darüber aufgestellt, was genau experimentell überprüft werden soll. Das Experimentelle liegt hier im Tun und Ausprobieren. Man möchte etwas herausbekommen, was man vorher nicht vordefiniert und entworfen hat. In der Regel möchte der Künstler etwas fin-

den, ohne zielgerichtet etwas zu suchen, denn: Der Künstler, der weiß, was er will, der will bzw. macht nur das, was er schon kennt. Er möchte im experimentellen Suchprozess also etwas finden, was er zuvor nicht kannte oder bedacht hat. Sein Arbeiten ist demnach meist unsystematisch und unkontrolliert, vom Zufall bestimmt, Ergebnisse nicht reproduzierbar und Zufallsaktionen mit unbekanntem Ausgang. Unsicherheit und Nichtwissen werden als Quelle für Neues gesehen (Rauschenberg). Im künstlerischen Denken und Handeln werden Alltagsroutinen und Sehgewohnheiten in Frage gestellt (vgl. Sophie Calle).

Eine Handlungsweise, die verschiedensten künstlerischen Disziplinen von besonderer Bedeutung ist, ist die des Improvisierens. Als Gegenbegriff zur Komposition (vom Akt der Aufführung getrenntes Komponieren) wird Improvisation in der Musik als „das spontane Erfinden und gleichzeitige Darbieten von Musik“ (Eggebrecht 1984: 101) bezeichnet. Improvisation ist ständig im Fluss und „von Hause aus unakademisch“ (Bailey 1987: 7). Sie formuliert eine Skizze im Gegensatz zum Werkgedanken der Komposition (s. Kap. 2.3.3). Die Leerformeln zu Improvisation reichen von „Laufen lassen wie's grad kommt“ bis zu „Komposition des Augenblicks“. Improvisation umschreibt ein spontanes Erfinden ohne starre Planung und Ziel, ein hohes Maß an Kreativität sowie eine schöpferische Aktivität (vgl. Busch 1996: 13). Bei der geführten Improvisation gibt eine Person von außen (z.B. der Spielleiter) Impulse in Form von Rahmenbedingungen, der Einführung neuer Personen oder neuen Handlungssituationen. Ein vorgeschlagenes Thema wird unter der Führung und dem behutsamen Einfluss eines Leiters erarbeitet. Oft entsteht erst durch den Akt der Improvisation eine neue Idee.

Dieses Kapitel hat Spuren aus der Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst hin zu den Eigenschaften und Qualitäten von Experimenten als Teil von Planung gelegt, die in den folgenden Kapiteln noch mehr an Kontur gewinnen. Die Spur, die die Wissenschaften bereitstellen, ist die des Denkens und Handelns im Modus 2, dessen Qualitäten im „subjektivierenden Handeln“ (Böhle 2003: 167) als Ergänzung zum „objektivierenden Handeln“ (ebd.) und Modus 1 zum Ausdruck kommen (vgl. dazu auch Nowotny 1999: 68ff.). Das Planen im Raum, inmitten der Gesellschaft, macht es notwendig, auf komplexe, unvorhersehbare Einflüsse zu reagieren. Die künstlerische Welt des Experimentierens macht auf Fähigkeiten und Handlungsweisen, wie das Improvisieren, aufmerksam, die für das Entwerfen und Planen von Experimenten nötig sind.



Teil I
Experimente in den
raumgestaltenden
Disziplinen

3 Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen

Unser Bild der „heilen“ europäischen Stadt und unser zielgerichtetes konventionelles Planungsdenken kommt ins Wanken, zu unsicher sind zukünftige Entwicklungen. Die grundsätzlichen gesellschaftlichen Umstrukturierungsprozesse verunsichern gerade weil wir nicht wissen wohin die Reise gehen kann. In dieser prekären Atmosphäre wird auch in den raumgestaltenden Disziplinen ein Bedarf an Erforschen, Suchen, Befragen und Beobachten gesehen. In vielen Projekten ist ein Paradigmenwechsel zu erkennen, „der sich abseits der glamourösen Stararchitektur vollzieht: Es werden Positionen vorgestellt, die sich der Unsicherheit nicht als Störung, sondern als Potential widmen“ (Museum für Angewandte Kunst 2003). Abseits von verordneten Regelwerken der Stadtentwicklung gewinnen neue Strategien von Zwischennutzungen und flexibler Planungsphilosophie und, damit verbunden, Formen der Selbstorganisation, Aneignung und Partizipation von Raum an Bedeutung. Innerhalb dieser neuen Ansätze stehen ökonomische, gesellschaftliche, politische und kulturelle Parameter und deren Einfluss auf die Entstehung und den Gebrauch von Raum im Vordergrund. All dies sind „dynamische Faktoren, denen mit herkömmlichen Planungsinstrumenten kaum beizukommen ist, die aber maßgeblich unseren Alltag gestalten“ (ebd.).

Wie in den vorangegangenen Kapiteln deutlich geworden ist, haben Experimente seit ihren Anfängen in allen Lebensbereichen der Gesellschaft und Wissenschaften ihre Spuren hinterlassen. Wie sieht es aber in den raumgestaltenden Disziplinen aus? Gibt es eine experimentelle Landschaftsarchitektur, Architektur oder Stadtplanung bzw. werden Experimente im Sinne wissenschaftlicher Experimente durchgeführt? Forscht man nach Experimenten in den raumgestaltenden Disziplinen, so stößt man zunächst auf ein Paradoxon: Architektur, Landschaftsarchitektur und Städtebau streben in der Regel nach Dauerhaftigkeit. Im wissenschaftlichen Sinne müssten Experimente dagegen als temporäre und reversible Eingriffe in den Raum konzipiert werden, was der auf fixierte Endprodukte ausgerichteten Planung zuwiderlaufen würde.

Informationen dazu, was Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen sein könnten, müssen aus unterschiedlichsten Quellen herausgesucht werden und sind zum Teil eher interpretatorischer Natur. Dennoch gibt es sie natürlich. Planerische Experimente formulieren häufig Träume, Utopien und Visionen, die oft unrealisierbar sind. In der Regel suchen sie nach neuen, bisher ungewohnten Ausdrucksformen, indem bekannte Materialien und Formen neu kombiniert werden. Das Experimentelle liegt hier im Ausprobieren und beschränkt sich meist auf den Entwurfsprozess. Dabei ist der Aspekt des Ungewissen unkalkulierbar, unabhängige Variablen nicht klar definiert und eine Vorstellung von Ergebnissen oft diffus. Wie in der Kunst wird unter Experimenten in den raumgestaltenden Disziplinen demnach meist etwas bezeichnet, was irgendwie andersartig und neu ist und sich somit gewohnten Sicht- und Wahrnehmungsweisen entzieht. Stadt und Landschaft werden dann als Experiment bezeichnet, wenn sie offen sind für neue Gestaltungsprozesse.

Die Zahl aktueller Beispiele und Literatur über ein neues, flexibles und offenes Planungsverständnis - häufig mit dem Label „experimentell“ versehen - ist schier grenzenlos¹. In Kapitel 3.1 soll dennoch versucht werden, einen Überblick über das Experimentelle in der Landschaftsarchitektur, Architektur und im Städtebau zu geben. Begonnen wird mit der, alle raumgestaltenden

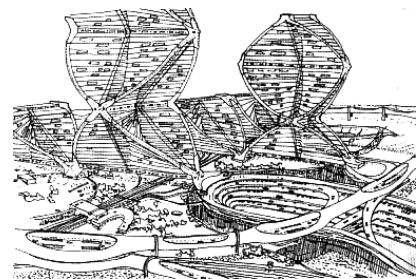


Abb.3.1-2: Planerische Utopien als gedachte Experimente: Die Insel Utopia, Zeichnung in Thomas Morus' Buch „Utopia“, 1516, und „Spiralförmiges Projekt“, 1961, des japanischen Metabolisten Kisho Kurokawa

Disziplinen betreffend Handlungsweise des Planens und Entwerfens. Es folgen Beispiele von Experimenten in Architektur und Städtebau sowie der Landschaftsarchitektur, dem Schwerpunkt dieser Arbeit. Als Verbindung und Verweis auf die in den Kapiteln 5 und 6 besprochenen Referenzbeispiele werden in Kap. 3.1.4 temporäre Interventionen und Nutzungen dargestellt. Durch die Definition von planerischen Experimenten als temporäre und reversible Versuchsanordnungen entsteht ein Überschneidungsbereich, der etwas genauer unter die Lupe genommen werden muss. In Kapitel 3.2 gilt es dann, wieder einen Bogen zur Theorie zu spannen und Themen aus Kapitel 2 auf die raumgestaltenden Disziplinen zu übertragen. Wie werden Aspekte wie Offenheit, Prozess, Wissenserzeugung und Gesellschaft in ihnen diskutiert?

3.1 Die experimentelle Welt der Planung

„Das Entwerfen
ist immer Versuch und Irrtum,
ist immer Experiment,
es wird immer etwas gemacht,
etwas gewagt auf der Basis nicht gänzlich
nachvollziehbarer Entscheidungen.“
Hille von Seggern, 2004b: 4

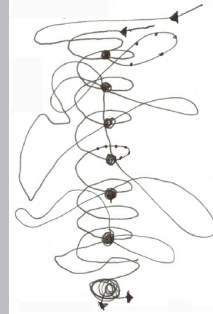


Abb.3.3: Entwurfsprozess, in dem ganzheitlich intuitives und rational schrittweises Vorgehen ineinanderwirken und sich ergänzen, Skizze Hille von Seggern

3.1.1 Planen, Experimentieren, Entwerfen

Die Handlungsweisen Planen und Experimentieren mögen, wenn man letzteres als Wagnis bezeichnet und mit dem unsystematischen Experimentieren in der Kunst gleichsetzt, auf den ersten Blick widersprüchlich klingen. Das Experimentieren assoziiert man in der Regel – abgesehen von Gedankenexperimenten – mit einem Tun und praktischen Ausprobieren in einem offenen Feld. Das Planen umschreibt dagegen eine Prozess von Überlegungen, was man tun könnte (vgl. Dörner 1998: 234ff.). Ihm haftet etwas Ordnendes, Gezieltes, mit Logik und Rationalität Entstandenes und kalkuliert Vorausschauendes an (vgl. u.a. Schäfers 1992: 232f.)². In einem systematischen Planungsprozess werden Ziele und zukunftsbezogene Handlungen festgelegt. Dem Handeln wird durch Planen „Richtung und Struktur“ (Oheim 2006: 11) gegeben. Wenn man aber das wissenschaftliche Experimentieren betrachtet, so sind die anfänglichen Widersprüche gar nicht so groß. Auch das wissenschaftliche Experimentieren ist „planmäßiges Handeln, beherrscht von der Theorie“ wie es Karl R. Popper in seinem Werk „Logik der Forschung“ beschreibt: „Wir stolpern nicht über Erfahrungen, wir lassen sie auch nicht über uns ergehen wie einen Strom von Erlebnissen, sondern wir *machen* unsere Erfahrungen; *wir* sind es, die die Frage an die Natur formulieren, *wir* versuchen immer wieder, die Frage mit aller Schärfe auf ‚Ja‘ und ‚Nein‘ zu stellen – die Natur antwortet nicht, wenn sie nicht gefragt wird – und schließlich sind es ja doch nur *wir*, die die Frage beantworten; *wir* setzten die Antwort fest, nach der *wir* die Natur fragten“ (Popper 1984: 224f; kursiv im Original). Trotz „Schärfe“ und Zielgerichtetheit, auch das planmäßige wissenschaftliche Experimentieren lässt Raum für Zufälle und Unvorhersehbares. Bei aller Sorgfalt bei Beobachtung, dem Formulieren von Fragen und Hypothesen und der genauen Auswertung der Daten „bleibt das Experiment ein Unterfangen mit unsicherem Ausgang, die Möglichkeit des Scheiterns gehört zum Prinzip“ (Furche 2006: 22). Insofern scheint selbst das streng wissenschaftliche Experiment mehr Spielraum für unerwartete Ereignisse zu lassen als das Planen.

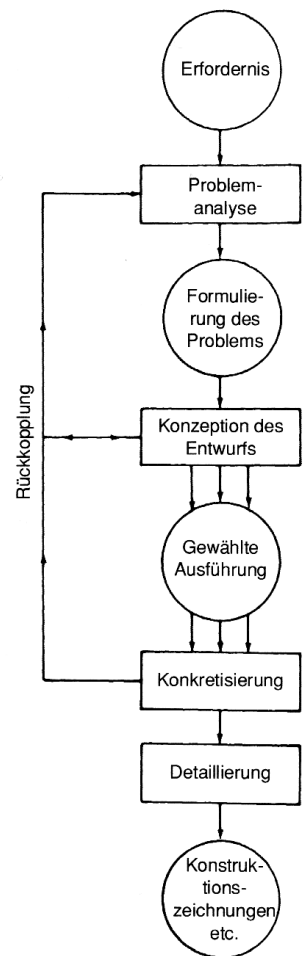
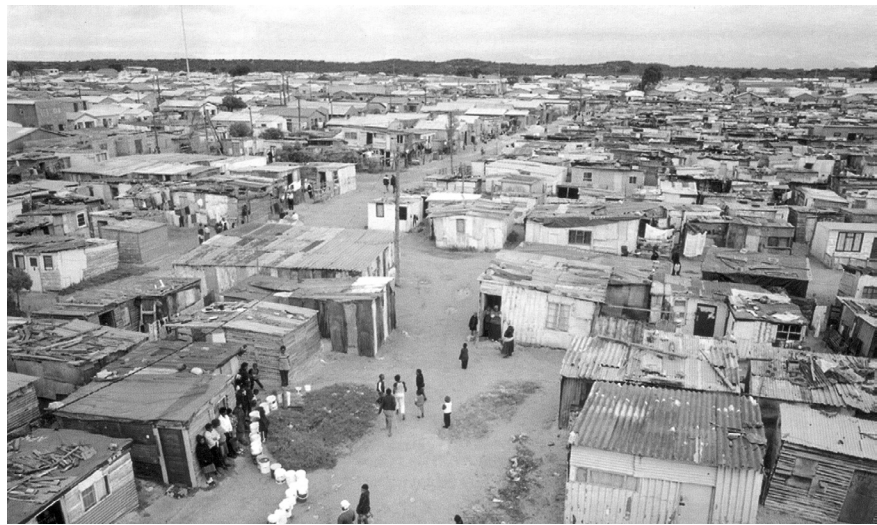


Abb.3.4: Planmäßiges, lineares Handeln in Schritten: Das Diagramm veranschaulicht M. J. Frenchs Idealisierung der Vorgänge bei einem Entwurf

Planen durch Architekten, Landschaftsarchitekten/-planer oder Stadtplaner bedeutet in ihrer klassischen Auffassung eine Vorwegnahme zukünftiger Gestalt von Stadt und Landschaft auf der Grundlage bestehenden Wissens, die möglichst getreu realisiert werden soll³. Yona Friedman meint dagegen, dass eine Stadt in Wirklichkeit nicht geplant wird, „sie plant sich selbst. Was zählt, sind nicht die offiziellen Pläne, sondern das, was die Leute daraus machen“ (Friedman 2004: 141). Ähnlich sieht es der Soziophysiker Philip Ball. Er behauptet, dass unsere Städte äußeren Gesetzmäßigkeiten unterworfen sind, so sehr die planende Zunft diese Einflüsse auch auszuschließen anstrebt⁴. Ball schreibt: „Diese ungeplante [...] Stadtphysik führt keineswegs notwen-

digerweise in die Unordnung. [...] Der amerikanische Ökonom Herbert Simon berichtet von dem ‚Erstaunen und ungläubigen Kopfschütteln‘ seiner Architekturstudenten, als er ihnen erklärte, wie wenig das effiziente Design mittelalterlicher Städte auf zentrale Planung und wie sehr es auf ‚Myriaden individueller menschlicher Entscheidungen‘ zurückzuführen ist“ (Ball 2004). Ball spricht hier von einer Art Gruppenintelligenz, die Lösungen ohne Blaupause schafft. Ball folgert daraus, dass Städte eigentlich nicht generalstabsmäßig geplant sein müssten, da sie sich selbst organisieren. Allerdings ist dies nicht uneingeschränkt möglich. Um ein ausgewogenes System herzustellen, ist eine Gradwanderung zwischen „Laissez-faire“ und Regeln sowie eingreifender Regulation und eine ständige Reflexion dieser selbst organisierenden Systeme nötig (vgl. ebd.).

Abb.3.5: „Ungeplante Stadtphysik“ selbst organisierender Systeme: Township Victoria Mxenge, Südafrika



Planung in den raumgestaltenden Disziplinen kann nicht unabhängig von ökonomischen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen betrachtet werden. Traditionell wird Planung von Wachstum angetrieben; planerische Eingriffe basieren hier auf Investitionen. Angesichts der gedämpften Wachstumsdynamik und Schrumpfungsprozessen von Städten und Regionen ist diese Planungsphilosophie fragwürdig geworden. Wo nicht mehr investiert wird, kann auch nicht mehr geplant werden? Der Architekt Philipp Oswald, der Landschaftsarchitekt Klaus Overmeyer und der Soziologe Walter Prigge vergleichen: „Planung von Schrumpfung basiert auf bestehenden Ressourcen statt auf Investitionen. Am einfachsten lässt sich dieser Gegensatz mit dem Vergleich von Motor- und Segelboot erklären. Traditionelle Planung ist mit einem Motorboot vergleichbar. Mit geringer Rücksicht auf bestehende Wetterverhältnisse kann das Motorboot aufgrund künstlicher Energiezufuhr (Investition) bewegt und zu einem beliebigen Ziel gesteuert werden. Ein Segelboot hingegen benötigt keine Energiezufuhr, da es sich mit Hilfe vorhandener Ressourcen (Wind) fortbewegt. Die Steuerung des Bootes muss eng auf die Windverhältnisse abgestimmt werden. Dann ist es möglich, ein bestimmtes Ziel zu erreichen“ (Oswald et al. 2001). Aus Sicht dieser Autoren ist die Rolle heutiger Planer, still liegende Ressourcen zugänglich zu machen und dadurch eine Dynamik zu entfachen. „Der Planer wird zum Ermöglicher. Er initiiert Prozesse, die sich aus eigener Energie weiter entfalten. Mit einem Minimum an Interventionen kann ein Maximum an Wirkung erzielt werden“ (ebd.)⁵. In dieser Auffassung ist das Planen dem Experimentieren gar nicht so unähnlich: Es initiiert Rahmenbedingungen, die durch gesellschaftliche und

ökologische Prozesse weitergetragen und von Zufällen gestaltet werden. Im Ergebnis sind sie offen.

Entwerfen als Experiment

Das etwas abwertende „Stolpern über Erfahrung“, das Popper für das planmäßig handelnde Experimentieren kategorisch ausschließt, ist ein Charakterzug, den man getrost dem Entwerfen zuschreiben könnte. Sieverts betitelt das Produkt dieses Erfahrungsprozesses beim Entwerfen mit dem „Heureka-Erlebnis“ des Archimedes: „Nach vielen Mühen scheint der Entwurf sich mit einem Male wie von selbst zu entwickeln und hält auch Lösungen bereit für Probleme, an die man noch gar nicht gedacht hatte“ (Sieverts 2001: 66). Es umschreibt ein „plötzliches Erkennen neuer Zusammenhänge“ und „ist vielleicht die eigentliche Quelle der Befriedigung jeder kreativen Denkarbeit“ (ebd.). Dies verweist auf grundlegende Eigenschaften des Entwerfens, die sich vom planmäßigen Handeln bzw. rationalen Planen unterscheiden: Es erfordert Imagination, Intuition, kreative Denkarbeit und bildhaftes Denken (vgl. ebd.: 64).

„Gewagte Unternehmen sind Unternehmen mit unsicherem Ausgang. In diesem Sinn ist jeder architektonische oder ingenieurtechnische Entwurfsprozess ein gewagtes Unternehmen, da es ja dem Wesen dieses Prozesses entspricht, anfangs das Resultat noch nicht zu kennen. Allerdings muss sich der Experiment-Charakter während der Entwurfsarbeit immer mehr verflüchtigen, das Experiment existiert nur für eine bestimmte Zeitdauer und wird allmählich durch wachsende Sicherheit über die Gestalt des Endprodukts abgelöst“ (Conzett 2006: 27). Conzett will den experimentellen Prozess des Entwerfens bändigen. Ihn beschleicht bei der Entwurfsarbeit, verstanden als gewagtes Unternehmen, Unsicherheit, weshalb er dafür plädiert, den Prozess durch ein konzeptionelles Vorgehen zu systematisieren (vgl. ebd.: 28). Er beschreibt dieses Vorgehen wie folgt: „Es ist wichtig, vor Beginn der Entwurfsarbeit alles zu wissen. Detaillierte topografische Aufnahmen, geotechnische Aufschlüsse und Sondagen, Bedingungen aus Gesetzen und Nutzungsvereinbarungen, der materielle und kulturelle Kontext sind für jedes Bauwerk von Neuem zu erarbeiten. In der Vielfalt dieser Voraussetzungen liegt der Keim zu einer jedes Mal einzigartigen Lösung. [...] Diese Arbeit des Materialsammelns soll mit intensiver Entdeckerfreude angegangen werden. [...] Eine zu frühe Wahl einer Entwurfsidee ist schädlich und schränkt die eigene Flexibilität ein, besser ist es, solche Ideen vorläufig als Skizzen zu behandeln und erst nach Abschluss des Materialsammelns (des Experiments zum Erkenntnisgewinn) mit einem systematischen Erarbeiten möglicher Konzepte zu beginnen (die Denkarbeit folgt dem Experiment)“ (ebd.: 28f.). In diesem Zitat wird deutlich, wie in den raumgestaltenden Disziplinen in der Regel versucht wird, das Experimentieren auf den Entwurfsprozess zu beschränken, Unsicherheiten zu zügeln und Kontrolle über das Geplante zu bekommen. Für Conzett sind Entwurfsprozesse lediglich „zeitweilige Experimente“ (ebd.: 29). Am Ende soll möglichst das Richtige herauskommen und das Endprodukt des Entwurfs in der Realität annähernd exakt umgesetzt werden. Ignoriert wird dabei, dass diese entwurflichen Endprodukte in der realen Welt unterschiedlichsten Einflüssen ausgesetzt sind und eine 1:1-Umsetzung daher utopisch ist.

Auch Hille von Seggern betont den experimentellen Charakter des Entwurfsprozesses, der immer mit Versuch und Irrtum zu tun hat und etwas wagt (vgl.

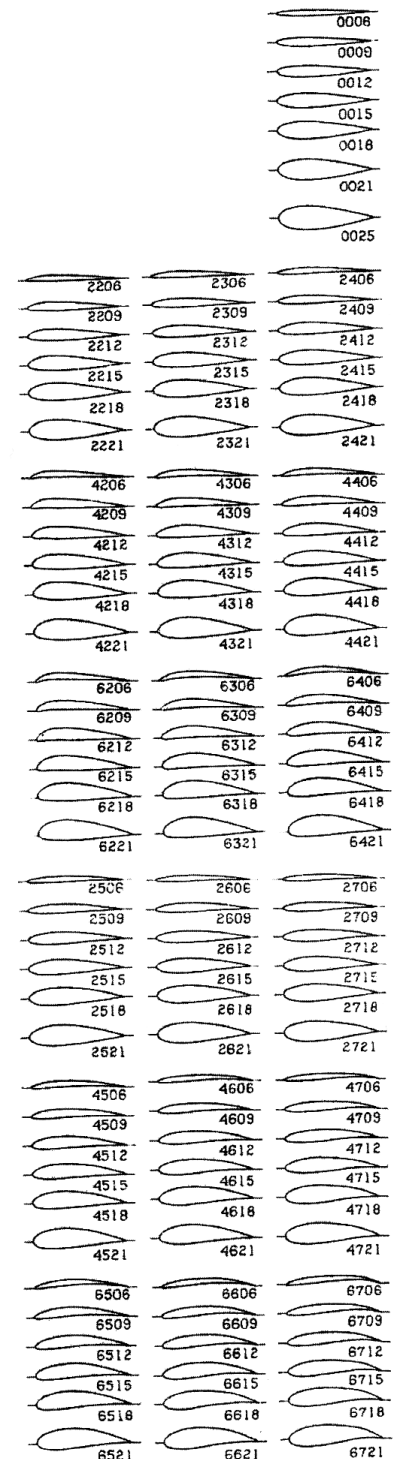


Abb.3.6: Ingenieurwissenschaftliche Experimente: Versuche mit Tragflügelprofilen für die Luftfahrtindustrie in einem Windkanal, Langley Laboratory 1933

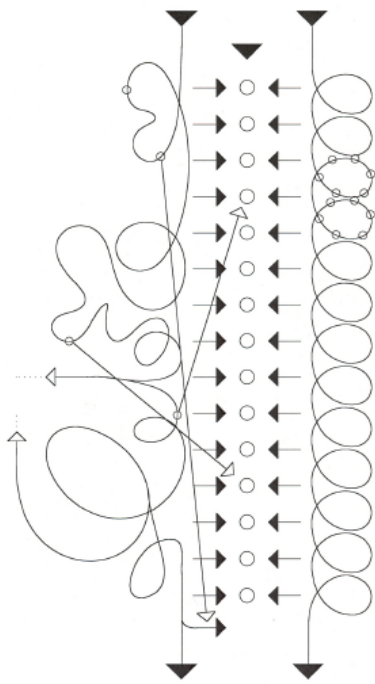


Abb.3.7: Didaktische Trennung von intuitivem (li.) und rationalem (re.) Entwurfsprozess für die Lehre, deren Ergebnisse immer wieder zusammengeführt werden, in ihrer tatsächlichen Anwendung aber nicht säuberlich voneinander getrennt verlaufen (s. Abb. 3.3), Skizze Hille von Seggern

von Seggern 2004b: 4). Im Gegensatz zu Conzett, der hier stellvertretend für eine konventionelle, kontrollierende Planungsauffassung zitiert wurde, versteht sie den Ausgangspunkt für den Entwurfsprozess nicht als allwissende Materialsammlung des Entwerfers. Er beruht, so von Seggern, vielmehr auf „nicht gänzlich nachvollziehbaren Entscheidungen“ (ebd.). Entwerfen beruht demnach nicht nur auf einer „allwissenden“ Analyse, auf Rationalität und Präzision, sondern auch auf Intuition (vgl. auch Prominski 2004: 83ff. + 122). Von Seggern stellt das Entwerfen einem rationellen Planungsprozess, in dem die Zukunft meist in finalen Plänen dargestellt wird, gegenüber; es strebt keine Sicherheit in der Gestalt des Endprodukts an. Wie im Eingang zu diesem Kapitel bemerkt, erfordern die neuen Entwicklungen eine neue Planungskultur mit Mut zum Ausprobieren. Von Seggern vermutet, dass dies wohl „die größte Herausforderung für eine Disziplin ist, die (ganz im Sinne westlicher Rationalität) auf Kontrolle der Ereignisse und ihrer materiellen Erscheinungen aus war [...]. Entwerfen bedeutet immer Eingriff, immer Impuls in ein offenes dynamisches System, das heißt in Ausgangsbedingungen, die wir nicht vollständig erfassen können, schon gar nicht objektiv. Entwerfen richtet sich in unterschiedlicher Weise immer auf einen Prozess“ (von Seggern 2004b: 3) und erfindet, „ob räumlich – gestalterisch oder forschungsbezogen, [...] immer Neues“ (von Seggern 2004c: 7)⁶.

Auf dem Weg zu Neuem erfordert es, dass die gegenwärtige Situation und ihre Vergangenheit verstanden wird. Das Verstehen, so von Seggern, sei dabei ein transformatorischer Vorgang, der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verbindet, das Neue mit dem Vorhandenen verknüpft (vgl. von Seggern & Werner 2003: 48ff.). In diesem Prozess des Verstehens sind andere Methoden als die althergebrachten nötig. „Eine Zuneigung zum jeweiligen Gegenstand ist unerlässlich [...]: Das Herz ist beteiligt, das Verstehen geht weit über den Verstand hinaus“ (ebd.: 49). Hinzu kommt eine „möglichst vorurteilsfreie Neugier, das Wissenwollen, das Ringen, das Üben, das Suchen führen, das leidenschaftliche Umkreisen der Frage, die Zuneigung zum Gegenstand, eine fragende Haltung, der Wagemut, sich wirklich dem ganz Neuen anzuliefern. Eine Fähigkeit, im Gespräch zu bleiben, Zuzuhören, eine Ästhetik der Kommunikation“ (von Seggern 2004c: 7). Sie nennt diesen Vorgang „situationales Entwerfen“ (ebd.: 8), der sowohl die Formulierung von Frage und Aufgabenstellung als auch die Ausführung in den Entwurf einbezieht. Auf Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen übertragen, vermutet Lucia Grosse-Bächle: „In der Anwendung experimenteller Entwurfsmethoden liegt die Chance, gestalterische Lösungen zu entwickeln, die über traditionelle Ansätze hinausweisen, die Irritationen, Erstaunen, Überraschungen erzeugen und sich letztlich als tragfähiger für neue Fragestellungen erweisen“ (Grosse-Bächle 2003: 129).

Auch der Philosoph Hannes Böhringer kritisiert Bestrebungen, „sich in der Vervollständigung vervollkommen zu wollen“ (Böhringer 1991: 14) anstatt sich dem Skizzenhaften und Modellhaften zuzuwenden: „In der Ausführung und Verdeutlichung dessen, was die Skizze als Freiraum offen lässt, setzt sich die Ärmlichkeit der Konstruktion gegenüber der Reichhaltigkeit von Aussparung und flüchtiger Andeutung durch. So kommt es, dass jeder Konstruktivismus am Anfang vielversprechend und befreiend, am Ende aber beklemmend ist“ (ebd.). Böhringer stellt das Experimentieren als erfahrenden und herstellenden Prozess dar: „Man stellt etwas her und darin ereignet sich etwas“

(ebd.: 9). Er unterstützt das Skizzenhafte als Freiraum und Lücke für etwas Neues. Einen derartigen Freiraum sieht er z.B. im praktischen Skizzieren bei Matta-Clark: „Auch Matta-Clarks Skulpturen sind Fragmente und Skizzen. Er zeichnet. Nur hat er keinen Stift in der Hand, sondern eine Motorsäge. Er spaltet ein Haus. Die Spaltung verweist auf die fundamentale Tätigkeit des Reißens und Zeichnens. Zuerst kommt der Abriss. Eine Lücke entsteht im Zusammenhang der Dinge“ (ebd.: 14). Trotz dieses Freiraums und Unbestimmtheit benötigt die Skizze einen soliden Grund, auf dem sie aufbauen kann: „Die Skizze, die Projektion von etwas Neuem benötigt die Fortifikation durch Altbewährtes. Das Neue braucht das Alte als Schutz, unter dem es entstehen kann, und als Hemmnis, gegen das es sich durchsetzen muss“ (ebd.: 11).

Mit dem Entwerfen beschäftigt sich auch Martin Prominski in seiner Dissertation „Landschaft entwerfen“ ausführlicher (Prominski 2004: 83-116). Das Entwerfen als grundlegende menschliche Tätigkeit hat seine Ursprünge in handwerklicher Tätigkeit. „Hier wurden über die Jahrhunderte in einer Kombination aus Weitergabe von Traditionen, plötzlichen Qualitätssprüngen und unzähligen Trial- and Error Prozessen Gegenstände produziert. Konzipieren und Herstellen waren eng miteinander verknüpft, die Überlieferung des Wissens verlief meist mündlich“ (ebd.: 83f.). Hier kann eine Verbindung zu den Anfängen des Experimentierens, wie sie in Kapitel 2.1.1 dargestellt werden, gezogen werden. Eine Quelle experimenteller Einstellung zur Welt in der Renaissance war in der Arbeit von Handwerkern, Künstlern und praktischen Ingenieuren zu finden. Durch die Lockerung und Öffnung der Zünfte wurde der Raum geöffnet für Experimentalkonstruktionen und neue Praktiken der Entdeckungen und Erfindungen. „Die neue Freiheit der Konstrukteure bestand darin, dem Möglichkeitsraum des Entwurfs sein eigenes Recht zu geben. Er ist für die Techniker dasselbe wie für die Wissenschaftler der theoretische Raum der Hypothesen“ (Groß et al. 2005: 32). Entwerfen und Experimentieren wurde also in einem engem Zusammenhang gesehen. Der Entwurfsprozess beschränkte sich dabei nicht nur auf den „theoretischen Raum“ der Ideenfindung; Entwerfen bedeutete vor allem handfestes Ausprobieren.

Wie das Experimentieren in den Naturwissenschaften so verlor auch das Entwerfen seine Leichtigkeit des Trial-and-Error im Laufe der Zeit. Die Beziehung aus gleichzeitigem Konzipieren und Herstellen im Prozess des Entwerfens veränderte sich zu Beginn der Neuzeit. „Mit dem Aufkommen maßstäblicher Zeichnungen wurde es möglich, neue Ideen sowie Trial-and-Error Verfahren auf dem Papier durchzuspielen. Dieses zeichnerische Entwerfen bot im Vergleich zum handwerklichen Entwerfen eine Menge Vorteile: Es war beispielsweise leichter, verschiedene Lösungsmöglichkeiten durchzuspielen“ (Prominski 2004: 84). Das entwerfende Experimentieren bzw. experimentelle Entwerfen verlagerte sich also vom realen Raum auf das Zeichenblatt: Hier wurden Varianten und Gedankengänge experimentell durchgespielt. Und mit dieser Entwicklung, das unterstreicht das Zitat von Conzett weiter vorne, entstand im Laufe der Jahrhunderte ein Bestreben nach finalen Lösungen, die am Ende des Entwurfsprozesses auf dem Papier oder am Computer dargestellt werden können. Entwurfliche Experimente bleiben demnach Gedankenexperiment. „Fehler“ können bereits im Entwurf ausgeschlossen und Alternativen durchgespielt werden. Was von Planern aber gerne ignoriert wird, ist die Tatsache, dass der experimentell auf dem Papier durchgespielte Plan bzw. Entwurf in der Realität mit unkalkulierbaren, unvorhergesehenen

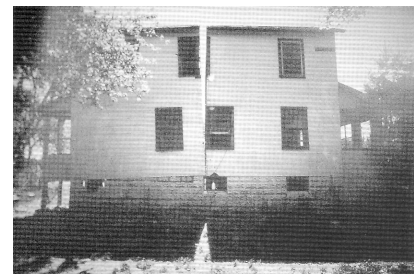


Abb.3.8: Gordon Matta-Clark, 1974, Splitting Englewood, New Jersey

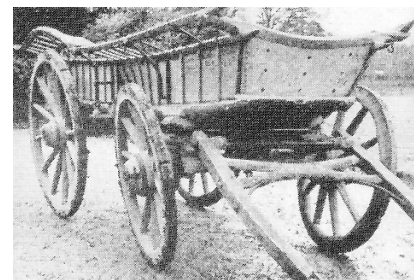
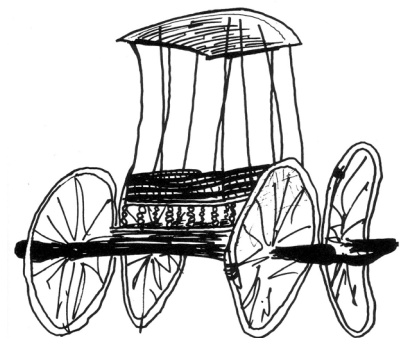


Abb.3.9-10: Ein Nomadenwagen (Altai) aus dem 5.-4. Jh. v. Chr. und ein englischer Wagen von 1838 als Beispiele für das handwerkliche Entwerfen

Einflüssen konfrontiert wird, die im Entwurfsprozess nicht alle bedacht werden können.

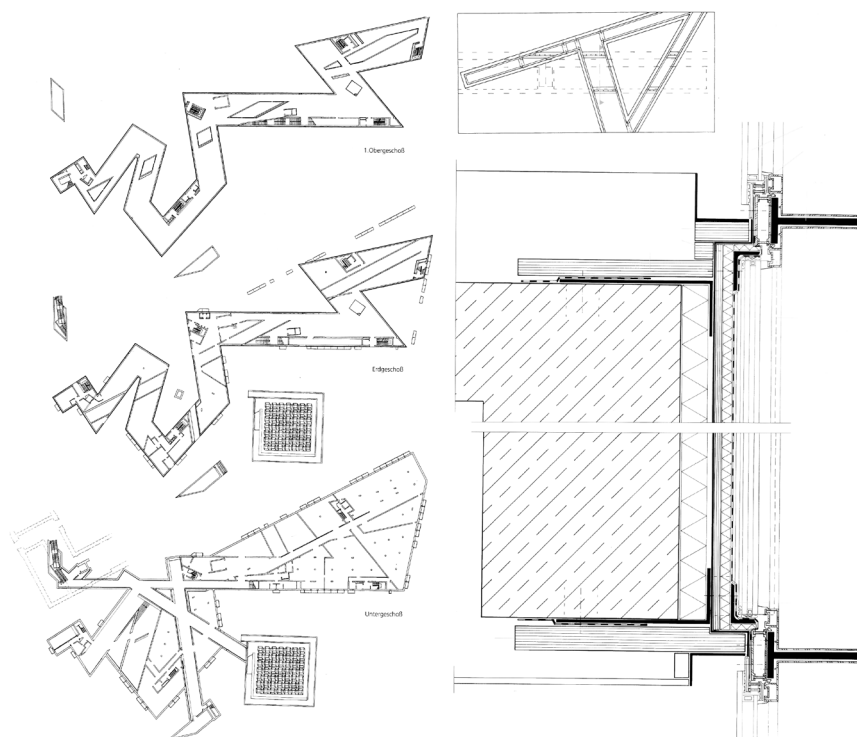


Abb.3.11-12: Möglichst exakte Zeichnungen sollen Fehler ausschließen und nichts dem Zufall überlassen: Grundrisse (M 1:1000 im Original) und Detail Zwischendecke (M 1:5 im Original) zum Jüdischen Museum Berlin von Daniel Libeskind

Obwohl den Entwurf als gewagtes, experimentelles Unterfangen stets Unsicherheit begleitet, versuchen Planer bis heute den Entwurfsprozess zu rationalisieren und auf einer allwissenden Analyse aufzubauen⁷. Dies drückt sich im Bestreben nach Wissenschaftlichkeit aus, also nach einer Akzeptanz des Entwerfens als wissenschaftlich anerkannte Handlungsweise aus. Donald Schön vergleicht die klassische Wissenschaft als *Hochebene* und das Entwerfen als *Sumpf*: „In der abwechslungsreichen Topographie der professionellen Praxis existiert eine hochgelegene, feste Ebene, die auf ein Sumpfgebiet blickt. Auf der hochgelegenen Ebene lassen sich überschaubare Probleme durch die Anwendung forschungsbasierter Theorie und Technik einer Lösung zuführen. In den sumpfigen Niederungen dagegen entziehen sich hartnäckige, verwirrende Probleme einer technischen Lösung. Die Ironie dieser Situation ist es, dass die Probleme auf der Hochebene relativ unbedeutend für die Menschen oder die Gesellschaft sind, wie groß auch immer ihre technische Bedeutung sein mag, während im Sumpf die Probleme von größtem menschlichen Interesse liegen. Der Praktiker muss wählen. Soll er auf der Hochebene bleiben, wo er relativ unbedeutende Probleme gemäß den vorherrschenden, wissenschaftlich strengen Standards lösen kann, oder soll er in den Sumpf der bedeutenden Probleme und weniger strengen Untersuchungen hinabsteigen?“ (Schön in Prominski 2004: 99f.).

Die raumgestaltenden Disziplinen -vor allem Landschaftsarchitektur und Stadtplanung - haben es mit einem komplexen Gegenstand zu tun. Dieser Gegenstand, Stadt und Landschaft, ist ein nicht linearer, komplexer, offener und dynamischer. Stets beeinflussen und verändern äußere Faktoren wie gesellschaftliche Einflüsse, der Mensch als Nutzer von Raum, Witterung und Vegetation in unvorhergesehener Weise die Planungsrealität. Insbesondere Landschaftsarchitekten planen und entwerfen von Natur aus in bzw. für dynamische Prozesse. Folglich müssen sie, stärker als Architekten, mit Offenheit,

Unbestimmtheit, Unschärfe und Nicht-Vorhersagbarkeit umgehen, müssen in den „Sumpf“ (Schön) hinabsteigen. Dies erfordert von den Entwerfern „ein hohes Maß an Flexibilität und ein ständiges ‚Dranbleiben am Prozess‘, ein ständiges Beobachten, Erkennen von Qualitäten, Eingreifen und Verändern. Dieses Wechselspiel zwischen gestaltendem Eingreifen und flexiblem Reagieren auf sich verändernde Bedingungen bedarf anpassungsfähiger Planungs- und Entwurfsstrategien. Methoden wie das situative Entwerfen unmittelbar im Prozess und das Experiment im Sinne einer spielerisch künstlerischen Vorgehensweise gewinnen damit an Bedeutung“ (Grosse-Bächle 2003: 124f.). Für das Entwerfen mit Vegetation schlägt Grosse-Bächle eine Vorgehensweise im Sinne eines „dialogischen Entwerfens“ (ebd.: 130) vor, welches auf einem Wechselspiel von Aktion und Reaktion beruht (s. „rekursives Lernen“ in Kap. 2.2.2). Diesen Dialog nennt sie experimentell. Für den Entwurfs- und Gestaltungsprozess bedeutet dies: „Die Landschaftsarchitekten – oder aber die Gärtner als Ausführende einer gestalterischen Idee – gehen eine Wechsel-Beziehung mit der Pflanze ein. Durch gezielte Eingriffe wird eine Wirkung hervorgerufen bzw. ein Verhalten ausgelöst“ (ebd.: 130).

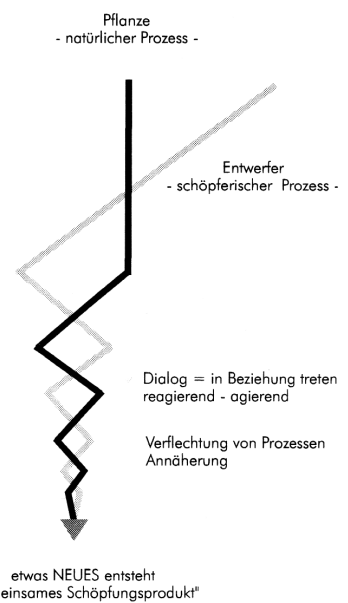


Abb.3.13: Dialogisches Entwerfen, Lucia Grosse-Bächle

Ein interaktives, prozesshaftes Wechselspiel von realem Raum, Material und Entwurf fordern auch Brands und Loeff⁸. Sie fordern, „den Bauprozess mit all seinen bekannten Organisationsstrukturen zum Bestandteil des Entwurfsprozesses werden zu lassen“ und Raum somit als „provisorischen Raum“ (Brands & Loeff 2000: 88) zu betrachten und zu behandeln und damit anzuerkennen, dass Raum nie fertig ist. Provisorische Räume bieten ihrer Meinung nach Spielraum für Korrekturen und Entwicklungsprozesse im Laufe der Zeit unter Anleitung Entwerfer. „Unserer Ansicht nach ermöglichen provisorische Räume eher Austausch, Anpassung oder Erweiterung, wenn die Umgebung es erfordert. Die Materialien werden in situ geprüft. Der ‚neue öffentliche Raum‘ ist dann nicht in erster Linie das Endprodukt eines Entwurfsprozesses, sondern kann sich unter Regie verändern. Und damit wird er ein wirklicher Entwurf unserer Zeit, nämlich interaktiv“ (ebd.).

„komplexes landschaftsentwerfen“

Deutlich wurde bisher, dass mit einer kontrollieren wollenden Planung ein komplexer Organismus wie die Stadt und Landschaft nicht zu zähmen ist. Dies war natürlich schon immer so. Dennoch wurde versucht, Stadt und Landschaft in eine unveränderbare Schablone zu pressen. Stets wurde ignoriert, dass sich Städte „nicht nach den Partituren, die Architekten ihnen komponieren“ (Eisinger 2006: 9) entwickeln. Diese Planungsauffassung scheint sich nun zu ändern. Prominski reflektiert in seiner Arbeit „Landschaft entwerfen“ aktuelle Landschaftsarchitektur vor dem Hintergrund von Entwicklungsprozessen in anderen Disziplinen und entwickelt daraus eine „Theorie aktueller Landschaftsarchitektur“ (Prominski 2004). Auf der Basis aktueller Erkenntnisse aus Naturwissenschaften und der Wissenschaftstheorie (Komplexität, Modus 1+2) interpretiert er den Gegenstand Landschaft und Entwerfen als Handlungsweise der Landschaftsarchitektur neu. Prominski leitet ab, dass das Entwerfen - und im Besonderen das „komplexe landschaftsentwerfen“ (ebd.: 117) - „gerade wegen seiner Integration analytischer und intuitiver Elemente die geeignete Handlungsweise ist, um mit Komplexität, Ungewissheit, Einzigartigkeit und Wertkonflikten umgehen zu können. Mit diesen Fähigkeiten kann das Entwerfen für die immer wichtiger werdende Modus 2-Wissensproduktion, bei der Wissen in lokalen Kontexten anwen-

dungsbezogen und temporär erzeugt wird, zu einer unverzichtbaren Handlungsweise werden“ (ebd.: 148; kursiv im Original).

Er stellt eine Beziehung zwischen Gegenstand (Landschaft), Handlungsweise (Entwerfen) der Landschaftsarchitektur und den Wissenschaften des Komplexen her und schlägt zusammenfassend eine Metatheorie des „komplexen landschaftsentwerfens“ vor. Das Verdienst seiner Arbeit ist es, die Landschaftsarchitektur als Disziplin herauszustellen, die im Besonderen auf komplexe, kulturelle und ökologische Fragen Antworten finden kann. Prominski stellt fest, dass die Komplexität mit ihrem „Dreiklang aus Unvorhersagbarkeit, Prozessualität und Relationalität“ (ebd.: 49) eine weit reichende Veränderung im Wissenschaftsverständnis bewirkt und einen neuen Zugang zur Welt darstellt, den er als „komplexe Denkweise“ (ebd.) bezeichnet. „Die komplexe Denkweise akzeptiert prinzipielle Unvorhersagbarkeit und damit Ungewissheit, sie sieht die Welt als prozessuales Geschehen ohne die Möglichkeit statischer Idealzustände und betrachtet Ereignisse als grundsätzlich spezifisch, gekennzeichnet durch mannigfaltige Relationen innerhalb eines raumzeitlichen Kontextes“ (ebd.). Modus 2, so Prominski, entspricht dieser komplexen Denkweise (s. dazu auch Kap. 2.1.4).

Prominski baut sein „komplexes landschaftsentwerfen“ auf einem Verständnis von Landschaft auf, das sich auf den vom amerikanischen Landschaftsforscher John Brinckerhoff Jackson 1984 formulierten Begriff der „Landschaft Drei“ bezieht. Mit diesem Begriff schlug Jackson eine Landschaftsdefinition vor, die sich über Dualismen und starre Idealzustände hinwegsetzte. Landschaft ist nach Jackson ein dynamisches System menschengemachter Räume und demnach immer künstlich, synthetisch und unvorhersehbaren Veränderungen unterworfen (vgl. Jackson 2005). Prominski leitet daraus ab: „Wenn es nach Jackson kein Idealbild, keinen Idealzustand von Landschaft mehr gibt, das gestört werden kann, können positive landschaftliche Aspekte der Eingriffe entdeckt und entwickelt werden“ (Prominski 2003: 94). Für die Auffassung von „Landschaft Drei“ gilt, dass Landschaft bzw. Natur kein Gegenüber von Bebauung darstellt, die nach einer Kompensation verlangt. Diese dualistische Sichtweise ordnet Prominski einem Modus 1-Verständnis zu (vgl. Prominski 2004: 79). Außerdem gibt es keinen Idealzustand von Landschaft mehr (vgl. ebd: 59). Prominski ordnet daher die „Landschaft Drei“ dem Modus 2 zu bzw. versteht Landschaft im Sinne der „Landschaft Drei“ als „Modus 2-Gegenstand“, der „Unvorhersagbarkeit, Prozessualität und Relationalität“ (ebd.: 79f.) verkörpert⁹.



Abb.3.14-15: Menschengemachte Landschaft: Vom Meer abgerungenes Land in den Niederlanden und geradlinige Landaufteilung in den USA nach demokratischen Richtlinien ohne Hierarchie und Zentrum, North Dakota

Auch das „Entwerfen“ entspricht, so Prominski, dem Modus 2. In der Vergangenheit wurde das Entwerfen gerne in die klassischen Kategorien von Wissenschaft oder Kunst eingeordnet. Mit der Aufweichung alter starrer

Denkmuster und der neuen Denkweise nach Modus 2 kann auch das Entwerfen neu positioniert werden. Entwicklungen der letzten Jahre haben gezeigt, „dass das Entwerfen eine der Arten von Wissensproduktion ist, die der Komplexität der neuen, von Nowotny geschilderten Situation gerecht werden können, da der Umgang mit den Faktoren Unsicherheit, Prozessualität und Spezifität sozusagen ‚zum täglichen Brot‘ gehört“ (ebd.: 115f.). Nach Prominski entspricht das Entwerfen der Modus 2-Denkweise, da es interdisziplinär und temporär arbeitet, einen offenen Prozess beschreibt und mit einem komplexen Gegenstand, der Landschaft, umzugehen weiß, was er im Begriff „komplexes landschaftsentwerfen“ (ebd.: 117) zusammenführt: Es kombiniert eine komplexe Denkweise, „Landschaft Drei“ als Gegenstand und das Entwerfen im Sinne einer reflexiven Praxis (vgl. ebd.: 148). Der Vorteil dieses Entwerfens liegt darin, dass es als kreative und analytische Handlungsweise zugleich erfahrungswissenschaftliche und künstlerische Elemente integriert. „Landschaftsarchitektur entwirft damit die Relationen von Mensch und Dingen für den ganzen Raum – nie gibt es zwischen ihnen einen statischen Zustand der Vollkommenheit, weshalb ihre Gestaltung ein immerwährendes Abenteuer ist“ (ebd.).

Systemische Planung

Auch die *systemische Planung* gibt Anregungen dafür, wie man mit komplexen, offenen, nicht linearen Systemen wie Stadt und Landschaft planerisch umgehen kann. Genauer wurde sie von Hille von Seggern, Gabriele Kotzke, Rolf Sachau und Christiane Redlefsen in einem Forschungsvorhaben im Rahmen des „Experimentellen Wohnungs- und Städtebaus“ untersucht (vgl. Bundesforschungsanstalt für Landeskunde und Raumordnung 1997). Die systemische Planung entwickelte sich aus der Erfahrung und dem theoretischen Grundverständnis, dass komplexe, offene Systeme unvorhersagbar und nur begrenzt planbar sind, was bewegliche und offene Strategien erfordert (vgl. ebd.: 14). Den theoretischen Hintergrund für eine systemische Betrachtungsweise bilden wissenschaftliche Erkenntnisse der Systemtheorie¹⁰. Zur systemischen Planung gehört ein integrativer Ansatz, der ein Zusammenfließen interdisziplinären Wissens, d.h. eine Vernetzung von Wissen, Erfahrung und Machbarkeiten zur Lösung einer Aufgabe ermöglicht. „Integration und Vernetzung von Wissen meint also, für Menschen einen ‚Raum‘ zu schaffen, in dem sie dieses Wissen austauschen und miteinander vernetzen können“ (ebd.: 78).

Systemische Planung versteht Planung - wenn sie erfolgreich sein will - als Intervention in eine „Grenzsituation“, die neue Lösungen produzieren kann. „Die Intervention könnte Konfliktverschärfung lauten, könnte aber auch kooperativer Art mit einer Energiezufuhr von außen sein“ (ebd.: 14). Diese Art der Planung erfordert, von klaren Rahmenbedingungen ausgehend, einen offenen Arbeits- und Entscheidungsablauf, in dem flexibel auf sich verändernde Ereignisse, Erkenntnisse und neue Ideen eingegangen und reagiert werden kann, und eine „grundsätzlich an Bastelei orientierte Gestaltvorstellung“ (von Seggern 2004a: 252), die sich an Lévi-Strauss' Bricolage orientiert (s. Kap. 3.2.3).

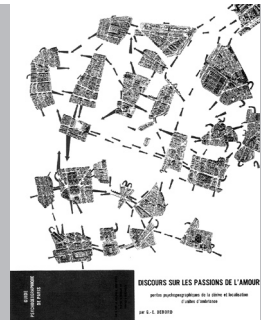
Dieser offene Ansatz „steht im Gegensatz zu linear angelegten Planungsverfahren mit genauer Ergebnis- und Ablauffixierung“ (Bundesforschungsanstalt für Landeskunde und Raumordnung 1997: 15). Eine flexible und

offene Planung, deren Ergebnisse nicht vorhersehbar sind, benötigt außerdem eine „Handlungsorientierung im Prozeß“ (ebd.), die es ermöglicht, trotz Unvorhersagbarkeit Entscheidungen treffen zu können. „Mit schon im Prozeß erfolgenden Umsetzungen können Wirkungen von Interventionen überprüft werden, aber auch die Tragfähigkeit von Konsensen“ (ebd.). In einem offenen Planungsprozeß, dessen Ergebnisse nur bedingt vorhersagbar sind, sind „offene Experimente (Versuche) erforderlich“ (ebd.: 16). Im Sinne des Iterationsprinzips – in sich wiederholenden Durchläufen stellen Ergebnisse des vorangegangenen Durchlaufs die Eingangsgröße für den nächsten dar - können diese Interventionen bzw. Experimente neue Anstöße geben. „Das Experiment insgesamt kann als Feldversuch zur Untersuchung des Wirkungsprozesses und damit der Möglichkeiten, Ziele zu erreichen, bezeichnet werden“ (ebd.: 17). Es erfordert kontinuierliche Zwischenanalysen, Anpassung an den Versuchsplan und eine aktive teilnehmende Beobachtung. Im Kontext offener komplexer Systeme sind Experimente allerdings „immer nur eingeschränkt übertragbar, denn sie sind geprägt von der Qualität des Augenblicks, dem Zusammentreffen verschiedenster Elemente und Umstände“ (ebd.). Ihre Funktion liegt vielmehr darin, Veränderungsmöglichkeiten aufzuzeigen und Anregungen zu geben.

3.1.2 Experimente im Städtebau und in der Architektur – Ein Überblick

Die „Konstruktion einer Situation“ kann als „Aufbau einer vorübergehenden Mikroumgebung und eines Satzes von Ereignissen für einen einzigen Augenblick im Leben einiger Personen“ definiert werden.

Guy Debord, *Situationistische Internationale*, 1958



In Architektur und Städtebau bewegt sich der Begriff des Experiments häufig rund um baulich-konstruktive (vgl. Ferguson 1993) oder ästhetische Fragestellungen. So spricht der Wiener Architekt und Stadtplaner Camillo Sitte Anfang des 20sten Jahrhunderts über die bauliche Wirkung des entstehenden Burgplatzes in Wien von einem Experiment, dessen Wirkung besonders Laien nicht einzuschätzen wissen (Sitte 1909: 184). Er plädiert daher für die Erstellung eines Provisoriums aus „Brettern und Tünche“, das ein naturgetreues Modell der geplanten „Verbauung“ darstellen soll, so dass jedermann die Wirkung beurteilen und sich eine Meinung bilden kann (vgl. ebd.). Ein Provisorium in diesem Sinne wird also eingesetzt, um etwas, das noch entstehen soll, vorher möglichst genau zu testen, um Raumwirkung und Meinungsbild abschätzen zu können¹¹.

Angesichts der Trägheit und Komplexität der raumgestaltenden Disziplinen (vgl. Fingerhuth 2000) sehen einige Planer geradezu eine Notwendigkeit und Chance zum Experimentieren. Deutlich beschreibt dies Iain Low, Professor an der University of Witwatersrand und Cape Town, in seinem Artikel *Building and self-reliance* 1998: „The complexity of architecture makes speculative research almost impossible. However, ‘thinking through making’ is a kind of experimentation, and the produced by the TSRP may be regarded as ‘built research’“ (Low 1998: 340). Und weiter schreibt er: “By not exploring alternatives, by not experimenting and taking risks, architects are failing to learn by doing, and once again running the risk of producing landscapes of monotony, constructed in the interests of capital rather than comfort“ (ebd.: 342). Das angesprochene Projekt TSRP, Training for Self-Reliance Project in Lesotho, mit seinen Anfängen in den 1980ern, war als *built experimentation* konzipiert. Mit Hilfe des Wissens der lokalen Bevölkerung über Materialien, Gelände und örtliche Handelstrukturen wurden Schulen an verschiedenen Orten als „Test“ errichtet. „The system had to be specific enough to be practicable, but open enough to respond to and further a necessary plurality and difference. Not being subject to the usual ‘project cycle’ which defines a conventional building programme, the architects were able to reflect upon and improve their designs with each new school by omitting, adding or adjusting various elements“ (ebd.: 240).

In den vielfältigen aktuellen Projekten mit experimentellem Charakter geht es meist nicht um den formal-ästhetischen Entwurf, die Überprüfung des Raumgefüges oder die materielle Konstruktion. „Im Vordergrund stehen viel mehr die ökonomischen, gesellschaftlichen, politischen und kulturellen Parameter und deren Einfluss auf die Entstehung und den Gebrauch von Stadt und Raum – dynamische Faktoren, denen mit herkömmlichen Planungsins-

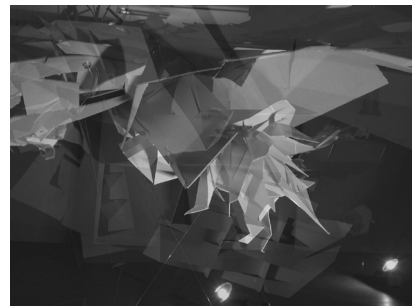


Abb.3.16-18: Experimentelle Architektur: The Tree (MVRDV), Abbildung von der Homepage von RIEA.ch, The Research Institute for Experimental Architecture (1988 gegründet von Lebbeus Woods) und Abbildung von der Homepage „Architekturexperimente“, hier „Das träumende Haus“ (Laborant: FAN)

trumenten kaum beizukommen ist, die aber maßgeblich unseren Alltag gestalten“ (Museum für Angewandte Kunst, Stadt Köln 2003). Architekten arbeiten als Agenten, Vermittler, Moderator, Bewusstseins-Ingenieur und Stadtführer. Aus diesen Initiativen und Projekten sind z.B. Anstöße für Entwicklungen von Brachen und so genannten Un-Orten hervorgegangen. Wie unter anderem in den Projekten der „ErsatzStadt“ und „Urban Catalyst“ erkennbar, sind anhand vielfältiger Strategien der Selbstorganisation und Partizipation neue Formen der Aneignung von Raum abseits verordneter Regelwerke der Stadtentwicklung entstanden. Diese Projekte sind Impulsgeber für eine neue Auffassung von Stadt und Planung. Auf der Suche nach neuen Aufgaben entwickeln sie experimentelle Methoden, die mehr als *Fragensteller* denn als *Antwortgeber* agieren.

ExWoSt und IBA

Experimente im Städtebau sind kein neues Phänomen. Das Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung (BMVBS) fördert in seinem Forschungsprogramm „Experimenteller Wohnungs- und Städtebau (ExWoSt)“ seit Jahrzehnten innovative, konkrete Projekte als beispielgebende Modellvorhaben im Wohnungs- und Städtebau, die wissenschaftlich begleitet, ausgewertet und dokumentiert werden¹². Aus Sicht des Bundes hat sich experimentelle Forschung vor allem als notwendig erwiesen, „wenn es um neue Aufgaben geht, für die noch geeignete Beispiele fehlen, [...], wenn verschiedene Alternativen im Vergleich getestet werden sollen, wenn innovative Lösungsmöglichkeiten erprobt werden müssen“ (Bundesforschungsanstalt für Landeskunde und Raumordnung 1990: 639). Schwerpunkt der Forschungen anhand von Modellvorhaben und Fallbeispielen liegt in der „Erkenntnis-, Pilot- und Vorbildfunktion“ (ebd.: VII). Ziel dieser „gebauten Forschung“ (ebd.: 640) ist es, Aussagen über Eignung und Praktikabilität von städtebaulichen Konzepten und Instrumenten, zu gewinnen. Vorrangiges Forschungsziel ist „die Entwicklung innovativer Konzepte und Maßnahmen, also das Auffinden neuer Wege zur Lösung anerkannter Probleme und zur Bewältigung veränderter Anforderungen im Wohnungs- und Städtebau. „Durch ‚praktisches Ausprobieren‘ an einigen konkreten Projekten, das u.U. auch Risikobereitschaft voraussetzt, sollen prototypische Erkenntnisse gewonnen werden, wie das städtebauliche Instrumentarium wirkungsvoller eingesetzt und angewendet werden kann“ (Fuhrich & Gatzweiler 1990: 534). Für neue städtebauliche Aufgaben sollen neue Lösungen, neue Wege gefunden und neue städtebauliche Instrumente erprobt werden. Es werden bereits vorhandene modellhafte Planungs- und Städtebauvorhaben ausgewertet und weiterentwickelt sowie neue Projekte als so genannte Fallstudien entwickelt. „Die Fallstudien bzw. Modellvorhaben sind quasi-reale Feldexperimente, die unter wissenschaftlicher Anleitung ausgewählt, entwickelt, begleitet und ausgewertet werden“ (ebd.: 523). Mit Hilfe der Modellvorhaben sollen Forschungsfragen des Bundes beantwortet werden und neue innovative Erkenntnisse durch die Modellvorhaben im Sinne von Pionierprojekten gewonnen werden. Das Vorgehen wird als experimentelles Forschungsdesign, die beispielhaften Bauvorhaben als Studien- und Modellvorhaben bzw. als Demonstrativbauvorhaben bezeichnet. Ziel dieser experimentellen Forschung ist es, „den Weg vom Experiment zur Normalität“ (ebd.: 533) zu ebnet¹³.

Als Vorteil dieser Forschung wird genannt, dass sie sich immer mehr zur „Handlungsforschung“ (ebd.: 524) entwickelt: „Während traditionelle For-

sung weitgehend die strikte Trennung zwischen der Produktion von Wissen als Aufgabe der Wissenschaft einerseits und aktiver Veränderung der Realität als Aufgabe der Politik andererseits postuliert, nimmt Handlungsforschung die gesellschaftspolitische Forderung nach Vermittlung von Theorie und Praxis zum Synonym für den Prozeß der Veränderung des jeweiligen Untersuchungsfeldes. Der Forschungsprozeß verläuft nicht linear wie in der traditionellen Forschung (Hypothesenbildung, Operationalisierung, Datenerhebung und –auswertung, Interpretation der Ergebnisse im Hinblick auf die anfangs formulierten Vermutungen), sondern die Forschung durchläuft mehrere Zyklen: Informationssammlung, Diskurs, Entwurf von Handlungsorientierungen, praktisches Handeln, erneutes Sammeln von Informationen (etwa über den Erfolg des Handelns), Diskurs, evtl. neue Handlungsorientierung, praktisches Handeln (effektivere Handlungsstrategien) usw.“ (ebd.: 524ff.). In dieser beschriebenen Handlungsweise erinnert die „Handlungsforschung“ an die in Kapitel 2.2.2 beschriebenen rekursiven Lernprozesse.

Durch experimentelle, gebaute „Handlungsforschung“ ist es möglich, wissenschaftliche Erkenntnisse in der städtebaulichen Praxis zu überprüfen (vgl. ebd.: 535). Weitere Vorzüge sind die Erstellung „anwendungsbezogener Forschung im Maßstab 1:1“ (ebd.), eine „tatsächliche Einbeziehung der Betroffenen und Beteiligten, [...] Beispielfunktion durch die Erstellung ‚anfaßbarer‘ Vorhaben“ (Dehne et al. 1990: 537) und die Veranschaulichung von Lösungsmöglichkeiten (vgl. ebd.). Bei genauerer Betrachtung werden aber auch einige Nachteile dieses Ansatzes, gerade in ihrer Realisierung, deutlich: So können aus Verfahrensgründen jedes Jahr meist nur ein bis zwei Themen als Schwerpunkt neu in das Programm aufgenommen werden. Darüber hinaus sind die Verfahren sehr kostenintensiv, aufwendig und beanspruchen lange Laufzeiten (es werden ca. 5 Jahre für Vorbereitungs-, Durchführungs- und Auswertungsphase veranschlagt). Bei genauerer Betrachtung sind die Modellvorhaben also nur bedingt flexibel und reversibel. Deutlich wird, dass auch dieser experimentelle Ansatz sich nicht vollständig von der Trägheit städtebaulicher Planung lösen kann. Durch die Länge der Verfahren kann nicht immer schnell genug auf aktuelle Probleme reagiert werden.

Auch die *Internationalen Bauausstellungen* seit den 1980er Jahren (IBA Berlin, IBA Emscher Park und IBA Fürst-Pückler-Land) wurden als bauliche Experimente aufgefasst. Durch experimentelle Initialprojekte wurden „impulsgebende neue Bilder von Freiräumen entworfen und vermittelt, aber auch neue Umgangsweisen mit Freiräumen im Bereich von Pflege und Nutzung erprobt“ (Gstach 2006: 52). Die IBA Emscher Park reagierte auf städtebauliche (Fehl)Entwicklungen der 1980er Jahre, in denen eine Deindustrialisierung und mit ihre eine verstärkte Fragmentierung des Stadtraums stattgefunden hatte. Die Folge war eine Verinselung des Stadtraums mit Wachstumskernen neben Gebieten, die von Investitionen vernachlässigt wurden und brach fielen (Industriebrachen). Strategie der IBA Emscher war der Erhalt und Umbau der Fabriken und industriellen Infrastruktur. „Unter der Parole ‚Städtebau ohne Wachstum‘ verallgemeinerten sich diese Experimente der IBA Emscher in den neunziger Jahren über das Ruhrgebiet hinaus zur attraktiven Strategie der Umwertung und Wiederaneignung altindustrieller Infrastrukturen“ (Oswalt et al. 2001). Nach Oswalt et al. ist mit dem Experimentieren im Rahmen der Sonderform ‚Internationale Bauausstellung‘ möglich, „Blockierungen zu durchbrechen und zu wegweisenden Lösungen zu kommen. Internationale

Bauausstellungen sind ‚urbane Transformations-Labors‘, Räume für Experimente und der Hoffnung, daß es Lösungen gibt, die in eine andere Zukunft weisen“ (ebd.). Die Projekte „fragen nach den eigenwilligen Potenzialen, die ihnen innewohnen“ (Lauinger 2004: 23). Sie sind Reaktionen auf veränderte städtebauliche Rahmenbedingungen vorangegangener Jahre. Ihre Bezeichnung als Experiment tragen sie zurecht: Keiner konnte wissen, ob die baulichen Experimente und neuen Ideen in der Realität tatsächlich funktionieren würden.

Situationisten

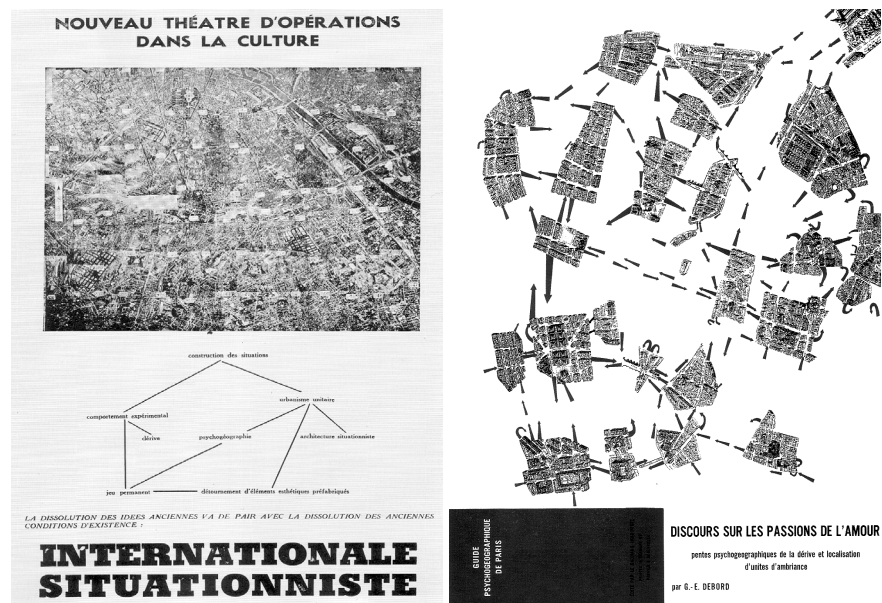


Abb.3.19-20: Flugblatt der Situationistischen Internationale S.I. (1958) und Guy Debords „Guide psychogéographique de Paris (ca. 1957)

Es ist deutlich geworden, dass sich die Stadt als komplexes Gefüge in einem ständigen Veränderungsprozess befindet; sie ist nie fertig. Die Erkenntnis dieser Dynamik führt, wie beschrieben, in den letzten Jahren verstärkt zum Einsatz von Zwischennutzungen. Bereits in den 1950er und 1960er Jahren formulierten die „Situationisten“ in Paris aus der Kritik an dem homogenisierenden, vom Funktionalismus geprägten Städtebau ein neues Verständnis vom sozialen und kreativen Raum der Stadt, der als Experimentierfeld genutzt werden sollte (vgl. Levin 1997/1998: 71; vgl. auch Ohrt 1990). Hauptgedanke war der der Erschaffung von „Situationen“, d.h. „der konkreten Konstruktion kurzfristiger Lebensumgebungen und ihrer Umgestaltung in eine höhere Qualität der Leidenschaft“ wie ihn Guy Debord, die treibende theoretische Kraft der Gruppe, 1957 formuliert hat (Debord in ebd.: 70). 1958 definierte er an anderer Stelle die „Konstruktion einer Situation“ als „Aufbau einer vorübergehenden Mikroumgebung und eines Satzes von Ereignissen für einen einzigen Augenblick im Leben einiger Personen“ (Debord in ebd.: 74). Die konstruierten „Situationen“ waren Vorschläge strategischer Interventionen und spielerischer Aktivitäten im alltäglichen Raum der Stadt, so z.B. begehbare Dächer für Spaziergänge, Straßenlaternen mit Schaltern zum Spielen oder das Umfunktionieren von Kirchen zu Kinderspielplätzen (vgl. Levin 1997/1998: 73). Das Spielerische und Bewegung sollte in stadträumliche Prozesse eingesetzt werden und der materielle Raum um Handlungsräume erweitert werden. „Gefordert wurden bewegliche urbane Räume und eine modifizierte Architektur, die sich je nach den Wünschen ihrer Bewohner teilweise und sogar vollständig wandeln konnte“ (Ronneberger 2006: 49). Ihre Methoden bestanden unter anderem im „dérive“, dem Umherschweifen in

der Stadt zur Datenerhebung sowie dem „détournement“, des „kreativen Plündern, Aus-dem-Kontext-Reißens und Zweckentfremdens vorhandenen kulturellen Materials“ (Levin 1997/1998: 73). Die Negierung des Funktionalen und Dauerhaften, des klassischen Modells des „individuellen Künstlers und des autonomen Kunstwerks“ (ebd.: 71) sowie die Veränderbarkeit des Raum für spielerische Aktivitäten „gipfelte in dem Konzept für eine Stadt, die einem beständigen aktiven Konstruktions- und Zerfallsprozess unterworfen sein sollte“ (Ronneberger 2006: 50). Grundlegende Prämisse der Situationisten war es, die bebauten Umwelt auf den gesellschaftlichen Kontext zu beziehen, den Raum also als Produkt des (sozialen) Handelns wahrzunehmen (s. Kap. 3.2.2). Diese Ansätze der Situationisten tauchen im Diskurs um temporäre Nutzungen in den letzten Jahren wieder auf.

3.1.3 Experimente in der Landschaftsarchitektur – Ein Überblick



Abb.3.21: Landschaftspark Duisburg-Nord, Latz und Partner

„Es macht doch das Wesen der Landschaft aus [...], nicht in einem ihrer Zustände zu verweilen, sondern sich zwischen verschiedenen Zuständen zu bewegen.“

Stefanie Krebs 2002: 100

„Landschaft ist langweilig. Das ist eine Binsenweisheit im Journalismus. Nichts los, kein Sex, kein Crime, kein Rock ´n´ Roll. Mit Landschaft kann man weder Schlagzeilen noch das große Geld machen. Landschaft an sich ist kein Ereignis, es sei denn, jemand inszeniert eines darin“ (Diedrich 1998: 5). Ist und bleibt Landschaft in einer Welt der Events und Ereignisinszenierung also nur Kulisse? Im Zitat von Lisa Diedrich wird der Eindruck erweckt, Landschaft sei etwas ganz und gar Starres ohne Prozess und Veränderung. Entgegen dieser stereotypen Sichtweise von Landschaft, steht eine Sichtweise innerhalb der Fachdisziplin als einem ganz und gar dynamischen und prozesshaften Gegenstand, der experimentelle Herangehensweisen erfordert (s. „komplexes landschaftsentwerfen“ in Kap. 3.1.1). Angesichts der gegenwärtigen gesellschaftlichen Herausforderungen wird von einigen Autoren der Landschaftsarchitektur zugetraut, mit Komplexität, Dynamik und Unvorhersagbarkeit umgehen zu können (vgl. u.a Prominski 2004). Zum einen liegt das an dem Material, mit denen Landschaftsarchitekten arbeiten: „Die Landschaftsarchitektur jedoch hat den Vorteil, dass sie ganz wesentlich mit einem Material arbeitet, nämlich der Pflanze, das sich nur begrenzt genau in Gestalt und Plan bringen lässt (wiewohl es immer ein Streben gibt dies zu tun). Sie hat auch den weiteren Vorteil, dass ihr Material wächst, sich über die Jahreszeiten verändert, dass ihr Material beweglich ist, dass ihr Material von allein auf Wetter, Sonneneinstrahlung, Wind reagiert“ (von Seggern 2004c: 5; vgl. auch Grosse-Bächle 2003). Zum anderen beruht dieses Zutrauen auf der Betrachtung von Landschaft als menschengemachter Raum, der somit künstlich und veränderbar ist (vgl. Jackson 2005; Prominski 2004). Die Landschaftsarchitektur vereinigt in sich naturwissenschaftliches, gesellschaftliches, gestalterisches und ökologisches Wissen und arbeitet in unterschiedlichen Maßstabebenen. Da Landschaft und somit auch die Landschaftsarchitektur verschiedene zeitliche Dimensionen, die sich aus Naturprozessen heraus ergeben, kennt, sollte sie dieses Potenzial auch stärker nutzen. Landschaftsarchitekten müssen nicht mühselig die „Gleichzeitigkeit von Ungleichzeitigkeit lernen“ (von Seggern 2004c: 5). Von Seggern schreibt dazu: „Wenn sie dieses Wissen ernst nimmt und nicht ihrerseits versucht feste Bilder zu erzeugen, kann sie eine Avantgarderolle in Zeiten übernehmen, da klar geworden ist, dass alle Sicherheit der Vorhersage dahin ist“ (ebd.).



Abb.3.22-23: Landschaft in Bewegung: Schieferhalde in Deutschland und „Contour Farming Fields“ in Iowa, USA

Die Disziplin der Landschaftsarchitektur bewegt sich also in einem Widerspruch: In der Natur der Landschaft liegt es, sich ständig zu verändern, während Planung versucht, einen Zustand festzuhalten und diesen Status Quo für die Ewigkeit einzufrieren. Immer bewegen sich die natürlichen Prozesse und Dynamiken der Landschaft auf ein unbekanntes Ziel hin, das von Wissenschaftlern und Planern nur bedingt prognostizierbar ist. Ein einzelnes Ge-

bäude ist nicht so sehr der Nutzung, also unvorhersehbarer Veränderung ausgesetzt. Öffentlicher Raum und Landschaft dagegen verändern sich durch Material- und Witterungseinflüsse und durch seine Nutzer, indem sie „bespielt“ werden. Man weiß vorher nie genau, wie und von welchen Nutzern der geplante Raum benutzt wird und wie sich die dynamischen Prozesse von Pflanzen auswirken. Zukünftige Entwicklungen der Umwelt sind daher unvorhersagbar und gleichen daher einem Experiment mit ungewissem Ausgang.

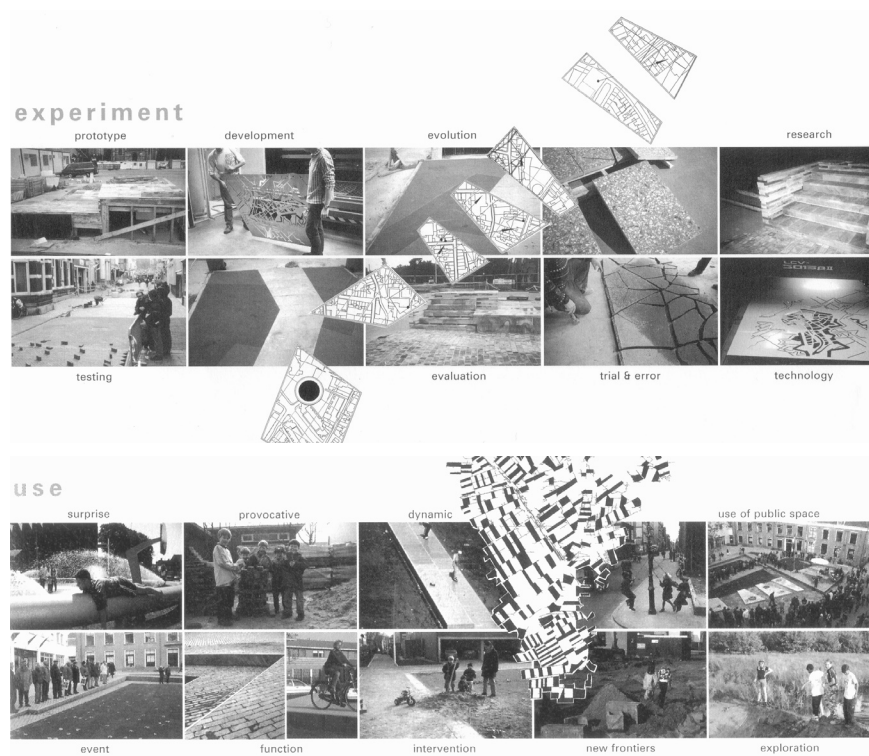


Abb.3.24-25: Experimentelles Erproben der „Hardware“ hilft den Planern des Büros Karres en Brands zu entscheiden, wie sie ihre Entwürfe materialisieren. Gleichzeitig schlagen sie vor, provisorische Räume anzubieten, die sich im Laufe der Zeit bei sich ändernden Nutzungen unter der Regie der Landschaftsarchitekten weiterentwickeln können

Experimente zwischen Gartenraum und Realexperiment

Im Rahmen des in Kapitel 2.1.1 bereits erwähnten Forschungsprojektes zur „Experimentalisierung des Lebens: Konfiguration zwischen Wissenschaft, Kunst und Technik (1830 bis 1930)“ am Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte Berlin untersucht Björn Brüsch in seiner Dissertation die „Experimentalisierung des Gartenbaus im Deutschland des 19. Jahrhunderts“ (Brüsch 2005). Im Blickpunkt seiner Untersuchung steht Peter Joseph Lenné (1789-1866) und die Gärtnerlehranstalt in Wildpark/Potsdam¹⁴. Mit der Lehranstalt entstand eine Institution, innerhalb der auf naturwissenschaftlicher Grundlage das zeitgenössische Wissen vom Garten vermittelt wurde. „Dieses Wissen ging, [...] über das gärtnerisch Notwendige und Verlangte hinaus - d.h. aus einem Ort, der für die Praxis des Gärtnerberufes konzipiert war, wurde ein Ort, innerhalb dessen eine theoretische und experimentelle Fundierung des Lehrgebietes zuerst betrieben wurde. Die Lehre vom Garten verschob sich hin zu einer Gartenwissenschaft, welche den Wissensraum Garten als ein ‚Laboratorium der Pflanzenkunde‘ erschloß, [...], und zugleich aus diesem Raum ihr Wissen bezog. Anders fokussiert ergibt sich im Garten, und in der dazugehörigen institutionellen Ausbildung, eine markante Schnittstelle zwischen Natur (Material), Kunst (Ästhetik, Anordnung des Materials), Wissenschaft (Besonderheiten des Materials), Pädagogik (Vermittlung des Materials), Technik (Hantierung des Material) und Ökonomie (Kosten)“ (ebd.). In dieser Phase hat also erstmalig eine Verbindung von Theorie und

Praxis im Gartenbau stattgefunden.

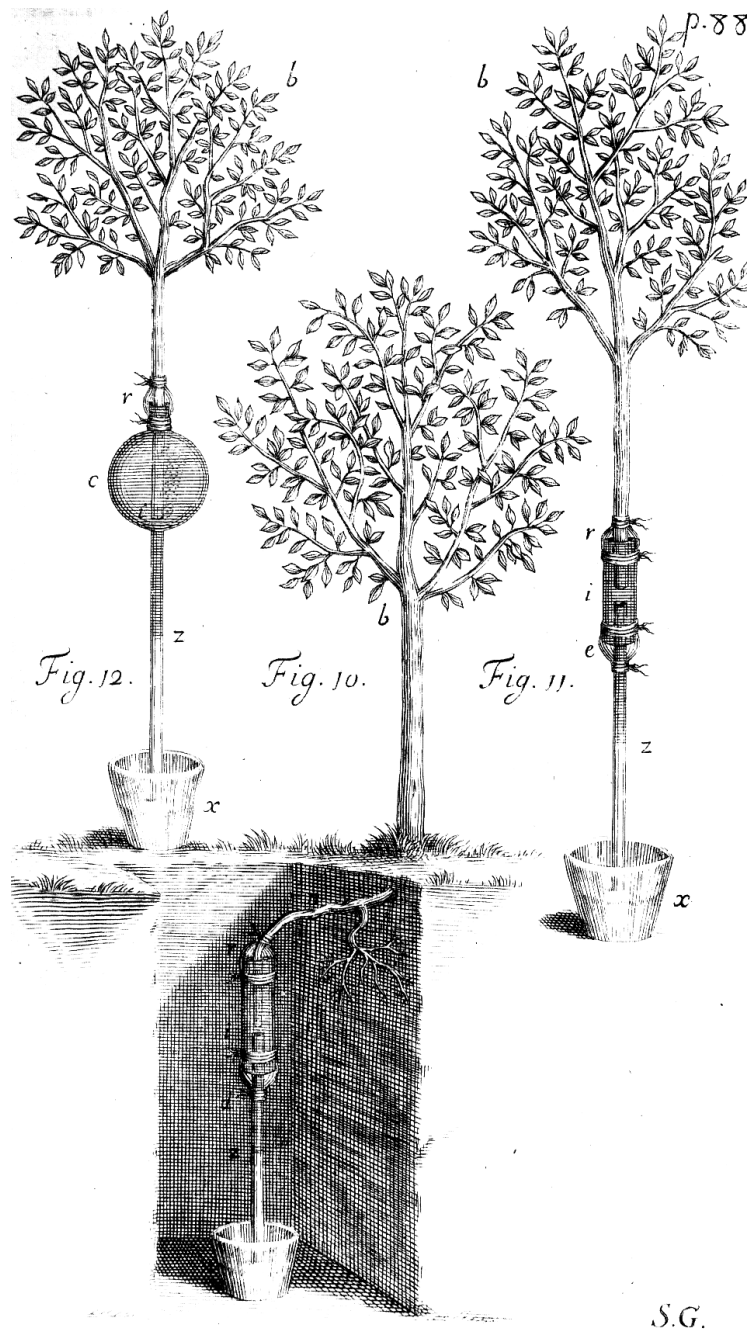


Abb.3.26: Wie Wasser in Wurzeln und Baumstämmen hochgezogen wird, Experimente mit Bäumen von Stephen Hales, Vegetable Staticks, 1727

Diesem geschlossenen Gartenraum als Laboratorium für neues Wissen steht der „reale“ dynamische Gegenstand Landschaft gegenüber. Nach dem im Kapitel 2.2.2 vorgestellten Projekt „Montrose Point“ als Realexperiment in der Landschaftsplanung wären viele Projekte in der Landschaftsarchitektur als solche Realexperimente zu bezeichnen. In diesem Sinne argumentiert auch Wulf Tessin, der sagt: „In einem weiteren Sinne ist jede planerische Maßnahme etwa in einem Park, auf einem Spielplatz als experimentelle Intervention anzusehen und könnte als Ausgangspunkt für ein Feldexperiment herangezogen werden, wenn man die Situation vorher und nachher miteinander vergleicht“ (Tessin 2001: 3). Planung bedeutet immer Einmischung in ein System. In einem weiteren Sinn wird jeder Plan, der umgesetzt wurde, faktisch in der Gesellschaft und in der Realität des Raumes getestet (s. dazu Kap. 2.2.1). Bereits kleine Impulse oder Interventionen – z.B. ins Pflanzen-

reich – können ganze Systeme verändern (vgl. Grosse-Bächle 2003). Ob ein landschaftsarchitektonischer Eingriff nun temporär oder langfristig angelegt ist, festzustellen ist, dass auf kurz oder lang dieser Eingriff seine Wirkung zeigt. Damit wird er aber nicht automatisch zu einem (Real)experiment. Konventionelle Planung will in der Regel Unsicherheit ausschließen und nicht gezielt lernen und neues Wissen aktiv produzieren. Die Bezeichnung Realexperiment bedeutet, dass beobachtet und ausgewertet wird und sich Dinge in einem rekursiven Lernprozess entwickeln können. Zwar beschreibt das „dialogische Entwerfen“ (Grosse-Bächle 2003: 130) einen experimentellen Vorgang, der eine dem rekursiven Lernprozess ähnliche Vorgehensweise beschreibt indem durch einen gestaltenden Eingriff eine Wirkung hervorgerufen wird, diese reflektiert und wiederum durch einen erneuten Eingriff darauf reagiert wird. In der Regel wird aber nicht bewusst eingegriffen, um gezielt Neues zu erfahren.

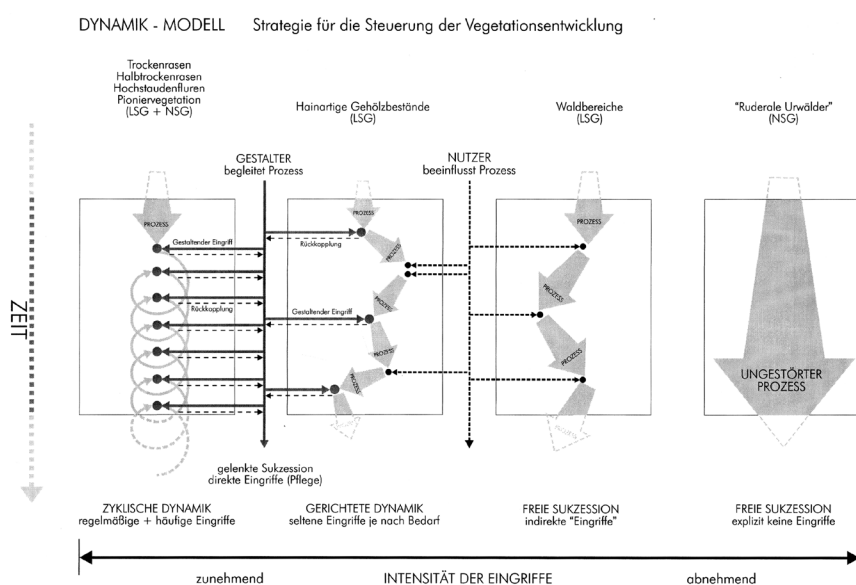


Abb.3.27: Zusammenspiel von Naturprozess und steuernden Eingriffen, Lucia Grosse-Bächle

Ein Verständnis von Experimenten im Sinne eines forschenden und lernenden Herangehens als Erkenntnisgewinn vertritt Hille von Seggern. Sie konstatiert im Jahr 2000 ein wiedererwachtes wissenschaftliches, vor allem sozialwissenschaftlich-empirisches Interesse am öffentlichen Raum (vgl. von Seggern 2000: 316; von Seggern & Havemann 2004). Den Forschungen in diesen Disziplinen wirft sie allerdings vor, dass sie nur mangelnde Antworten auf die Fragestellungen geben, die sich im Bezug auf die Veränderung der Städte und den öffentlichen Raum derzeit ergeben. Dies begründet sie damit, dass die gewonnenen Antworten lediglich auf bereits geplante und gestaltete Räume, also auf einen Status Quo Bezug nehmen. Sie fordert, den Raum gestaltend zu erforschen und sich in Zukunft „experimentell handelnd und forschend dem öffentlichen Raum zu widmen“ (von Seggern 2000: 316). Von Seggern bezeichnet „zwischen naturwissenschaftlichen, sozialwissenschaftlichen, städtebaulich-architektonisch-freiräumlichen und den Kunstpraktiken angesiedelte Experimente“ als eine „zeitgemäße Methode, die verschiedenen aufgezeigten Stränge im produktiven Sinne zusammenzuführen“ (ebd.: 317). Sie siedelt Experimente zwischen Planen, Entwerfen, Beteiligen, Forschen, Kunst und Spiel an. Ihre Aufgabe wäre, Wirklichkeit zu verändern, dabei Fragen zu beantworten und Entwicklungen anzustoßen. Der experimentelle Prozess sollte fortlaufend dokumentiert und evaluiert werden (vgl.

ebd.: 317ff.).

Wie solche Experimente aussehen könnten, wurde in dem interdisziplinären Forschungsprojekt „Jugendliche in öffentlichen Räumen der Stadt“ am Fachbereich Architektur und Landschaft der Universität Hannover von Ulfert Herlyn, Hille von Seggern, Claudia Heinzemann und Daniela Karow 2002 bis 2003 bearbeitet (vgl. Wüstenrot Stiftung 2003). In diesem Forschungsprojekt wurden planerische Experimente als empirische Erhebungsmethode zur Erlangung von Informationen über Verhaltensweisen und Bedürfnisse von Jugendlichen im öffentlichen Raum durchgeführt (s. Kap. 6). Die Methode planerischer Experimente selber wurde im Forschungsprojekt nur peripher behandelt, da es maßgeblich um die Generierung von Informationen über Jugendliche im öffentlichen Raum ging und nicht um eine umfassende Diskussion planerischer Experimente. Diese Reflexion der Experimente wie sie im Forschungsprojekt durchgeführt worden sind wird in der vorliegenden Veröffentlichung dargestellt (s. Kap. 6). Die Erfahrungen mit den sozialräumlichen Experimenten in diesem Projekt haben gezeigt, dass sie Entwerfen, Planen, Bauen und Kommunikation ideal verbinden (vgl. Karow & von Seggern 2005). Hille von Seggern formulierte 2004 eine erste Definition: „Mit experimentell ist ein prozessuales Umgehen gemeint, das immer wieder in zeitlich verschieden lang andauernden Konstellationen im Sinne von Interventionen initiativ wird, Fragen stellt und lernt“ (von Seggern 2004a: 251). Im günstigsten Falle können Experimente als „Katalysatoren für größere und längerfristige Veränderungen“ (ebd.: 253) fungieren.

3.1.4 Temporäre Räume und Nutzungen

„Bei der Diskussion über temporäre Räume wird oft von der Hypothese ausgegangen, nicht mehr der Masterplan vom Reißbrett sei das Modell für die Stadtentwicklung, sondern temporäre Nutzungen, die an einem Ort vorhanden seien, entwickelten Programme aus dem Kontext, gewissermaßen ‚organisch‘ und unter Beteiligung der lokalen Bevölkerung.“

Klaus Ronneberger 2006: 49



Abb.3.28: Temporärer Raum und Nutzung

Momentan geht vom Begriff des Temporären ein gewisser Reiz aus. Es gibt einen Bedarf an einer flexiblen Planung von Raum - Stadt und Landschaft -, weit entfernt von einer unverrückbaren und nach Dauerhaftigkeit strebender Planungskultur. Die Diffusität der Begriffe rund um das Temporäre – die Sprache ist von temporären Interventionen oder Installationen, Events, Provisorien, Zwischennutzungen oder dem Ephemeren – macht die große Spannweite und den Kontext deutlich, in dem das Temporäre in den letzten Jahren angewandt wird. Dies drückt sich auch in der Fülle der Publikationen zu diesem Thema aus¹⁵. Das Temporäre ist in der LandArt, in Kunstprojekten, Baustellen, Hausbesetzungen, Community Gardens, parasitären Strukturen, Containerbauten, der Spaziergangswissenschaft, in kulturellen Angeboten bis hin zu rein kommerziellen Event-Veranstaltungen zu finden (vgl. u.a. Haydn & Temel 2006). Das Temporäre ist aber nicht nur eine vorübergehende Modeerscheinung, sondern spiegelt veränderte ökonomische, politische und gesellschaftliche Prozesse wider, die keine dauerhaften Lösungen mehr bereitstellen. Konsequenterweise beeinflusst dies auch das Planungsdenken und die Stadtgestalt, die sich durch die Mobilisierung des Raums zu einer „unternehmerischen Stadt“ (Ronneberger 2006: 51) entwickelt, die die fordistische Stadt des 20. Jahrhunderts endgültig hinter sich lässt. Die



Vielfalt der Begriffe, Typen und Interessen temporärer Nutzungen/Räume erschwert eine eindeutige Einordnung und macht deutlich, dass sich die raumgestaltenden Disziplinen auf dem Weg nach einem flexiblen, prozessualen Planungsdenken noch im Stadium der Suche befinden bzw. sich auch nicht beschränken wollen, denn eine flexible Planung erfordert auch eine große

Abb.3.29-32: Temporäre Räume und Zwischennutzungen: Permanent Breakfast (Friedemann Derschmidt) als Eroberung von öffentlichem Raum, temporäre Strandbars an der Spree im Regierungsviertel Berlin, Badeschiff in Berlin-Treptow und Camp for Oppositional Architecture (An Architektur) als temporäres Hotel und Veranstaltungsort

Bandbreite von Handlungs- und Planungskonzepten. Eines ist ihnen wohl gemein: „Sie stellen Planung und mehr noch deren Voraussetzungen ganz grundsätzlich in Frage“ (Kohoutek & Kamleithner 2006: 25).

Was hat das Temporäre nun mit Experimenten zu tun? In vielen Publikationen wird temporären Nutzungen oder Planungen eine experimentelle Vorgehensweise attestiert (vgl. Gstach 2006: 153ff.; Schild 2005: 130f.). Umgekehrt ist in dieser Arbeit von Experimenten die Rede, die zeitlich begrenzt und reversibel angelegt sind. Es gibt also einen deutlichen Überschneidungsbereich, auf den im Folgenden eingegangen werden soll, um die Begrifflichkeiten deutlicher zu machen.

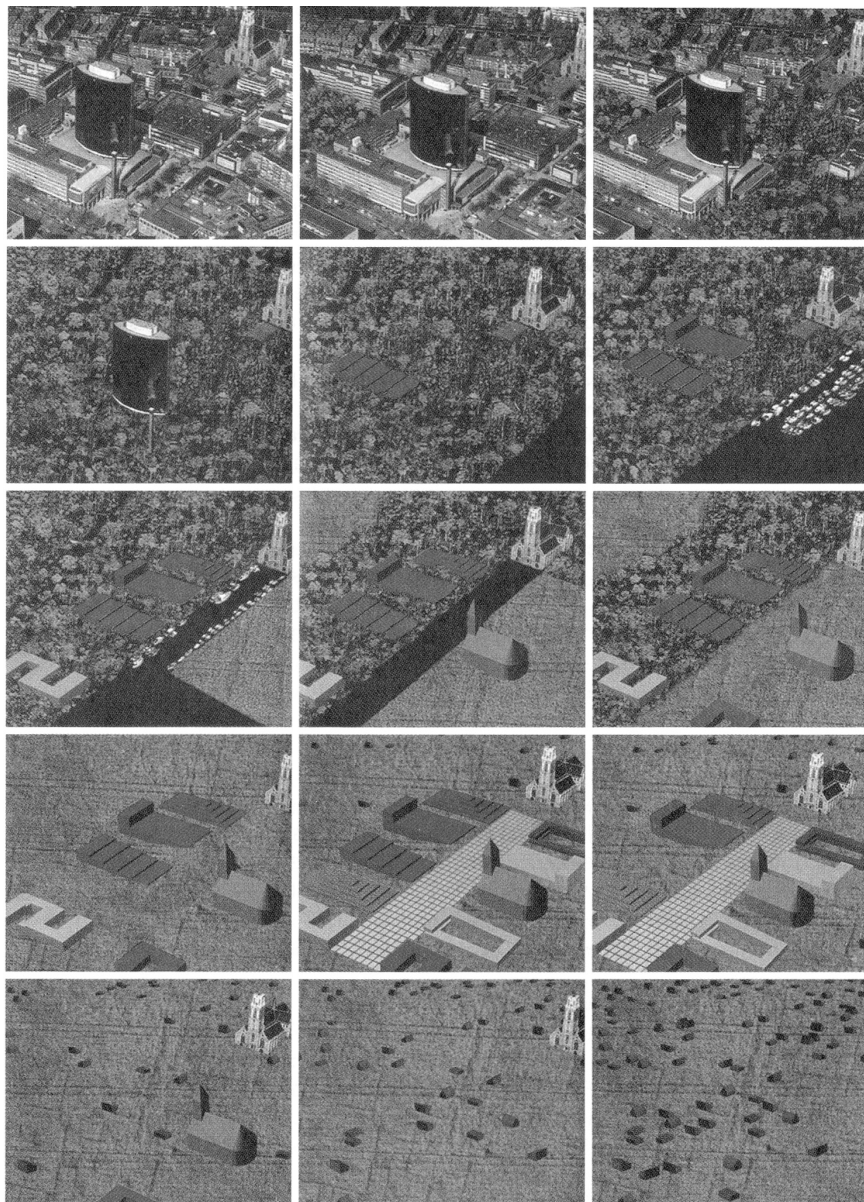


Abb.3.33: Das Konzept des „Light Urbanism“ (MVRDV 1995) hinterfragt die vermeintliche Permanenz der städtischen Substanz und schlägt temporäre Strukturen vor, die ganz neue Landschaften entstehen lassen

Temporäre Interventionen machen das Zeitweilige zum Thema. In der schnelllebigen Welt, in der Dinge einen nur geringen Halbwertszeit besitzen, spielen temporäre Ereignisse mit dem Effekt des Besonderen, der das Interesse der Leute anzieht. In seinem Vortrag „Beginnen“ fragt sich Winy Maas daher, ob städtische Strukturen dauerhaft sein müssen oder ob „dieser schwerfällige, starre Ansatz durch eine leichtere Form des Urbanismus ersetzt werden [kann], in dem wir Raum für Experimente und Imagination schaffen“ (Maas

1998: 347). Unter „leichtem Urbanismus“, „Urbanität light“ (Maas 1996) versteht er temporäre Strukturen. Wie die Lebensdauer von Computern, Autos und Waschmaschinen, so haben die meisten neueren Bauwerke nur einen begrenzten wirtschaftlichen Wert. Durch das „Leerräumen“ – von den durch Schrumpfung entstehenden Brachen und ungenutzten Gebäuden und Freiräumen spricht Maas noch nicht einmal – entsteht, so Maas, ein Umgestaltungspotenzial, das neue Ideen und „extreme Programm-Melangen“ (Maas 1998: 348) möglich macht. Er vergleicht diese leichte, temporäre Nutzung mit der mittelalterlichen Dreifelderwirtschaft. Übertragen auf die Stadt bedeutet dies, dass Veränderung ein „selbstverständlicher Teil des Urbanismus [wird]. Sie definiert einen Raum für das ‚Unvorhersagbare‘“ (ebd.).

Temporäre Interventionen werden oft als *vorläufige Ideen* im Sinne eines Platzhalters verwendet, um auf die „richtige Entscheidung“ zu warten (vgl. Maas, 1996: 51) oder um, wie z.B. beim Ideenwettbewerb „Zwischen Raum Zeit“ für den Berliner Schlossplatz „das Warten auf schönere Tage zu versüßen“ (BauNetz 2002a). Für diesen Platz inmitten von Berlin wurde im September 2006 ein Wettbewerb entschieden, den das Büro *relais* Landschaftsarchitekten mit *momentum3* gewonnen hat. Im temporären Ansatz des Entwurfs wird das Provisorische und Vorübergehende betont. Die Landschaftsarchitekten beschreiben ihre Leitidee wie folgt: „Die hölzernen Passagen beschreiben inhaltlich wie formal die Situation des Übergangs und umkreisen die grundlegende Frage nach der Wahrnehmung des Gegenwärtigen als Augenblick des Vergänglichen, das ‚in-between‘ zwischen Vergangenheit und Zukunft“ (*relais* 2007). Mit dem Entwurf soll „die Eroberung des Unbekannten in der Mitte Berlins ermöglicht“ werden (ebd.). Nicht das jahrzehntelange Wachsen von Bäumen und Sträuchern werde thematisiert, sondern Wandlungsprozesse und Aktivitäten auf dem Schlossareal im kurzen Zeitabschnitt zwischen Palastabbriss und Neubau des Humboldt-Forums (vgl. BauNetz 2006).



Abb.3.34: „Orinoco – Struktur des Entdeckens“, Temporäre Freiraumgestaltung Schlossareal Berlin, *relais* Landschaftsarchitekten und *momentum3*

Prominentestes Beispiel für temporäre Projekte ist wohl die Initiative zur befristeten kulturellen Zwischennutzung des leer stehenden Palastes der Republik am Berliner Schlossplatz. Zwischenzeit meint hier die zeitliche Lücke zwischen dem Abschluss der Asbestsanierung und dem Baubeginn des Wiederaufbaus des Berliner Schlosses. Hinter der Initiative steht das EU Forschungsprojekt „urban catalyst – strategies for temporary use“ (s. auch Kapitel 5.1) an der Architekturfakultät der TU Berlin. Im Flyer zum Projekt heißt

es: „The aim of ‚urban catalyst‘ is to examine strategies for temporary use and to develop instruments and methods that absorb its potential into contemporary city management and urban design“ (TU Berlin 2001). In dem Forschungsprojekt wurde der Frage nachgegangen, was passiert, wenn in der linearen Kette formeller Planung und in dem, als fixiertes Endprodukt aufgefassten Stadtbild Brüche auftauchen. Das Projekt zeigt Strategien wie man mit diesen Brachen mit Hilfe von „Minimalinterventionen“ umgehen kann. Die These, die hinter diesem Projekt steht, lautet, dass innerstädtische Brachflächen bzw. Leerstellen als Motoren einer nachhaltigen Urbanität wirken können. Laut Forschungsteam sollte ein neues, zukünftiges Planungsverständnis für die Gestaltung öffentlicher Räume von Minimalinterventionen, strategischen Planungskonzepten und Moderation bestimmt sein. Es ist ein „Planungsinstrumentarium, das sowohl bereits zu Baubeginn fixierte Parameter als auch flexible, über einen langen Entwicklungszeitraum anpassbare Parameter enthält“ und somit „Raum für die Interessen des Eigentümers und der aktuellen Nutzer“ (Lauinger 2003: 23) schafft. Es wurde sogar die kontroverse These vertreten, dass Zwischennutzer wie „Trüffelschweine den Weg zu fertilem Grund“ (ebd.: 26) weisen können. Folgende Eigenschaften schreiben die Autoren von Urban Catalyst temporären Nutzungen allgemein zu: Sie „gewinnen Areale für das städtische Leben zurück, an denen die klassische Stadtplanung seit langem gescheitert ist“, sie „reagieren schnell und kurzfristig auf Probleme und Chancen“, sie „recyceln bestehende Ressourcen mit einem Minimum an Aufwand“, sie „geben kapitalschwachen Akteuren die Möglichkeit zur aktiven Stadtgestaltung ohne Subventionen und Sozialbürokratie“, sie „entwickeln urbanes Leben, programmatische Vielfalt und Intensität der Nutzung“, sie „sind die Basis für die Entwicklung neuer Ökonomien“ und sie „sind Ausgangspunkte kultureller Innovationen und der Erneuerung städtischer Kultur“ (Studio Urban Catalyst 2003a).

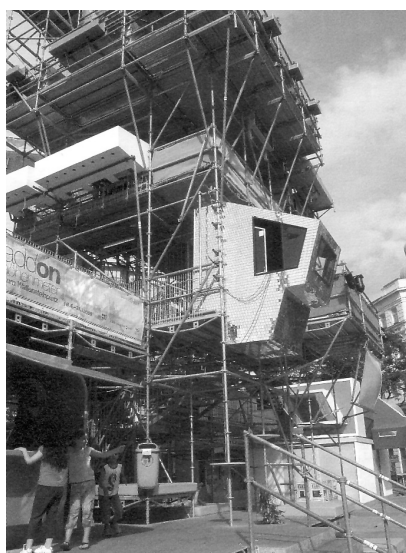


Abb.3.35-36: Temporäre Gerüstskulptur *add on*, Wien

Ein anderes Beispiel ist die temporäre Gerüstskulptur *add on* im Sommer 2005 auf dem Wiener Wallensteinplatz (Konzept und Realisierung durch die ArchitektInnen Peter Fattinger, Veronika Orso und Michael Rieper). *add on* versteht sich als architektonisch-künstlerisches Projekt¹⁶, als Kommunikations-, Handlungs- und Partizipationsraum (vgl. Haydn & Temel 2006: 214ff). Die 20 Meter hohe Gerüststruktur beherbergte eine eigne Infrastruktur mit unterschiedlichsten Lebensbereichen: Essen, Schlafen, Arbeit, Konsum, Unterhaltung, Erholung. Bei Tag wurde die Gerüststruktur als touristisches Sightseeing-Ziel, als verlängertes Wohnzimmer, innerstädtisches Ausflugsziel und Spielwiese für Kinder genutzt. Am Abend und in der Nacht verwandelte sie sich in einen Club und „Chill-Lounge“. *add on* verstand sich nicht als „ästhetische Aufrüstung, nicht als architektonisches Denkmal auf Zeit, sondern als ein zugleich architektonischer wie sozio-kultureller Komplex, der durch die kondensierte und diversifizierte Nutzung eines Ortes/Raumes einen Kollaps dieser Sakralisierung herbeiführt, als ein Raum, der vorübergehend, modellhaft, experimentell, anschlussfähig an verschiedenen Öffentlichkeiten und öffentliche Praktiken [...] das Öffentliche wie das Urbane (in spielerischer Form) neu entwirft – und das gerade mit den entsprechenden Freiräumen für die BesucherInnen/Partizipierenden, die das Modell/Experiment auch in ganz anderem Sinn umsetzen können“ (Braun 2006: 15). Mit der künstlerisch-architektonischen Intervention sollten Ereignisse provoziert und inszeniert werden. Der Autor und Kurator Reinhard Braun liest *add on* als „Topografie, die es uns (zumindest vorübergehend) erlaubt, zugleich Re-

zipientIn, TeilnehmerIn, BetrachterIn, KritikerIn und KäuferIn zu sein, sie entwirft Möglichkeiten der Partizipation, ohne die Teilnahme darauf zu reduzieren“ (ebd.: 16).

Die beschriebene architektonische Gerüststruktur erinnert an den Bautyp Folie, der spätestens seit Bernhard Tschumis 25 roten Folies im Parc de la Vilette wieder mehr Aufmerksamkeit bekommt¹⁷. Nachdem die Folies bis ins frühe 20. Jahrhundert hinein vor allem in Gärten angesiedelt waren, tauchten sie nach 1918 in öffentlichen Räumen der Stadt als temporäre Installationen mit politischer Botschaft auf, verloren danach allerdings wieder an Bedeutung. Erst in den 1960er und 70er Jahren wurden temporäre Installationen „im Grenzbereich zwischen Kunstinstallation, Spurensuche, Landschaftsgestaltung und Architektur angesiedelt“ (Werner 2003: 11) wieder zum Thema. Die Aktionen sollten den Betrachter anregen, sich mit dem spezifischen Ort auseinanderzusetzen. Ein Beispiel dafür war die Installation „Schräge Ebene“ von Haus-Rucker-Co am Wiener Naschmarkt im Jahr 1976. Was die Installationen vereint, ist „das Bemühen um die Schaffung wirklich neuer Denkräume oder Denkkorte. Derartige Arbeiten zwingen nämlich den jeweiligen Betrachter, wieder über einen spezifischen Ort, eine spezifische Region nachzudenken; [Sie sind] Fragen nach dem, was hier alles hätte stattfinden können oder vielleicht einmal stattfinden wird, und immer wieder Brechungen der Realität zugunsten ge- und verworfener gestalterischer Kommentare. Beiläufig gesagt, passen letztere nur selten in das Schema postmoderner Behübschungs-Strategien, sind sie doch unterschwellig fast immer bedrängend, herausfordernd, verursachen sie manchmal sogar Gänsehaut, meist aber befreiendes Aufatmen“ (ebd.: 12 ff.). Neben ihrer herausfordernden Art, Denkanstöße zu geben, befriedigen temporäre Installationen auch ganz elementare Bedürfnisse vieler Kommunen: Sie sind publicityträchtig, preisgünstig, sie sind nicht für alle Ewigkeit gebaut und sind spektakuläre Impulse gegen Verödung und Missbrauch öffentlicher Räume (vgl. ebd.: 14).



Abb.3.37: Temporäre Installation: „Schräge Ebene“ von Haus-Rucker-Co am Wiener Naschmarkt, 1976

Der Verweis auf die Vergangenheit (vgl. auch Schild 2005: 101), wie bei Werner beschrieben, ist auch Thema im temporären Kunstprojekt „Star and Arts“ in den Niederlanden. Hier ließen die Architekten an der Stelle eines

ehemaligen Bahnhofsgebäudes in Bareveld von Jugendlichen aus dem Dorf ein Bauwerk aus tausenden Kartoffelkisten errichten. Es sollte auf den Kartoffelanbau, der für die Gegend wirtschaftlich lebensnotwendig ist, aber wegen Subventionskürzungen vielleicht bald nicht mehr erfolgen kann, verweisen. „Mit dem hölzernen Kunstwerk wurde der Zustand des Wartens thematisiert. Gleichzeitig war der Bauprozess Teil des Entwurfs; die Architektur fand hier und jetzt statt. Gemeint ist damit unter anderem das Zurückgewinnen von Raum für Improvisation in der Architektur und für flexibles Reagieren auf den Bauprozess, ohne das Konzept aus den Augen zu verlieren“ (Bokern 2003b).

Besonders häufig werden temporäre Projekte auf Brachen sowie in schrumpfenden Regionen durchgeführt (vgl. Oswald 2005). Diese Projekte sollen in der Regel einen unverstellten Blick auf Stadt und Region werfen und unwirtliche Stadt- und Landschaftsräume neu beleben. So werden z.B. leer stehende Gebäude als Bühnen genutzt oder Schwachstellen im Stadtgebiet von Künstlerinitiativen bespielt (s. Hotel Neustadt, Kap. 5.4). Diese Projekte liefern keine fertigen Ideen. Sie erkunden das Unfertige, suchen ihre Lücken und wollen auf Chancen aufmerksam machen. Diese Bespielung des Leerstands birgt die Gefahr, zur reinen „Krisenfolklore“ (Finger 2006) und purer Inszenierung des Stadtlebens abzuflachen. Dank der Vielzahl dieser kreativen Aktionen werden Städte wie Halle, die von Schrumpfung bedroht sind, aber auch zu „Umschlagplätzen für Urbanisierungsdebatten“ (ebd.) und stoßen damit neue Prozesse an.

Zeitlich befristete Projekte und Aktionen spielen also mit dem Besonderen und Außergewöhnlichen. Gleichzeitig wird ihnen vorgeworfen, gemäß der Eventkultur lediglich ein vorübergehendes Phänomen ohne zukünftige Wirkung zu sein (vgl. Häußermann & Siebel 1993). Havemann und Schild sind der Meinung, dass zeitlich befristete Projekte diesen Vorwurf vermeiden und einen größeren Wirkungsbereich erreichen können, wenn sie „sich um eine Frage drehen, die die Entwicklung, den Wandel eines spezifischen Ortes thematisieren“ (Havemann & Schild 2006b: 48), wenn sie also nicht inhaltlich auf reine Aufmerksamkeit aus sind. Im positiven Sinne können temporäre Projekte dann irritieren, als Attraktion Diskussionen anregen, Auseinandersetzungen mit dem Ort und seiner Vergangenheit provozieren und dazu beitragen, „Bilder und Wahrnehmungsmuster zu verändern“ (ebd.: 46). Als punktuelle Gestaltungen können sie Zeichen einer Veränderung setzen, auf Besonderheiten in positivem wie negativem Sinne hinweisen und Orte neu interpretieren.

Im Kontext der Auseinandersetzung mit dem Ort thematisieren Havemann und Schild auch das Verschwinden temporärer Projekte, verbunden mit Abschied und Trauer. In einer rein positiven Zuschreibung temporärer Effekte („Hoffnung wecken“, „aufmerksam machen“) sehen die Autorinnen Schwierigkeiten und offene Fragen. Sie fragen sich, was es wohl braucht, „damit eine temporäre Installation [...] den Status eines ‚gelungenen Projektes‘ erhält?, Was bleibt? [...] Wie lange muss etwas Temporäres ‚einwirken‘ beziehungsweise vor Ort sein, um ein Bild im Kopf zu bewegen oder um etwas positiv umzupolen?“ (ebd.: 48) Ganz allgemein bilanzieren Sie: „Temporäre Projekte können überall da zum Einsatz kommen, wo Unsicherheit über zukünftige Nutzungen herrschen, Genehmigungen nur schwer oder gar nicht

zu bekommen sind und wo eine hohe Akzeptanz des Werkes durch das Publikum hergestellt werden soll“ (ebd.: 47f.).

Provisorien und Improvisation

Wie geschrieben sind die im Kontext von Zwischennutzungen und temporären Aktionen häufig gebrauchten Begriffe wie „temporär“, „transitorisch“, „ephemer“, „provisorisch“ oder „vorläufig“ zur Zeit in Mode und werden daher gerne Projekten als Label angeheftet. Der Architekturkritiker Dieter Hoffmann-Axthelm spricht von einer „intellektuellen Sehnsucht nach dem Leichten, Provisorischen, dem noch nicht einbetonierten Leben“ (Hoffmann-Axthelm 1994: 47). Allerdings entbehren die synonym verwendeten Begriffe meist einer theoretischen Klärung des Phänomens. Für den Begriff „Provisorien“ in der Planung haben diese theoretische Aufarbeitung Antje Havemann und Margit Schild geleistet: „Ein Provisorium entsteht mit den Mitteln, die gerade vor Ort und unter den gegebenen Umständen greifbar sind, es bezieht sich unmittelbar auf die Situation“ (Havemann & Schild 2006a: 44). Diese Vorgehensweise bringt häufig unkonventionelle Lösungen hervor, bei dem der Hersteller des Provisoriums bereit sein muss, „ein kalkulierbares Risiko einzugehen, indem auf die bewährte Lösung verzichtet und stattdessen die im Moment einzig mögliche Lösung favorisiert wird“ (ebd.). Deutlich wird hier die (nicht nur begriffliche) Nähe zur Improvisation (s. Kap. 2.3.2), zur Arbeitsweise von bricoleur oder tinkerer (s. Kap. 2.1.4 und 3.2.3). In diesem spontan, ohne Vorbereitung Gebauten sehen die Autorinnen die Gefahr des „Pfuschs“ (ebd.: 45), die Provisorien in sich bergen. Allerdings: „Es ist nicht die eine perfekte Lösung, wohl aber ein Weg dorthin, indem es eine funktionierende aber reversible Zwischenlösung anbietet. Als solches erweist sich das Provisorium als besonders brauchbar in prozessorientierten Planungsabläufen“ (ebd.).

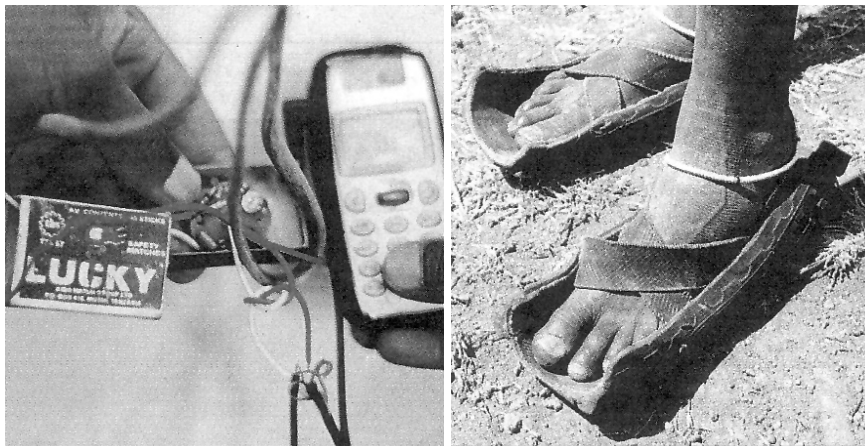


Abb.3.38-40: Provisorien: Ladegerät in der Streichholzsachtel und Reifenschlappen als Fußbekleidung in Afrika, temporäre Fassadenstütze in Havanna, Kuba.



Mit Hilfe des Provisoriums kann eine Planungsidee „in die Gegenwart geholt und vor Ort wahrnehmbar“ und erlebbar werden; es „leistet Überzeugungsarbeit“ und ist ein „sichtbares Versprechen“ (alle Zitate ebd.). Ähnlich den von Camillo Sitte durchgeführten Provisorien (s. Kap. 3.1.2), dienen sie gleichzeitig der Überprüfung einer Idee. „Das Bauen eines Provisoriums setzt also eine Vorstellung vom zukünftigen Zustand voraus. Es nimmt Bezug auf etwas Nachfolgendes, es verweist auf eine kommende, komplettere und haltbarere Lösung. Damit bietet ein Provisorium ein Anschlusspotential, dem gleichzeitig eine Handlungsaufforderung innewohnt“ (ebd.). Für die raumgestaltenden Disziplinen leiten die Autorinnen daher ab, dass Provisorien „ideale Vermittler zwischen Chaos und strikter Planung“ (ebd.: 46) seien¹⁸. Sie geben keine endgültige Antwort, sondern werfen vielmehr Fragen auf: Provisorien sind „Gestalt gewordene Fragen“ (ebd.).

Für Robert Temel steht das Temporäre zwischen dem kurzlebigen Ephemeren und dem Provisorischen. Es ist langlebiger als das Ephemere, ist aber nicht nur vorläufiger Ersatz für das Vollwertige, Langlebige und Richtige wie bei Provisorien (vgl. Temel 2006: 59). Das Besondere temporärer Nutzungen, so Temel, ist nicht ihr provisorischer Charakter, sondern die ihr „inhärente Idee der Temporalität“ (ebd.: 65). Das Temporäre wird bewusst eingesetzt, um z.B. einen Ort mit einer bestimmten Bedeutung aufzuladen oder um etwas auszuprobieren, von dessen „dauernder Funktionsfähigkeit man noch nicht überzeugt ist“ (ebd.). Ein temporärer Urbanismus als Alternative zur Stadtplanung muss „taktisch statt strategisch vorgehen, indem sie [Akteure] auf vorhandene Situationen reagieren, indem sie versuchen, in diesen Situationen den Hebel zu finden, der mit geringen Mitteln große Wirkungen entfalten hilft“ (ebd.: 61). Sie bieten als bottom-up-Planungsinstrument und in der Methode des trial and error Alternativen zum dauerhaften, starren Masterplandenken. „Sie bieten die Möglichkeit, aus den ersten Schritten zu lernen und gegebenenfalls wieder ein wenig zurück zu gehen, um einen alternativen Weg einschlagen zu können“ (ebd.: 63).

Parasiten

Was haben Parasiten mit Experimenten in den raumgestaltenden Disziplinen zu tun? Wer denkt, dass die Auseinandersetzung mit Parasiten einen Bereich betreffen, der Biologen, Virologen, Botanikern, Tiermedizinerinnen und anderen Naturwissenschaftlern vorbehalten ist, wird getäuscht. Überraschender Weise findet eine Auseinandersetzung auch in der Kunst, Wissenschaftsgeschichte, Architektur und Landschaftsarchitektur statt. Der französische Wissenschaftsphilosoph Michel Serres bezeichnet Experiment und Beobachtung als parasitäre Praktiken¹⁹: „Das Experiment bringt ein Rauschen in die Nachrichten der Black-box, ein Störgeräusch. Man greift nicht ein, ohne zu stören. Das Experiment gewinnt und erschleicht Informationen aus der Black-box, es schmarrötzt an ihr“ (Serres in Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte 2005a).

Auch in der Architektur und Landschaftsarchitektur taucht das „Parasitäre“ in den letzten Jahren häufig auf, um nicht gar von einer Mode zu sprechen. Seit den 1990ern werden kleine Formen in der Architektur immer populärer, unter denen sich verschiedenste Objekte befinden, zu denen auch die so genannten „Parasites“ zählen²⁰. Es sind Unterkünfte für Obdachlose und Flüchtlinge, informelle Siedlungen, low-budget- und do-it-yourself-Projekte,

bei denen die Wiederverwendung von Materialien von großer Bedeutung ist. Oft docken die parasitären Strukturen an bestehende Gebäude an, so z.B. bei „Parasite Las Palmas“ in Rotterdam (s. Kap. 5.1) oder dem parasitären Aufbau auf dem Centre Pompidou des Architekten Shigeru Ban (seit Herbst 2004). Ban baute auf dem Dach ein provisorisches Büro auf Zeit aus Holz, Plastikfolie und Papprollen, das seine Energiezufuhr über das Centre Pompidou erhält. Der Bau fungiert als temporäre Filiale des Büros von Shigeru Ban Architects in Paris für die Dauer der Arbeit an einem Projekt in Lothringen.



Abb.3.41-42: Parasiten: Die zeltartige Hülle des amerikanischen Künstlers Michael Rakowitz wird durch die Abluft von Häusern aufgeblasen und dient als Schlafstätte für Obdachlose (li.). Arbeitsstudio von Shigeru Ban Architects auf dem Dach des Centre Pompidou, Paris

Parasiten reagieren auf einen Bedarf nach Flexibilisierung. In ihrem Artikel „Parasitäre Architekturen“ beschreibt Anneke Bokern das Prinzip von Parasiten als „Einflussnahme kleiner Eindringlinge auf große Organismen“ (Bokern 2003a: 53), bei dessen Prozess der Eindringling stets eine Veränderung im Wirt verursacht. Die Parasiten zapfen zwar ihren Wirt an, „verhelfen ihnen aber auch zu neuem Leben“ (ebd.: 52). Nach Bokern steht Parasiten auch für „verlassene Randstandorte, deren temporäre Nutzung zur experimentellen Stadtverdichtung beitragen kann. Die Parasiten sollen das Potential von Orten erkunden, die als unbewohnbar gelten, sie für begrenzte Zeit in den Stadtzusammenhang zurückführen und so auf mögliche zukünftige Nutzungen verweisen. [...] Im Kontext der Stadtlandschaft bewirkt der Parasit einen visuellen Juckreiz“ (ebd.: 55f.). Der Parasit lenkt Aufmerksamkeit auf seinen „quasi-urbanen Kontext“, ist durch seine eigenständige Form ein „Hingucker“ (ebd.: 56) und erfüllt außerdem eine soziale Funktion. „Parasitäre Bauten sind kleine Eingriffe mit großer Wirkung. Im Gegensatz zu den gängigen städtebaulichen Strategien von Abriss und Neubau oder völliger Transformation ungenutzter Orte, bewirken sie zunächst eine rein gedankliche Umbewertung ihres Wohnorts. Im besten Falle öffnen sie damit den Blick für bisher unentdeckte architektonische Möglichkeiten“ (ebd.: 57).

3.2 Bezüge zu Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst

Nachdem in Kapitel 3.1 genauer auf Experimente in Architektur, Städtebau und Landschaftsarchitektur sowie auf ihre Handlungsweise Planen und Entwerfen geschaut wurde, soll im folgenden Kapitel ein Bezug zwischen den Themenfeldern Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst (s. Kap. 2) und den raumgestaltenden Disziplinen hergestellt werden. In Kapitel 3.2.1 wird das Verhältnis zwischen *Gesellschaft und Raum* untersucht. In der Modus 2-Wissenschaft wird ein wechselseitiger Austausch zwischen Wissenschaft und Gesellschaft und damit die Anerkennung von Laien-Wissen immer wichtiger. Die folgende Diskussion sucht unter anderem danach, ob Partizipation und Aneignung von Raum eine Form von Wissenserzeugung für die Planung darstellt. In Kapitel 3.2.2 geht es um *Ressourcen von Wissen* innerhalb der raumgestaltenden Disziplinen. Zum einen durchdringt Wissen als kulturelle Quelle und Wettbewerbsfaktor immer weitere Gesellschaftsbereiche. Zum anderen haben die Beschreibungen des Experimentellen in unterschiedlichen Disziplinen gezeigt, dass das Ziel des Experimentierens immer mit der Erlangung von neuem Wissen verbunden ist. In diesem Kapitel soll daher der Frage nachgegangen werden, was Wissen in Bezug auf Raum und Planung bedeutet und welche Wege der Wissensproduktion es hier gibt. In Kapitel 2.3 wurde das Experimentelle in der Kunst besprochen. Es zeigte sich, dass aus den künstlerischen Disziplinen *Handlungsweisen und Fähigkeiten* wie das Improvisieren auf das Handeln von planerischen Experimenten übertragen werden können. In Kapitel 3.2.3 soll geschaut werden, welche Parallelen oder Ergänzungen es zu diesen Aspekten in der Planung gibt.

3.2.1 Raum, Gesellschaft, Handeln

„Das Neue ist überlebensfähig wenn es sich als gesellschaftlich bedeutend erweist. Bedeutung ist jedoch nur bedingt kalkulierbar, sie entwickelt sich eher evolutionär durch zahlreiche Versuche. Wir brauchen daher eine architektonische Avantgarde mit dem Mut zum Experiment, mit dem Willen zu polarisieren, mit dem unbequemen Anliegen, Gewohnheiten grundlegend in Frage zu stellen. Eine Avantgarde, die sich an den Bedürfnissen der Gesellschaft orientiert und Architektur nicht als überästhetisierter Diskurs einer arrivierten Schicht begreift.“

Markus Allmann 2002: 5



Abb.3.43: Aneignung von öffentlichem Raum, hier im Westpark in München

Gebauter Raum ist ein Spiegelbild der Gesellschaft mit ihrer ganz eigenen Dynamik. Stadt und Landschaft als Teile der Gesellschaft entwickelt sich nie so wie sie die Architekten komponiert haben (vgl. Eisinger 2006: 9), denn Architekten ignorieren oft, dass Raum nicht nur das Produkt ihrer Entwürfe ist, sondern ebenso von seinen Nutzern geprägt ist. Trotz dieses Wissens ist das Verhältnis zwischen Gesellschaft auf der einen und den raumgestaltenden Disziplinen auf der anderen Seite „schwierig und von Mißverständnissen begleitet“ (ebd.: 7). Zumeist werden Raum und Mensch als etwas voneinander unabhängig Existierendes, Entstehendes und Agierendes verstanden (vgl. u.a. Löw 2001). „Am Städtebau wird deutlich, daß Zukunftsbilder immer nur Verlängerungen der Gegenwart sind. Der Entwurf, den wir heute vom Morgen machen, hat wenig zu tun mit der gesellschaftlichen Realität, die das Heute der Zukunft haben wird“ (Eisinger 2006: 156). Eisinger führt dies unter anderem auf die Unterscheidung zwischen künstlerischen und gesellschaftlichen Aspekten des architektonischen Schaffens zurück, die es seiner Meinung nach faktisch nicht gibt: „Architektur bedeutet in jedem Fall: Gesellschaft denken, Gesellschaft entwerfen und mit Gesellschaft interagieren. Dieses Denken, Entwerfen und Interagieren erfolgt teils bewußt, teils unbewußt. Architektur kann sich nie aus ihren Verstrickungen mit ihrem gesellschaftlichen Kontext lösen“ (ebd.: 12).

Wie in den Kapiteln 2 und 3.1 bereits angesprochen, erfordern die neuen Herausforderungen, dass enge wechselseitige Bezüge zwischen Wissenschaft und Gesellschaft sowie Architektur und Gesellschaft bewusst gemacht und ins Handeln einbezogen werden müssen. Wie die Realexperimente bereits gezeigt haben, ist dies insbesondere durch eine experimentelle Handlungsweise möglich, die Gesellschaft und seine Komplexität mitdenkt. Mit angemessenen Methoden und Werkzeugen reagieren sie auf die Tatsache, dass Gesellschaft ein Experimentierraum ist (s. Kap. 2.2.1). Als Basis dieser experimentellen Herangehensweise, von Experimenten in den raumgestaltenden Disziplinen, ist eine Auffassung erforderlich, die Raum nicht nur als materielle Einheit - Raum als Gefäß (Aristoteles) – auffasst, sondern auch das menschliche Handeln und komplexe Prozesse mitdenkt. An dieser Stelle sollen daher kurz die Raumbegriffe des Philosophen Otto Friedrich Bollnow und der Soziologin Martina Löw dargestellt werden. Ihre Auffassung von Raum dient als Basisverständnis für die weitere Betrachtung von Experimenten im Raum.

Der mehrdimensionale, erlebte und geschaffene Raum

Man kann zwischen dem abstrakten, mathematischen Raum und dem konkreten erlebten Raum unterscheiden. Bollnow betont, dass der Raum nicht losgelöst ist vom Menschen. „Der Raum reduziert sich für uns nicht auf ge-

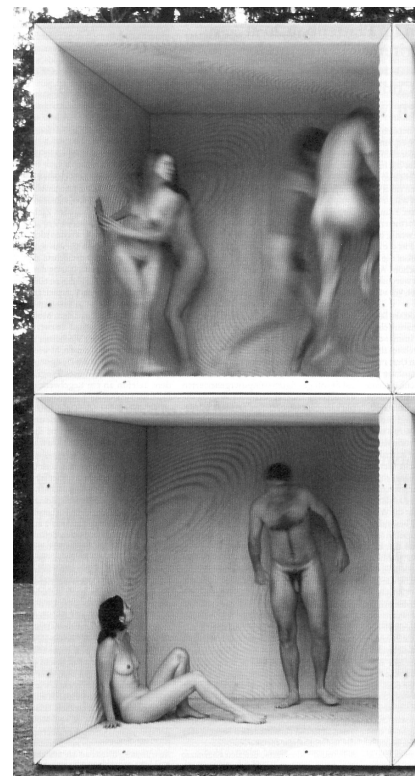


Abb.3.44: Raum als Gefäß (Aristoteles), in dem Bewegung stattfindet

ometrische Beziehungen, die wir festsetzen, als wenn wir selbst, auf die Rolle neugieriger oder wissenschaftlicher Zuschauer beschränkt, uns außerhalb des Raums befänden. Wir leben und handeln im Raum, und im Raum spielt sich ebenso sehr unser persönliches Leben ab wie das kollektive Leben der Menschheit“ (Minkowski in Bollnow 1971: f.). Bollnow bezieht sich ebenso auf Graf Dürckheim, der in seinen „Untersuchungen zum gelebten Raum“ von 1932 von einer Doppeldeutigkeit des Raums sowohl als „Entfaltungsmöglichkeit“ als auch als „Widerstand“ und damit von Raum spricht, der in keinem Fall ein neutraler Raum ist (vgl. ebd.: 20). Raum ist für jeden Menschen anders und verändert sich darüber hinaus für den einzelnen je nach seiner jeweiligen Verfassung und Stimmung. Graf Dürckheim betont: „Der konkrete Raum ist ein anderer je nach dem Wesen, dessen Raum er ist, und je nach dem Leben, das sich in ihm vollzieht. Er verändert sich mit dem Menschen, der sich in ihm verhält, verändert sich mit der Aktualität bestimmter Einstellungen und Gerichtetheiten, die – mehr oder weniger augenblicklich – das ganze Selbst beherrschen“ (Graf Dürckheim in Bollnow 1971: 21).

Das Verhältnis des Menschen zum Raum ist nicht vergleichbar mit dem eines Gegenstandes, der sich etwa in einer Schachtel befindet. „Die Räumlichkeit des menschlichen Lebens und der vom Menschen erlebte Raum entsprechen also einander in strenger Korrelation. Jede Aussage über das eine enthält zugleich eine entsprechende Aussage über das andre“ (Bollnow 1971: 24). Bollnow fasst den Raum als „Handlungs- oder Aktionsraum“ (ebd.: 205) auf, in dem sich verschiedene Tätigkeiten des Menschen (wohnen, arbeiten usw.) vollziehen. In der Regel hat jedes Ding im Raum seine zweckhafte Bestimmung und seinen zugewiesenen Platz. „So bestimmen das Ordnungsganze der Plätze auf der einen Seite und der Spielraum meines Verhaltens auf der andern Seite in genauer Korrelation zusammen meinen Handlungsraum“ (ebd.: 212). Räume werden also in sozialen Prozessen und auf bestimmte Zwecke hin hergestellt, wodurch sich Handlungsfolgen ergeben (vgl. auch Schäfers 2000: 278). Der Raum, so Bollnow, ist aber nicht nur im zweckmäßigen Handeln durchgestaltet; die Dinge in ihm sind zuvor auch durch den Menschen selber hergestellt worden. Es entsteht ein menschengemachter Raum (vgl. Jackson 2005). „Indem diese Gebrauchsdinge zum Ganzen der räumlichen Ordnung zusammengefügt werden, entsteht ein restlos durchorganisierter und darum auch restlos verständlicher Raum. [...] Das ist der Raum der handwerklich-technischen Welt“ (Bollnow 1971: 212). Diese menschengemachte Raumordnung bezieht Bollnow auch auf die Landschaft; auch sie ist kultiviert worden. Allerdings gibt es Grenzen menschlicher Aktivitäten im Raum. An und außerhalb dieser Grenzen fehlen „die Bestimmungen des menschlich gestalteten Handlungsraums“ (ebd.: 213). Hier beginnt „die unendliche Weite als Spielraum menschlicher Abenteuerlust“ (ebd.). Bezogen auf die in der Einleitung beschriebenen Grenzen der Planung, die sich momentan besonders deutlich herauskristallisieren, verursachen diese zweckfreien Räume aber auch eine große Unsicherheit. Abenteuerlust und unsichere Bestimmung sind Basis für ein Experimentieren im Raum.

Die Soziologin Martina Löw formuliert in ihrem Buch „Raumsoziologie“ (Löw 2001) einen prozessualen und relationalen Raumbegriff und grenzt sich damit von Bollnow und anderen ab, die Raum zwar als Handlungsraum auffassen, in dem das Verhältnis von Mensch und Raum, sein Schaffensprozess und komplexe soziale Bezüge aber zu kurz kommen²¹. Dieser soziologi-

sche Raumbegriff berücksichtigt die „Mehrdimensionalität“ (ebd.: 109) von Raum. Löw versteht Raum als „eine relationale (An)Ordnung von Lebewesen und sozialen Gütern“ (ebd.: 154), welche „unaufhörlich in Bewegung sind, wodurch sich die (An)Ordnung selbst ständig verändert“ (ebd.: 131). Mit der gewählten Schreibweise der „(An)Ordnung“ betont sie sowohl die Ordnungsdimension von Raum als auch eine Handlungsdimension, in dem der Prozess des Anordnens mitgedacht wird und die „Bewegung als Element seiner Bestimmung miteinfaßt“ (ebd.: 137). Für Löw ist die Entstehung von Raum ein soziales und damit prozesshaftes Phänomen.



Abb.3.45-46: Das Gemälde von Pieter Bruegel (Kampf zwischen Karneval und Fastenzeit, 1559) wurde durch den schweizerischen Künstler Ursus Wehrli „aufgeräumt“: Die Gegenüberstellung des belebten und leeren Dorfplatzes verdeutlicht, dass Raum mehr ist als seine materielle Begrenzung

Die Konstitution von Raum ist dem Handeln nicht vorgeschaltet, sondern beschreibt eine Gleichzeitigkeit. Damit existieren nicht länger zwei verschiedene Realitäten, einerseits der Raum, andererseits die Menschen und sozialen Güter. Der Raum wird vielmehr „in den Handlungsverlauf integriert und damit selbst als ein dynamisches Gebilde gefasst“ (ebd.: 13). Löw kritisiert den absolutistischen Raumbegriff (Behälterraum), einer Trennung von Raum und sozialen Prozessen, in dem zwar „Bewegungen im Raum, aber keine bewegten Räume“ (ebd.: 65; kursiv im Original) existieren. „Indem Bewegung immer nur in ihm (oder in bezug auf ihn) stattfindet, ist Raum geradezu der Prototyp des Starren. Nur wenn der Raumbegriff selbst und nicht nur das Handeln als bewegt gefaßt wird, können auch Veränderungen von Räumen verstanden werden“ (ebd.). Löws „relationaler“ Raumbegriff (vgl. ebd.: 67) beinhaltet, dass nicht nur die Beziehung und Anordnung von Körpern (Mensch und Raum) die Wirklichkeit bestimmt (relativistische Annahme), sondern darüber hinaus auch ihre Relationenbildung (vgl. ebd.: 156), die sich aus der Bewegung von Körpern ergibt. Dabei berücksichtigt sie das Verhältnis von menschlicher Syntheseleitung und der materiellen Welt und damit auch Wahrnehmung, Interpretation und Handeln in Prozessen²².

Löw bezieht also Menschen in das Verständnis und die Entstehung von Räumen mit ein: Räume entstehen dadurch, dass sie „aktiv durch Menschen verknüpft werden“ (ebd.: 158; kursiv im Original). Menschen weisen dabei die Besonderheit auf, dass „sie sich selbst plazieren und Plazierungen verlassen. Darüber hinaus beeinflussen sie mit Mimik, Gestik, Sprache etc. die Raumkonstruktionen“ (ebd.: 155), sind also nicht nur Bausteine der Konstitution von Raum. Löw unterscheidet daher zwei Prozesse der Raumkonstitution: Zum einen ist es der Vorgang der „Plazierung von sozialen Gütern und Lebewesen“ (ebd.: 225), den Löw als *Spacing* bezeichnet und für das sie beispielhaft das Bauen von Häusern, das Aufstellen von Waren im Supermarkt, das Vernetzen von Computern, das Plazieren von Informationen oder das Sich-Positionieren von Menschen gegenüber anderen Menschen nennt (vgl. ebd.: 158 und 225). „Spacing bezeichnet bei beweglichen Gütern oder bei



Abb.3.47-48: Das interdisziplinäre Seminar „Wechselwirkungen von gebauten Räumen und Sozialräumen“ an der TU Wien 2004 basierte auf Martina Löws Raumbegriff

Menschen sowohl den Moment der Plazierung als auch die Bewegung zur nächsten Plazierung“ (ebd.: 158f.). Raum konstituiert sich außerdem durch Synthese: „Räume sind nicht natürlich vorhanden, sondern müssen aktiv durch Sytheseleistung (re)produziert werden. Über Vorstellungs-, Wahrnehmungs- und Erinnerungsprozesse werden soziale Güter und Lebewesen zu Räumen zusammengefaßt“ (ebd.: 225). Neben den reflexiven Fähigkeiten, dem Handeln der Menschen, wird die Synthese auch durch Wahrnehmungsprozesse geleitet. Wahrnehmend, also durch sehen, riechen, hören oder fühlen, werden Räume verknüpft, ohne dass, wie z.B. bei Gerüchen oder Geräuschen „soziale Güter“ sichtbar sein müssen (vgl. ebd.: 195)²³. Als Beispiel für Syntheseleistung nennt Löw das wissenschaftliche Arbeiten, Kunst, Planung oder Architektur. „Hier werden am Reißbrett, in der Computersimulation oder auf dem Papier Objekte zu Räumen verknüpft. Diese Verknüpfungen können zwar das weitere Handeln leiten, münden aber nicht gleich in daran anschließende Spacings“ (ebd.: 159). Die Konstitution von Raum erfolgt hier in erster Linie durch „Vorstellungen und Erinnerungen“ (ebd.: 225), es ist noch kein direkter Bezug zur Realität vorhanden.

„Wirklichkeitsangebote“ - Bezug von Architektur und Gesellschaft

Die Produkte des Planens und Entwerfens, Pläne, Zeichnungen und Modelle, sind neben dem tatsächlich Gebauten die wichtigsten Ausdrucksmittel von Architekten und Planern. Sie sind „die primären Werkzeuge eines Architekten, um mit der Wirklichkeit in Kontakt zu treten und sie zu beeinflussen. Sie dienen als Membran, über die er sich mit der Gesellschaft austauscht. Architekturpläne lassen sich als Kommunikationsmedien verstehen, die auch gesellschaftliche Wirklichkeit entwerfen. [...] Entwerfen und technisches Zeichnen sind deshalb immer durch disziplinäre, kulturelle und andere Faktoren vorgeformt. Pläne und Zeichnungen konstruieren somit *Wirklichkeitsangebote*, indem sie explizit und implizit gesellschaftsräumliche Vorstellungen in das Medium der zweidimensionalen Darstellung übersetzen; sie thematisieren soziale Beziehungen im Raum, lenken und formen das menschliche Verhalten“ (Eisinger 2006: 14 f.; kursiv D.K.-K.). Auch die Philosophen Gilles Deleuze und Félix Guattari sprechen vom Realitätsbezug von Plänen und Zeichnungen. In ihrem Buch „Tausend Plateaus“ haben sie mit ihren Ausführungen zur „abstrakten Maschine und Diagrammatik“ ein Verständnis von Architekturzeichnungen angeregt. Bei der Zeichnung geht es darum, „etwas zukünftig Reales zu konstruieren, einen neuen Typus von Realität. Sie steht also nicht außerhalb der Geschichte, sondern ist vielmehr der Geschichte immer ‚voraus‘, in jedem Moment, in dem sie Punkte der Schöpfung oder Potentialität konstruiert“ (Deleuze & Guattari 1992: 196). Zeichnungen beinhalten zwar gesellschaftsräumliche Vorstellungen und beziehen Gesellschaft insofern in ihre Pläne mit ein, als dass sie ihre zukünftige Realität bestimmen und lenken wollen. Schlussendlich entwickeln sich die Städte aber nicht nach den Vorstellungen der Architekten, die Zeichnungen und Pläne haben also keinen direkten gelebten Bezug zur Wirklichkeit. Nach Eisinger wird dieses Bestimmen „zukünftiger Gegenwarten“ überschätzt: „Visualisierungen sind nur ins Bild gefasste *Optionen auf Zukunft*. Während der Umsetzungsphase reiben sich diese Bildwelten durch die Konfrontation mit dem gesellschaftlichen Kontext auf. [...] In diesen Anpassungsprozessen erfährt das Vorhaben andererseits aber auch seine Verformungen. Es sind somit erst die Realisierungsphase und der städtische Alltag in diesen Räumen, die die am Zeichentisch entwickelten Prinzipien zum Leben erwachen

lassen – oder eben nicht. [...] Darin zeigt sich das grundlegende Problem des Verhältnisses von Architektur und Gesellschaft“ (Eisinger 2006: 16; kursiv D.K.-K.).

Dieses Verhältnis untersuchten die Soziologen der Chicagoer Schule genauer. Wie in Kapitel 2.2.1 bereits erwähnt wurde, wiesen sie auf den experimentellen Charakter von Stadt und Gesellschaft hin. Wenn sie von der Stadt als Labor und Experiment sprachen, dann meinten sie nicht das experimentelle Ausprobieren von Stadtplanern, sondern das soziale Handeln im Raum und die gesellschaftliche Entwicklung, die „in letzter Konsequenz die Form eines Experimentes mit offenem Ende annimmt“ (Groß et al. 2005: 74). Ein gesellschaftlicher Bezug in der Planung scheint in den letzten Jahren wieder mehr Beachtung zu finden. Der Architekt Frei Otto kritisiert in einem Gespräch mit Hanno Rauterberg in *Der Zeit* den mangelnden Wagemut deutscher Architekten und plädiert für Experimente, worunter er die Erprobung von etwas Neuem in gesellschaftlichem Kontext versteht (vgl. Otto 2003). Mit Experimenten meint er nicht die Erforschung „verrückter Bauformen“ (ebd.), sondern vielmehr soziale Experimente. Auch Richard Sennett spricht von der Notwendigkeit des Experimentierens und meint damit „kleine Interventionen mit offenem Ende“ (Sennett 2002), die soziale Bedürfnisse berücksichtigen.

Architektur, die sich hauptsächlich auf das gebaute Erscheinungsbild bezieht und nicht den Menschen mitdenkt, muss mit einem Scheitern bzw. Nicht-Akzeptanz rechnen. Schon Habermas erkannte in Zusammenhang mit der Entstehung postmoderner Architektur eine Überforderung der Moderne: „Die Utopie einer vorgedachten Lebensform [...] konnte sich nicht mit Leben füllen. Und dies nicht nur wegen einer hoffungslosen Unterschätzung der Vielfalt, Komplexität und Veränderlichkeit moderner Lebenswelten, sondern auch, weil modernisierte Gesellschaften mit ihren Systemzusammenhängen über Dimensionen einer Lebenswelt, die der Planer mit seiner Phantasie ausmessen konnte, hinausreicht“ (Habermas 1985: 23). Als einer von wenigen hat Kevin Lynch in den 1960er und 70er Jahren die Interaktion zwischen Stadt und seinen Bewohnern unter die Lupe genommen (vgl. Lynch 1998 und 1977). In seinem Werk „Das Bild der Stadt“ beschreibt er die Stadt als gemeinsames Produkt der realen, materiellen Umwelt und seiner Wahrnehmung und Nutzung. Für Lynch ist die Stadt ein alltäglicher Erfahrungsraum, der sich permanent verändert und bewegt. In seinen Untersuchungen der amerikanischen Stadt befasste er sich mit dem „Vorstellungsbild, das sich die Einwohner dieser Stadt von ihr machen“ (Lynch 1998: 12). Den „beweglichen Elementen“, zu denen er die Stadtbewohner zählt, schenkte er die gleiche Bedeutung wie den physischen Elementen.

Wenn sich Raum und darin Enthaltene wechselseitig beeinflussen, kann kein Raum für angenommene, zukünftige Nutzungen gebaut werden, ohne dass diese sich in seinem Raum verändert. Wirklichkeit lässt sich nicht so einfach in starren Plänen abbilden. Im realen Raum einmal „rausgelassen“, geht der Plan/Entwurf seinen unvorhersehbaren Weg. Einerseits wird er also vom Menschen geschaffen, entwickelt sich dann aber unabhängig von dessen Idee, die im Plan zugrunde liegt. Der menschliche Plan kann sich in der Realität bewähren oder in eine andere Richtung führen, manchmal sogar ganz zum Gegensatz zur ursprünglichen Idee. „Konzepte, die Rückkopplungsprozesse ermöglichen, Mängel akzeptieren, die Schaffung von Mög-

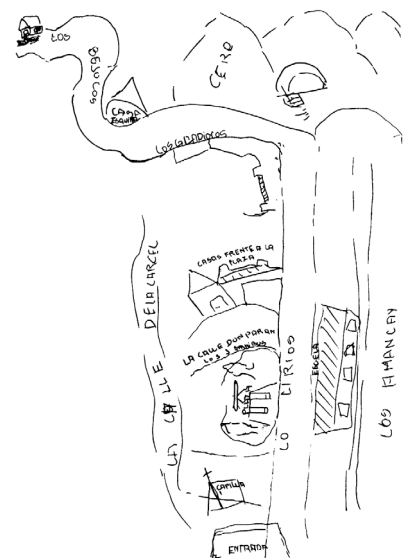


Abb.3.49: Gezeichnete Karte eines zwölfjährigen Mädchens von ihrer Lebensumgebung, aus Kevin Lynchs „Growing Up in Cities“, 1977

lichkeiten fertigen Lösungen vorziehen, die prozessorientiert arbeiten, flexible Raumkonzepte anbieten und letztlich die Beteiligung unterschiedlicher Personen ermöglichen, beziehen sich auf diese Erfahrung“ (Fezer & Heyden 2004: 21f.). Experimente versuchen, dieser verzwickten Wirklichkeit ihre Geheimnisse zu entlocken. Sie müssen „mit Kunstgriffen operieren, um die Realität zu überlisten. Sie sind dabei zwingend an die konkrete Erfahrung gebunden“ (Janson 2006: 36).

Partizipation

Wenn hier von der Wechselbeziehung zwischen dem gebauten Raum und seinen Nutzern gesprochen wird, muss auch ein Blick auf die Möglichkeiten der Raumnutzer, an dessen Entstehung und Veränderung teilzuhaben, gesprochen werden. Neue Formen der Mitbestimmung und Partizipation haben sich seit Mitte der 1960er Jahre entwickelt, maßgeblich durch eine Kritik an der „Unwirtlichkeit unserer Städte“ (Mitscherlich 1980) und moderner Planung. Vorangetrieben wurde sie durch beginnende städtische Sanierungen. Ziel war eine breitere Beteiligung der Öffentlichkeit, der Betroffenen an für sie relevanten Planungs- und Entscheidungsprozessen. Methoden und Formen, wie Bürgerinnen und Bürger an raumgestaltenden Planungsprozessen beteiligt werden können, hat Klaus Selle für die letzten Jahrzehnte beschrieben und weiterentwickelt (vgl. u.a. Selle 1991; Bischoff et al. 1995; Rösener & Selle 2005). Betont wurde von ihm die Relevanz von Kommunikation als übergeordnete Voraussetzung für Beteiligung und Kooperation.

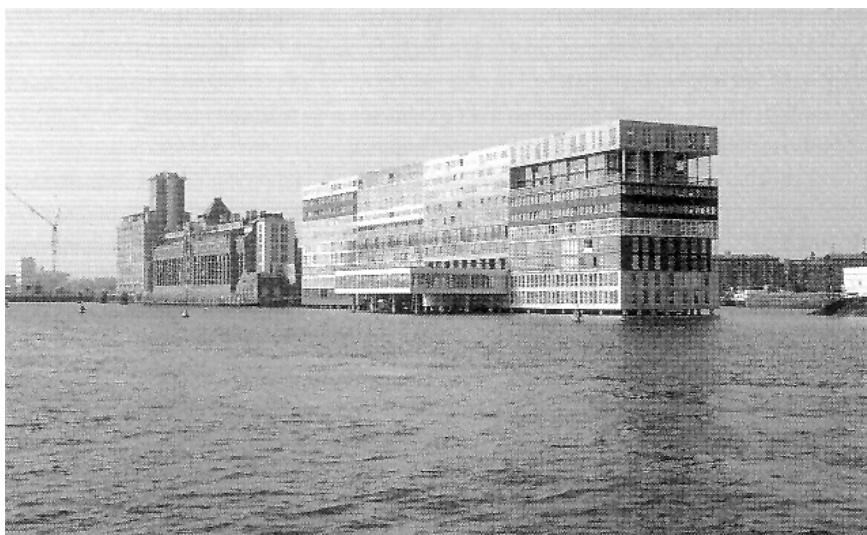
Henry Sanoff, der sich intensiv mit Methoden der Partizipation in Entwurf und Planung auseinandergesetzt hat, beschreibt Partizipation wie folgt: „Participation is control over decisions, which brings satisfaction to the individuals who have been able to influence decisions which directly relate to them“ (Sanoff in Design Corps 2004). Indem möglichst viele unterschiedliche Interessen in die Planung einbezogen werden, entstehen robuste Produkte und die Nutzer von Raum werden gestärkt, indem sie Raum und dessen Zusammenhänge verstehen lernen (vgl. Sanoff 2000: 10). Als eine praktische Form von forschender Partizipation hat sich das im englischsprachigen Raum gebräuchliche „Action-Research“ entwickelt (vgl. u.a. Lynch 1977; Sanoff 2000). Charakteristisch für diese Form der Partizipation ist, dass Forscher und Gemeinde gleichberechtigte Partner bei der Planung und Durchführung der Projekte sind. Es ist ein fortwährender dynamischer Lernprozess zwischen Forscher und Gemeinde und somit zwischen Theorie und Aktion. Während Forschung die Aktion begleitet und auswertet, werden durch die Aktionen Forschungsergebnisse im realen Raum implementiert und dadurch weitere Forschung initiiert (vgl. Bless & Higson-Smith 1995: 56ff.). Die Anwendung von bestehendem Wissen geht also mit der Produktion von neuem Wissen Hand in Hand und ist nur zusammen in dieser Dynamik so möglich und erfolgreich.

Architekten und Planer geben nicht gerne die Gestaltung ihrer Entwürfe in die Hände von „nichtwissenden“ Laien „ohne Geschmack“. Wenn diese dann partizipieren dürfen, dann oft innerhalb eines Rahmenwerkes, den ihnen die Architekten vorgeben. Beispiele sind unter anderem das Wohngebäude Silodam im Amsterdamer Hafen von MVRDV (1995-2002) oder die Wohnbebauung Borneo-Sporenburg von West 8 (1998-2001), ebenfalls in Amsterdam. In beiden Fällen drückt sich durch unterschiedliche Farbgebung

und Materialien nach außen hin der individuelle Gestaltungswille der einzelnen Bewohner aus. Trotz dieser begrenzten Mitbestimmung, kann von einer tatsächlichen Partizipation nicht die Rede sein. Das Bunte gehört hier zum gestalterischen Kalkül der Architekten; das Endprodukt ist nicht wirklich offen und unvorhergesehen. Ein Wagnis gehen die Architekten damit nicht ein. Ein landschaftsarchitektonisches Beispiel ist der Oerliker Park in Zürich (1996-2001), in dem Interventionszonen integriert wurden, die den Anwohnern zur Gestaltung überlassen werden. Stefanie Krebs beschreibt diese „kontrollierte“ Form als Bürgerbeteiligung, „die nicht mehr dem ‚selfmade image‘ geschwungener Trockenmauern und Pflastermosaiken verpflichtet“ (Krebs 2002: 8). Dieser Typus einer kontrollierten Bürgerbeteiligung – (Landschafts)architekten geben ein von ihnen gestaltetes Rahmenwerk vor, in dem sich natürliche Prozesse und Einflüsse durch Mensch und Natur frei entfalten können – ist in den letzten Jahren sehr populär geworden. Hierin drückt sich das legitime Bestreben des Entwerfers aus, trotz großzügigem Zulassen von Offenheit, die eigene gestaltende Handschrift sichtbar zu halten.



Abb.3.50-51: Fassadenansicht eines Gebäuderiegels auf Borneo-Sporenburg (West 8) und Silodam Amsterdam (MVRDV)



Neben dieser eingeschränkten Form der Beteiligung wird momentan auch eine „Selbstorganisation“ der Bürger beschworen, die Menschen und Nutzer von Raum in den Mittelpunkt stellt (vgl. u.a. Fezer & Heyden 2004). „Als Idealbild gelten nun ‚selbstständige Gemeinwesen‘, die möglichst wenig Kosten verursachen sollen und eine Rücknahme von staatlichen Interventionen ermöglichen“ (Ronneberger 2006: 56). Der französische Architekt, Architekturtheoretiker und Stadtplaner Yona Friedman verfasste in den 1960er Jahren die Manifeste „Architecture Mobile“ und „La ville spatiale“, in denen er sich dafür einsetzte, dass die Bewohner ihre räumliche und soziale Welt flexibel gestalten können. Ausgangspunkt seiner Betrachtung ist, dass das Prinzip der Unberechenbarkeit und Unkontrollierbarkeit in der Mathematik und Physik auch auf räumliche und soziale Entwicklungen übertragbar ist (vgl. Friedman 2006). Er plädiert daher für ein Arbeiten mit offenen Systemen. Dabei ist der Architekt nicht der Schöpfer einer finalen Form, sondern stellt ein Rahmenwerk zur Verfügung. In der *ville spatiale* erbauen innerhalb dieses vorgegebenen Rahmens die Bewohner dann die Stadt nach ihren Präferenzen. Unberechenbarkeit und Unkontrollierbarkeit beschreibt er als

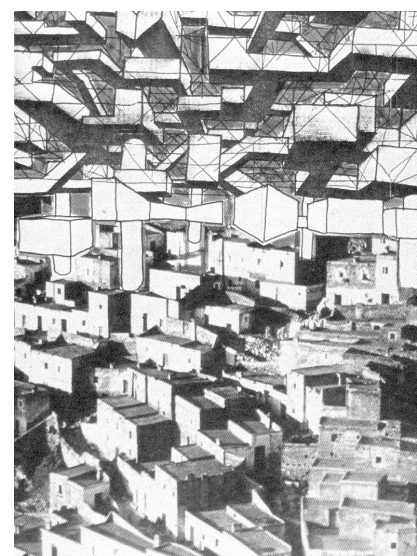


Abb.3.52: „La ville spatiale“, Die Raumstadt, 1958-1962, Photomontage einer verwobenen Stadt von Yona Friedman

Prozess, bei dem man nicht weiß, was als nächstes kommt. „Auch im sozialen Verhalten ist es ein Prinzip. Man weiß nicht, wie sich Leute verhalten werden. Alles ist möglich, zu jedem Zeitpunkt. Das ist die erratische Struktur der Realität“ (ebd: 31).

Eine Verbindung von Temporären Nutzungen und Partizipation stellt Elke Krasny in ihrem Artikel „Räume zum Handeln und zum Lachen auch“ her (Krasny 2006). Durch künstlerische, urbanistische oder architektonische Interventionen, in ihrem Auftauchen, Tun und Verschwinden (vgl. ebd.: 97) werden partizipatorische Prozesse in Gang gebracht. Durch den Akt der Partizipation – dieser kann konzeptuell, demokratiepolitisch, gestalterisch, zwischenmenschlich, formal oder gesellschaftskritisch sein - werden Menschen zum Teil urbanen Handelns. Gerade in der temporären Begrenztheit sieht Krasny Vorteile: „Partizipation ist ein Spiel mit Regeln. [...] Je begrenzter der Ort des Agierens ist, umso präziser sind die Auseinandersetzung und die Involvierung. [...] Je klarer die Regeln, je präziser die Methoden sind, umso überraschender die Beteiligungen. [...] Je kürzer die Zeit ist, desto intensiver die Auseinandersetzung. Je begrenzter der Schauplatz, desto interessanter die Wahrnehmungsveränderung“ (ebd.: 96). Diese Beschränkungen in Raum, Methode und Zeit hebt die Aktion deutlich von seinem Umfeld ab, lässt es in neuem Licht erscheinen und löst so einen reflektorischen Prozess bei den Menschen aus.

Aneignung

Aneignung beschreibt einen schöpferischen Prozess der Erweiterung eines Handlungsraums, der Veränderung und Gestaltung von Räumen und Situationen. Es ist eine aktive Erschließung des Raums, die auch als „Territorialisierung“ (Deinet & Reutlinger 2004: 8) bezeichnet wird. Als Territorium wird dabei eine vorgefundene Handlungssituation verstanden. In dieser Auffassung wird „die aktive Handlung bzw. sozialräumliche Konstitutionsleistungen der [...] Menschen ins Zentrum gebracht“ (ebd.) sowie ein Zusammenhang zwischen der Aneignung und dem Raum hergestellt, den Chombart de Lauwe wie folgt beschreibt: „Die Aneignung des Raums ist kein individueller oder isolierter Akt, sie ist vielmehr gesellschaftlicher Natur, da die Objekte und ihre Verteilung im Raum als Träger von Botschaften und Bedeutungen fungieren. Derart ist die Aneignung von Raum ein Kommunikationsprozess“ (Chombart de Lauwe 1977: 6). Deinet und Reutlinger verstehen die Aneignung auch als „Bildungsprozess im Raum“, da „die in Räumen bzw. räumlichen Bedingungen (im Sinne von physisch-materiellen, sozialen und subjektiven Rahmenbedingungen des Handelns) eingelagerten gesellschaftlichen Bedeutungen [...] im Aneignungsprozess entschlüsselt“ (Deinet & Reutlinger 2004: 8) werden. In diesem Sinne wird im Raum „gelagertes“ Wissen durch den Prozess der Aneignung ans Licht befördert und aktiviert.

Allerdings besteht die Aneignung der Lebenswelt nicht nur darin, sich vorhandene Räume gegenständlich anzueignen, sondern auch in der Schaffung von Räumen (vgl. Deinet 2004: 183). Ulrich Deinet verweist damit auf den von Martina Löw beschriebenen Prozess des „Spacing“ und der von ihr herausgehobenen Bedeutung der Bewegung und prozesshaften Konstituierung von Raum im Handlungsverlauf (vgl. Löw 2001). Nach Deinet ist Aneignung eine „eigentätige Auseinandersetzung mit der Umwelt, (kreative) Gestaltung von Räumen mit Symbolen etc., Inzenierung, Verortung im öffentli-



Abb.3.53-54: Aneignung von öffentlichem Raum

chen Raum (Nischen, Ecken, Bühnen) und in Institutionen, Erweiterung des Handlungsraumes (die neuen Möglichkeiten, die in neuen Räumen liegen), Veränderung vorgegebener Situationen und Arrangements, Erweiterung motorischer, gegenständlicher, kreativer und medialer Kompetenz, Erprobung des erweiterten Verhaltensrepertoires und neuer Fähigkeiten in neuen Situationen“ (Deinet 2004: 178f).

Oliver Frey schlägt einen „konkreten Urbanismus“ vor, mit dem Aneignungsbarrieren in den öffentlichen Raum hinein umgangen werden können (Frey 2004: 229). Ein besonderes Potenzial sieht er dabei in temporären Nutzungen und flexiblen Nutzungskonzepten. Durch das Fördern von temporärer Aneignung findet in den Räumen eine symbolische Umbewertung der Nutzungsmöglichkeiten statt. „Besonders ‚Provisorien‘ im öffentlichen Raum fordern die kreative Auseinandersetzung der NutzerInnen mit dem Freiraum heraus, denn sie können ihre spezifischen Spuren hinterlassen, sie für sich selbst einrichten und sie sich damit aneignen“ (ebd.: 229f). Durch diesen Prozess der Aneignung wird öffentlicher Raum zum „Lernort“ (ebd.: 229).

3.2.2 Wissenserzeugung in den raumgestaltenden Disziplinen



Abb.3.55: Verbindung von Experten- und Laienwissen: Gemeinsame Gestaltung und Ausführung des TUCCA Barbecue Pavilion in Taylor, Alabama, USA

„Thinking is not illegal yet.“

Graffito am Times Square, New York 2004

Sowohl in der aktuellen Diskussion in der Wissenschaftstheorie (Modus 1+2) als auch in der Architekturdiskussion wird Kritik am Alleinstellungsanspruch der Experten deutlich (vgl. u.a. Palmesino 2004: 93; Burckhardt 1969: 228f.). Trotz ihrer medialen Präsenz – vor allem eines kleinen, global agierenden Kreises von Architekten – „spricht nicht mehr viel für eine derartige Deutung der Autorität und der Autonomie des Architekten als ‚Herrn der Pläne‘“ (Eisinger 2006: 12)²⁴. Eisinger beklagt in seinem Buch „Die Stadt der Architekten“ das (Miß)verhältnis von Architekten und Gesellschaft und fordert mehr Interdisziplinarität. Bisher überschneiden sich der „Raum der Sozialwissenschaften und der Raum der Architektur“ (Eisinger 2006: 160) und damit das Handeln der Menschen und der materielle Raum zum Nachteil für beide nur wenig. Wie im vorangegangenen Kapitel deutlich geworden, gibt es in den letzten Jahren aber Bestrebungen, diese Kluft, die vor allem in den Köpfen der Experten besteht, zu überwinden. Die Anerkennung Raum schaffender und Raum gestaltender Potenziale des Menschen müsste viel mehr Anklang finden und über so genannte Selbstorganisationsprozesse hinausgehen. Das kreative Potenzial und das Wissen der so genannten Laien müsste stärker genutzt werden, nicht zuletzt durch enge Wechselwirkungen zwischen Experten- und Laienwissen. Das kontextgebundene Wissen gewinnt, so Läßle, außerordentlich an Bedeutung: „Dieses implizite, nicht kodifizierte Wissen steckt in den Köpfen von Menschen, und seine Kommunikation und Vermittlung ist stark abhängig von einem gemeinsamen kognitiven, kulturellen und sozialen Kontext“ (Läßle 2003: 19). Durch die Kontextabhängigkeit ist eine persönliche Wissensübermittlung („face-to-face“) notwendig. „Gerade in einer Welt des Internet bekommt die räumliche Nähe für den Transfer von Wissen eine neue Signifikanz“ (ebd.). Als Erweiterung zu Deinet und Reutlinger könnte man behaupten, dass in den räumlichen Bedingungen nicht nur gesellschaftliche Bedeutungen sondern auch Wissen eingelagert ist. Aneignungsprozesse sind ein Mittel, um im Raum „gelagertes“ Wissen ans Licht zu befördern und zu aktivieren.

Knowledge Space

In Kapitel 2.1.4 wurde eingehender auf Wissen und verschiedene Formen des Wissens eingegangen. Wie stellt sich Wissen nun in den raumgestaltenden Disziplinen dar? Forschen im klassischen Sinn war in diesen Disziplinen nie Schwerpunkt; dass sie dennoch immer neues, innovatives Wissen produzieren, wird ihnen wohl keiner absprechen. Architektur, Landschaftsarchitektur und Stadtplanung sind „Integrationsdisziplinen“, die „viele unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten und den kompetenten und kreativen Umgang mit unterschiedlichen Typen von Wissen verlangt“ (Hauser 2005: 23). Allerdings tragen die raumgestaltenden Disziplinen verschiedene Wissenstypen

(theoretisches und praktisches) aus anderen Disziplinen nicht einfach nur zusammen, wenden sie an und koordinieren sie. Sie setzten das vielschichtige, bestehende Wissen um in neue Entwürfe und antworten damit „auf Fragestellungen, die räumliche und zeitliche Bedingungen für unterschiedlichste gesellschaftliche Vollzüge definieren. In diesem Prozess entstehen neue Gegenstände – und in diesen Gegenständen liegt das Ergebnis architektonischer Innovation“ (ebd.). Im Entwurfsprozess wird also unterschiedlichstes Wissen in einen neuen Entwurf überführt. Und mit diesem Entwurf entsteht wiederum Neues, das Häuser als „Gegenstände des Wissens“ (ebd.: 24) bezeichnet. Es entstehen individuelle Lösungen für eine spezifische Situation. Damit unterscheiden sie sich von naturwissenschaftlichen Ergebnissen, die Anspruch auf Allgemeingültigkeit erheben. Entwürfe liefern „hochkomplexe und aufschlussreiche Momentaufnahmen des gerade Möglichen“ (ebd.: 25). Die Realisierungen dieser Entwürfe „materialisieren eine Möglichkeit, einen Teil der menschlichen Umwelt, ausgehend von den gegebenen Voraussetzungen, neu zu bestimmen und ihm Gestalt zu geben. Sie führt neue Elemente in die Welt ein, die schließlich hergestellten baulichen oder informationellen Strukturen, die zu neuen Vorbildern werden können und möglicherweise weitere Prozesse in Gang setzen. Das Ergebnis eines Entwurfs und/oder seiner Materialisierung kann als Modell im Sinne eines Vorbildes einflussreich werden, sich als Muster durchsetzen und weitere Entwürfe beeinflussen. Insofern setzt es Bedingungen für neue Gestaltungen und für künftige Projekte“ (ebd.).

Da die raumgestaltenden Disziplinen weder eindeutig den Wissenschaften noch der Kunst zuzuordnen sind, ist auch der Typus ihres Wissens weder dem wissenschaftlichen oder künstlerischen Wissen noch einem Erfahrungswissen zuzuordnen. Positiv ausgedrückt macht diese Begabung gerade ihre Besonderheit aus. „Wie kaum eine andere Disziplin unterläuft damit die Architektur die binäre Opposition von *episteme* und *techné*, hebt deren Dualismus in einer *technoepisteme* auf, einer komplementären Wissensform. ‚Wissen-‘ steht hierbei für verlässliche Wissenschaft und Erkenntnis; ‚-form‘ dahingegen für den schöpferischen Impuls, der die Formation und Gestaltung der zu ordnenden Dinge bewirkt. [...] Zwei Blickweisen überlagern sich hier: Architektur nimmt den Drang des Werdens wie auch gleichzeitig die Setzung des Wissens in den Blick, sie vermittelt die Dynamik der Schöpfung mit der Ruhe einer epistemologischen ‚Ordnung der Dinge‘ (Foucault)“ (Nönnig 2005: 128; kursiv im Original). Während *episteme* die Ordnung der Dinge untersucht und die Welt beschreibt, ist *techné* praktisches Vermögen, Kunstfertigkeit und handwerkliches Können, schöpferischer Akt; es ist ein praktisches Erfahrungswissen und technisches Know-how (vgl. ebd.).

Der Zusammenhang von Wissen/Nichtwissen und realem Raum wurde in der Planung bisher wenig erforscht. Es scheint eine Kluft zwischen Experten und Laien, zwischen Architekten als Inhaber von Fachwissen und den Nutzern als reinen Konsumenten von Raum zu geben. Mit der Beschäftigung des Experimentellen soll allerdings ein Schritt weitergegangen und der Fokus stärker auf die Wissensproduktion in der Planung gelenkt werden. Prominski leitet ab, dass das Entwerfen „gerade wegen seiner Integration analytischer und intuitiver Elemente die geeignete Handlungsweise ist, um mit Komplexität, Ungewissheit, Einzigartigkeit und Wertkonflikten umgehen zu können. Mit diesen Fähigkeiten kann das Entwerfen für die immer wichtiger wer-

dende Modus 2-Wissensproduktion, bei der Wissen in lokalen Kontexten anwendungsbezogen und temporär erzeugt wird, zu einer unverzichtbaren Handlungsweise werden“ (ebd.: 148; kursiv im Original).

Die Erkenntnis und Wertschätzung des öffentlichen Raumes als „Wissensraum“ ist für die Reflexion der Experimente von großer Bedeutung. Betrachtet man den öffentlichen Raum als Quelle von gesammeltem, aber noch nicht ans Licht geführtem gemeinschaftlichem Wissen, eröffnen sich ungeahnte Potenziale öffentlichen Raumes. Für die weitere Diskussion der Experimente ergeben sich daraus folgende Fragen: Welche Rolle spielt der öffentliche Raum als „knowledge space“? Kann durch Experimente Wissen von Menschen zu Tage geführt werden und, wenn ja, wie kann dieses Wissen nutzbar gemacht werden? Die Ökonomin Victoria Ward macht auf eine Eigenschaft von „open-minded space“²⁵ aufmerksam: „In open minded spaces, urgency is replaced by an inclination to engage with other people. Open minded space, therefore, can be seen as a metaphor for knowledge space“ (Ward 1999). Wenn Ward über „knowledge space“ spricht, meint sie als Ökonomin in erster Linie eine Komponente von Knowledge-Management-Strategien und wenn sie vom „designer“ eines solchen „Wissensraumes“ spricht, bezieht sie sich hauptsächlich auf den virtuellen Raum von Organisationen. Allerdings macht sie in ihrem Artikel auch darauf aufmerksam, dass Organisationen wie Städte sowohl mit realem als auch virtuellem Raum umgehen müssen. Wichtig in jedem Raum, ob real oder virtuell, ist, dass Menschen ermutigt werden, zu entdecken, was sie selber wissen (vgl. ebd.). Wards Meinung nach sollte es Bereiche geben, in denen experimentiert werden kann. „Knowledge space should be safe havens in which to experiment, fail, learn from failure, and apply these lessons to the next project – in effect, spaces that are designed for knowledge are designed for survival“ (ebd.). Dies ist auf Räume übertragbar: Indem Wissen der Nutzer zu Tage gefördert und in den Gestaltungsprozess integriert wird, können robuste Räume entstehen.

Lernende Organisationen und Open Source

Anregungen zur Einbeziehung von Laienwissen in die Produktion von Raum liefert der Architekt und Architekturkritiker Dennis Kaspori in seinem Artikel „A Communism of ideas. Towards an open-source architectural practice“ (Kaspori 2003). In diesem Artikel kritisiert Kaspori die herkömmliche Rolle des Architekten und sucht nach alternativen Modellen für die Gestaltung von Raum, die, so Kaspori, nur durch kollektive und interdisziplinäre Zusammenarbeit und grundlegende organisatorische Erneuerung architektonischer Praxis gefunden werden können. Um architektonische Praktiken zu erneuern, ist es nach Kaspori wichtig, dass Wissen in jeden Organisationsstrang und Entwicklungsschritt integriert wird, was als „learning organization“ bezeichnet wird²⁶.

Alternative Modelle findet er in der Kunst und in der Entwicklung von Software. Sie bieten offene Systeme, in denen Innovation durch die aktive Einbeziehung verschiedener Gruppen, Experten und Laien, erreicht werden kann. Ein Potenzial sieht er in der *Open Source* –Bewegung²⁷. Der Begriff stammt aus dem Computerbereich und drückt aus, dass der Quellcode eines Software-Programms für jedermann frei zugänglich, frei erhältlich und veränderbar ist. In Anlehnung an das von Eric S. Raymond 1997 publizierte Essay „The Cathedral and the Bazaar“ über freie Software überträgt Kaspori die zwei

Begriffe auf die Architektur. „The bazaar is the model for a hands-on mentality in which new ideas are generated in a process of active involvement and experiment. Both postproduction and open source are based on an economy of use and re-use, in which the traditional distinction between maker and user seems largely to disappear“ (ebd.: 16). Dieses Vorgehen erinnert an das des *bricoleur* (s. Kap. 2.1.4 und 3.2.3). Der „Flohmarkt“ bzw. „Basar“ ist der Ort, wo etwas, was in der Vergangenheit produziert wurde, recycled wird und so eine neue Richtung und Bedeutung bekommt. Das Basar-Model basiert auf Kooperation und entspricht der Idee des Netzwerks, innerhalb dessen Ideen in verschiedenen Situationen, von verschiedenen Disziplinen sowie von Experten und Laien getestet und verbessert werden können (vgl. ebd.: 16f.).

Experten und Laien

Wie im vorangegangenen Abschnitt deutlich geworden ist, wird in den letzten Jahren verstärkt gefordert, Laien als Träger von Wissen in den Planungsprozess zu integrieren und einen engen Bezug zwischen den Architekten und Planern als Experten und den Nutzern von Raum herzustellen. Dialog, gegenseitiges Verstehen und das Teilen bzw. Austauschen von Wissen werden als wichtige Voraussetzungen erfolgreicher Planung angesehen (vgl. Healey 1997 und 1999; Umemoto 2001). Auf Seiten der Planer bedeutet dies, dass sie sozial-räumliche Prozesse als Grundlage für ihr Handeln im Raum verstehen lernen. Die Rolle des Planers ist es, local knowledge mit *expert knowledge* zu verbinden sowie dieses gemeinsame Wissen in Aktion, d.h. gebautes Wissen umzusetzen (vgl. Watson 2002: 31). Dabei könnte sich Laienwissen als für Experten wichtig erweisen, „da die alltagssprachlich formulierten Beobachtungen der beteiligten ‚Laienakteure‘ neue Forschungsfragen anstoßen“ (Groß et al. 2005: 114f.). Unbestritten ist außerdem, dass die Beteiligten durch die Einbeziehung in den Prozess ein besonderes Verhältnis zu der von ihnen mitgeschaffenen Natur und Umgebung entwickeln können.

Für Helga Nowotny hat das im Kontext einer lokalen Anwendung entstehende neue Wissen besondere Eigenschaften: „Die engen Beziehungen zwischen Herstellern und Benutzern von Wissen, deren oft komplementäre Sachkenntnis und Know-how sorgen dafür, daß ein iteratives Wechselspiel von Fragen und Antworten, die wiederum zu neuen Fragen führen, den Prozeß der Innovation beschleunigt. Keine einzige Institution kann von sich behaupten, ein Monopol für die Erzeugung von Wissen zu besitzen“ (Nowotny 1999: 69f.). Kommunikations- und Wissensfluss findet in zwei Richtungen statt: Von der Wissenschaft in die Gesellschaft und auch von der Gesellschaft in Richtung Wissenschaft; Laienwissen wird dem Expertenwissen also gleichberechtigt an die Seite gestellt. Bisher wird dem Laien als Wissensträger allerdings wenig eigene Kompetenz in Bezug auf Raum und seine Gestaltung zugetraut. Die Produktion von Raum ist von seiner Nutzung getrennt. Demzufolge unterscheidet sich das „räumliche Wissen“ des Experten stark von dem des Laien.

Ein Beispiel aus Paris zeigt exemplarisch Diskussionsfelder und Debatten um die Stadt und Planung von heute und morgen sowie das Verhältnis von Architekten und Gesellschaft: Die Stadt Paris kämpft momentan mit der „Bausünde“ des Hallenforums der Architekten Vasconi und Pencreach aus den 1970er Jahren, wichtigster Verkehrs- und Einkaufsknoten in Paris.



Abb.3.56: Forum des Halles: „Der Bauch von Paris“ (Émile Zola)

Das Forum des Halles zählt zu den größten Schandtaten der französischen Architekturmoderne, genießt aber eine breite Akzeptanz innerhalb der Bevölkerung. Jacques Chirac, ab 1977 als neuer Bürgermeister Chefplaner der Hallen, wollte besonders bürgerfreundlich sein und äußerte den Wunsch, im Forum solle „Frittenduft“ wehen (vgl. Mönninger 2004). Ansonsten blieben die Bewohner und Nutzer des zukünftigen Forums nur Statisten. In der Tradition der *Pariser grand projets* soll nun diese „ästhetische Bausünde“ umgebaut werden. Statt jedoch einen von vier ausgewählten Masterplänen zur Umgestaltung zu realisieren, darunter Koolhaas, Nouvel und MVRDV, setzte sich der 2001 gewählte Bürgermeister Bertrand Delanoë dafür ein, dem „Stadtreparateur“ David Mangin einen Forschungsauftrag zur weiteren Erkundung des 15 Hektar großen Terrains zu geben (vgl. ebd.). Dieser will mit Quartierspolitik, Sozialprojekten und Bürgerbefragungen den Parisern wieder ein Mitspracherecht über ihre Kommune geben. Delanoë wurde dafür von der internationalen Presse für seine „feige“ und „visionslose“ Entscheidung verspottet und erheblicher Druck ausgeübt. So beschrieb Rem Koolhaas das Forum als „die Galapagosinseln der modernen Architektur, auf denen die Geschöpfe einer anderen Evolution aus dem Boden kriechen“ (Koolhaas in ebd.). Nachdem aus dem „Bauch von Paris“ seit Forumseröffnung 1979 das „Herz“ der Stadt wurde, sollen erst einmal die Mängel der bestehenden Anlage erkannt und erforscht werden²⁸. Der Bürgermeister scheint, anders als Rem Koolhaas, ein Gespür für eine „ungewohnte städtische Nahperspektive“ (Mönninger 2004) gefunden zu haben.

Dieser Artikel und die Geschichte des Forums des Halles verdeutlicht mehrere Facetten: Zum einen zeigt sich eine „menschenfeindliche“ Einstellung vieler Architekten; so genannte Stararchitekten entlarven ihre Distanz zu den Nutzern von Raum, die ästhetisch nicht zu akzeptierende Architekturen bewohnen und gerne benutzen. Zum anderen ist es erstaunlich, dass die Entscheidung des Bürgermeisters, die Mängel und Potenziale des Hallenforums zunächst zu erforschen, so vehement abgelehnt wird. Raum zu erforschen, tatsächliche Bedürfnisse der Nutzer von Raum zu erfahren, wird von Architekten und denjenigen, die sich durch ein weiteres *grand projet* Prestige und Touristenzuwachs versprechen als „feige“ und „visionslos“ bezeichnet. Hier wird eine Distanz zwischen den Architekten, die sich als alleinige Experten für Raum aufspielen, und den Nutzern von Raum sichtbar.

Kritik an der „Vormachtstellung“ der Architekten und Planer über diejenigen, für die sie bauen, wird auch an anderer Stelle laut. Zelik unterstützt eine Entwicklung von Stadt und Gesellschaft von unten durch Eigeninitiative und lokale Selbstregulierung (vgl. Zelik 2003). Er fordert in diesem Zusammenhang, „das Konzept des Expertentums in Frage zu stellen. Eine Planungspolitik kann nur dann wirklich aus den Communities hervorgehen, wenn diese als Träger von Fachwissen anerkannt werden. Wenn sie nicht länger von Spezialisten zu Objekten degradiert werden“ (Zelik 2003: 11). Obwohl es Bürgerbeteiligungen gibt, können Rückkopplungseffekte, also ein Austausch von Wissen und Erfahrungen zwischen Experten und Laien in dieser noch immer existenten Trennung nicht entstehen. Dazu sagt Yona Friedman: „Während ihrer Ausbildung lernen Architekten, dass sie wissen, wie eine Stadt aussehen sollte. Aber das ist nichts als Mode. [...] Ich vertrete also alte Konzepte: Seitens des Architekten sollte es nur minimale Einmischung geben. Man sollte Gestaltungsweisen wählen, die nicht endgültig sind. Und die Entscheidungsmacht

sollte den Bewohnern überlassen werden“ (Friedman 2004: 144f.).

3.2.3 Unbestimmtheit, Offenheit und Werkgedanken



Abb.3.57: Bricoleur-Fundstück mit unbestimmter Weiterverwendung: Jelly-Verpackung von Pick'n Pay, Südafrika

„Unbestimmtheit wird als ‚Herausforderung‘ begriffen, als Abenteuer der Stadtentwicklung [...]: läßt er [der unbestimmbare Raum] sich schon nicht funktional ‚bestimmen‘, so kann man ihm doch eine positive ‚Stimmung‘ geben, um ihn als offenen Möglichkeitsraum zu begreifen. Dazu gehört auch der Mut zu vorläufigen Lösungen, zum revidierbaren Versuch der ‚Bricolage‘ schrittweise vorgehender Gestaltung, ohne Festlegung einer Gesamtkonzeption, aber auch zu einem Entwerfen von unabgeschlossenen einfachen ‚Anfangs-Ganzheiten‘, die sich mit Zeit zu im einzelnen unvorhersehbaren, jedenfalls aber viel komplexeren und reichhaltigeren Ganzheiten auswachsen können.“

Thomas Sieverts 1999: 186

Bricolage

Wie bereits an einigen Stellen dieser Arbeit erwähnt, werden prekäre Lagen häufig mit dem Begriff der Unbestimmtheit umschrieben – unsere Wissensgesellschaft ist von Unbestimmtheit durchzogen (vgl. u.a. Groß et al. 2005; Nowotny et al. 2001). Unbestimmtheit wird meist im Kontext von Unvorhersagbarkeit, Prozess, Offenheit und nichtlinearen Beziehungen genannt. Im Umgang mit Unbestimmtheit in den raumgestaltenden Disziplinen hat Thomas Sieverts die Bricolage vorgeschlagen, die er als „revidierbaren Versuch schrittweise vorgehender Gestaltung“ (Sieverts 1999: 186) versteht. Neben dieser Qualität liefert die Bricolage noch weitere Anregungen, die auch als Grundlage bzw. Handlungsweise bei der Durchführung von Experimenten von Belang sind. Die Arbeitsweise des *bricoleur* (Bastlers) oder *tinkerer* (Tüftlers) findet sowohl in der Wissenschaft (s. Kap. 2.1.4) als auch in der Kunst der Improvisation und in den raumgestaltenden Disziplinen (s. Provisorien in Kap. 3.1.4) Anwendung. Ihre Arbeitsweisen scheinen eine adäquate Handlungsweise für Experimente im öffentlichen Raum zu sein.

Der Anthropologe Claude Lévi-Strauss führte den Begriff der *bricolage* (Basterei) in seinem Buch „La Pensée Sauvage“ (Das wilde Denken) 1962 ein. In seiner ursprünglichen Bedeutung wird das Verbum *bricoler* verwendet, um „eine nicht vorgezeichnete Bewegung zu betonen: die des Balles, der zurückspringt, des Hundes, der Umwege macht, des Pferdes, das von der geraden Bahn abweicht, um einem Hindernis aus dem Weg zu gehen. Heutzutage ist der Bastler jener Mensch, der mit seinen Händen werkelt und dabei Mittel verwendet, die im Vergleich zu denen des Fachmanns abwegig sind“ (Lévi-Strauss 1981: 29). Mit *bricolage* beschreibt er die Art und Weise, wie Menschen mit Rohmaterial (z.B. Bäume, Tiere und andere Elemente aus der Natur), welches sie in ihrer direkten Umgebung finden, umgehen. Er sieht diese Art der wissenschaftlichen Erkenntnis – er bezeichnet sie als „erste“ Wissenschaft - im Kontrast zu der des „zivilisierten“ Ingenieurs, der nach formalmethodischen Manier verfährt. Der Bastler arbeitet nicht mit Rohstoffen und Material, das je nach Projekt geplant und beschafft werden muss. „Die Welt seiner Mittel ist begrenzt, und die Regel seines Spiels besteht immer darin, jederzeit mit dem, was ihm zur Hand ist, auszukommen, d.h. mit einer stets begrenzten Auswahl an Werkzeugen und Materialien, die überdies noch heterogen sind“ (ebd.: 30). Der Bricoleur ist ein „everyday, improvisational, do-it-yourselfer who draws on materials that happen to be lying around“ (Carl

1997). Diese Handlungsweise wird als unlogisch und irrational bezeichnet, entgegen der logischen, rationalen Denk- und Handlungsweise des Ingenieurs. Lévi-Strauss verweist darauf, dass die Herangehensweisen des Bastlers und des Ingenieurs nicht zwei unterschiedliche Phasen der Entwicklung des Wissens sind, sondern gleichbedeutend (vgl. Lévi-Strauss 1981: 35). Der *Bricoleur* improvisiert also mit dem, was er ad hoc vor Ort in seiner Umgebung vorfindet. Er arbeitet und spielt mit dem Fundus, mit dem Material, das noch nicht offensichtlich einer vorgegebenen Bestimmung unterworfen ist. Der Ingenieur dagegen nähert sich den Ressourcen mit einer spezifischen, vorgegebenen Bestimmung für das Material. Damit ähnelt das Vorgehen des *bricoleur* dem des *tinkerer* wie ihn der Biologe Jacob beschrieben hat (s. Kap. 2.1.4) sowie dem Vorgehen in der Improvisation (s. Kap. 2.3.2).



Abb.3.58-59: Der *Bricoleur* improvisiert mit dem, was er ad hoc in seiner Umgebung findet – Ursula Stalder, aus der Ausstellung „Geschenke des Meeres“, Museum Boymans van Beuningen, Rotterdam, 1995

Hinter der Arbeitsweise des *bricoleur*, *tinkerer* und *Improvisators* steht also nicht das Bestreben, neue Ressourcen aufzutun, etwas ganz und gar Neues zu erfinden. Im Basteln, Tüfteln und Improvisieren werden mit dem Verfügbaren alternative, neue Wege und Ideen entwickelt. Es ist ein trial and error-Vorgehen, das in seiner unwissenschaftlichen Freiheit der wissenschaftlichen Logik, Rationalität und Planmäßigkeit widerspricht. Es will nicht ein definitives, fertiges Werk kreieren, sondern macht einen Vorschlag und zeigt eine Idee. Entgegen einer strikten Planung und Wissenschaft, die gesellschaftliche Einflüsse oft ignoriert und Umweltaspekte isoliert, sind die in die Praxis umgesetzten Projekte den realen Einflüssen ausgesetzt, wo sie mit Ungeplantem und Unvorhergesehenem umgehen müssen. Die Arbeitsweisen der *Bricolage*, des *tinkering* und des Improvisierens bieten sinnvolle Handlungsmöglichkeiten zum Umgang mit Unbestimmtheit.

Unbestimmtheit

Thomas Sieverts hat sich mit dem „Umgang mit Unbestimmtheit im Städtebau“ im Nachwort der 3. Auflage der „Zwischenstadt“ näher beschäftigt (Sieverts 1999: 183-191; vgl. auch Sieverts 2001: 198ff). Er bestätigt das Bestreben der Planung auf Sicherheit aus eigener Erfahrung: „In jenen Zeiten des ‚Politischwerdens‘, die meine Generation geprägt haben, war man sich ziemlich sicher, die Entwicklung der Stadt und die Bedürfnisse der Menschen voraussagen zu können, wenn man nur genügend forschen und analysieren würde. Städtebauliches Entwerfen zeigte eine Tendenz zu einer Art von ‚Ableitungs-Städtebau‘, der jeden Entwurfsschritt aus einem analytischen Befund abzuleiten suchte: je umfangreicher die Analyse, desto besser die Planung! Die Hoffnung auf analytisch gewonnene Sicherheit hat sich gründlich aufgelöst [...]. Unsere gegenwärtige Auffassung von Stadtentwicklung

wird geprägt vom Begriff der Unbestimmtheit“ (ebd.: 183f.). Als Grund für die Unbestimmtheit macht er „prinzipielle Nichtprognostizierbarkeit der Entwicklung hochkomplexer Systeme“ sowie „Unvorhersehbarkeit des Verhältnisses von ungezielten Wirkungen und unerwünschten Nebenerfolgen“ (ebd.: 184) aus. Unübersehbar ist hier die Parallelität zu den Diskussionen in der Wissenschaftsforschung. Forschung im klassischen Sinne kann nach Sieverts diese Unbestimmtheit nicht lösen, da durch sie Nicht-Prognostizierbarkeit im komplexen Gesamtsystem nicht abnimmt (s. Realexperimente in Kap. 2.2.2). Daher sollte es nach Sieverts im Städtebau nicht mehr um die „analytische Ableitung von klaren, definierbaren Bedürfnissen und Programmen, sondern um das Aufzeigen neuer gesellschaftlicher und kultureller Chancen, neuer, auch politisch attraktiver Möglichkeiten in Form von Spielräumen und von Gestaltungsangeboten“ (ebd.: 184), um „perspektivisches Handeln“ und um ein „maximales Maß an Offenheit“ (ebd.: 185) gehen:

„Diesen unterschiedlichen Ansätzen gemeinsam ist eine positive Besetzung von Unbestimmtheit, die sich ausdrückt in der aktiven Annahme von Unbestimmtheit als offener Raum von Hoffnung. [...] Unbestimmtheit wird begriffen als [...] Abenteuer der Stadtentwicklung [...]: lässt er sich schon nicht funktional ‚bestimmen‘, so kann man ihm doch eine positive ‚Stimmung‘ geben, um ihn als offenen Möglichkeitsraum zu begreifen. Dazu gehört auch der Mut zu vorläufigen Lösungen, zum revidierbaren Versuch der ‚Bricolage‘ schrittweise vorgehender Gestaltung, ohne Festlegung einer Gesamtkonzeption, aber auch zu einem Entwerfen von unabgeschlossenen einfachen ‚Anfangs-Ganzheiten‘, die sich mit Zeit zu im einzelnen unvorhersehbaren, jedenfalls aber viel komplexeren und reichhaltigeren Ganzheiten auswachsen können“ (ebd.: 186). Weiter schreibt er: „Der Entwurf von Bildern, genauer von Atmosphären, aktiviert die Phantasie und besetzt die Leere der Vorstellung mit einem ‚Hoffnungsraum‘. Realisiert, entstehen offene, atmosphärreiche Bühnen, die zur Bespielung, Aneignung und Inbesitznahme anregen, als Voraussetzung für weitere, sich unter Umständen verfestigende Entwicklungen“ (ebd.: 187). Auf diesem Weg hilft eine „reflektierende Realitätserfahrung [...], die das Entwerfen nicht mit der Ablieferung des fertigen Werks beendet, sondern weiter kreative Verantwortung in der Begleitung des ‚Lebens‘ des Werkes übernimmt“ (ebd.: 188). Unbestimmtheit bedeutet in diesem Kontext nicht „gestalterische Neutralität“, sondern „Entwicklungs-offenheit“ (ebd.: 189).

Wie könnte eine Planung nun aussehen, die mit „prinzipieller Unbestimmtheit“ (Sieverts 2001: 198) konstruktiv umgehen würde und sich von Prognosesicherheit und linearem Planungsdenken lösen würde? Der Philosoph Hannes Böhringer schlägt dazu das Skizzenhafte als Freiraum für Neues vor (vgl. Böhringer 1991 in Kap. 3.1.1). Sieverts macht dazu weitere Vorschläge: Entwerfen mit „Leit-Bildern“ und Szenarien, Entwerfen mit „Gestaltgerüsten und Gestaltkernen“ und dem „Entwerfen in den Dimensionen von Natur und Zeit“ (Sieverts 2001: 200f.). Er hebt außerdem die Bedeutung des Spielraums und des Spiels mit seiner vielschichtigen Bedeutung hervor: Er ist „Freiheitsraum, von unkontrolliertem, eigenen Regeln folgendem Handlungsraum, dann aber auch im engeren Sinne: als Voraussetzung für nach bestimmten Spielregeln ablaufende Spiele, Spiel als Gegenbegriff zur Arbeit, Spiel als Erlebnis gemeinsamen Handelns für selbstgesetzte Ziele, [...] Spiel als Herstellen zweckfreien Ausdrucks, Spiel als zweckfreie Welterfahrung, als

Einübung in soziales Verhalten, als Form der Selbstverwirklichung“ (ebd.: 198).

Offenheit, Prozess und Transformation

Da Landschaft und landschaftsarchitektonische Prozesse prinzipiell dynamisch und offen sind, müsste auf sie durch fortlaufende Lernprozesse reagiert werden²⁹. Genau dies wird in vielen Planungen aber nicht getan, da Dynamik und Offenheit lieber „gezähmt“ werden als kreativ mit ihnen umzugehen. Dennoch wird in letzter Zeit vermehrt von Offenheit, Dynamik und Prozess, von Planung ohne finale Endzustände in der Landschaftsarchitektur gesprochen (vgl. Grosse-Bächle 2003; Krebs 2002; Prominski 2004). Auffallend ist bei vielen Beispielen ein gewisser Widerspruch: Es wird zwar von Offenheit, Risiko und Prozess gesprochen, die Beispiele selber aber zeigen nur eine eingeschränkte Einlösung dieser Versprechen. Es werden Rahmenbedingungen aufgestellt, in denen sich Prozesse „unkontrolliert“ entfalten und Neues entstehen darf (s. Beispiele zur Partizipation in Kap. 3.2.1). Letztendlich bleibt alles aber recht kontrolliert, denn der Rahmen als Kontrollinstanz bleibt bestehen und damit das nicht Loslassenkönnen von der ästhetischen Oberhand des Planers. In Umberto Ecos Sinn sind es „offene Kunstwerke“ (Eco 1977; s. Kap. 2.3.4).

Oft scheint der Aspekt der Offenheit und Prozesshaftigkeit also eher theoretischer als real vollzogener Natur zu sein. So schreibt Wulf Tessin in einem Artikel über „Gestalt oder Geschehen? Anmerkungen zu einer Ästhetik des Performativen“: „In den dekonstruktivistischen oder minimalistischen Entwürfen wird [...] am ‚Werk‘-Gedanken uneingeschränkt festgehalten. Zwar fehlt es im ideologischen Überbau (vgl. hierzu Krebs 2002) nicht an Hinweisen auf den ‚Zufall‘, auf ‚Offenheit‘ und ‚Prozessualität‘, auch von ‚Bewegung‘ ist die Rede, aber der oft (auf dem Plan) ‚abstrakt‘ erscheinenden und mit spitzen und rechten Winkeln, Spiralen und Halbkreisen und ‚schrägen‘ Geraden arbeitenden Formensprache haftet doch – mit dem Blick auf die These von Wilhelm Worringer (1908) über ‚Abstraktion und Einfühlung‘ – der Geruch des Lebensfremden, ja, des Lebensfeindlichen an“ (Tessin 2004: 17). Nach Tessin gibt es also eine Diskrepanz zwischen den erhobenen Zielen, nämlich Prozessualität und Offenheit von Plänen und der Wirklichkeit. Dies mag daran liegen, dass Dynamik und Prozess schwerlich in Plänen darzustellen sind: Darstellung würde immer eine Fixierung oder Einfrierung eines punktuellen Zustandes bedeuten. Die Starrheit von Entwürfen und Plänen wird dann besonders deutlich wenn sie rein gestaltästhetische Ziele verfolgen. Zum Problem des „Fertigen“ sagt Tessin: „Irgendwann einmal werden sie [von Kunstobjekten ist hier die Rede; D.K-K.] einfach zur Kulisse unseres Alltags, keiner besonderen Beachtung mehr würdig. [...] Dieses Problem ist besonders dort ausgeprägt, wo das Kunstobjekt sozusagen ‚ein für alle Mal‘ fertig, ein Buch, ein Bild, eine Plastik, ein abgeschlossenes Werk(stück) ist. Es ist weniger ein Problem in den darstellenden Künsten (Konzert, Schauspiel, Ballett), weil noch jede hundertste Aufführung desselben Stückes zumindest ein kleines bisschen anders ist als die vorherige.“ (ebd.: 14).

Obwohl auch die Landschaftsplanung und –architektur mit dem Zulassen von Offenheit und der Suche nach adäquaten Instrumenten Probleme hat, verfügt sie doch über Strategien und Handlungsweisen, um den neuen unvorhersagbaren und dispersen städtischen Entwicklungen mit flexiblen pla-

nerischen Instrumenten begegnen zu können. „Landschaft bedeutet Überblick. Sie gehört zu den Bereichen, die in der Lage sind, das Panorama der Unterschiede zu überblicken“ (Maas 1998: 346) attestiert Winy Maas der Landschaft und damit der Landschaftsarchitektur. Nach James Corner stellt die Landschaftsarchitektur bzw. „landscape urbanism“ als interdisziplinäre Verbindung von Architektur und Landschaftsarchitektur Handlungsstrategien für Projekte ungewissen Ausgangs und für den fließenden, prozessgetriebenen Charakter der urbanen Landschaft bereit. In seinem Text „Terra Fluxus“ listet er vier Vorbedingungen auf: Zum einen gewinnt der Prozess gegenüber der Form an Bedeutung; Differenzen zwischen Landschaft und Gebautem verschmelzen. Zum anderen weiten sich die Methoden der Landschaftsarchitektur durch ihre Fähigkeit, vielschichtige Prozesse zu beherrschen, in andere Disziplinen aus und viertens gewinnt durch „landscape urbanism“ das Imaginäre an Bedeutung; die imaginären Projekte sind spekulatives Kondensat der Welt der Möglichkeiten (vgl. Corner 2006: 28ff). Mit diesen und anderen Handlungsweisen entwickelt sich die Landschaftsarchitektur zu einer wichtigen Disziplin, um mit komplexen und unvorhersehbaren Entwicklungen umgehen zu können. Einige Autoren behaupten sogar, dass sie die Architektur als gestaltende Basisdisziplin ablösen wird: „landscape has become both the lens through which the contemporary city is represented and the medium through which it is constructed“ (Waldheim 2006: 11).

Wenn von Offenheit in der Planung die Rede ist, wird sie in der Regel verstanden als Zulassen zukünftiger Entwicklungen. Das bedeutet, dass Regelungsinstrumente und Normsetzungen Freiräume zulassen, Planung keine eindeutigen Vorgaben macht, sondern vielmehr ermöglicht (vgl. Frey 2006). Dazu gehören Instrumente des „Nicht-Planens“, die flexiblere Reaktionen auf gesellschaftliche und gruppenspezifische Bedürfnisse und Wandel zulassen. „Die dadurch entstehenden Spielräume können von den AkteurInnen in den kreativen Milieus selbst gestaltet, selbst organisiert und flexibel bespielt werden. Dadurch können [sie] diverse Strategien zur Eigensteuerung und des Eigenmanagements städtischer Räume erproben und entwickeln, da sie in besonderer Weise auf offene Strukturen in ihren Suchprozessen im städtischen Raum angewiesen sind“ (Frey 2006: 27). Anstelle einer durch den Planer und Architekten „von oben“ bestimmten und finalen Planung wird hier ein Gegenentwurf der „Nicht-Planung“ entworfen. Der Planer übernimmt die Rolle des Steuerers, Beobachters und Managers.

Eine Methode „offener Entwurfssfelder“ in der Landschaftsarchitektur, die sich permanent ändernden Rahmenbedingungen anpassen, beschreibt André Schmid. Er verweist darauf, dass der Aspekt der Offenheit nicht neu ist und z.B. bereits von Ernst Cramer Mitte des letzten Jahrhunderts durch das Improvisieren während der Projektentwicklung praktiziert wurde (vgl. Schmid 2002: 53f.). „Cramer lehnte die Absolutheit der Ausführungspläne ab und führte auf der Baustelle zusammen mit den Gartenbetrieben den Entwurf weiter. Diese Offenheit bis zum Schluss war aber stets dem subjektiven Werk verpflichtet und hatte somit keine Wirkung in die Zukunft. So bleiben Cramers Werke als absolute Raumbilder stehen, die in ihrer Strenge heute stark gefährdet sind, weil sie sich als wenig anpassungsfähig erweisen“ (ebd.: 53ff.). Gerade weil Cramer die Offenheit nicht dem Zufall und externen Einflüssen überlässt, sondern Kontrolle über das Improvisieren bis zur Fertigstellung des Werks behält, kann man nur sehr eingeschränkt von

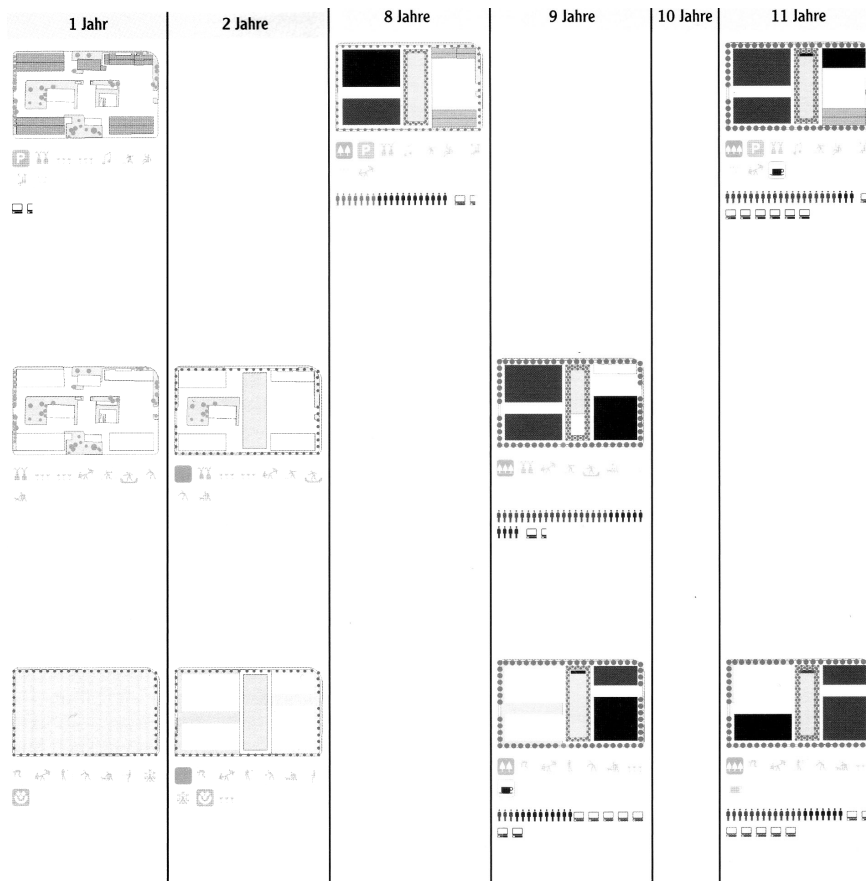


Abb.3.60: Offene Entwurfssfelder mit unterschiedlichen Entwicklungspfaden: Zeughausareal in Lenzburg West von Zulauf Seippel Schweingruber

Offenheit reden. Der Vorschlag André Schmid's wendet sich bewusst gegen derartige Werkgedanken. Seine „offenen Entwurfssfelder“ beziehen daher Zeitaspekte und transformative Prozesse mit ein. Es werden minimale Vorgaben und Rahmenbedingungen vorgegeben, die mehrere Entwicklungspfade zulassen, auf diese Weise auf Nutzungsänderungen reagieren können und sich so der Umgebung flexibel anpassen. Durch die entwerflichen Rahmenbedingungen erhalten die Räume trotzdem ihr „unverwechselbares Gepräge“ (ebd.: 58). Die vorgeschlagenen Strategien schaffen offene Felder und generieren Entwürfe, „die über das eigentliche Werk hinausgehen (ebd.: 60). „Die daraus entstehenden Landschaftsarchitekturen erweisen sich als äußerst robust in der Zeit, emanzipieren sich von einer statischen Architektur und setzen auf ihre inhärenten Kräfte“ (ebd.). Offenheit erfordert eine Planungsweise, „die Veränderungen zulässt und fließende Übergänge zwischen Festlegen und Beschreiben ermöglicht. Es erfordert zudem, vom Denken in spezifischen Lösungen zu einem solchen mit Platzhaltern überzugehen und dabei notwendige Spezifikationen als partiell und vorläufig zu betrachten“ (Lainer & Wagner 1998: 145). Die Platzhalter stehen für eine „noch offene Entwurfsentscheidung“ (ebd.: 147) und bedeutet, die vorläufige Form als eine „Hypothese“ (ebd.: 148) zu betrachten. Deutlich wird hier, dass die Pläne und Entwürfe trotz ihrer Offenheit doch noch vom Entwerfer beeinflusst und geprägt werden. Einige der wenigen Beispiele, die über diese offene Gestaltung noch hinausgehen, sind die Gärten Louis Le Roys, die auf spontane, zufällige und eigendynamische Prozesse und Wechselwirkungen von Natur und Nutzern bauen. Seine Projekte sind aber nicht von purer Willkür bestimmt, sondern von einer entwerflichen Vorstellung geleitet.

Das (un)fertige Werk

In seiner Reflexion über „Fünfzig Jahre Städtebau“ kritisiert Thomas Sieverts 2001, dass heutige Planungen „fast immer noch, trotz aller Rede vom *Bauen als Prozeß*, fertige Werke [sind], in eine geschichtslose Zukunft entworfen und für die *Ewigkeit* angelegt“ (Sieverts 2001: 88; kursiv im Original). Ähnlich kritisch reflektiert der Architekturkritiker Dieter Hoffmann-Axthelm das Provisorische vor dem Hintergrund unserer Gesellschaft, die immer nach sicheren, festen Endzuständen zu trachten strebt: „Das Provisorische, Leichte steht in unserer Welt auf der Liste der aussterbenden Eigenschaften. Keiner hält es aus. Jede Wasser- oder Lichtleitung muss unter Putz, jede raue Stelle muss verkleidet werden, wir leben, auf allen Ebenen, eine Ästhetik der hermetisch geschlossenen Flächen. Wenn es mal anders kommt (Naturkatastrophen, Unfall usw.), ist man fassungslos“ (Hoffmann-Axthelm 1994: 47). Dies schrieb er 1994, also in einer Zeit, in der Wirtschaft und Baubranche noch wuchs und die Boom-Jahre der New Economy noch bevorstanden. Inzwischen haben sich die Vorzeichen geändert und mit ihnen ist das Provisorische akzeptierterer Bestandteil der Planung, ja, sogar im alltäglichen Leben geworden. Dennoch gilt noch immer: „Leichtigkeit, Spontaneität, Veränderungsfähigkeit – alle Tugenden des Provisorischen brauchen ein festes Grundgerüst, auf das sie sich abstützen können, um – in seinen Zwischenräumen – ihren Salto machen zu können“ (ebd.).



Abb.3.61: Konzept für den Waldpark in Potsdam von B+B: Die Konzentration von Wegen lässt „weiße Flecken“, die durch gestalterische Unbestimmtheit Raum für Veränderungen lässt.

Das Experimentelle in der Landschaftsarchitektur, im Städtebau und der Architektur, das hat dieses Kapitel über „Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen“ gezeigt, ist nicht ganz eindeutig einzuordnen: Oft wird die gan-

ze Stadt als Laboratorium und einzelne Gebäude als Experiment bezeichnet, teilweise aber auch, wie bei Sitte, nur temporäre Versuche und Provisorien. Unbestritten ist bei aller Uneindeutigkeit experimenteller Zuschreibungen, dass Stadt und Landschaft im Allgemeinen keine linearen Projekte sind, wie es die Moderne propagierte. Sie sind nie fertig und doch gleichzeitig immer fertig gebaut. So entsteht ein Patchwork des Ungleichzeitigen, das Hoffmann-Axthelm wie folgt beschreibt: „Die Stadt entsteht aus der Ungleichzeitigkeit ihrer kleinsten Teile: daraus, dass jedes Segment seine autonome Geschichte entwickelt. Auf der einzelnen Parzelle ergibt sich die spezifische Abfolge der Gebäude und Nutzungen, erst ein Kiosk, dann ein zweistöckiges Fertigteilgebäude, dann ein richtiges Haus, als Geschäftshaus angelegt, dann den Teilumbau zum Wohnhaus, Anbau von Hintergebäuden, und so immer weiter. Im Parzellenzusammenhang (Block) ergibt das Zusammenspiel der einander ergänzenden Ungleichzeitigkeiten (und Unterschiedlichkeiten) der Bebauungen und Nutzungen die Qualität der Stadt“ (Hoffmann-Axthelm 1994: 49). Der schweizerische Architekt und Stadtplaner Carl Fingerhuth beschreibt die gleichzeitig fertig-unfertige Stadt wie folgt: „Sie ist ein unendliches Spiel, von dem wir nie wissen, wie es weitergehen wird. Die Stadt [...] ist die physische Form und Struktur, die die Menschen sich in jeder Zeit schaffen, um als Gemeinschaft zu leben, zu fühlen, sich zu verwirklichen, zu träumen. [...] Jede Zeit denkt die Stadt neu und will sie so gestalten, wie die Menschen sich in diesem Moment ‚verstehen‘“ (Fingerhuth 2000: 170). Auch aus diesem Grund wollte der britische Architekt und Architekturtheoretiker Cedric Price (1934-2003) mit seinen Konzepten Widerstand gegen die Dauerhaftigkeit in der Architektur leisten. Er forderte, dass sich Gebäude den sich verändernden Lebensumständen der Bewohner anpassen. So waren seine visionären urbanen Projekte auch stark auf den Menschen bezogen (Fun Palace, Nonplan).

Bei aller Veränderung der Städte im Laufe der Zeit, deren Veränderungszyklen immer schneller abzulaufen scheinen, beklagt Fingerhuth die Trägheit von Städtebau und Architektur. „Sie arbeiten in einem gegebenen physischen Raum, der mit seiner Schwere zuerst einmal Widerstand leistet. Sie sind von einem Auftraggeber abhängig, der kollektiv ist oder von kollektiven Kräften kontrolliert ist. Städtebau und Architektur wirken nicht im luftigen Raum des Denkens oder im fließenden Raum der Kommunikation“ (ebd.: 171). Diesen „trägen Disziplinen“ stellt er die Kunst entgegen, die schneller, unabhängiger und spontaner agiert. „Sie reflektiert die gleichen Bedürfnisse, Ziele und Träume der Menschen, erscheint aber früher, prägnanter und unkontrollierter. Weil sie nicht kollektiv kontrolliert ist, reflektiert sie nicht die Komplexität und Widersprüchlichkeit der Stadt, sondern zeigt die Prägnanz der individuellen Sicht“ (ebd.).

3.3 Zusammenfassung

Kapitel 3.1 hat gezeigt, dass das Experimentelle in den raumgestaltenden Disziplinen ein weitgefaster Begriff ist. Das Experiment bleibt diffus und unspezifisch. In der Regel ist es kein Experimentieren im Sinne naturwissenschaftlicher Erkenntnisgewinnung, also ein fragender, reversibler Vorgang, um gezielt neue Erfahrungen zu machen und neues Wissen zu produzieren. Das Experimentelle der raumgestaltenden Disziplinen rührt vor allem aus ihrem Handeln und Wirken inmitten der Gesellschaft. Dies trifft besonders auf die Landschaftsarchitektur zu, die sich mit einem höchst komplexen und dynamischen Gegenstand, der Landschaft und insbesondere dem öffentlichen Raum, auseinandersetzen muss. Aufgrund dieser Tatsache wird jede planerische Maßnahme im realen Raum häufig als Experiment im Raum verstanden.

In den raumgestaltenden Disziplinen reiht sich zwischen Idee und Ausführung, Theorie und Praxis, die Phase des Entwurfs. Im Entwurfsprozess werden gleichzeitig verschiedene Alternativen in einem gedanklich-entwurflich-kreativ-experimentellen Prozess unter zur Hilfenahme anderer Wissensquellen durchgespielt. Mit dem Entwerfen besitzen die raumgestaltenden Disziplinen ein wertvolles Werkzeug, mit dem bereits vor der (experimentellen) Realisierung Möglichkeiten in entwurflichen Gedankenexperimenten durchgespielt und erprobt werden können. Zumeist geht das Experimentelle allerdings nicht über den Entwurfsprozess hinaus.

Die Kunst des Entwerfens besteht darin, mit einer Fülle von Variablen, Informationen und Parametern zu jonglieren. So exakt ein Entwurf auch anhand von zahllosen Varianten in seinen möglichen Auswirkungen in der realen Welt auf dem Papier durchgespielt und so genau wie möglich nach diesem durchdachten Plan ausgeführt worden ist, so kann man doch nie von einem finalen Endprodukt sprechen. Natur und die Nutzung verhindern das Einfrieren eines bestimmten Status Quo. Pflanzen, Verwitterungsprozesse und Menschen tragen dazu bei, dass sich - zum Unbehagen des Architekten und Planers – etwas anderes als geplant entwickelt. Der Umgang mit „Nichtwissen“ ist also schon immer unsichtbarer Begleiter dieser Profession gewesen. Statt das Experimentelle – also Nichtwissen und Unvorhersagbarkeit – in der Landschaftsarchitektur aber zu akzeptieren und kreativ zu nutzen, wurde Planung bisher linear und final gestaltet. Sie ist durch Kontrolle und größtmögliches Ausschließen von Risiko bestimmt und reiht sich demnach in das Wissenschaftsbild einer Modus-1-Gesellschaft (s. Kap. 2.1.4) ein.

Neben einem ganz unsystematischen experimentellen Ausprobieren, gab es im 20. Jahrhundert auch in den raumgestaltenden Disziplinen das Bestreben nach überprüfbaren Fakten und wissenschaftlichen Erhebungsmethoden. Im Städtebau wurde dies mit dem Experimentellen Wohnungs- und Städtebau (ExWoSt) vollzogen. Projekte im ExWoSt waren allerdings, trotz ihres experimentellen Charakters, in lineare, kostenintensive Planungsprozesse eingebettet und damit recht träge. Schon in den Ergebnissen von ExWoSt hat sich allerdings gezeigt, dass anwendungsbezogene Forschung im Maßstab 1:1 im öffentlichen Raum und gebauter Umwelt notwendig sind. Neben diesen Projekten bedarf es aber eines tatsächlich experimentellen Forschungsdesigns als flexibles Instrument. In der sich verändernden Stadt könnten temporäre, planerische Experimente Problemfelder in der Stadt aufspüren oder neue Freiraumqualitäten für die neuen Räume in der Stadt finden helfen.

Analog zum wissenschaftlichen Weltbild, wie es sich im Modus 1 darstellt, zeichnet sich auch das konventionelle Planungs- und Entwurfsdenken durch sein Bestreben nach Vorhersagbarkeit, seiner linearen Zielgerichtetheit und Abgeschlossenheit (Werk) aus. Angesichts komplexer Entwicklungen und der Einsicht, dass Gesellschaft, also auch Raum sich nicht uneingeschränkt steuern und kontrollieren lassen, werden flexible Planungsansätze gesucht. In diesem Sinne werden offene Planungs- und Entwurfsstrategien eingesetzt, die einen Prozess begleiten und nur geringfügige initiale Rahmenbedingungen vorgeben. Sie wollen sich bewusst nicht frühzeitig auf fixierte Lösungen festlegen. Dennoch wird Offenheit meist nicht rigoros genug zu Ende gedacht; das Werk des Autors, des Entwerfers – und sei es nur ein gestaltendes Rahmenwerk – steht meist doch über dem „Laufen lassen“. Das offene, experimentelle Planen und Entwerfen erfordert eine Denk- und Handlungsweise, die Vorläufiges und Unvollständiges, Skizzenhaftes akzeptiert.

In allen Disziplinen ist eine Gegenüberstellung bzw. Ergänzung von zwei unterschiedlichen Herangehensweisen zu erkennen: Der Improvisator agiert anders als der Komponist, der Bricoleur anders als der Ingenieur, in der „Kathedrale“ bzw. auf der „Hochebene“ wird anders geplant und entworfen als auf dem „Basar“ bzw. im „Sumpf“. Improvisator, Bricoleur, Sumpf und Basar können dem Denken und Handeln im Modus 2 zugeordnet werden. Sie liefern Handlungsweisen, die für das Experimentieren als Teil von Planung von Bedeutung sind, ohne die Qualitäten des Komponierens, des Ingenieurs, der Hochebene und der Kathedrale zu vernachlässigen.



4 Von der Theorie zur Praxis

4.1 Annäherung an die Beispiele

Nachdem in den Kapiteln 2 und 3 der Betrachtungsrahmen von einem sehr weiten, allgemeinen Blickwinkel aus immer enger um das Experimentelle in den raumgestaltenden Disziplinen gezogen wurde, sollen in den folgenden Kapiteln „reale“ Referenzbeispiele dargestellt und diskutiert werden. Für das Verständnis der Auswahl ist es hilfreich, zunächst Experimente, wie sie in dieser Arbeit aufgefasst werden, auf der Grundlage des bisher Geschriebenen definitorisch einzugrenzen. Außerdem sollen in diesem Kapitel 4 Untersuchungsaspekte vorgestellt werden, die als Leitfaden zur Diskussion der Beispiele dienen. Am Ende werden die Begriffe Raum, Landschaft, Wissen sowie Entwerfen und Planen kurz beschrieben. Diese Auffassung kann als Basisverständnis für den Umgang, das Entwerfen und Ausführen sowie das Verstehen von Experimenten in den raumgestaltenden Disziplinen begriffen werden.

Was sind Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen?

Wenn im Folgenden von Experimenten gesprochen wird, dann sind sie als fragende, zeitlich befristete Interventionen im realen Raum zu verstehen, mit denen etwas über den Raum und seine Nutzer herausgefunden werden soll. Aus den vorangegangenen Kapiteln lassen sich bisher folgende Inhalte und Merkmale umreißen:

- Experimente kombinieren experimentelle Forschungsmethoden mit tatsächlichen Veränderungen des öffentlichen Raums. Sie verbinden entwerfliche mit wissenschaftlichen Methoden, theoretische Forschung mit praktischer Planung, sie geben Antworten auf konkrete Fragen und Hypothesen, verändern die (Raum)Wirklichkeit und geben Impulse für weiterreichende Prozesse.
- Experimente positionieren sich im Dazwischen: zwischen Wissenschaft und Kunst und sind zugleich mit dem realen Raum bzw. der Gesellschaft verflochten. Insbesondere von der Wissenschaft machen sie sich das methodische Herangehen und das Erreichen Wollen neuer Erfahrungen und Wissen durch Beobachtung, Fragestellung, Hypothese und Auswertung zu eigen. Gleichzeitig müssen sie, da im realen Raum durchgeführt, mit Offenheit, Überraschungen, Komplexität und Unkontrollierbarkeit umgehen können. Aus der Kunst wiederum können sie Handlungsweisen und Methoden (wie z.B. das Improvisieren) für das Planen und Durchführen von Experimenten im öffentlichen Raum übernehmen, die mit diesen Voraussetzungen umzugehen wissen¹.
- Grundlage für das Entwerfen und Ausführen von Experimenten ist ein planerisches und gestalterisches Wissen, Können und Raumverständnis derjenigen, die die planerischen Experimente maßgeblich initiieren, konzipieren und entwerfen, d.h. Basis sollte ein raumgestalterisches Know-how sein, was durch Laienwissen vor Ort ergänzt wird.
- Experimente haben einen zwittrigen Charakter mit Merkmalen verbaler und nonverbaler Kommunikation, von darstellendem und fragendem, nichtvisuellem Entwerfen, von wissenschaftlicher Objektivität und künstle-

rischer Subjektivität; Teile des planerischen Experiments sind überprüfbar, andere nicht.

- In der Ausführung der Experimente wird gleichzeitig weiter entworfen (vgl. Improvisation) - der Akt der „Komposition“ ist nicht von seiner „Aufführung“ getrennt. Der zuvor entworfene Rahmen wird von unterschiedlichen Akteuren weiterentwickelt und ausgefüllt.
- Experimente wollen bewusst etwas ausprobieren und erfahren; sie wollen neues Wissen produzieren: Das zu Tage fördern von Wissen und Aufdeckung von Nichtwissen und Irrtümern ist wichtiger Bestandteil. Die Benennung als Experiment verweist auf einen offenen und unklaren Ausgang.
- Die Experimente werden vorzugsweise als unabhängige, zeitlich befristete Veränderungen des Raumgefüges konzipiert. Nichtsdestotrotz können die Ergebnisse und Erfahrungen aus den Experimenten eine Vorstellung von und Vorschläge für eine dauerhafte Planung als auch für Raumszenarios liefern oder sich von der befristeten zu einer dauerhaften Lösung entwickeln.
- Als zeitlich befristete Interventionen im Raum heben sich Experimente aus der großen Gruppe temporärer Nutzungen und Räume durch ein Mindestmaß an Fragestellung, Beobachtung und Auswertung (Reflexion des Prozesses) ab. Die Beobachtung und Reflexion des Experiments geben Rückschlüsse für den weiteren Verlauf des Experiments (rekursiver Lernprozess) sowie auf zukünftige Planungen und weitere Eingriffe.
- Im Sinne einer qualitativen Forschung sind sie als qualitative Experimente konzipiert: Sie sind nicht reproduzierbar, haben Kontextualität als Leitgedanken, sind auf die Perspektive der Betroffenen (Raumnutzer) gerichtet und ermöglichen eine Offenheit für unerwartete Aktionen und Prozesse.
- Experimente können als moderne, den heutigen Anforderungen entsprechende forschende Planungs- und Entwurfsmethode bezeichnet werden. Sie stellen ein flexibles Planungsinstrument dar, welches sich durch verschiedene Eigenschaften von konventionellen Planungsstrategien unterscheidet².

Abstufungen zwischen experimenteller und konventioneller Planung

In der Realität existieren zwischen experimenteller und konventioneller Planung fließende Übergänge, Überschneidungen und Zwischenstufen. Experimente als temporäre Eingriffe in das vorhandene „Substrat“ lassen in der Regel möglichst viele Variablen zu, um unerwartete Ergebnisse und neue Antworten auf offene Fragen zu erhalten. In der konventionellen Planung sind dagegen möglichst wenig Variablen erwünscht. Die Abstufungen, gemessen an der Anzahl der Variablen, könnten wie folgt aussehen:

Minimum an Variablen: Ein Projekt wird möglichst so ausgeführt wie es der Entwurf/Plan darstellt. Veränderungen des Projekts nach der Ausführung entstehen durch natürliche Prozesse wie der Verwitterung von Materialien, dem Wachstum von Pflanzen oder der Nutzung und müssen „notgedrungen“ hingenommen werden. Oft werden aber selbst diese dynamischen Prozesse kontrolliert (z.B. durch Pflegemaßnahmen).

Wenige Variablen: Das Variable und Bunte gehört zum Zielbild bzw. Konzept des Entwurfs/der Planung; die Zusammensetzung des Bunten kennt man vor der Realisierung noch nicht. Allerdings wird es vom Planer genau gesteuert, so dass es nur innerhalb eines bestimmten Rahmens bunt und unkontrolliert werden darf (vgl. z.B. die Projekte „Borneo-Sporenburg“ (1998-2001) von West 8: unterschiedliche Architekten planen Häuserzeile; Oerliker Park (1996-2001) von Zulauf Seippel Schweingruber: Gestaltung mit Regeln; Prozess des Pflanzenwachstums wird durch gezielte Eingriffe gesteuert).

Viele Variablen: Man macht möglichst wenig Vorgaben, setzt vorab aber ein paar „Spielregeln“ fest. Diese Spielregeln bzw. Regieanweisungen bilden ein Gerüst, innerhalb dessen möglichst viele Variablen offen bleiben und die Gestalt, Ästhetik, das Funktionieren, natürliche Prozesse und die Nutzung nicht maßgeblich durch die Vorgaben und Steuerung des Entwerfers/Planers bestimmt werden.

Maximum an Variablen: Man gibt nur einen groben Rahmen vor (z.B. eine Gebäudebrache oder Freifläche), in dem alles gemacht werden kann. Die Prozesse werden nicht kontrolliert; es wird nicht regulierend eingegriffen. In den letzten beiden Kategorien finden Experimente statt.

4.2 Untersuchungsaspekte und Basisverständnis

Untersuchungsaspekte

In Anlehnung an den Titel dieser Arbeit wurden in den Kapiteln 2 und 3 Experimente zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst untersucht und um Schlüsselbegriffe ergänzt. Die folgenden Untersuchungsaspekte orientieren sich an diesen drei Hauptfeldern sowie den in Kapitel 1 aufgestellten Fragen. Sie bilden ein Grundgerüst zur Betrachtung der folgenden Referenzbeispiele. Es versteht sich von selbst, dass nicht jeder Aspekt gleichwertig in jedem Beispiel zu finden sein wird. Bewusst werden die Untersuchungsaspekte nicht enger eingegrenzt, um Raum für weitere Aspekte offen zu halten, die sich aus der Diskussion der einzelnen, sehr unterschiedlichen Beispiele ergeben. Es können fünf Themengruppen und dazugehörige Fragestellungen gebündelt werden. Diese gilt es bei der Betrachtung der Beispiele im Hinterkopf zu haben: Sind sie von Bedeutung? Und wenn ja, wie genau? Welche Abweichungen und Ergänzungen gibt es? Im Schlusskapitel 7 werden die Ergebnisse aus den Beispielen dann mit denen aus der Theorie abschließend zusammengeführt.

Themengruppe 1: Wissenschaft

- Kann durch Experimente Wissen bzw. Nichtwissen zu Tage geführt werden?
- Wie werden Erfahrung und Wissen produziert?
- In welcher Form drückt sich dieses Wissen aus? Wie wird das Neue sichtbar?
- Kann der öffentliche Raum als Wissensraum (Knowledge Space) verstanden werden?
- Findet ein „rekursiver Lernprozess“ statt?
- Werden Theorie und Praxis verknüpft?
- Wie wird mit Irrtum und Misserfolg umgegangen?
- Wie werden Fragen an den Raum formuliert, die es in der Ausfüh-

- rung des Projekts zu beantworten gilt?
- Steht also eine spezifische Fragestellung als Motivation am Anfang des Projekts?
- Wird das Projekt ausgewertet und Schlussfolgerungen für eine zukünftige Planung gezogen?
- Entspricht die Arbeits- und Herangehensweise und Methodik des Projektes der Denk- und Handlungsweise im Modus 2?

Themengruppe 2: Gesellschaft

- Wie wird mit dem komplexem Gegenstand Raum/Gesellschaft umgegangen?
- Wird Erfahrungswissen der Laien bzw. Praktiker gefördert?
- Wie arbeiten Experten und Laien zusammen?
- Wie fließt das Laienwissen in die Planung ein?

Themengruppe 3: Kunst

- Welche Handlungsweisen können aus der Kunst übernommen werden?
- Wie und in welcher Form wird improvisiert?
- Entsteht eine neue Art von Ästhetik und Ausdruck?
- Verändern Experimente die gewohnte Wahrnehmung?
- Wird Raum durch die Konfrontation mit dem Neuen/Fremden anders wahrgenommen?

Themengruppe 4: Entwerfen/Planen mit Experimenten

- Wie entwirft und plant man mit Experimenten?
- Wie unterscheidet es sich vom „klassisch-konventionellen“ Entwerfen/Planen?
- Welche Planungsansätze, -instrumente und -methoden leiten sich aus dem Projekt ab?
- Was können Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen leisten?
- Was macht das Experimentelle im Projekt aus?
- Welches Verständnis von Stadt/Landschaft und Planung wird vertreten?
- Entsteht eine andere Form von Ästhetik abseits reiner Gestaltästhetik?

Themengruppe 5: Fähigkeiten experimentellen Handelns

- Welche Fähigkeiten experimentellen Handelns werden erwähnt?
- Wie wird mit Offenheit, Unvorhersagbarkeit, Überraschungen und Prozess umgegangen?
- Welche Qualitäten ergeben sich aus der Gleichzeitigkeit von Entwerfen und Ausführung?
- In welcher Form ändert sich die Rolle des Entwerfers und Planers beim Experimentieren?
- Welche kommunikativen Mittel werden eingesetzt, um mit Hilfe der Experimente Wissen zu erzeugen?

Basisverständnis

An dieser Stelle soll für das Verständnis von Experimenten im Allgemeinen und den folgenden Referenzbeispielen im Speziellen die Begriffe und Handlungsweisen Raum, Landschaft, Wissen sowie Planen und Entwerfen kurz erläutert werden. In der beschriebenen Form gelten sie als Voraussetzung und Basis für das Entwerfen und Planen mit Experimenten sowie einer experimentellen Haltung an sich.

Raum und Landschaft

Das Verständnis von Raum orientiert sich an dem prozessualen und relationalen Raumbegriff Martina Löws (s. Kap. 3.2.1): Raum ist „eine relationale (An)Ordnung von Lebewesen und sozialen Gütern“ (Löw 2001: 154), welche „unaufhörlich in Bewegung sind, wodurch sich die (An)Ordnung selbst ständig verändert“ (ebd.: 131). Der Prozess des Anordnens wird mitgedacht und der Mensch in das Verständnis von Raum einbezogen. Die Konstitution von Raum erfolgt sowohl durch Synthese, Wahrnehmung und Erinnerung als auch im Spacing durch Plazierung (vgl. ebd.: 263), also durch aktive Anordnung des Nutzers. Raum ist demnach nicht nur Handlungs- und Aktionsraum, in dem etwas geschieht; er wird maßgeblich vom Menschen mitgestaltet. Der Mensch wiederum ist nicht nur „Figur“, die sich im bestehenden Raum bewegt und ihn wahrnimmt; er kann ihn auch aktiv gestalten und verändern. Dies entspricht auch der Auffassung der Landschaft Drei John Brinckerhoff Jacksons als menschengemachter Raum: „Egal, wie groß sie ist oder welche Form sie hat, Landschaft lässt sich *nicht* allein als natürlicher Raum, als Merkmal der natürlichen Umwelt verstehen. Sie ist *stets* künstlich, *stets* synthetisch, *stets* plötzlichen und unvorhersehbaren Veränderungen ausgesetzt. Wir erschaffen sie und wir brauchen sie, weil jede Landschaft ein Ort ist, an dem wir Menschen Raum und Zeit organisieren“ (Jackson 2005: 43; kursiv im Original).

Der prozessuale und relationale Raumbegriff Löws und die Landschaft Drei Jacksons dienen demnach als Basisverständnis für das Experimentieren im Raum. Raum/Landschaft, Mensch und sein Handeln sind nicht voneinander losgelöst. Die Aneignung von Raum beschränkt sich nicht darauf, sich vorhandene Räume gegenständlich anzueignen, sondern auch in der Schaffung von Räumen (vgl. Deinet 2004: 183), wie im Begriff des „Spacing“ (Löw 2001: 158) deutlich wird. Es ist eine eigentätige und kreative Auseinandersetzung und Gestaltung von Raum (vgl. Deinet 2004: 178f), die durch Experimente zusätzlich gefördert werden kann. Mit den Experimenten werden unterschiedliche Dimensionen der Raumproduktion angesprochen: praktisch-instrumentelle (Nutzung, Arbeit), symbolische (Wahrnehmung, Bedeutung), ökonomische (Markt, Nachfrage) und gesellschaftliche Dimensionen (Interaktion, Kontakt) sowie die des aktiven Spiels (Spiel, Sport, Erholung).

Wissensproduktion nach Modus 2

Ganz unabhängig aller Unterschiede in verschiedenen Disziplinen, ein Ziel verbindet alle Experimente: Sie dienen dazu, neues Wissen zu produzieren. Dabei stehen Wissensproduktion und -anwendung in einem engen wechselseitigen Verhältnis. Die Frage nach Form und Inhalt der Wissensgenerierung durch Experimente im Raum wird in den folgenden Kapiteln noch näher beleuchtet. Bisher ist aber bereits klar geworden, dass mit jeder raumgestaltenden Intervention und ihrer Reflexion Wissen und Nichtwissen zu Tage

gefördert werden kann.

Von Haus aus bewegen sich die raumgestaltenden Disziplinen zwischen Wissenschaft und Kunst. Dies trifft auch auf das Experimentieren im Raum zu. Die Anwendung von exakten, wissenschaftlichen Experimenten in den raumgestaltenden Disziplinen ist auch aufgrund der Komplexität und permanenter Veränderungsprozesse des Raums nicht möglich. In der skizzierten Weise entsprechen Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen der Modus 2-Denkweise: Modus 2 ist transdisziplinär organisiert, denkt in Kontexten und akzeptiert Unsicherheit. Sein Wissen ist heterogen und beruht auf einer zeitlich beschränkten Teamarbeit. Die Beziehung von Gesellschaft und Wissenschaft ist im Modus 2 von hoher Bedeutung. Kommunikations- und Wissensfluss findet auch von der Gesellschaft in Richtung Wissenschaft statt; Laienwissen wird dem Expertenwissen gleichberechtigt an die Seite gestellt (s. Kap. 2.1.4).

Planen und Entwerfen mit Experimenten

Kapitel 3.1.1 hat gezeigt, dass sich das Experimentieren nicht einfach zuordnen lässt. Es funktioniert nicht im klassischen Sinne von Planen als einem rationalen, systematischen und logisch-zielgerichteten Vorgang zur Festlegung von Zielen und zukunftsbezogener Handlungen, das möglichst wenig Raum für Unvorhersehbares lässt. In den letzten Jahren gibt es verstärkt ein Bestreben, dieses starre Planungsdenken aufzuweichen und hin zu einem offeneren, flexibleren, dynamischeren und damit experimentelleren Planen zu entwickeln. Dieses Verständnis kommt Experimenten als Teil von Planung, wie sie in dieser Arbeit verstanden werden, nahe. Dem Entwerfen werden im Gegensatz zur Planung zwar prinzipiell experimentelle, kreativ-intuitive Eigenschaften zugeschrieben. Begreift man Entwerfen aber als Prozess (Gedankenexperiment), in dem Ideen und Möglichkeiten letztendlich in einen „finalen“ Entwurf enden und das Experimentieren nicht in der Ausführung weitergeführt werden sollte, kann auch dem Entwerfen nicht uneingeschränkt das Attribut experimentell zugeschrieben werden.

Experimentieren bedeutet in jedem Fall eine Veränderung bzw. Ergänzung des „klassischen“ Planens und Entwerfens. Es umschließt das Handeln und Tun im Raum mit ein und ist nicht von ihr getrennt (vgl. Improvisation); der Prozess des Planens und Entwerfens wird in der Realisierung weitergeführt. Es ist keine „Vorwegnahme einer künftigen Gestalt“ (Schäfers 1992: 232). Das Experimentieren beinhaltet planmäßige (es formuliert Ziele und Fragen, die beantwortet werden sollen) als auch entwurfliche (kreativ-intuitiver Prozess) Eigenschaften. Wenn im Folgenden von Planen und Entwerfen die Rede sein wird, dann mit dem Verständnis dieses vielschichtigen, experimentellen Vorgehens. In Kapitel 7 wird abschließend beschrieben, was Planen/Entwerfen mit/von Experimenten genau bedeutet.



Teil II
Empirische
Untersuchung

Diskussion von
Referenzprojekten

Teil II Empirische Untersuchung



„Büro ist nicht mehr Büro. Büro ist Ausstellungsraum, Diskussionsplattform, Bar. Büroplus.

Entwurf ist nicht mehr Entwurf. Entwurf ist Programmfindung, Projektentwicklung, Medienkampagne, Interessenarbeit, Kommunikation.

Entwurfplus.

Architektur ist nicht mehr Architektur. Architektur ist Zwischenpalastnutzung, Festival Hotel-Neustadt, Installation ‚nicht wirklich‘, Medienfassade BIX, Landschaftsgarten Gutenberg, Zeitschrift An Architektur, Jugendfreizeitstädte Roter Drache – kommunikativ, situativ und häufig temporär.

Architekturplus“

archplus, 2003, Flyer zur 1. OffArchitekturKonferenz in Nürnberg, 4./5. Dez. 2003

5 Diskussion von Referenzprojekten

Nach der theoretischen erfolgt in den nächsten zwei Kapiteln eine „praktische“ Annäherung an Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen anhand von Referenzbeispielen. Alle Beispiele sind im realen gesellschaftlichen Raum durchgeführt worden und unterscheiden sich somit grundsätzlich vom naturwissenschaftlichen Laborexperiment und vom abgeschlossenen Raum des Künstlerateliers. In Kapitel 5 werden 13 Referenzprojekte vorgestellt. Die Beispielsammlung stellt einen nicht repräsentativen Überblick über experimentelle Projekte der letzten Jahre dar. Im Wesentlichen handelt es sich dabei um solche, die sich selbst als experimentell bezeichnen bzw. in Artikeln über das Projekt als experimentell betitelt werden. Sie heben sich aus dem Kanon einer Fülle temporär-experimenteller Projekte hervor und sind nicht zuletzt aus dem Grund ihrer Informationsverfügbarkeit ausgewählt worden. Mit dem Überblick soll die Bandbreite und Unterschiedlichkeit dieser Projekte veranschaulicht und ein Gespür für Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen vermittelt werden.

10 der 13 Beispiele werden in Kurzportraits beschrieben, wobei die Reihenfolge der Beispiele chronologisch bedingt ist. Drei weitere Referenzprojekte werden in den Kapiteln 5.2 bis 5.4 exemplarisch vertieft. Sie wurden ausgewählt, weil sie in ihrer Herangehensweise und Ausdrucksform unterschiedliche Typen von Experimenten verdeutlichen; sie liefern neben gemeinsamen Merkmalen - sie wurden jeweils im öffentlichen Raum mit Beteiligung von Jugendlichen durchgeführt - besondere Aspekte für das Entwerfen und Planen mit Experimenten: Tadashi Kawamatas *Work in Progress* zeigt künstlerische Herangehensweisen und die Verbindung von Kunst und öffentlichem Raum bzw. Landschaftsarchitektur. Das Projekt *teens_open_space* verdeutlicht im Besonderen eine Verbindung von Theorie/Forschung und Praxis sowie eine fragende Annäherung an Raum. In seiner Vielschichtigkeit und Interdisziplinarität mit unterschiedlichen künstlerisch-kulturellen, sozialen, architektonisch und landschaftsarchitektonischen Ansätzen wird im Beispiel *Hotel Neustadt* ein breites Spektrum experimenteller Planungsmethodik vorgeführt. Diese drei Referenzbeispiele werden anhand der Untersuchungsaspekte (s. Kap. 4) genauer untersucht.

In Kapitel 6 geht es schließlich um die Dokumentation und Diskussion von sechs Experimenten, die die Autorin im Rahmen eines interdisziplinären Forschungsprojektes an der Universität Hannover über Jugendliche im öffentlichen Raum maßgeblich selber entworfen, durchgeführt und ausgewertet hat (vgl. Wüstenrotstiftung 2003; Karow & von Seggern 2004 und 2005). Auch diese Beispiele werden anhand der Untersuchungsaspekte genauer untersucht. Die praktische, konkrete Erfahrung und das gewonnene Wissen aus diesen Experimenten ist hilfreich für die Diskussion aller Beispiele und die zusammenfassende Betrachtung von Theorie und Empirie in Kapitel 7.

Die Auswahl der drei vertieften Referenzbeispiele in Kapitel 5 und der Beispiele in Kapitel 6 beruhen auf gemeinsamen Kriterien: Die Projekte sollten im öffentlichen Raum realisiert worden sein und sich mit Freiraum und/oder Landschaft auseinandersetzen. Neben Brachen als Experimentierfeld par excellence sollten auch andere Freiraumtypen berücksichtigt werden, die ganz alltäglichen öffentlichen Räume. Wie in der Einleitung beschrieben, stoßen konventionelle Planungsstrategien momentan an Grenzen. Ein Grenzbereich und daraus entstehende Fragestellungen ist die Planung für die Nutzergruppe der Jugendlichen und ihre sich wandelnden Bedürfnisse in und an den öffentlichen Raum. Als Gruppe, mit und für die in den Projekten gearbeitet wurde, wurden daher die Jugendlichen ausgewählt.

5.1 Zehn Beispiele in Kurzportraits

Rural Studio, Alabama/USA, seit 1993

Projekttitel:	Rural Studio
Planer/Initiatoren:	Rural Studio: Gründer Samuel Mockbee und Dennis K. Ruth, Auburn University, Alabama, USA; heute u.a. von Andrew Freear geleitet
Profession:	Architekten
Internetauftritt:	www.ruralstudio.com
Ort:	Hale County, Alabama, USA
Zeitraum:	seit 1993 in verschiedenen Projekten
Typus:	sozial, architektonisch, planerisch Verbindung von Theorie (Ausbildung) und Architekturpraxis sowie von Experten und Laien
Raumproduktion:	gesellschaftlich und praktisch-instrumentell
Prinzip:	Experimentell kollektiver Selbstbau; 1:1 Baupraxis; praktische Architekturlehre; Bauprozess für langfristige Wohn- und Sozialverbesserungen im Kontext der Gemeinde
Vergleichsprojekte:	Design Corps, Bryan Bell in Pennsylvania, North/South Carolina, Virginia/USA (vgl. Bell 2004); Hier entsteht, Berlin; Projekte von Kawamata
Schlüsselbegriffe:	Selbstbau; praktische Architekturlehre; Tauschgeschäft; „hands-on experience“; Studio; „context-based learning“; face-to-face-Erfahrungen; improvisieren; praktische Schulung von Spontaneität, Einfallsreichtum und Vorstellungskraft, Recycling von Materialien.



Abb.5.1-6 : Projekte von *Rural Studio* (von li. oben nach re. unten): Pods at Morrisette, 1998-2001 (Newbern, Alabama), Hale County Animal Shelter, 2005-2006 (Greensboro, Alabama), Perry Lakes Bathrooms & Boardwalk, 2002-2003 (Marion, Alabama), Beteiligte der Gemeinde am Akron Senior Center, 2001-2002 (Akron, Alabama), Lucy House, 2001-2002 (Mason's Bend, Alabama) und Lion's Park – Phase I, 2005-2006 (Greensboro, Alabama)

Rural Studio wird als „eines der zurzeit wichtigsten und avanciertesten Projekte im Bereich experimentell kollektiven Selbstbaus“ (Ersatzstadt 2003) und als eine „verwegene Mischung aus sozialem Utopia und experimenteller Architektur“ (Busenkell 2003) beschrieben¹. *Rural Studio* umschreibt ein „Modell architektonischer Praxis mit explizit sozialem Auftrag“ (Fezer & Heyden 2004: 215). Ziel des Studios ist ein kollektiver Lern-, Entwurfs- und Bauprozess sowie ein soziales und ökologisch nachhaltiges Engagement; gleichzeitig wird konkrete Architektur errichtet. „So entstehen kühne Bauwerke, die scheinbar ihren Bedingungen zum Trotz einen hohen gestalterischen Anspruch aufweisen“ (Ersatzstadt 2003). Das Studio sucht Lösungen für Probleme und Bedürfnisse innerhalb des Kontextes der Gemeinde. Auf Grundlage dieser Philosophie entstehen in Hale County, Alabama, einer der ärmsten Regionen der USA, seit 1993 durch Architekturstudenten der Auburn University u.a. Häuser, Brücken, Kirchen, Sportplätze sowie Gemeinschaftseinrichtungen im öffentlichen Raum und in Parks für konkrete soziale Zwecke. Mockbee beschreibt den Entstehungsprozess als Tauschgeschäft: Es ist ein Geben und Nehmen auf beiden Seiten, den Studenten und Bürgern. In dieser „Art von Tauschgeschäft entstehen lebendigere, phantasievollere und ungleich günstigere Gebäude, als sie von den Bauunternehmern irgendwo angeboten werden“ (Busenkell 2003).

Das *Rural Studio* ist eine „praktische Architekturlehre“ (BauNetz 2003a) im realen Raum. Durch „context-based learning“ und face-to-face-Erfahrungen werden die Architekturstudenten aus den abstrakten akademischen Lehrplänen herausholt. „They meet real people with real needs“ (Samuel Mockbee in Oprah 2005). Sie erweitern ihre planerischen und gestalterischen Fähigkeiten durch konkretes, praktisches und sozial verantwortliches Handeln. Die Studenten, die für jeweils ein Semester vor Ort leben, entwerfen und bauen die Projekte in Zusammenarbeit mit meist mittellosen Bürgern. Die Projekte entstehen unter Einsatz wieder verwendeter und gespendeter Materialien (u.a. Autoreifen, Altpapier, Filzfliesen, Strohbällen, Nummernschilder und Windschutzscheiben). Für die Studenten sind es auch pädagogische Experimente: „In giving students hands-on experience in designing and building something real, it extends their education beyond paper architecture“ (Rural Studio 2004). *Rural Studio* möchte die angehenden Studenten dahingehend ausbilden, dass sie darüber nachdenken, was sie tun und wie sie vorgehen. Studenten sollen ihr Entwurfswissen erweitern, indem sie das bauen, was sie entworfen haben. So entsteht Architektur in einem lebendigen Prozess. „Abstract ideas based upon knowledge and study are transformed into workable solutions forged by real human contact, personal realization, and a gained appreciation for the culture“ (Rural Studio 2004).

In diesem realen Kontext müssen die Studenten neue Fähigkeiten entwickeln: Durch das knappe Budget können sie nur Materialien verwenden, die vor Ort zu erhalten sind oder gespendet werden. Dadurch müssen sie Spontaneität, Einfallsreichtum und Vorstellungskraft entwickeln. Sie werden vor Ort mit Situationen konfrontiert, in denen sie improvisieren und flexibel sein müssen. Andrew Freear, seit 2003 Direktor des *Rural Studio*, will mit diesem Ansatz die Distanz überwinden, die normalerweise zwischen dem Entwerfer und seinem Klienten existiert. „Man hört zu und fängt an, darüber zu sprechen, warum diese Sache dort stehen soll. Man versucht immer wieder, von den Klischees wegzukommen“ (Freear 2003: 217). In diesem Prozess des Zuhörens, Kennenlernens und gemeinsamen langsamen Entwickelns entstehen individuelle Lösungen. Dadurch entwickeln die Menschen vor Ort eine Identität und sind stolz und glücklich, etwas zu haben, was es woanders nicht gibt (vgl. ebd.: 218). „Je mehr sie einbezogen sind, emotional, physisch oder finanziell, umso eher kümmern sie sich auch darum, die Sachen in Schuss zu halten“ (ebd.: 219).

spieltextour, Bocholt, 2000

Projekttitlel:	spieltextour BOCHOLT. Neue Zwischenräume für Spiel und Bewegung, Kommunikation und Kunst in der (Innen)stadt
Planer/Initiatoren:	Grünflächen-, Jugend- und Sportamt Bocholt, Arbeitsgemeinschaft der Landschaftsarchitekten BDLA Gasse/Schumacher+Hanke+Nix, Kinder der 5. und 6. Klasse des Mariengymnasiums, 3. und 4. Klasse der Diepenbrock(grund)schule; Teilprojekt der NRW-City-Offensive „Ab in die Mitte“ und der Initiative „Stadt(T)räume. Kinder und Jugendliche gestalten ihre Stadt“ des Ministeriums für Städtebau und Wohnen, Kultur und Sport des Landes NRW
Profession:	Landschaftsarchitekten
Internetauftritt:	www.stadt-t-raeume.nrw.de/projekt_6.htm
Ort:	Innenstadt Bocholt
Zeitraum:	September 2000
Typus:	planerisch, forschend, spielerisch Verbindung von Experten und Laien
Raumproduktion:	gesellschaftlich und durch aktives Spiel
Prinzip: Machbarkeitsstudie:	Prozesshaftes Vorgehen mit temporären, experimentellen Aktionen im Stadtraum als Testlauf zur Bedarfs- und Standortanalyse mit anschließender Auswertung
Vergleichsprojekte:	teens_open_space, Österreich
Schlüsselbegriffe:	temporärer Testlauf; praktische Bedarfs- und Standortanalyse; Forschungsmethoden Beobachtung und Auswertung; Marketingstrategien: Bewertungsbögen und Umfragen; prozesshafte Planung

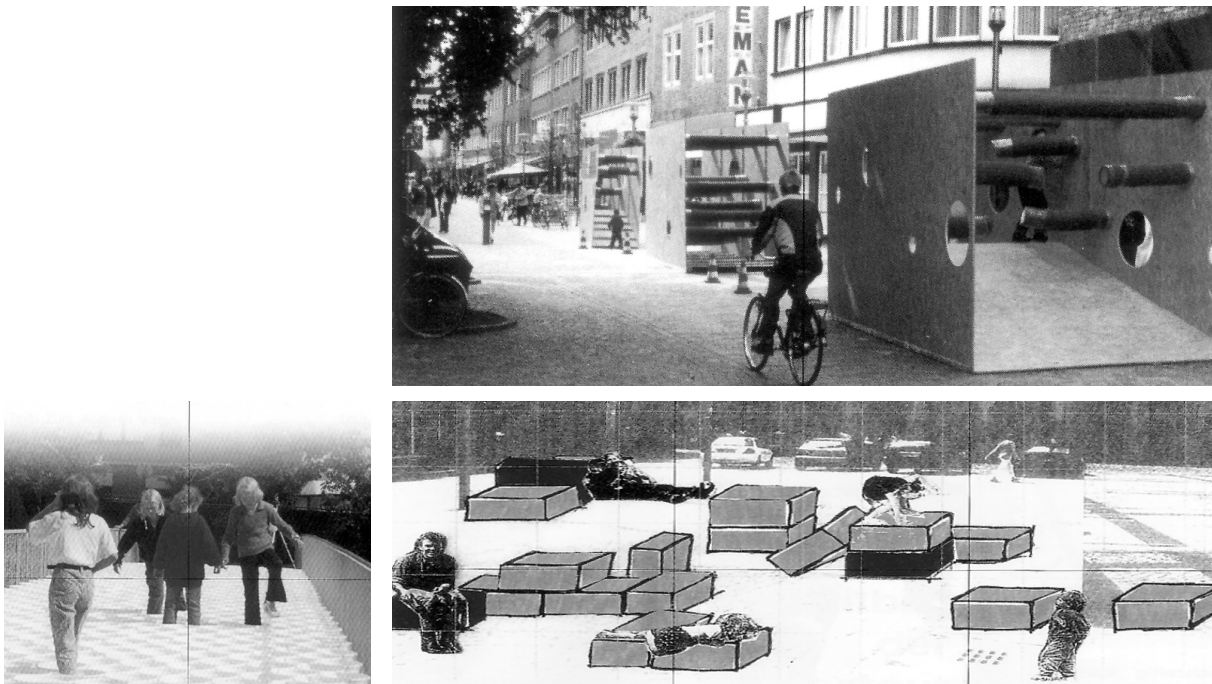


Abb.5.7-9 : Elemente von *spieltextour BOCHOLT*: „Grenzgänger“ (li.), temporäre Spielstationen (re. oben) und 200 in blaues Leinentuch genähte Strohballen als Leitfaden durch die bespielbare Stadt (re. unten)

Übergeordnetes Ziel des Projektes *spieltextour BOCHOLT* war die Belebung der Innenstadt durch eine Attraktivitätssteigerung speziell für Kinder und Jugendliche hin zu einer „bespielbaren Stadt“ (Stadt Bocholt 2000: 6) sowie eine „nachhaltige Spielraumkonzeption“ (Städte-Netzwerk NRW 2004: 10). Das Projekt gliederte sich im Sinne einer „prozesshaften Vorgehensweise“ (ebd.: 5) in zwei Phasen: Als Auftaktveranstaltung wurde im September 2000 ein „Spielevent als temporärer Testlauf“ (ebd.: 4) mit anschließender Auswertung durchgeführt. Ziel dieser Phase war es, die Spielbedürfnisse von Kindern zu ermitteln, die Umsetzbarkeit von neuartigen Spielobjekten für den Alltagsgebrauch zu testen und die Machbarkeit der Standorte zu überprüfen (vgl. ebd.). Die Aktion sollte gleichzeitig die Akzeptanz bei Bürgern und Geschäftsleuten fördern. Die zweitägige Aktion war als Nutzerbeteiligung sowie Bedarfs- und Standortanalyse (Machbarkeitsstudie) konzipiert. Aufgebaut wurden experimentelle Spielstationen in Form eines Spielparcours mit neun Stationen quer durch die Innenstadt (Magic Box, Labyrinth, Balance, Stangenwald, Tempo 30, Klangkörper, Tonträger, Grenzgänger, Stadtsofa). In einem zweiten Schritt wurde aus den Ergebnissen und Erkenntnissen ein Zielkonzept mit Maßnahmenkatalog sowie ein Leitbild *spieltextour* erarbeitet. Umgesetzt werden die Maßnahmen stufenweise in einem mehrjährigen Prozess seit 2001².

Die Landschaftsarchitekten des Projektes haben Inhalte der temporären Spielstationen sowie deren Detailierung erarbeitet. Die Verwendung von einfachen Grobspanplatten sollte die Kreativität anregen und einen einheitlichen Rahmen schaffen. Außerdem leiteten 200 in blaues Leinentuch genähte Strohbälle durch die *spieltextour* (vgl. ebd.: 10). Bestandteil des Events waren diverse PR- und Werbeaktionen (u.a. Pressetermine, Flyer, Plakate, lokales Fernsehen, Internetseite). An den Vormittagen wurden die Spielstationen von eingeladenen Schulklassen nach einem genauen Plan bespielt; am Nachmittag waren sie frei für alle Altersgruppen. Beobachtet wurden die Aktionen von Mitarbeitern der Arbeitsgemeinschaft der Landschaftsarchitekten, um danach Rückschlüsse für die spätere Planung und das zukünftige Spielraumkonzept ziehen zu können. Für die Auswertung wurden verschiedene Medien benutzt: begleitende Beobachtung, Videodokumentation und Bewertungsbögen, von denen rund 200 ausgefüllt zurückgegeben wurden. Nach Beobachtung und Auswertung wurden im Anschluss zu allen Stationen Schlussfolgerungen und Ideen zur Umsetzung dauerhafter Spieleinrichtungen formuliert (vgl. ebd.: 19-21).

In der Projektbroschüre wird auf die Übertragbarkeit des experimentellen Projektes hingewiesen (vgl. ebd.: 22). Die Aktionen ermöglichen „Spielräume, deren Inhalte und Qualitätskriterien mit kreativen und experimentellen Aktionen aufgespürt und getestet“ (Städte-Netzwerk NRW 2004: 10) werden können. „Aus Sicht der Stadt Bocholt handelt es sich um einen völlig neuen Ansatz einer integrativen und kooperativen prozesshaften Planung, da alle Akteure, auch die Gewerbetreibenden, in der Innenstadt positiv in den Planungsprozess eingebunden werden konnten. Im Ergebnis entstehen dauerhafte flächige und punktuelle Spielsituationen zum Teil auch durch Entwicklung neuer Elemente“ (ebd.).

Parasites, Rotterdam, seit 2001

Projekttitel:	Parasite Las Palmas (LP2) und Nachbarschaftszentrum Hoogvliet
Planer/Initiatoren:	Parasite Foundation Rotterdam, gegründet von Rien Korteknie und Mechthild Stuhlmacher; LP2: Korteknie & Stuhlmacher Architects, Rotterdam; Nachbarschaftszentrum Hoogvliet: Architekten Marcel Meili und Markus Peter, Zürich.
Profession:	Architekten
Internetauftritt:	www.kortekniestuhlmacher.nl
Ort:	Rotterdam
Zeitraum:	seit 2001
Typus:	architektonisch, landschaftsarchitektonisch
Raumproduktion:	symbolisch (Wahrnehmung), praktisch-instrumentell
Prinzip:	gezielte Interventionen im öffentlichen Stadtraum durch Kleinstarchitektur zur gedanklichen Umbewertung eines Ortes und seines Kontextes
Vergleichsprojekte:	Beyond; Bataille Monument, Hirschhorn
Schlüsselbegriffe:	parasitäre Kleinstarchitektur; Potential des Ortes erkunden; Architektur als Therapie; experimentelle Stadtverdichtung; gedankliche Umbewertung; visueller Juckreiz; Verweis auf mögliche Nutzungen

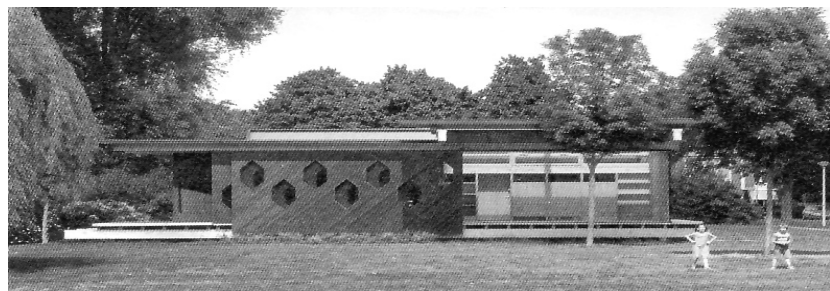
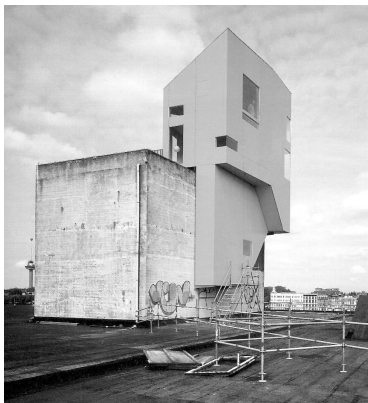


Abb.5.10-12: Parasite Las Palmas und Nachbarschaftszentrum Hoogvliet, Rotterdam

Unter der Initiative der Stiftung „Parasite Foundation Rotterdam“ entstehen seit 2001 verschiedene Formen von *Parasites* im öffentlichen Raum. Dahinter steckt die Idee einer temporären, flexiblen und vorgefertigten Architektur, die kränkelnde Wirtsbauten oder –orte wiederbeleben soll, um auf diese Weise ihr Potenzial zu erkunden und zu einer nachhaltigen Stadtentwicklung beitragen zu können (s. auch Kap. 3.1.4)³. Hinter der Bezeichnung *Parasite* verstecken sich mehrere Bedeutungen. Zunächst ist es eine Abkürzung für „Prototypes for Advanced Ready-made Amphibious Small-scale Individual Temporary Ecological houses“. Andererseits steht es auch für „para-sites“, also für verlassene, vernachlässigte Randstandorte und Unorte, „deren temporäre Nutzung zur experimentellen Stadtverdichtung beitragen kann“ (Bokern 2003a: 54). „Die Parasiten sollen das Potential von Orten erkunden, die als unbewohnbar gelten, sie für begrenzte Zeit in den Stadtzusammenhang zurückführen und so auf mögliche zukünftige Nutzungen verweisen“ (ebd.). Platziert werden sie in vernachlässigten, marginalisierten Orten, Randgebieten und Übergangssituationen in verschiedenen Städten der Niederlande. *Parasites* sollen diese Orte sichtbar und bewohnbar machen. Diese Kleinstarchitekturen üben Kritik am „Ewigkeitsanspruch und der Machtsymbolik der etablierten, überkommerzialiserten Architektur“ (Birkholz 2004). „Parasitäre Bauten sind kleine Eingriffe mit großer Wirkung. Im Gegensatz zu den gängigen städtebaulichen Strategien von Abriss und Neubau oder völliger Transformation ungenutzter Orte, bewirken sie zunächst eine rein gedankliche Umbewertung ihres Wohnorts. Im besten Falle öffnen sie damit den Blick für bisher unentdeckte architektonische Möglichkeiten“ schreibt Anneke Bokern zu der Wirkung der *Parasites* (Bokern 2003a: 57).

Der erste Prototyp aus einer Reihe von zwanzig Projekten war *Parasite Las Palmas* (LP2) von Korteknie und Stuhlmacher. Er wurde 2001 auf dem Fahrstuhlschacht des ehemaligen Las Palmas Lagerhauses am Kop van Zuid in Rotterdam als temporäres low-budget Hausprojekt entworfen. Es sollte leicht abbaubar und an anderer Stelle wieder aufgebaut werden können. Mit einer Vorbereitungszeit von ca. vier Wochen wurde es innerhalb von vier Tagen aus Massivholz-Platten errichtet. *Parasite Las Palmas* funktionierte als tatsächlicher Parasit: Er gebrauchte das Wasser und Stromanschlüsse des „Wirtsgebäudes“ Las Palmas. Durch seine Auffälligkeit rückte der kleine Eindringling die zuvor vernachlässigte Umgebung wieder ins Bewusstsein (vgl. NAI 2002). „Im Kontext der Stadtlandschaft bewirkt der Parasit einen visuellen Juckreiz. Trotz oder gerade wegen seiner geringen Größe zieht er zwischen den riesigen Hafengebäuden alle Blicke auf sich und macht damit auch auf seinen Wirtsbau aufmerksam“ (Bokern 2003a: 54ff.).

Anders als beim *Parasite Las Palmas*, der seinem Wirt tatsächlich in parasitärer Weise Energie abzapfte, bedienen sich andere Projekte zwar der Infrastruktur ihrer Wirte, versorgen aber in umgekehrter Weise den Wirtsorganismus mit Energie. Sie sind Parasiten mit gezielt sozialer Funktion. Dies ist beim *Nachbarschaftszentrum Hoogvliet* der Fall: Ein kleiner Holzbau wurde auf einer Abstandsgrünfläche aufgebaut. Er dient als Nachbarschaftszentrum und soll dazu beitragen, dem heruntergekommenen und von Abbruch bedrohten Stadtteil Leben einzuhauchen. Er lenkt Aufmerksamkeit auf seinen Wirt, den öffentlichen Raum und seinen „quasi-urbanen Kontext“ (ebd.: 56). „Durch seine eigenständige Form und die Positionierung mitten auf der Grünfläche ist der Parasit ein Hingucker im höhenpunktarmen Hoogvliet. Als Nachbarschaftszentrum erfüllt er außerdem eine soziale Funktion, die der todgeweihten Siedlung bisher fehlte und vielleicht sogar einen belebenden Effekt haben kann. Parasitenbefall als Therapie“ (ebd.).

Urban Catalyst, Amsterdam, Berlin, Helsinki, Neapel, Wien, 2001-2003

Projekttitlel:	Urban Catalyst, darin verschiedene Projekte
Planer/Initiatoren:	Studio Urban Catalyst: Philipp Misselwitz, Prof. Philipp Oswald, Klaus Overmeyer; Projektdirektor Prof. Kees Christiaanse
Profession:	Interdisziplinäre Teams aus Architekten, Landschaftsarchitekten, Stadtplanern, kommunaler Verwaltung, Juristen, Ökonomen, Soziologen und Künstler
Internetauftritt:	www.urbancatalyst.de www.zwischenpalastnutzung.de
Ort:	Amsterdam, Berlin, Helsinki, Neapel und Wien
Zeitraum:	April 2001 – März 2003; realisierte Projekte auch noch danach
Typus:	kulturell, planerisch, forschend Verbindung von Theorie (Forschung) und Praxis
Raumproduktion:	ökonomisch, gesellschaftlich, praktisch-instrumentell
Prinzip:	Temporäre Nutzungen als Motoren der Stadtentwicklung; Architekten als Agenten, Vermittler und Stadtführer; Entwicklung von Hard- und Softtools und Szenarios
Vergleichsprojekte:	Hotel Neustadt; Beyond
Schlüsselbegriffe:	Urbane Katalysatoren; Strategien temporärer Nutzungen; Minimum an Mitteln; Agent; ungeplante Nutzung; Hard- und-Softtools; Programmieren von Raum; Rahmenbedingungen schaffen; Interaktion fördern; sozialer Prozess; Kommune als Stimulator, Ermöglicher und Vermittler; Koordinator („key agent“); Szenarios




















ACTOR	TYPE OF ACTION	TOOL
 investor	 link	
 owner	 regulate	
 agent	 block off	
 political authority	 conflict management	
 planning authority	 initiate	
 temporary user	 support	
 consumer	 tolerating	



Abb.5.13-15 : Von *Urban Catalyst* entwickelte Instrumentarien (tools), der Palast der Republik, bei dessen temporärer Nutzung Urban Catalyst eine Agentenrolle übernommen hat und das Amsterdamer Untersuchungsgebiet, ehemalige Werfthallen, die von Künstlern und kleineren Handwerksbetrieben zwischengenutzt werden

Urban Catalyst war ein vom „Studio Urban Catalyst“ konzipiertes und geleitetes EU-Forschungsprojekt. In interdisziplinären Teams wurde „die Rolle temporärer Nutzungen als Motoren der Stadtentwicklung“ (Studio Urban Catalyst 2003a) auf Stadtbrachen und in leer stehenden Gebäuden untersucht. Das Forschungsteam fragte sich, wie sich diese Brachen neu beleben lassen. Es ging von der Annahme aus, dass ungeplante temporäre Nutzungen positive Langzeiteffekte auslösen können und erfolgreich in die Planung und das Management von Städten einbezogen werden können. Zwischennutzungen sollten als ernstzunehmende Alternative zum Leerstand aufgezeigt werden, gleichzeitig aber auch alternative Formen von Stadtentwicklung etablieren. Im Projekt wurden Strategien temporärer Nutzung sowie Instrumente und Methoden für ein Citymanagement entwickelt. Es wurde festgestellt, dass sich eine reale Stadtentwicklung von unten und meist jenseits traditioneller Stadtplanung und Projektentwicklung vollzieht (vgl. ebd.). Motoren dieser Parallelentwicklung sind zu meist Menschen, die sich brachliegende Räume mit einem Minimum an Mitteln und abseits gesellschaftlicher Regeln aneignen; sie vollziehen ungeplante Nutzungen⁴. *Urban Catalyst* treten für die Anerkennung des Informellen in der Stadtplanung ein. „Brachräume wurden zu Testarealen für neue Aktivitäten. Sie eröffnen Räume, die Unsicherheit ermöglichen, wo man naiv sein kann. Man kann Experimente mit unklarem Ausgang realisieren. Diese können scheitern - wie es gelegentlich passiert. Oder sie können sehr erfolgreich werden und sich etablieren - dann wird die temporäre Nutzung zum Ausgangspunkt für eine neue Art langfristiger Nutzung“ (Oswalt 2000).

Auf der Basis einer umfassenden Analyse der Brachen wurden Potenziale temporärer Nutzung für langfristige Entwicklungen herausgearbeitet und ein Katalog von Handlungskonzepten und Werkzeugen für Planer, Kommunen, Eigentümer und Nutzer konzipiert. Dieser Katalog besteht aus infrastrukturellen, architektonischen, stadtplanerischen, juristischen, administrativen und ökonomischen Maßnahmen. Es ist ein Inventar von „Hard- und Softtools“ (Studio Urban Catalyst 2003c), Formen der Moderation und Kommunikation sowie physischer Eingriffe. In der zweiten Phase, der Implementierungsphase, wurden dann gemeinsam mit lokalen Akteuren für spezifische Projekte Szenarios, strategische Planungskonzepte und Handlungsmodelle entwickelt (vgl. ebd.). Diese wurden in einer letzten Phase in der Praxis erprobt. Es sollte getestet werden, ob das „spontane Ungeplante der Zwischennutzungen planbar und steuerbar gemacht werden kann“ (Gliemann 2003). Das Studio *Urban Catalyst* hat bei verschiedenen Projekten (z.B. beim Palast der Republik) eine Agentenrolle übernommen. Als ein Teil des Projektes wurde eine internet-basierte Kommunikations-Plattform als „software tool“ für Nutzer entwickelt. Ziel dieser Online-Plattform war es, auch nach Ende des geförderten Projektes urbane Brachflächen durch temporäre Nutzungen zu aktivieren und Projekte anzustoßen.

In dieser neuen Form von Stadtentwicklung verändert sich auch das Berufsbild des Architekten und Planers. Er wird zum Agenten, Vermittler und Stadtführer. „Er baut nicht Räume für einen Nutzer, sondern sucht Nutzer für Räume“ (Oswalt in Rautenberg 2003b). Eine wichtige Rolle für das Zustandekommen von Zwischennutzungen übernimmt ein Koordinator („key agent“), meist von ehrenamtlich arbeitenden Akteuren ausgeführt, die zum Teil selbst zur Gruppe der Zwischennutzer gehören. Er schafft Kommunikationsstrukturen und verbindet unterschiedliche Interessen der beteiligten Akteuren (Nutzer, Eigentümer, Kommune). Das Tätigkeitsfeld eines Agenten ist „eine Melange aus Architekt, Projektentwickler, Moderator und Kurator“ (ebd.). „Agenten können private Aktivisten oder auch Angestellte in der öffentlichen Verwaltung sein. [...] Sie sind im besten Sinne ‚Ermöglicher‘ [...] sie legen nichts fest, sondern schaffen neue Möglichkeiten“ (Oswalt 2000).

Bed by night, Hannover, seit 2002

Projekttitlel:	Bed by night, Projekt für Straßenkinder
Planer/Initiatoren:	Prof. Han Slawik, Amsterdam/Hannover
Profession:	Architekt
Internetauftritt:	www.deutschlandschaft.de/200/37_d.htm www.aknds.de/fileadmin/pdf/tda03/s54_hannover.pdf
Ort:	Welfenplatz/Celler Straße, Hannover
Zeitraum:	Errichtung September 2001 - Februar 2002
Typus:	sozial, architektonisch Zusammenarbeit von Architekt und Sozialpädagogen
Raumproduktion:	gesellschaftlich, praktisch-instrumentell
Prinzip:	Temporäre, experimentelle Container-Architektur für obdachlose Jugendliche
Vergleichsprojekte:	Roter Drache, München; Treat, Berlin
Schlüsselbegriffe:	Verwendung von industriellen Serienprodukten; Prozess des Verschwindens als Bestandteil der Entwurfskonzeption

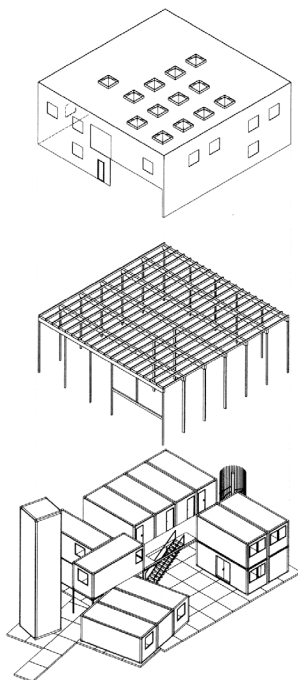


Abb.5.16-18 : *Bed by night*: Baukonstruktion aus Containern, Holztragwerk und Industrieglasfassade

Bed by Night ist eine zweigeschossige Baukonstruktion aus Containermodulen als temporäre Einrichtung für obdachlose Jugendliche. *Bed by night* wurde vom Architekten Han Slawik auf der Grundlage eines Studentenwettbewerbs des Fachbereichs Architektur der Universität Hannover in Zusammenarbeit mit Sozialpädagogen als „niedrigschwellige Einrichtung“ (Stadt Hannover 2005) für die Versorgung und kurzfristige Unterbringung und Betreuung von Straßenkindern in Hannover entworfen. Dabei diente eine bereits 1996 in Betrieb genommene provisorische Containeranlage als Grundlage für das Konzept. Der Bau begann im September 2001 und wurde im Februar 2002 fertig gestellt.

Die zweigeschossige Baukonstruktion aus Containermodulen mit einer Glashülle wurde als temporäre Anlage für maximal zehn Jahre konzipiert (vgl. Architektenkammer Niedersachsen 2003). Es wurden Bahn- und Schiffscontainer, ein Holztragwerk aus vorgefertigtem Gerüstbau sowie eine Industrieglasfassade, allesamt Serienprodukte, verwendet, die nach dem Abbau der Anlage wieder verwendet werden können. Der provisorische Charakter der Anlage spiegelt die zeitlich befristete Nutzung der Jugendlichen in dieser Notunterkunft wider (vgl. Deutschlandschaft 2004b). Damit steht das Projekt in einer Reihe mit anderen Projekten Han Slawiks, „die sich mit Umnutzung und Neuinterpretation von Containern beschäftigen“ (ebd.). *Bed by night* wird vom Fachbereich Jugend und Familie/Heimverbunde der Landeshauptstadt Hannover getragen (vgl. Stadt Hannover 2005).

Das Projekt gewann 2004 den Sonderpreis des Deutschen Städtebaupreises (ausgelobt durch die SEB AG), der das Thema „Temporäre Nutzungen in urbanen Räumen“ trug. In ihrem Kommentar des Gewinner-Projektes schreibt der Auslober: „Ist es nicht zuletzt die Gewissheit des ‚Wieder-Verschwindens‘, die ‚Temporäre Architektur‘ zunehmend interessant macht? Der Betrachter hat die Wahl, ob er froh ist, dass sie bald wieder weg ist, ob er die begrenzte Zeit genießt oder unbeteiligt verstreichen lässt. Die Chance ‚Temporärer Architektur‘ liegt in ihrem speziellen Wesen. Sie sollte anders ausgeführt werden als dauerhafte Bauwerke. Der Prozess des Verschwindens kann Bestandteil der Entwurfskonzeption werden, ohne behelfsmäßig zu wirken. Dies ist in dem eingereichten Projekt für Straßenkinder in Hannover in eindrucklicher Weise gelungen. [...] Die Anlage spiegelt mit ihrem temporären Charakter die temporäre Nutzung durch die Straßenkinder wider, verbunden mit einer experimentellen Architektur, fern von ‚bürgerlicher Baukunst‘“ (SEB 2004).

Bataille Monument, Kassel, 2002

Projekttitel:	Bataille Monument, Dokumenta11_Plattform5
Planer/Initiatoren:	Thomas Hirschhorn
Profession:	Künstler
Internetauftritt:	während der Documenta: www.bataillemonument.de
Ort:	Kassel-Nordstadt
Zeitraum:	8. Juni – 15. September 2002
Typus:	künstlerisch, sozial Schnittstelle Kunst, Architektur und Sozialarbeit
Raumproduktion:	symbolisch (Wahrnehmung), gesellschaftlich
Prinzip:	Künstlerische Intervention als Raum im Raum; zeitlich begrenztes Kunstprojekt im öffentlichen Raum, das mit Jugendlichen und Bewohnern des Stadtteils gebaut wurde
Vergleichsprojekte:	Work in Progress, Kawamata
Schlüsselbegriffe:	provisorischer Standort; nicht perfekt; das Unfertige; Basteln; Gleichzeitigkeit von Improvisation und Zielgenauigkeit; Sichtweisen irritieren; banale Materialien; Anregungen von außen; Raum in Raum.



Abb.5.19-21: Drei der acht Elemente des Monuments: Skulptur für Georges Bataille (li.), aus Verpackungsmaterial gearbeitet, Bibliothek und Fahrdienst zur Nordstadt Kassels

Das *Bataille Monument* war der Beitrag des Schweizer Künstlers Thomas Hirschhorn auf der Documenta 11 in Kassel im Jahr 2002. Es war ein zeitlich begrenztes Kunstprojekt im öffentlichen Raum⁵. „Das ‚Bataille Monument‘ will durch seinen Standort, seine Materialien und seine Ausstellungensdauer Fragen stellen und Raum und Zeit für Diskussion und Ideen schaffen“, sagt Hirschhorn über seine Arbeit (Hirschhorn 2002). Er fragte sich, ob er fähig ist, mit seiner Arbeit „Begegnungen zu machen“ und „Ereignisse zu erzeugen“ (ebd.). Hirschhorn geht es nicht um den Kontext. Er will keine Ideen für den öffentlichen Raum produzieren, sondern seine Arbeit den Bewohnern und Besuchern der Stadt zeigen (vgl. Hirschhorn 1997: 215f.). Er sucht daher öffentliche, unbeachtete „Nicht-Orte“ für seine Arbeiten aus, die auch irgendwo in anderen Städten oder in einem anderen Land stehen könnten. Für das *Bataille Monument* wählte er den Außenraum der Friedrich-Wöhler-Siedlung, einer sozial schwachen Wohngegend. Hirschhorn spricht von „provisorischen Standorten“ (ebd.: 216) seiner Skulpturen, da sie nach der Ausstellung wieder abgebaut werden.

Das Monument besteht aus acht Elementen: einer Skulptur, einer Bibliothek „Georges Bataille“, einer Bataille-Ausstellung, verschiedenen Workshops, einem Imbiss, einer TV-Station, einem Fahrdienst mit zwei Fahrzeugen und einer Website mit Webkameras (vgl. Hirschhorn 2002). Die fünf gebauten Standorte sind durch bunte Lichterketten miteinander verbunden und „zeichnen so einen imaginären Raum“ (Mack 2002: 46) nach. Die Stationen markieren einen für sich abgegrenzten Raum, der sich in den ihn umgebenden urbanen Raum einfügt (vgl. Saéz de Guinoa Waltinger 2002: 3). Hirschhorn will dem Raum im Raum eine eigene hierarchiefreie Autonomie geben und bewusst keine Beziehung zur Umgebung aufbauen (vgl. Hirschhorn 1997: 211). Gleichzeitig fügt sich sein Monument aber in das Leben der lokalen Gemeinschaft ein. Es entsteht eine Spannung zwischen der Autonomie des „Monumentes“ und seiner Wirkung vor Ort, zwischen Abstand und Nähe. Hirschhorn baute die fünf Stationen mit Hilfe eines Sozialarbeiters sowie mit Jugendlichen und Anwohnern, die für ihre Arbeit Geld bekamen und das Projekt während der Ausstellung betreuten. Selber bezeichnet sich Hirschhorn aber nicht als Sozialarbeiter: „Ich bin kein Quartier-Animator, für mich ist Kunst ein Werkzeug, um die Welt kennenzulernen; Kunst ist ein Werkzeug, um mich mit der Realität zu konfrontieren. [...] Das ‚Bataille Monument‘ soll Verbindungen ermöglichen und Bezüge schaffen, das ‚Bataille Monument‘ soll Menschen einschließen, es ist für ein nicht-exklusives Publikum gemacht“ (Hirschhorn 2002). Er erhebt keinen ästhetischen Anspruch, sondern will konfrontieren, Dialog schaffen, inspirieren und gesellschaftliche Zusammenhänge sichtbar machen (vgl. Mohr 2002). Hirschhorn versteht seine Arbeit „als Anregung von außen“ (Mack 2002: 46).

Sein Monument besticht nicht durch formale Perfektion; es strahlt eine Atmosphäre des Unfertigen aus. Dies entsteht durch die ausgewählten Materialien und die Art, wie Hirschhorn diese verarbeitet. „Seine Werke sehen aus [...] wie eine Bastelarbeit aus zufällig gefundenen Abfallmaterialien“ (Mohr 2002; vgl. auch Hirschhorn 1997: 211). Hirschhorn verwendete für das Monument in Kassel billiges Produktionsverpackungsmaterial der Konsumgüterindustrie, so z.B. Alufolie, Plastik, Karton, Plexiglas, Packpapier, Sperrholz, Kantholz, Spanplatten und viel Klebeband. Die Materialien betonen die zeitliche Begrenztheit seiner Arbeit. Es entsteht damit eine „Logik von Kurzlebigkeit, Akkumulation und potentieller ‚Offenheit‘“ (Rottner 2002: 108); er „irritiert Sichtweisen“ (Documenta 11, 2002). Die Materialien erscheinen banal, nichts sagend, zufällig und austauschbar. „Das Ergebnis zeigt eine erstaunliche Gleichzeitigkeit von plastischer Improvisation und thematischer Zielgenauigkeit, von Sozialarbeit und hohem intellektuellem Niveau“ (Vogel 2002).

dorfstadtwas, Leipzig, 2002-2003

Projekttitel:	dorfstadtwas
Planer/Initiatoren:	Olaf Mumm, Ralf Stier, Fränzi Walther, Bauhaus-Universität Weimar, in Zusammenarbeit mit der HTWK Leipzig, HTW Dresden und Kunsthochschule Burg Giebichenstein, Halle; Städtebaulicher Wettbewerb „Visionen Stadt 21“, ausgelobt vom Kulturkreis der deutschen Wirtschaft im BDI
Profession:	Architekten
Internetauftritt:	www.dorfstadtwas.de
Ort:	Leipzig
Zeitraum:	Ende 2002 bis Februar 2003
Typus:	planerisch, medial, forschend Schnittstelle Internet und Architektur/Planung
Raumproduktion:	symbolisch, gesellschaftlich
Prinzip:	urbanistisch-künstlerisches Experiment; interaktive Form der Stadtplanung mittels Internet und Innestadtaktionen; Beteiligung über eMail
Vergleichsprojekte:	Urban Catalyst (Internetplattform)
Schlüsselbegriffe:	interaktive Form der Stadtplanung; lernend Stadt bauen; Prozess in Aktionsstufen; Experiment als Beweis; Bürger als handelndes Subjekt; Lernprozess; Ideenpotential ohne Stift und Plan erkunden; Überprüfen von Fragen; Suche nach Neuem; Anreiz zum „Kochen ohne Kochbuch“ (=Improvisation); Fragen werden gestellt.



Abb.5.22-25: Drei Aktionsstufen von *dorfstadtwas*

Das Projekt *dorfstadtwas* entstand im Rahmen eines Wettbewerbs zu neuen Lösungsansätzen und Visionen für die städtebauliche Neugestaltung eines Leipziger Gründerzeitquartiers. Ausgangspunkt ist die zunehmende Suburbanisierung der Landschaft, Bevölkerungsrückgang und der damit einhergehende Wohnungsleerstand vor allem in ostdeutschen Städten. Das Projekt ging daher der Frage nach, „wie diese Entwicklung auf lange Sicht zur Chance in einem gerade beginnenden, tief greifenden Stadtumbauprozess werden könnte“ (dorfstadtwas 2003). Ziel von *dorfstadtwas* war es, „neue Möglichkeiten [von] Wohnen und Arbeiten, Stadt und Landschaft, Urbanität und Mobilität auf experimentelle Weise zu verbinden resp. neu zu entwickeln“ (ebd.).

Das Projekt stellt sich selber als „künstlerisch-urbanistisches Experiment“ (ebd.) vor, dessen Ergebnisse dem Beweis dienen sollen, dass „heute existierende Strukturen veraltet sind“ (ebd.) und nicht die Politik, sondern die Stadtbürger selber bestimmen sollten, wie und wo sie leben wollen. Das Projekt erprobte Ende 2002 bis Anfang 2003 in drei Phasen eine interaktive Form der Stadtplanung mittels Internet, medialer Stadtpräsenz, Innenstadtaktionen sowie aufbereitenden Workshops. Die interaktive Form sollte den Bürgern die Möglichkeit geben, ihre eigene Traumstadt zu gestalten. Der Bürger soll zum „Stadtakteur“ und zum „handelnden Subjekt“ werden (ebd.); er soll „lernend Stadt bauen - vorerst im Raum des Internets“ (ebd.). Die Initiatoren des Projekts leiten ihre Philosophie von der Aussage des niederländischen Architekten Hermann Hertzberger ab: „Architekten müssen allen Nutzern die gleichen Möglichkeiten geben, ungleich sein zu dürfen“ (Hertzberger 1980 in dorfstadtwas 2003). In ihrem Exposé zum Projekt schreiben sie außerdem: „Träge Strukturen sind nicht in der Lage, dem Individuellen gerecht zu werden: ‚also kein Kochen streng nach Kochbuch!‘ [...] Das Projekt ‚dorfstadtwas‘ versteht sich als Anreiz zum Kochen ohne Kochbuch, stellt aber jedem die Küchen-Grundausrüstung zur Verfügung. Kochen in der Stadt wird billiger und kreativer als auf der grünen Wiese. [...] Durch die gegebene Ausrüstung und die vorhandenen ‚Ingredienzien‘ wird eine völlige Gestaltungsfreiheit vermieden“ (dorfstadtwas 2003).

Kern des Projektes war die Internet-Plattform www.dorfstadtwas.de, deren Zugang durch Webstations einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde. Alle Ergebnisse, Prozesse und Diskussionen fanden auf der Website statt und wurden dort sichtbar. Das Projekt gliederte sich in drei zeitlich aufeinander folgende Aktionsstufen, die das Thema von verschiedenen Seiten beleuchteten: In der ersten Stufe wurde das Stadtgebiet Leipzigs mit großflächigen Plakatwänden bespielt. Durch provokative Aufrufe wie „hau endlich ab...“ sollte das Interesse bei den Bürgern geweckt und sie animiert werden, ihre Ideen, Wünsche und Visionen zum Thema Wohnen und Leben im Internet darzustellen. „Die Diskussionsebene ohne Stift und Plan vermeidet die Angst vor dem ‚Weißen Blatt‘, öffnet die Köpfe für neue Gedanken, eröffnet ein Ideenpotential“ (ebd.), so die Initiatoren des Projektes. Begleitet und unterstützt wurde die Aktion durch lokale Medien. In der Aktionsstufe 2 sollte sich jeder Angesprochene in Leipzig einen Ort suchen, an dem er gerne wohnen möchte. Damit sollte überprüft werden, ob mit den Aussagen der Bürger ein neuer Masterplan für Leipzig entstehen und ob er zu Neuem führen würde. In der letzten Aktionsstufe, konkret im Quartier, sollten die Teilnehmer ihr eigenes Haus ohne einengende Regeln bauen. Als Medium diente ein virtuelles, interaktives 3-D Quartiers-Informationssystem als Spielbrett auf www.dorfstadtwas.de. In dieser Phase sollte die Frage geklärt werden, ob dies zu einer neuen Planungskultur führen würde. Im Februar 2003 fand eine zweiwöchige Ausstellung in der Leipziger Innenstadt statt. Über verschiedene Medien (Video, Modell, Pläne, Poster, etc.) wurden alle Ergebnisse der Öffentlichkeit vor- und zur Diskussion gestellt.

Hier entsteht, ErsatzStadt, Berlin, 2003

Projekttitlel:	Hier entsteht
Planer/Initiatoren:	Jezko Fezer und Mathias Heyden sowie ein Projektteam an der Universität der Künste Berlin, Studiengang Architektur; Projekt im Rahmen von „ErsatzStadt“
Profession:	Architekten
Internetauftritt:	www.etuipop.de/ersatzstadt/
Ort:	Pavillon neben der Berliner Volksbühne, Berlin
Zeitraum:	28. Juni - 12. Juli 2003
Typus:	architektonisch, sozial Verknüpfung von Theorie und Praxis
Raumproduktion:	praktisch-instrumentell, gesellschaftlich
Prinzip:	temporäres Bauexperiment und Diskussionsraum für soziale Mitbestimmung; Strategie partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung in nutzungsöffener Baustruktur
Vergleichsprojekte:	Rural Studio; Work-in-Progress, Kawamata
Schlüsselbegriffe:	Diskussionsplattform; Selbstbau; ungeplantes Bauen; Work-in Progress; flexible, nutzungsöffene Baustruktur; unvorhersehbarer Prozess; Raum in Raum; neue Ästhetik; interpretierbare Situationen; einfache Architektur; Mängel akzeptieren; wechselseitige Beeinflussung von Raum und Raumproduzenten; Schaffung von Möglichkeiten



Abb.5.26-28: Temporäres Bauexperiment *Hier entsteht*, ErsatzStadt

Der Projekttitle *Hier entsteht* ist programmatisch zu verstehen, als Work-in-Progress. *Hier entsteht* war ein temporäres „Bauexperiment“ (metroZones 2004: 8) neben der Volksbühne Berlin. Es war ein Experiment selbst bestimmten Wohnens, offener Raum für Spontanansiedlung und für „ungeplante Bauten und spontane Aktivitäten“ (Fezer & Heyden 2003). Es verstand sich als „Plateau zur Aneignung“ (Ersatzmedia 2005). Die räumliche Aktion stellte eine Diskussionsplattform dar, auf der „Möglichkeiten einer offenen und auf Beteiligung angelegten Planung und Praxis“ (Fezer & Heyden 2003)⁶ erörtert wurden. Es sollte außerdem ein Stadtplan zur Erkundung eines partizipativen Berlins vorbereitet werden. *Hier entsteht* war also gleichzeitig temporäre Installation zur räumlichen Aneignung und temporärer Diskussionsraum, eine Verbindung von Theorie und Praxis fand statt.

Für 14 Tage wurde eine zweigeschossige 200 m² große Plattform aufgebaut. Es sollte eine „nutzungsoffene Baustruktur“ (Ersatzmedia 2005) entstehen, die interpretierbare Situationen entstehen lassen sollte, flexibel und offen für Veränderungen und Erweiterungen. Um diese Offenheit zu erreichen, wurde eine einfache Architektur(sprache) gewählt: Kern des temporären Baus war ein legitimierter Gerüstbau aus Stangen und Metall, von einer Gerüstbaufirma aufgestellt, mit Anschlussmöglichkeiten für weitere raumbildende Elemente und technische Infrastruktur. Danach baute ein studentisches Projektteam der Universität weiter, zusammen mit jedermann, der helfen wollte. Es wurden außerdem unterschiedliche Personen und Initiativen eingeladen, sich am Bauprozess zu beteiligen und den Ort zu bespielen. Es wurde mit einfachen Mitteln gebaut: mit Dixie-Klos, einfacher Theatertechnik, Klettband; Menschen brachten Holz, Werkzeuge und Möbel mit (vgl. metroZones 2004: 9). „Es ist nicht vorherzusagen, was genau in diesen zwei Wochen entstehen wird, wie dieses Labor des temporär, selbstbestimmten Bauens aussehen wird und was dort wirklich stattfindet“ (Ersatzmedia 2005).

Entstanden sind eine Vielzahl von räumlichen Veränderungen, Ergänzungen und Aktivitäten mit einer ganz eigenen Ästhetik: Es wurden Hütten innerhalb des Gerüsts gezimmert, Kräutergärten angelegt, Rollrasen verlegt, ein Open-Air-TV-Studio installiert, es entstand ein Hotel und eine Gartenschlauchdusche, es wurden Spontankonzerte, Aufführungen und Grillabende gehalten, es war politische Diskussionsplattform und Sonnendeck (vgl. metroZones 2004: 9). Durch das Bauexperiment ist ein öffentlicher Raum im öffentlichen Raum entstanden, in dem Dialog und Kommunikation angeregt wurde.

Das Experiment ist in einen theoretischen Rahmen eingebettet. Jezko Fezer und Matthias Heyden vertreten eine differenzierte Planungsphilosophie: „Die Bedingungen, unter denen Stadt und Wohnraum entstehen, sind zu uneinsichtig, komplex und dynamisch, als dass die Idee von zeitlich-räumlicher Kontrolle und Fixierung von Raum aufrecht erhalten werden könnte. Raum und darin Enthaltene beeinflussen sich wechselseitig. [...] Konzepte, die Rückkoppelungsprozesse ermöglichen, Mängel akzeptieren, die Schaffung von Möglichkeiten fertigen Lösungen vorzuziehen, die prozess-orientiert arbeiten, flexible Raumkonzepte anbieten und letztlich die Beteiligung unterschiedlicher Gruppen fördern, beziehen sich auf diese Erfahrung“ (Ersatzmedia 2005). Globalisierung wirkt, so Fezer und Heyden, immer mehr auf die regulierte Form des europäischen Stadtmodells und produziert Metropolen jenseits von Planbarkeit und Kontrolle, die die Effektivität herkömmlicher Planungsinstrumente in Frage stellt (vgl. Fezer & Heyden 2004: 22f.). Um mit Unvorhersehbarkeit umzugehen, sehen sie Lösungsansätze in partizipativen Strategien. Intention von *Hier entsteht* war es daher, als Dreigespann aus gebautem, experimentellem Raum mit partizipativem Ansatz, Ausstellungen und Diskussionsplattformen neue Perspektiven aufzuzeigen.

Beyond Leidsche Rijn, Utrecht/Niederlande, seit 2003

Projekttitel:	Beyond Leidsche Rijn, de Vinex-opgave voor de kunst
Planer/Initiatoren:	Beyond; unterstützt vom Department of Cultural Affairs, DMO Municipality of Utrecht mit Beteiligung von: SKOR (Foundation of Art and Public Space), the Ministry of Housing, Spatial Planning, and the Environment – IPSV Programme, K.F. Hein Foundation, Elise Mathilde Fund, Property Development Leidsche Rijn.
Profession:	Interdisziplinäres Team aus Künstler, Architekten und Historikern
Internetauftritt:	www.beyondutrecht.nl/ www.parasiteparadise.nl/
Ort:	Leidsche Rijn, Gemeinde Utrecht
Zeitraum:	Ideen und Szenario 2001, seit 2003 Realisierung von Projekten
Typus:	künstlerisch, architektonisch, landschaftsarchitektonisch, kommerziell Verbindung von Kunst und Stadtplanung
Raumproduktion:	praktisch-instrumentell, ökonomisch, gesellschaftlich
Prinzip:	Kunst als treibende Kraft für Stadtentwicklung; den städtebaulichen Entwicklungsprozess mit dauerhaften Kunstprojekten, temporären Projekten und Interventionen künstlerisch zu untersuchen, zu begleiten und anzustoßen; experimentelle Stadtplanung; Parasites; light urban development
Vergleichsprojekte:	Parasite Foundation; Projekt „Amsterdam Noord“, Urban Catalyst
Schlüsselbegriffe:	Szenario; Brutplatz; Parasites; Mini-Architektur; Kunst als treibende Kraft; colonising process; community under construction“; light urban development; Verweis auf/Ideen für die Zukunft



Abb.5.29-31: Elemente von *Beyond*: „The Parasol“/„Mobile unit – shed“ (Daniel Milohnic & Dirk Paschke + Resonatorcoop, re.), „CampingFlat“ (Kevin van Braak, li. oben) und „Mobile Linear City“ (Vito Acconci, li. unten)

Beyond ist ein mehrjähriges Kunstprojekt in Leidsche Rijn, größter Vinex Standort in den Niederlanden⁷ für ca. 90.000 Einwohner. Ziel war es, den städtebaulichen Entwicklungsprozess künstlerisch zu untersuchen, zu begleiten und anzustoßen. Dies wurde 2001 im Szenario „Beyond Leidsche Rijn, the Vinex assignment for art“ schriftlich festgelegt (vgl. Colenbrander 2001). Kunst wird hier nicht als autonomes Zeichen verstanden, sondern eng verwoben mit Architektur, Landschaftsarchitektur und Stadtplanung durch „dynamic and mostly temporary interventions“ (Dölle 2005: 33). Der gestaltenden Kunst wird dabei eine treibende Kraft und Ausgangspunkt für das neue urbane Leben im neuen Stadtteil zugeschrieben. Die Aktivitäten und Projekte, die von *Beyond* initiiert werden, sollen Raum für Ungeplantes und Unreguliertes geben, verschiedene Disziplinen integrieren sowie als „breeding ground“ (Beyond 2005), als Brutplatz für Neues dienen. Strategische Fragen von *Beyond*, die im Szenario für Leidsche Rijn formuliert worden sind, waren z.B.: Wie kann Kunst zur Diskussion um den öffentlichen Raum beitragen und welche sozialen Entwicklungen entstehen im Quartier? (vgl. Colenbrander 2001).

Beyond startete 2003 mit sowohl dauerhaften als auch temporären Kunst- und Architekturprojekten, die in sechs unterschiedliche Kategorien unterteilt wurden: Action Research, Parasites, Looping, Director Artists, Artist Houses und White Spots. Hervorzuheben sind „Parasites“ und „White spots“. „Parasites“ wird hier als übergeordneter Begriff für „mobile architecture and experimental forms of light urban development; [...] require very few facilities“ (Beyond 2005) verstanden. Parasites eröffnen einen neuen Planungszugang, in dem nicht alles vorher festgelegt wird. Sie sollten in Leidsche Rijn neue und unerwartete Funktionen einführen, um dem neuen Stadtteil Leben einzuhauchen. Die Kategorie „White spots“ reagiert auf die Tatsache, dass Leidsche Rijn nicht in einem Schritt gebaut wird. undefinierte und noch nicht entwickelte Gebiete werden in den ersten Jahren den Stadtteil dominieren. Mit „White spots“ wird diesem Prozess Rechnung getragen, indem nach leeren Räumen und Parzellen gesucht wird, um sie für temporäre Kunstprojekte und andere Aktivitäten zu nutzen. Nach Beendigung dieser zeitlich befristeten Projekte, wird *Beyond* die Grundstücke verkaufen, um auf ihnen Gebäude errichten zu können.

In der Kategorie „Parasites“ wurde vom 1. August bis 28. September 2003 das Projekt „Parasite Paradise“ durchgeführt. Unter diesem Titel haben Künstler und Planer aus verschiedenen Ländern ein Dorf aus 25 temporären Architekturen errichtet. Die flexiblen und beweglichen Bauten formen eine Siedlung, die mit unterschiedlichen Funktionen ausgestattet ist, die eine Siedlung braucht, um lebendig zu sein: Sie reichen vom Übernachten im stapelbaren Campingplatz oder „Parasitenhotel“, über das Büro, Kinos, eine Farm vom Atelier van Lieshout bis hin zum Freiluft-Restaurant (vgl. Parasite Paradise 2005). Man spielt also Dorf bzw. Mini-Stadt; allerdings muss man dafür Eintritt bezahlen, um in den umgrenzten Bereich eintreten zu dürfen. „Parasite Paradise“ kann als „Freiluft-Ausstellung zu temporärer Mini-Architektur“ (BauNetz 2003b) umschrieben werden. Die Initiatoren des Projektes sehen „die Mini-Stadt als Ausdruck des Veränderbaren, als utopischen Ort von Künstlern und Architekten, an dem ‚Wohnen, Arbeiten und Zusammenleben von morgen‘ sichtbar werde“ (ebd.). Das animierte Dorf „Parasite Paradise“ kann als Teil des „colonising process“ (Dölle 2005: 34) von Leidsche Rijn und als „community under construction“ (ebd.: 37) gesehen werden. Andere Elemente wie „Paper Dome“, temporäres Theater des japanischen Architekten Shigeru Ban dienen als „warm-up“ (ebd.) der lokalen Bevölkerung für folgende kulturelle Projekte. „Beyond breaks fresh ground for art producing new prototypes of urbanisation strategies and community functions“ (ebd.).

Mein Platz!, Düsseldorf, 2004

Projekttitlel:	Mein Platz!
Planer/Initiatoren:	Verena Gerdesmeier und Patrick Stührenberg; 1. Preis des Studenten wettbewerbs „Temporäre Architektur“ der Landesinitiative StadtBauKultur NRW, Ministerium für Städtebau und Wohnen, Kultur und Sport und dem Stadtplanungsamt Düsseldorf im Rahmen der Initiative PLATZDA!
Profession:	Architekturstudenten der Fachhochschule Münster
Internetauftritt:	während des Projektes: www.meinplatz2004.de
Ort:	Gustaf-Gründgens-Platz, Düsseldorf
Zeitraum:	10.-26. September 2004
Typus:	architektonisch, landschaftsarchitektonisch
Raumproduktion:	praktisch-instrumentell, durch aktives Spiel,
Prinzip:	Temporäre, architektonische Intervention im öffentlichen Raum
Vergleichsprojekte:	Work in Progress, Kawamata
Schlüsselbegriffe:	flexible Strukturen; Orte wahrnehmbar machen, gewohnte Sichtweisen aufbrechen; Impulse für weiteren Planungsprozess; Potentiale des Ortes fördern; Diskussionsplattform; innovative Impulse; soziales Experiment



Abb.5.32-34: *Mein Platz!* im Entwurf (li.) und in seiner Umsetzung (re.)

„Bauen auf Zeit ist immer dann gefragt, wenn die Lösung nicht auf der Hand liegt oder ein Ort nur für eine kurze Zeit sein Gesicht verändern soll“ (Europäisches Haus der Stadtkultur e.V. 2005a). Vor diesem Hintergrund ist das Leitprojekt „Temporäre Architektur an besonderen Orten“ der Initiative StadtBauKultur NRW entstanden: Ausgewählte Orte sollen durch temporäre Eingriffe und flexible Strukturen in neuem Licht erscheinen und dadurch für die Öffentlichkeit wahrnehmbarer gemacht werden. Der öffentliche Raum soll „als Kommunikationsort über das Fachpublikum hinaus“ (Mein Platz 2004) wiederentdeckt werden. „Die Aktion soll ferner gewohnte Sichtweisen aufbrechen und Impulse für den weiteren Planungsprozess geben“ (ebd.). In einem Wettbewerb wurden Studenten aus verschiedenen Hochschulen in NRW aufgefordert, kreative Ideen für die temporäre Umgestaltung des Gustaf-Gründgens-Platzes in Düsseldorf zu entwickeln. Es sollte ein temporäres Platzbild entstehen, das die Potenziale des Ortes aufgreift, den Platz belebt und Hinweise auf seine künftige Gestaltung gibt. „Experimente sollen im Projekt ‚Temporäre Architektur‘ Anlass bieten, neue Lösungen für schwierige Situationen zu finden“ (Schlei 2004).

Die Gewinner des Wettbewerbs, Verena Gerdesmeier und Patrick Stührenberg, wandten sich mit ihrer Idee *Mein Platz!* direkt an die Düsseldorfer Bevölkerung. Vom 10. bis 26. September 2004 konnte jedermann für einen Euro Nutzungsrechte für einzelne, mindestens 4 m² große Claims des Gustaf-Gründgens-Platzes im Internet über www.meinplatz2004.de mieten bzw. ersteigern. Dem „Mieter“ war es freigestellt, seine Fläche zu nutzen und zu gestalten: „Spielen, verkaufen, musizieren, ausruhen. Kommerziell nutzen, privat vergnügen. Die Stadt mitgestalten, selbst entscheiden, was passiert (Mein Platz 2004). In der Realisation wurde der Platz eingeebnet, mit Holzpaletten zu einer ca. 3.500 m² großen Plattform belegt und mit kostenlosen Stromanschlüssen versehen. Außerdem wurde eine Infobar in Form eines Containers auf dem Platz aufgestellt. Den Preisträgern ging es darum, die Bürger mitgestalten und -entscheiden zu lassen, was passieren soll. Sie wollten mit ihrem Beitrag die Diskussion um die Nutzung und mögliche künftige Gestaltung des rund 3.500 Quadratmeter großen Platzes beleben. Ziel war es, am Ende der Veranstaltung möglichst viele und unterschiedliche Nutzungsideen sowie innovative Impulse für den Gustaf-Gründgens-Platz gesammelt zu haben. In einer Abschlussveranstaltung sollten dann verschiedenen Fragestellungen diskutiert werden: „Hat ‚Mein Platz‘ als Bühne für die Düsseldorfer gedient, hat das Projekt Kommunikation erzeugt, hat es Kultur und Kommerz hervorgebracht? Haben die Bürgerinnen und Bürger die Initiative ergriffen, sich eingemischt, haben sie sich diese ungewöhnliche Form der ‚Privatisierung‘ zunutze gemacht? War ‚Mein Platz‘ wirklich Bau- und Stadtkultur zum Anfassen und Mitmachen?“ (ebd.) und „Welche Art öffentlichen Lebens generiert der private, durch Kauf legitimierte und womöglich täglich neue Gebrauch öffentlichen Raums?“ (Europäisches Haus der Stadtkultur 2005b: 55).

Rund 90 Aktionen haben auf dem Platz stattgefunden und insgesamt wurden 899 Quadratmeter vermietet. Die Aktionsideen reichten von Möbelpräsentationen, über das Anbieten von Waren bis hin zu künstlerischen Projekten; ein Händler verkaufte Schallplatten, eine Band spielte, Geburtstagsgrüße und –überraschungen wurden übermittelt, ein DJ legte Platten auf und eine Bar wurde eröffnet (vgl. Mein Platz 2004). Die „temporäre Architektur“ wurde als „kulturelles und soziales Experiment“ (Europäisches Haus der Stadtkultur 2005b: 55) bezeichnet. Die veränderte Materialität des Platzes empfanden die Bürger als positiv: „Schon beim Aufbau formulierten vorbeiflanierende Düsseldorfer, dass die Einebnung des Platzes und neue Materialität ‚doch vielleicht auch in Zukunft so bleiben sollten‘“ (Andres 2005: 65).

5.2 Work in Progress Zug, Schweiz, 1996-1999

5.2.1 Projektbeschreibung

Projekttitle:	Work in Progress Zug
Planer/Initiatoren:	Tadashi Kawamata
Profession:	Künstler
Internetauftritt:	www.kunsthausezug.ch/04_Sammlung/sammlungrechtskawa.html www.stadtzug.ch/dl.php/de/20040303130439/KunstfuehrerZug.pdf
Ort:	Zug, Schweiz
Zeitraum:	1996-1999, bis heute andauernd
Typus:	künstlerisch, sozial Verbindung von Kunst, Gesellschaft und Planung
Raumproduktion:	symbolisch, praktisch, gesellschaftlich
Prinzip:	Interventionen im öffentlichem Raum; ergebnisoffene prozesshafte Arbeitsweise: Work in Progress
Vergleichsprojekte:	Bataille Monument, Thomas Hirschhorn
Schlüsselbegriffe:	Work in Progress; heilsame Eingriffe; Raum öffnen; Ortsbild ins Reine zeichnen; Hier und Jetzt; Ortsbezug; Publikum als Partner; dialogisches Vorgehen; Aktions-Reaktions-Spiel; „rollende Planung“; ergebnisoffene prozesshafte Arbeitsweise; das Provisorische; Minor architecture; un scharfes Bild; ungewöhnliche Forschung und Planung; neue Blickwinkel durch kleine Eingriffe auf vermeintlich Bekanntes; Gewürz; Ideenskizzen; entwerfen ohne Entwurf; entwerfen und eingreifen im Verlauf des Machens; Spaziergänge zur Ortserkundung; Wahlmöglichkeiten; mit Neuem Neues ans Licht bringen; Raum lesbar machen



Abb.5.35: Brüggl Lakeside Promenade: Terrasse

*„Er ist einfach da. Er hat zuvor niemandem gefehlt.
Aber nun, da er da ist, gibt er einem das Gefühl:
Wäre er es nicht, es würde uns etwas fehlen.
Ja, uns fehlt etwas, aber nun ist es da, der Spur nach,
wir atmen etwas leichter und wissen nicht warum.“*

Adolf Muschg 2000: 11



Abb.5.36: Hölzerner Stationenweg durch Zug, Passage zum Kunsthaus

Tadashi Kawamata, 1953 auf Hokkaido in Japan geboren, ist bekannt für seine kurzlebigen architektonischen Strukturen sowie für seine ungewöhnliche Art der Forschung und Planung (vgl. Harvard College 2003). Bevor er mit seiner Arbeit in Zug begann, hatte er seit den 1970ern bereits weit über 100 temporäre Installationen in der ganzen Welt realisiert⁸ und sein Leben mit der künstlerischen Praxis als „Travelling Space“ (Haldemann 2000: 36) verbunden. Seine Arbeiten unterliegen dem zeitlichen Vergehen, und in dem Prozess ihres Verschwindens verändert sich auch ihre Umgebung stetig. Wichtig ist ihm die Beziehung zwischen Design und Planung städtischer Strukturen und den Menschen, die diese Räume nutzen. Kawamatas Arbeitsmethoden basieren auf Zusammenarbeit und erfordern eine intensive vorbereitende Untersuchung und Dokumentation. Er analysiert sorgfältig die urbanen Gegebenheiten, studiert die Geschichte jeder Stadt, in der er arbeitet und lässt lokale Bürger in jedem Stadium seiner öffentlichen Projekte partizipieren. „Kawamata’s structures function less as public sculptures than as commentary on the demographics, architectural style, and social habits that characterize a particular urban milieu. He has described them as interventions that act on a neighbourhood like so much noise“ (Harvard College 2003). Während Kawamatas Arbeiten zuvor vom Werkprozess eines Auf- und Abbaus geprägt, also tatsächlich temporär waren, konnte er in Zug erstmals über einen längeren Zeitraum an einem Ort arbeiten und immer wieder an diesen zurückkehren. „Gefragt war also kein einmaliges Gastspiel eines ‚Global Players‘, sondern der Mut, mit der Öffentlichkeit einer unbekanntes Kleinstadt [...] das Abenteuer einer gemeinsamen Reise zu wagen, deren Verlauf für alle höchst ungewiss war“ (Haldemann 2000: 37).

Der Vorschlag, den Kawamata für Zug entwickelte war ein absichtlich unscharfes Bild: „Es war offen genug, um modifiziert und konkretisiert werden zu können, und diente dennoch als klares Leitbild“ (ebd.). In Zusammenarbeit mit verschiedensten Institutionen, Gruppierungen und Personen schuf er einen hölzernen Stationenweg⁹ durch Zug. Diese hölzerne Passage mit fünf Installationen führt vom Kunsthaus Zug durch die Altstadt, entlang der Seepromenade bis hin zu einem Naturschutzgebiet. Weg und Installationen entstanden in einem mehrjährigen *Work in Progress*. Ergänzt werden sie durch Sitzgelegenheiten, Badehäuschen und Sichtschutzwände im Strandbad sowie einem Steg in den Zuger See. Neben seinen neuen Gehwegen in Zug gibt es immer auch noch die alten. Er möchte den Leuten damit die Wahl lassen. „Ich stelle ihnen zusätzlichen Raum zur Verfügung, ein Angebot. Ich sage immer, wenn die Leute in Zug einige der Bauten hassen, dann nehmt sie einfach wieder weg“ (Kawamata 2000: 137). Seine Installationen sind reversibel, ohne sich einer Verantwortung zu entziehen. Sie verschmelzen nicht mit

dem Bestehenden, sondern sind als nachträgliche Ergänzungen erkennbar. Es findet ein Eingriff statt, der aber sehr behutsam geschieht. Die „Fragilität der Konstruktion nahm wieder viel von der Aggressivität zurück und wirkte versöhnlich, gleichsam wie eine Entschuldigung für das ungehörige Treiben inmitten der bewohnten Stadt“ (Ullrich 1996). Auf diese Weise entwickeln Bestand und Intervention „eine Beziehung des Vertrauens und des gegenseitigen Respekts, weil deutlich wird, dass sie sich ergänzen und keineswegs ausschließen. Wenn man also von Interventionen spricht, so sind dies sehr heilsame Eingriffe, deren Motiv die Sehnsucht nach Einklang, Harmonie und Vertraulichkeit ist, die angesichts unserer Städte nicht mehr zu finden ist“ (ebd.).

Es ist schwer, Kawamatas Arbeit in Zug genau zu betiteln. Der schweizerische Schriftsteller Adolf Muschg möchte sie „zuerst ‚Arbeit‘ nennen, nicht ‚Kunst‘ oder gar ‚Installation‘“ (Muschg 2000: 10). Oskar Bächtli, Professor für Kunstgeschichte an der Universität Bern, benennt sie als Projekt bzw. Projektarbeit und verweist auf Künstlergruppen in New York der 1980er Jahre, die mit künstlerischen Aktivitäten auf der Straße Kritik und Aufklärung betrieben¹⁰. „Diese meist kollektiven Aktivitäten zielten nicht auf die Erschaffung von Werken, die den Anspruch auf Konservierung erheben, sondern auf eine unmittelbare Wirkung beim Publikum“ (Bächtli 2000: 162). Kawamatas Arbeit ist also kein abgeschlossenes Werk, sondern beschreibt einen offenen Prozess, in den immer wieder eingegriffen werden kann.

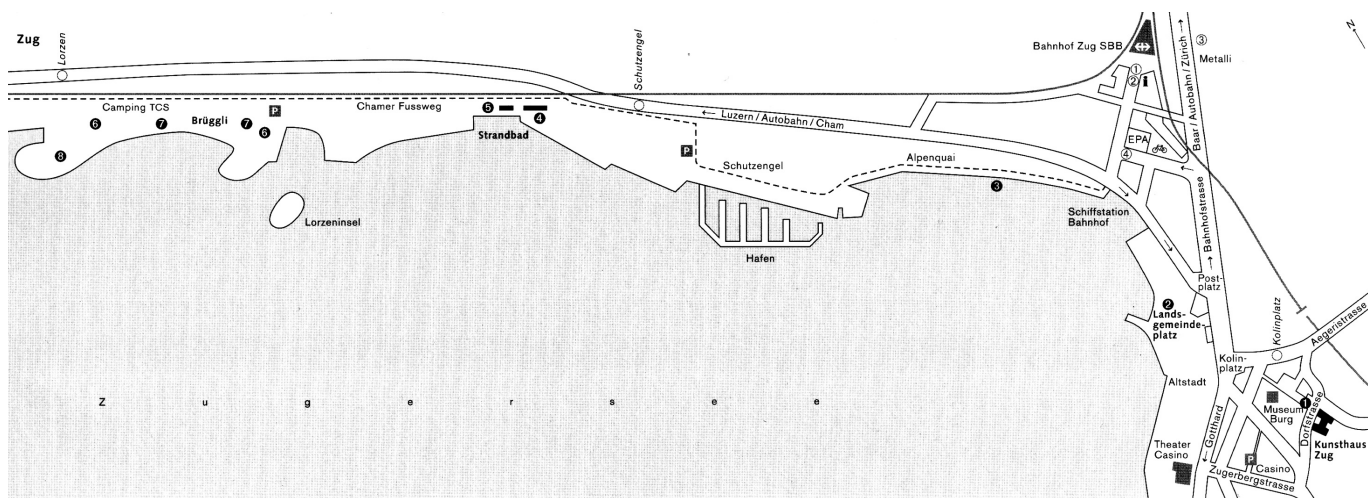


Abb.5.37: Wege und Stationen von Work in Progress in Zug: 1 Passage to the Kunsthause, 2 Landsgemeindeplatz, 3 Jetty for Yellow, 4 und 5 Wall and Huts at Strandbad, 6, 7 und 8 Bruggli Lakeside Promenade, 9 Schulhaus Sternmatt II, Baar



Abb.5.38: Wooden Circle Benches

Da das Projekt nach Kawamatas Wirken in Zug 1999 nicht beendet und rückgebaut wurde, gibt es noch immer die Möglichkeit, es vor Ort zu erleben: Nähert man sich im Jahr 2005 vom Hauptbahnhof der Altstadt und dem Zuger See, so trifft man als erstes auf den Landsgemeindeplatz. Ein Teil des Platzes, der überwiegend aus Kopfsteinpflaster besteht, ist als Arena ausgeführt, die sich in Stufen zum See öffnet. Diese Arena zeichnete Kawamata 1997 mit seinen „Wooden Circle Benches“ nach, indem er sie mit Holz bedeckte. Er wollte die Sitzstufen durch die neue, warme Unterlage nutzbarer machen. Dem neutralen Betrachter bietet sich ein harmonisches Bild der Verschmelzung von Holzintervention und Bestand. Durch die Verwitterung hat das Holz über die Jahre eine silbergraue Farbe angenommen und passte sich so dem grauen Stein seiner Umgebung an. Dennoch, gerade bei Sonnenschein, heben sich die Holzlinien hervor und leuchten.

Auch der Steg, der das Kunsthaus Zug entlang Wegen und Burgbach mit dem Burgbachplatz verbindet („Passage to the Kunsthaus Zug“, 1997), ist mittlerweile farblich mit seiner Umgebung verwachsen. In seiner Form und Führung weckt der hölzerne Steg allerdings Irritationen: Er durchkreuzt Wege, schließt Eingänge (z.B. den zur Burg) ein und ragt über die bestehende Uferkante des tiefer liegenden Baches. Der vom Kunsthaus abfallende Holzweg unterstreicht durch seine Stufen den Höhenunterschied. Die Passanten scheinen diesen alternativen Weg gerne zu benutzen.

In Richtung Westen, stadtauswärts am See entlang, gelangt man zum Strandbad, welches Kawamata 1998 durch „Wall and Huts at Strandbad“ ergänzt hat. Das Bad wird nach außen durch eine hölzerne Wand abgegrenzt, die Öffnungen zum Durchblicken lässt. Irritierend ist auch hier die Formensprache: Die Holzbretter und Balken sind nicht akkurat horizontal und parallel in gleichen Abständen übereinander angebracht, sondern schief, überlappen sich und lassen unregelmäßige Sehschlitze in das Innere des Bades frei.

Weiter am See entlang kommt man zum Naherholungsgebiet „Brüggli“, in das Kawamata 1998 seine Holzstege und Pavillons setzte („Brüggli Lakeside Promenade“). Wie auch bei seinen anderen Interventionen in Zug, spürt er hier die verborgenen Qualitäten des Geländes nach: Er markiert Ausblicke auf Zug, die vorher übersehen worden waren, zieht Höhenlinien nach oder verbindet verschiedene Niveaus und bietet Stege in unterschiedlichen Höhen zum individuellen Gebrauch an. Da die hölzernen Gegenstände nicht ganz eindeutig und ihre Funktion nicht direkt vorgegeben ist, sind sie offen für die Aneignung der Nutzer. Stege werden für ruhige Tätigkeiten wie liegen, sitzen, picknicken wie auch für sportlich, bewegungsorientierte Tätigkeiten



Abb.5.39: Die Passage zum Kunsthaus schließt den Burgeingang ein



Abb.5.40: Öffnungen und Durchblicke durch die hölzerne Wand



Abb.5.41-43: Brüggli Lakeside Promenade: Wege und Terrasse

wie darauf laufen, fahren oder Kunststücke mit dem BMX-Rad üben benutzt. Im Gegensatz zum oft kalten und feuchten Boden und Rasen drumherum sind die Holzwege und Holzplateaus trocken und warm und werden daher gerne angenommen. Ohne Kawamatas Angebote wäre die Nutzungsvielfalt bei Weitem nicht so reich. Sie würde sich auf das Hunde Ausführen und Sitzen auf den Bänken beschränkt. Durch die vielseitige und starke Benutzung scheinen Kawamatas Ergänzungen nicht Fremdkörper in ihrer Umgebung zu sein.

Mit Jugendlichen traf Kawamata in Baar, einem Ort nahe Zug zusammen. Kawamata arbeitete hier mit freiwilligen Schülern und Lehrern während eines einwöchigen Workshops. Entstanden ist dort rund um das Schulhaus Sternmatt II das Projekt „School Pass Structure“, welches später nach Wünschen und Vorschlägen der Schüler ergänzt wurde: Es entstanden Bänke und Tische, ein Kiosk für den Bäcker und ein Steg.



Abb.5.44: Nutzung der Wege an der Lakeside Promenade

Kawamata deutet immer nur an: So z.B. wenn er um ein Beachvolleyballfeld einen hölzernen Steg als Rahmen legt, den man als Tribune und Zuschauerraum interpretieren kann. Oder ein Holzsteg inmitten einer Wiese, der zwei unterschiedliche Niveaus verbindet. Er liegt inmitten einer Wiese, verbindet nicht zwei Wege und will doch sagen, hier besteht eigentlich eine Verbindung. Und tatsächlich, die Leute begehen diesen angebotenen Weg und ergänzen ihn. Oder zwei vertikale Holzscheiben, die als doppelter Paravent einen Sichtschutz bieten. Hier können sich Leute umziehen zum Baden.

Bei allen Holzinterventionen Kawamatas in Zug ist ihr guter Zustand auch nach über fünf Jahren Gebrauch auffällig. Es sind keine Graffitis, Beschädigungen oder Zerstörungen zu erkennen. Auch scheinen keine Reparaturen in den letzten Jahren vorgenommen worden zu sein, welche sich durch helleres Holz abgehoben hätten. Zu diesem „gepflegten“ Zustand hat sicherlich auch beigetragen, dass Kawamatas Arbeit die Zuger angesprochen hat. Das war zuvor nicht absehbar. Ganz im Sinne Kawamatas reparieren die Menschen sogar seine Holzwege und -installationen, wenn sie kaputt sind. Er mag „dieses sich Kümmern um Dinge“ (Kawamata 2000: 135). „Skulpturen im öffentlichen Raum stehen immer nur da und das für immer. Und nichts verändert sich und die Leute vergessen sie einfach“ (ebd.). Wahrscheinlich ist diese Teilnahme, das sich Kümmern ein Grund, warum in Zug nichts demoliert oder zerstört worden ist.

5.2.2 Das Projekt aus Sicht der Untersuchungsaspekte

Themengruppe 1: Wissenschaft

Freiraum als Experimentierraum zur Entdeckung von Neuem

Der Freiraum wird bei Kawamata zum Experimentieren genutzt, um Gewohntes neu zu entdecken und Neues ans Licht zu führen. Dies geschieht in einem fortlaufenden Prozess und kreislaufartigen Voranschreiten aus Aktionen, Reaktionen und dem immer wieder an den Ort Zurückkehren mit dem Blick von außen. „Nicht materieller Besitz von Kunst, sondern der künstlerische Prozess über eine mehrjährige Dauer (mit dem Freiraum für Experimente) soll ermöglicht werden, damit unter nachhaltiger Einbeziehung der Öffentlichkeit Neuartiges für das Hier und Jetzt entstehen kann“ (Halde- mann 2000: 35 f.).

Kawamata verändert mit seinen Interventionen Raum und macht ihn lesbar, indem er „Fehler“ korrigiert. Allerdings reißt er nicht einfach das Alte ab oder bedeckt das Bestehende mit Neuem. Mit seinen Interventionen stärkt Kawamata den Ort selbst und „verhilft ihm zu einer Verdeutlichung seiner räumlichen Definition“ (Haldemann 2000: 50). Auf diese Weise entsteht neues Wissen: in Form neuer Blickwinkel und Erfahrungen. Indem er die Finger in Problemstellen legt, wird auch Nichtwissen zu Tage gefördert.

In Kawamatas Arbeiten ist nicht nur der geografische Ort, an dem er arbeitet, wichtig, sondern vor allem der urbane Rahmen und architektonische Raum. „Kawamatas Spuren zeichnen ein Ortsbild ‚ins Reine‘“ (Muschg 2000: 10). Seine Holzwege und –installationen scheinen den Räumen, in die sie gelegt werden „nichts hinzuzufügen oder auch wegzunehmen. Er eröffnet Raum, wo es zuvor keinen gab. Und indem er ihn sichtbar macht, macht er ihn nicht nur gangbar, sondern das Ortsbild wegsam“ (Muschg 2000: 10 f.). Er sieht seine Arbeit als „Reflexion der städtischen Situation“ (Kawamata 1996b) und ist „auf die reaktionen der menschen mehr als neugierig, sie sind für mich wesentlich. das publikum ist sozusagen mein partner und ich stelle mir die frage, wie es über die stadt denkt und wie es die stadt nach der veränderung durch mein werk erlebt“ (ebd.). Misserfolg in Form von Ablehnung der Vorschläge ist im Projekt mit einkalkuliert. Es gibt immer „Alternativen, die man gegebenenfalls hätte verfolgen können, so dass kein Erfolgsdruck bestand“ (ebd.: 38). Das Projekt wurde also von der Fragestellung begleitet, was in dem offenen Prozess durch die Reaktionen der Umgebung entstehen würde.

Kawamata „setzt Innen und Außen in eins, löst die Grenzlinie von Kunst und Wirklichkeit auf, von Geschichtlichkeit und Gegenwartigkeit. Das Temporäre und das Dauernde gehen eine Verbindung ein“ sagt Ferdinand Ullrich, Direktor der Kunsthalle in Recklinghausen und Honorarprofessor an der Kunstakademie Münster über Kawamatas Arbeiten (Ullrich 1996). Das in Verbindung bringen von zeitlich Befristetem und Dauerhaftem, also von Neuem und Altem, von künstlerischer Intervention und architektonischem Bestand macht die besondere Spannung in Kawamatas Arbeit in Zug aus. Das Temporäre zeigt zukünftige Möglichkeiten auf, die im Hier und Jetzt der bestehenden Stadt getestet werden. Falls sie nicht funktionieren oder nicht angenommen werden, können sie schnell wieder verschwinden, da sie reversibel sind. Wie Zug gezeigt hat, können sie aber auch länger bestehen bleiben als gedacht; durch die Akzeptanz der Bevölkerung werden sie sogar repariert und in Stand gehalten. So leben sie weiter.

Reflexive Vorgehensweise

Kawamatas Arbeiten beschreibt einen stetigen Lernprozess. Er entwarf für Zug ein Konzept und Leitbild, das auf der einen Seite einen klaren Rahmen vorgab, auf der anderen Seite aber offen und unscharf genug war, um geändert werden zu können. Er versteht seine Rauminterventionen als Angebot, auf das er Reaktionen von außen erwartet und von denen er sein weiteres Vorgehen abhängig macht. Neues Wissen entsteht in einem von Kawamata beabsichtigten „Aktion-Reaktion-Spiel“ (Haldemann 2000: 37). Es ist eine „rollende Planung“ (ebd.: 40): Ideen und Kritiken der Bürger fließen in das Projekt ein und veränderten es im Entstehungsprozess. „Diese Reaktionen machen die Arbeiten für mich sehr real. Ich muss darauf eingehen, die Pro-

jekte vielleicht etwas ändern, etwas vielleicht ganz aufgeben“ beschreibt Kawamata sein Vorgehen (Kawamata in Fingerhuth 2000: 172). So entsteht im Dialog zwischen Künstler und seiner Umgebung, zwischen Kunst und Öffentlichkeit ein fortlaufender Lernprozess auf beiden Seiten. Kawamatas Arbeiten nehmen erst „im Dialog mit ihrem Umfeld Gestalt an“ (Haldemann 1996: 82). Auf aktive Phasen des Künstlers folgen immer wieder passive Abschnitte, in denen er die Reaktionen der Menschen auf seine Ideen und Arbeit abwartet, um diese wiederum in seine Arbeit einfließen zu lassen. Es ist ein Hin und Her von Aktion und Reaktion, ein Entstehungsprozess in Schritten: „Jedes Mal, wenn ich wieder nach Zug kam, schaute ich mir an, was im letzten Jahr entstanden war. Um zu sehen, was wir nun gebrauchen könnten, was unser nächster Schritt sein könnte. Es ist, wie wenn man einen Stein auslegt und dann schaut, wie springen wir von hier zum nächsten? Und dann den nächsten platziert. Je nachdem, wo du den Stein hintust, wird das deine Richtung ändern im nächsten Jahr. Das ist kein logisches Vorwärtstreben, Schritt für Schritt. Da ist Zeit und Raum zwischen den Schritten. Wenn du es so machst, dann gehst du nächstes Jahr auf die eine Weise weiter, machst du es anders herum, wirst du anders fortfahren“ (Kawamata 2000: 134).

Fragen an den Raum - beobachten, fragen, auswerten

Charakteristisch für Kawamata ist seine Genauigkeit, mit der er den zunächst unbekanntesten Ort beobachtet und analysiert. Mit seinen Rauminterventionen stellt er Fragen an den Raum, indem er deren Problemstellen aufdeckt. Er befragt auch die Bürger und wartet deren Reaktionen ab. Ihre Kritiken und Ideen fließen dann in seine Arbeit ein. Er wertet also bereits im Entstehungsprozess aus, und diese Reflektion trägt zum Verstehen des Projektes bei. „Die artifizielle Identität eines städtischen Platzes oder Gebäudes wird aufgebrochen und auf seine ‚Eigentlichkeit‘ befragt: Was bedeutet dieser Platz, welche Geschichte hat er, wie wird er genutzt, wie kann er in Zukunft genutzt werden, was denken und fühlen die Menschen? Es entsteht eher eine Beziehung symbiotischer Natur: Architektur regt seine Arbeit an, seine Kunst eröffnet neue, nie gekannte Perspektiven auf die Architektur und ihren physischen, psychischen und geistigen Umraum“ (Ullrich 1996). Man erlebt das Vertraute neu. Kawamatas Art, Fragen an den Raum zu stellen, vollzieht sich nicht in verbaler Form sondern durch die Rauminterventionen selber: sie hinterfragen bestehende Strukturen, führen an Problemstellen heran und befördern „raum- und stadtplanerische Knacknüsse an die Oberfläche“ (Schenkel 1996: 38).

Kawamatas Holzinterventionen legen sich wie eine zweite Haut auf den bestehenden Stadtraum und macht ihn dadurch sichtbar. Sie schließen Lücken, „umschmeicheln“ (Ullrich 1996) den Bestand. Das Neue und Alte kommunizieren im Kontrast miteinander und beziehen sich zugleich aufeinander. „Das Vorhandene (Architektur, städtischer Umraum) wird so in seiner selbstverständlichen Form in Frage gestellt, indem eine neue Form angeboten wird, deren Grundlage aber, die vorhandene Form, sichtbar bleibt. Die alte und die neue Form werden in eine neue Beziehung gezwungen. Das Vorhandene, das ‚Normale‘ wird in eine neue Perspektive gesetzt“ (ebd.).

Bezug Modus 2

Neben seiner Zusammenarbeit mit den Menschen vor Ort als Laien, arbeitete Kawamata auch interdisziplinär mit Experten verschiedener Fachrichtungen

zusammen, darunter Architekten, Stadtplaner und Denkmalpfleger. Kawamata interessiert in seinen Arbeiten nicht das, was einzelne Professionen voneinander trennt, sondern ihre Übergänge. „So siedeln seine Werke entlang von Rändern und verwandeln Grenzen in Schwellenzonen. Der Künstler spricht von ihrer ‚in-between‘-Position“ (Haldemann 2000: 52). Kawamata setzt sich darüber hinaus intensiv mit den Wechselbeziehungen von „künstlerischem und gesellschaftlichem Handeln, ihrer möglichen Vereinbarkeit und tatsächlichen Unvereinbarkeit“ (Ullrich 1996) auseinander. Seine temporären Projekte entstehen vor Ort aus dem Kontext heraus. Mit diesen Eigenschaften entspricht sein Arbeiten dem Denken und Handeln im Modus 2 (s. Kap. 2.1.4).

Themengruppe 2: Gesellschaft

Einbeziehung des Menschen

Kawamatas Arbeitsraum ist die vom Menschen gestaltete Welt und im Besonderen die Städte, die die Spuren der Menschen am deutlichsten zeigen. Zu seiner Arbeit gehört die aktive Einbeziehung der Menschen vor Ort. Er will ein ausgewogenes und gleichwertiges Verhältnis zwischen Planung und Stadt und seinen Menschen, die er als Partner versteht. In Zug hat er mit ganz unterschiedlichen Gruppen zusammengearbeitet, darunter mit Jugendlichen, Erwerbslosen und mit dem Schweizer Militär. Seine Arbeit ist sehr stark von Kommunikation und der Auseinandersetzung mit dem Publikum getragen. Der Dialog mit der Öffentlichkeit ist ihm wichtig. Nur durch ihn kann er Bedürfnisse und Ideen der Bevölkerung erkennen und in die Planung einfließen lassen. „Kunst geht zu den Menschen und sucht den Dialog. Man gewinnt neue Blickwinkel auf vermeintlich Bekanntes. Kawamatas nachhaltiges Wirken hat eine ganze Stadt in Bewegung versetzt“ (Kunsthau Zug 2004).

Kawamata spricht von der Verantwortung, die er dem Projekt und den Menschen vor Ort gegenüber hat. Er will nicht einfach weggehen und die Leute alleine lassen. „Ich verschwinde ja auch nicht danach. Wenn jemand sich bei mir beklagen möchte, kann er das tun. Damit gehe ich um. Vielleicht habe ich den Raum noch, etwas zu verändern. Das ist das Wichtige an den einzelnen Zeitabschnitten, dass ich immer wieder zurückkehre bei Langzeitprojekten. Da liegt meine Verantwortung gegenüber der Öffentlichkeit“ (vgl. Kawamata 2000: 137). Kawamata lebt während des Projektes vor Ort; er ist präsent, die Leute können Kritik äußern, auf die er direkt vor Ort reagieren kann. Kunst ist für Kawamata „ein Instrument, um mit Menschen im Hier und Jetzt in Kontakt zu treten“ (Haldemann 1996: 82). Auf diese Weise möchte er Kunst und Leben einander annähern und „etwas möglichst Reales“ (ebd.: 84) schaffen.

Kawamata sucht also bewusst das Gespräch mit den Bürgern. Diese Gespräche als Reaktionen auf seine Arbeit begleiten seine Projekte von Anfang an und fließen in seine Arbeit ein, mal mehr, mal weniger. Während er wie beim Projekt „sidewalk – Wiener Neustadt“ mit dem Publikum über seine Arbeit diskutiert und sich der Kritik aussetzt, also lediglich verbal reflektiert, wurden Kritiken und Anregungen in Zug auch umgesetzt. Dort nahmen die Bürger nicht nur aktiv an der Entstehung teil; es wurden auch konkrete Vorschläge und Wünsche umgesetzt. Meinungen und Reaktionen der Menschen hören, aufnehmen und dann in den Planungsprozess integrieren, darum geht es bei Kawamatas Arbeit.



Abb.5.45-46: Arbeiten mit Jugendlichen, Workshop Schulhaus Sternmatt II, Baar

Themengruppe 3: Kunst

„Orte für eine andere Erfahrung“

Für Zug wollte Kawamata keine großen Veränderungen im Stadtraum vornehmen. Vielmehr wollte er durch kleine Dinge einen anderen Blickwinkel auf Stadt, auf vermeintlich Vertrautes, das Gewohnte zeigen und damit zu einem neuen Bewusstsein führen (vgl. Kawamata 1996a). Kawamatas Arbeiten sind zunächst zweck- und funktionslos und bedienen kein Primärbedürfnis der Menschen. Sein Ziel ist es, dass die Bürger bzw. das Publikum das Vertraute in einer anderen Dimension erfahren. „Nötig ist bei den Leuten jedoch eine größere Sensibilität für Stadtveränderungen. Wir müssen mehr über die Mentalität nachdenken. Das ist ein sehr sanfter Weg. Wir sollten den Zugang zu den Leuten erreichen“ (Kawamata in Haldemann 2000: 43).

In Bezug auf ein Projekt, welches er in Wien realisiert hat, sagte er: „der ‚sidewalk – wiener neustadt‘ hat viele und sehr urbane möglichkeiten, die die leute nützen können. das ist meine art, ‚marktplatz‘ zu demonstrieren und darauf hinzuweisen, was alles passieren kann und auch passiert, wenn man den standpunkt und damit den blickwinkel wechselt“ (Kawamata 1996b; Text im Original klein geschrieben). Wichtig für Kawamata ist die Erfahrung einer veränderten Sicht, die als Erkenntnis im Gedächtnis der Menschen haften bleibt. Sie „erfahren einen neuen zugang zum thema stadt. der weg hat durchaus öffentliche funktion, weil sicherlich viele leute die möglichkeit nutzen werden, einander dort zu treffen und miteinander zu reden“ (ebd.). Er möchte, dass „das beobachten von künstlerischen aktionen, das nachdenken über zusammenhänge und das erkennen von ästhetischen voraussetzungen auch bewußtseinsprozesse auslöst“ (ebd.).

Er stellt mit seinen Arbeiten „Orte für eine andere Erfahrung“ (Kawamata 2000: 132) her. Die Konservatorin des Museums für Gegenwartskunst in Basel sagt zur Arbeit Kawamatas: „Gute Künstler sind ihrer Zeit voraus. Mit ihren Werken ermöglichen sie uns, Erfahrungen zu machen, die wir im Alltag noch nicht realisieren“ (Theodora Vischer in Fingerhuth 2000: 172). „Eine Spur heißt eine Spur, sie ist aus schlichtem Holz und bietet sich zum Begehen an, und dieses führt weiter zur Erfahrung. Wovon, wessen? Von der mit Sorgfalt gearbeiteten Möglichkeit eines ganz Anderen inmitten des Gewohnten, von Gewohnheit Geschützten. Inmitten der gebauten, verbauten Ortschaft eine freie Stelle, die zum Weh wird, indem wir darauf gehen. Etwas gangbar und berührbar Anderes. Wir sind berührt, und die Heimat muss nicht mehr geschützt werden. Sie wird gefühlt“ (Muschg 2000: 12). Die Leute sollen durch Ungewohntes aus ihrem Alltagstrott gerissen werden; sie sollen überlegen und sich Fragen stellen. Dieses Ungewohnte, Andere nennt er „Gewürz“. Das „Gewürz“ fügt er dem Vorhandenen hinzu und verbessert so dessen Qualität, ohne es zu verändern. „Die ältere Frau, die immer gegen fünf, sechs Uhr da vorbeigeht – wird sie auf den Holzweg springen? Wenn sie nach Hause kommt, erzählt sie dann vielleicht ihrem Mann: ‚Heute bin ich einen neuen Weg gegangen.‘ Oder vielleicht sagt sie, ‚Die bauen da draußen etwas Seltsames, vielleicht ist es Teil einer Baustelle, na ja, auf alle Fälle ließ sich darauf spazieren.‘ Das ist eine Erfahrung, alltägliches Leben, aber gewürzt. Das meint öffentliche Kunst: nicht ich, der ich etwas baue, sondern die Leute, die etwas Neues empfinden. Selbst etwas Kleines“ (Kawamata 2000: 132f.).

Neue Wahrnehmung

Kawamatas Stationen und Wege stellen eine ganz eigene Ästhetik dar. In Zug zieht er vor allem Linien. Während seine Projekte in den 1980ern wilder, lauter und expressiver waren, sind seine Projekte seit den 1990ern leiser und bedachter geworden: „Es ist für mich nicht wichtig, dass ich immerzu diesen Eindruck eines visuellen Terrorismus erwecke. [...] Hier ziehe ich es vor, dass die Leute genauer hinsehen, tiefer gehen, statt sie zu schockieren“ (Kawamata 2000: 138). Im Vergleich zu anderen Künstlern, die zugunsten einer größeren Authentizität ihrer Kunst auf jeglichen Gestaltungswillen verzichten, ist die künstlerische, gestalterische Form in Kawamatas Arbeit von Bedeutung, auch wenn sie nicht gleich als Kunstobjekte erkennbar ist und sich ins Stadtbild einfügt. Indem er Eigenschaften und Fehler der bestehenden Struktur sichtbar macht, „nimmt man das andere erst wahr“ bzw. sieht „die Dinge einmal anders“ (Schenkel 1996: 41). „Das erschreckend Neue vermag den Betrachter aus seiner Gewohnheit herauszureissen und ihn aufmerksam zu machen auf Vergessenes und Verdrängtes“ (Haldemann 1996: 87).

Holz – ein einfaches, praktisches und vergängliches Material

Charakteristisch für Kawamatas Arbeiten ist die Verwendung von Holz. Sein Ziel in Zug war es, alles benutzbar, praktisch sinnvoll, einfach, zurückhaltend und ortsspezifisch zu gestalten. Das Material Holz erfüllt all diese Eigenschaften: es ist einfach zu verarbeiten, leicht abzubauen und recyclebar. Das Holz sollte das Gehen und Sitzen angenehmer machen und dem öffentlichen Raum ein anderes und entspannteres Klima geben. Durch die Einfachheit der Holzkonstruktionen konnten auch Laien beim Bauen mithelfen und so in das Projekt einbezogen werden. Oft verwertet Kawamata gebrauchtes Bauholz und Abfallholz (z.B. von Stühlen und Türen), das einen Bezug zu einer vorherigen Nutzung herstellen. In jüngeren Arbeiten, so auch in Zug, benutzte er vorgefertigte Materialien aus dem Bauhaus. „Aber keineswegs ist die Verwendung dieses Materials bei Kawamata nostalgische oder romantische Rückerinnerung an ein ursprüngliches Leben, in der es den Stahlbeton noch nicht gab. Vielmehr reibt sich seine Produktionsweise sehr direkt und gewollt an einer Tendenz des zeitgenössischen Bauens, bei der jenseits aller nachvollziehbaren Möglichkeiten nie gekannte Bauformen möglich werden, die jeder Statik zu widersprechen scheinen. Die Voraussetzung für seine Arbeit ist die in Stein, Stahl und Beton gebaute Welt, zu der er einen Widerpart schafft“ (Ullrich 1996).

In der Materialwahl verdeutlichen sich zwei wichtige Aspekte in Kawamatas Arbeit: Die Reversibilität und Akzeptanz der Vergänglichkeit. „Das Prozesshafte ist den Werken solchermaßen einbeschrieben. Auch bei längerer Lebensdauer (als für Kawamata sonst üblich) erweisen sie sich als transitorisch, wobei unklar bleibt, ob sie eben im Auf- oder Abbau begriffen sind“ (Haldemann 2000: 51). Die Installationen haben eine nur begrenzte Existenz und sind nicht für die Ewigkeit bestimmt. Durch die Verwendung von unbehandeltem Holz wird dies unterstrichen. Es unterliegt einem schnellen Alterungsprozess und verdeutlicht die Vergänglichkeit und das Provisorische des gesamten Werkes. Die Verarbeitung des Holzes, die einfache und schonungsvolle Konstruktionsweise, ermöglichen die spurlose Entfernung und Umkehrbarkeit der Installationen. Das verwendete Holz ist „ein Material des Übergangs, [...] von seiner Härte her etwas zwischen Wasser und Stein, von seinem Verarbeitungsgrad her zwar zugeschnitten, doch unbehandelt“



Abb.5.47: Einfache Holzkonstruktion

(Schenkel 1996: 43). Durch den langsamen Verwitterungs- und Abnutzungsprozess verändern sich Installationen und ihre Umgebung. „Die Kunst Kawamatas ist insofern ein memento mori, das uns aber nicht verzweifeln lässt, weil es Hoffnung vermittelt. Auch wenn alles vergeht, so bleibt doch auch alles, das ist der Gedanke des Kreislaufes. Nichts geht verloren, auch wenn alles verloren zu gehen scheint“ (Ullrich 1996).

Für die breite Bevölkerung war es schwierig zu akzeptieren, dass das Holz schon nach kurzer Zeit so unperfekt ist und dass „die Installationen nicht neu, nicht ‚schön‘ aussehen, nicht einmal auszusehen versuchen. Das unbehandelte Holz unterliegt sogar einem beschleunigten Alterungsprozess, ergraut schon in den ersten paar Wochen. [...] Zuerst ist es so frisch und hell und dann wird es alt und knorrig und grau. Dann muss man die Arbeit noch einmal wie neu, anders entdecken“ (Konservator des Kunsthauses in Halde- mann 2000: 145).

Offenheit, Improvisation, Gleichzeitigkeit von Genauig- und Ungenauigkeit

Zum Aspekt der Improvisation in Kawamatas Arbeit gehört das schnelle Entscheiden und Produzieren vor Ort. Ideen kommen ihm vor Ort selber, aber nicht nur. Neben seinen ideenbringenden Spaziergängen und Beobachtungen der Menschen, der Stadt und Natur, arbeitet er viel im Atelier, wo er Skizzen und Modelle anfertigt. Aber erst vor Ort, im Dialog mit den Menschen und im gleichzeitigen Realisieren entwickeln sich seine Ideen und skizzenhaften Entwürfe zu dem, was man später sieht, fühlt und benutzen kann. Durch das Improvisieren unterscheiden sich seine Arbeiten von „den vorhandenen Produkten planerischen Kalküls“ (Haldemann 2000: 54).

Kawamatas Arbeiten charakterisieren eine Gleichzeitigkeit von Genauigkeit auf der einen Seite und Ungenauigkeit, Improvisation, Skizzenhaftigkeit sowie Offenheit und Zufälligkeit auf der anderen Seite. Das Ziel von Kawamatas Arbeit ist die Schaffung eines „neuen, allerdings flexiblen und für weitere Entwicklungen offenen Ganzen, kein in sich geschlossenes Gebilde“ (Haldemann 2000: 53f.). Das Projekt in Zug war weder explizit temporär noch auf Dauer als fertiges Werk angelegt; sein Ende ist offen. Der Rahmen, den er vorgibt, ist sorgfältig gewählt und gestaltet. Innerhalb dieser Struktur bleibt viel Raum für unvorhersehbare Reaktionen und Zufälle. Dadurch bleibt seine Arbeit offen und strebt keinen abgeschlossen Endzustand an. Gleichzeitig sollen seine Interventionen im Raum „die Eigenarten einer Landschaft aufzeigen und einen praktischen Nutzen erfüllen“ (Schenkel 1996: 43).

Bezug Kunst und Architektur

In vielen Besprechungen von Kawamatas Arbeiten wird darüber diskutiert, ob sie eher der Kunst oder der Architektur und Landschaftsarchitektur zuzuordnen sind. Ferdinand Ullrich bezeichnet sie in seinem Text über „Sidewalk Wiener Neustadt“ als „ein Werk der Kunst über Architektur“ (Ullrich 1996). Kawamata selber spricht von einer „Brücke zwischen den Kategorien“ (Kawamata in ebd.). Ihm ist es nicht wichtig, dass die Leute erkennen, dass das, dem sie vor Ort begegnen, von einem Künstler gebaut wurde. Er mag es, dass seine „Kunstwerke“ konsumiert und von Leuten benutzt werden, denn er ist der Auffassung, dass Dinge, die Menschen benutzen, auch von ihnen unterhalten werden.

Auch die Materialwahl, Holz, verdeutlicht die Zwischenstellung seiner Kunst: „Es sei härter als Wasser und weicher als Stein, elementarer Baustoff und Naturprodukt in einem. Beton durch Holz zu ersetzen wird gewissermaßen zum subversiven Akt und ist zugleich Metapher für ein veränderliches, naturoffenes und humanes Bild der Stadt“ (Haldemann 2000: 54).

Oskar Bätschmann bezeichnet Kawamatas *Work in Progress* als „urbanistisch überlegte Möblierung“ (Bätschmann 2000: 163), die sich vom Museum in die Stadt und an den See erstreckt. Haldemann attestiert Kawamatas Arbeit „hohe urbanistische Relevanz“, da er Architektur und Stadt mit der Natur verflucht (vgl. Haldemann 2000: 53). Zum einen durchbricht er mit seiner improvisierenden und Spielraum gebenden Arbeitsweise feste architektonische Ordnungen, zum anderen unterstreicht seine konzeptionelle Bauweise die Klarheit von Architektur. „Die Werke Kawamatas ‚umspielen‘ die Gebäude, kommen ihnen aber nicht eigentlich zu nahe. Immer scheinen sie auf Gebäude und architektonische Zusammenhänge zu antworten. Kawamata respektiert immer das Vorhandene. Er will es nicht besser machen. Er akzentuiert, schält Aspekte heraus, verdeutlicht. Auch eine gewisse Verzauberung geschieht, aber immer gibt es ein Wechselspiel zwischen dem künstlerischen Eingriff und der bestehenden Architektur. Die Bedeutung der Architektur spielt dabei keine große Rolle, denn jedes Gebäude hat seine sehr eigene Geschichte. Kawamatas Meta-Architekturen thematisieren Architektur mit den Mitteln der Architektur: Konstruktion, Statik, Raum, Innen-Außen“ (Ullrich 1996). „Kawamatas Auffassung von Landschaftsarchitektur und Stadtplanung steht dem autoritären Gestus einer hochorganisierten, wenn auch letztlich wenig abwechslungsreichen, noch dazu sinnentleerten Struktur diametral entgegen. Worum es Kawamata auch in Zug geht, ist nicht, die Landschaft durch seine Installation zum Verschwinden zu bringen, sondern ihre Eigenarten, unter Umständen auch ihre Geschichte, zutage zu fördern. Die Landschaft wird auf ihre eigenen Charakteristika hin sensibilisiert“ (Schenkel 1996: 40).

Kawamatas Interventionen in Zug schwingen zwischen der Unveränderlichkeit unserer Städte und der Beiläufigkeit eines „nur“ temporären Ereignisses. Der Schriftsteller Adolf Muschg beschreibt es so: „Kawamatas Holzwege sagen zu den gebauten Städten: Wir gehen vorüber. Zu allem leicht Weggeworfenen aber sagen sie: Wir sind kostbar und durch nichts zu ersetzen. So doppelsprachig ist das Holz“ (Muschg 2000: 12). Sie stellen nicht nur die auf Dauerhaftigkeit ausgelegte Architektur und Städtebau in Frage. Haldemann ergänzt: „Die Akzeptanz von Vergänglichkeit bricht mit der fundamentalen Existenzbedingung des Museums: seinem Anspruch auf Dauerhaftigkeit“ (Haldemann 2000: 36).

Welchen Einfluss und Bedeutung hat Kawamatas Kunst für die Architektur? Wo gibt es Beziehungen und Unterschiede? Mohsen Mostafavi, Leiter der Architectural Association School of Architecture in London, an der Kawamata 2001 im Rahmen des Maeda Visiting Programms gelehrt hat, sagt dazu, dass der Unterschied dieses Künstlers darin besteht, dass er an der unmittelbaren Umsetzung seiner Projekte beteiligt ist. „Das fehlt uns in der Architektur, da es oft so lange dauert, bis unsere Arbeit realisiert ist. [...] Maler, Bildhauer oder Filmemacher arbeiten sehr viel direkter und unmittelbarer. So wie das Arbeiten in der Werkstatt und das Handwerk im Bereich der Fabrikation be-

stimmte Möglichkeiten und einen Nutzen haben, so haben diese Disziplinen mit ihren jeweils stofflichen Beschränkungen und Möglichkeiten eine wirkliche Relevanz für das, was wir tun“ (Mostafavi 2002). Er sagt, dass Architekten auch viel von Modemachern lernen können. Sie müssen ihre Ideen schnell umsetzen, und so entsteht eine „Wechselbeziehung zwischen Entwurfskonzept und realisiertem Objekt“ (ebd.).

Themengruppe 4: Entwerfen/Planen mit Experimenten

Kawamatas Verständnis von Stadt

Hinter der Idee und Konzeption von Kawamatas Arbeit steht die Vorstellung einer vergänglichen Stadt, der Stadt als Provisorium. Dies rührt unter anderem aus der Herkunft des Künstlers: „Geografisch oder ökonomisch begründet denken in Japan Architekten beim Planen eines Gebäudes bereits an dessen Zerstörung. [...] Es ist eine ökonomische Überlebensstrategie der Stadt. Das ist eine Art Metapher für die Stadt. Die Stadt muss sich verändern, um zu überleben“ (Kawamata in Haldemann 2000: 45f.). Häufig dienten Kawamata die Favelas der südamerikanischen Großstädte als Vorlage für seine Arbeiten. Sie sind für ihn „Beispiele unhierarchischer und temporärer Siedlungsformen kleinster sozialer Gemeinschaften im alltäglichen Überlebenskampf, [...] nicht zuletzt Metapher für sein Bild der veränderlichen Stadt“ (Haldemann 2000: 55). In vielen Projekten Kawamatas, so auch in Zug, ist daher das Entstehen und Vergehen von Bedeutung. Die in der westlichen Denkweise verankerten Überzeugung von der Dauerhaftigkeit von Architektur und Stadt stellt er damit auf den Kopf. Er betont mit den Installationen als vorläufige Ergebnisse den endlosen Kreislauf von Ab- und Aufbau (vgl. Kawamata 1996b). Kawamatas Projekt in Zug bewegt sich zwischen zeitlicher Begrenzung und Dauerhaftigkeit. *Work in Progress* ist ein temporäres Projekt, wird von den Initiatoren und dem Künstler selber jedoch als Langzeitprojekt bezeichnet, da es sich in Schritten vollzieht, sich in den Jahren verändert und sein Ende offen ist. Im Sinne der Stadtplanung ist aber selbst dieser Zeitraum kurz und das Projekt eher als ein zeitlich befristetes zu bezeichnen.

Methodik und Vorgehensweise: „Work in Progress“

Die Arbeitsschritte seines Projektes in Zug gliedern sich wie folgt: Erster Schritt war die Analyse des Ortes anhand intensiver Beobachtungen und Spaziergänge. Für Kawamata ist das in Erfahrung bringen der Bedeutung einer Gegend und ihrer geschichtlichen und gegenwärtigen Situation wichtig. Dafür nimmt er sich Zeit. In Zug lief er die Stadt in endlosen Spaziergängen ab: „meistens ist es so, daß ich wenig oder gar keine ahnung habe von einem platz, an dem ich arbeiten werde. dann lerne ich den ort kennen, reagiere auf ihn, sehe, welche geschichte er hat, wie das tägliche leben abläuft, welche möglichkeiten er bietet, und erst dann entwickle ich meine ideen und projekte. [...] ich lief herum, sah mir alles an“ (Kawamata 1996b). In seinem ersten Jahr verbrachte er sechs Wochen in Zug, von denen er eine Woche nur herumging und Leute beobachtete. Dieses Herumgehen erinnert an das *dérive*, Herumschweifen der Situationisten (s. Kap. 3.1.2). „Sein Kopf war leer wie immer, wenn er einer Arbeit entgegenfährt“ (Schenkel 1996: 35). Er geht also ganz unvoreingenommen an den Ort und das Projekt heran. Durch das Beobachten und Umhergehen in Zug bekam er dann die Idee, den Leuten „einmal einen zusätzlichen, einen anderen Spazierweg“ (Kawamata 2000: 132) anzubieten.

In der zweiten Phase machte er Vorschläge, die als Angebot und Einladung an die Stadt und ihre Bewohner gedacht waren und zum Nachdenken anregen sollten. In dieser passiven Phase galt es, geduldig und neugierig „die Reaktionen abzuwarten und davon die nächsten Schritte abhängig zu machen“ (Haldemann 2000: 41). „Ich gebe die Entscheidung den Leuten in die Hand, der Nachbarschaft, ob sie daran interessiert sind oder nicht“ (Kawamata 2000: 131). Alle weiteren Tätigkeiten machte Kawamata von den Bedürfnissen abhängig.

Die nächste Phase war die des Entstehungsprozesses in kleinen Schritten. In Zug dauerte das Arbeiten im Prozess vier Jahre, für Kawamata ein „Langzeitprojekt“ (ebd.: 132). Kawamata bevorzugt „kleine Dinge, die von Zeit zu Zeit geschehen. Dann kann man besser mit der Stadt kommunizieren“ (Kawamata in Haldemann 2000: 42). In dieser Zeit kehrte Kawamata immer wieder nach Zug zurück. Es war ein Hin und Her von Aktion und Reaktion. Zu dieser Phase des schrittweisen Entstehens gehörte auch die Dokumentation des Projektes. Die Fotografie wurde zum wichtigsten Kommunikationsmittel. Das Werden, die einzelnen Entstehungsphasen des Projektes wurden in einem Foto-Essay des Fotografen Guido Baselgia festgehalten. „Das Sammeln von Vorgängen bedarf der bildnerischen Dokumentation, um erinnerbar zu sein“ (Haldemann 2000: 46). Vieles wurde erst in der Rückschau und Betrachtung der Fotos deutlich und erklärbar: „Die Aufnahmen machen deutlich, dass ‚Work in Progress‘ Begegnung, Kommunikation, Teamwork, mithin ein kultureller Austausch war, der stets zwischen Nähe und Fremdheit oszillierte“ (ebd.: 47).

Entwerfen ohne Entwurf?

Kawamata stellt seine Ideen zwar in Skizzen und Modellen vor der Ausführung vor und zur Diskussion, endgültige und ausgearbeitete Entwürfe sind es aber nicht. Es sind Vorschläge und Angebote, die erst in der Ausführung vollends reifen. Er liefert „keineswegs lediglich den Entwurf, dessen Ausführung er den spezialisierten Handwerkern überlässt. Es gibt keinen solchen Entwurf im Sinne einer detaillierten Reinzeichnung. Allenfalls finden sich grobe Ideenskizzen und auch die Modelle, die nur der Vergegenwärtigung einer räumlichen Grundidee dienen. Eine spezielle Ausführungsplanung findet nicht statt. Wie im mittelalterlichen Handwerk spielt die Erfahrung, die nicht in einem Regelwerk, in Gesetzen der Mathematik und Statik oder in einem Lehrbuch niedergelegt sind, eine große Rolle. Die Ausführung der nur skizzenhaften Grundideen bleibt ein Akt der Gestaltung, die immer wieder neue Detailentscheidungen erfordert. Jedes Stück Holz, das angebracht wird, berührt die Hand des Künstlers. Hier verweigert sich Kawamata ganz bewusst den Produktionsbedingungen hochindustrialisierter Gesellschaften. Er besteht auf seinen Eingriffsmöglichkeiten im Verlauf des Machens. Allein seine Erfahrung gestattet ihm, Material, Zeit- und Arbeitsaufwand einzuschätzen und somit auch für die Lieferanten und seine Förderer und Helfer planbar zu machen. Sein Werk entwickelt sich im Laufe des Herstellungsprozesses genauso wie ein Gemälde, dessen Grundkonzeption vorliegen mag, dessen Ergebnis aber doch mehr ist als nur die ausgeführte Idee, mehr ist als ‚Kunst im Kopf‘“ (Ullrich 1996).

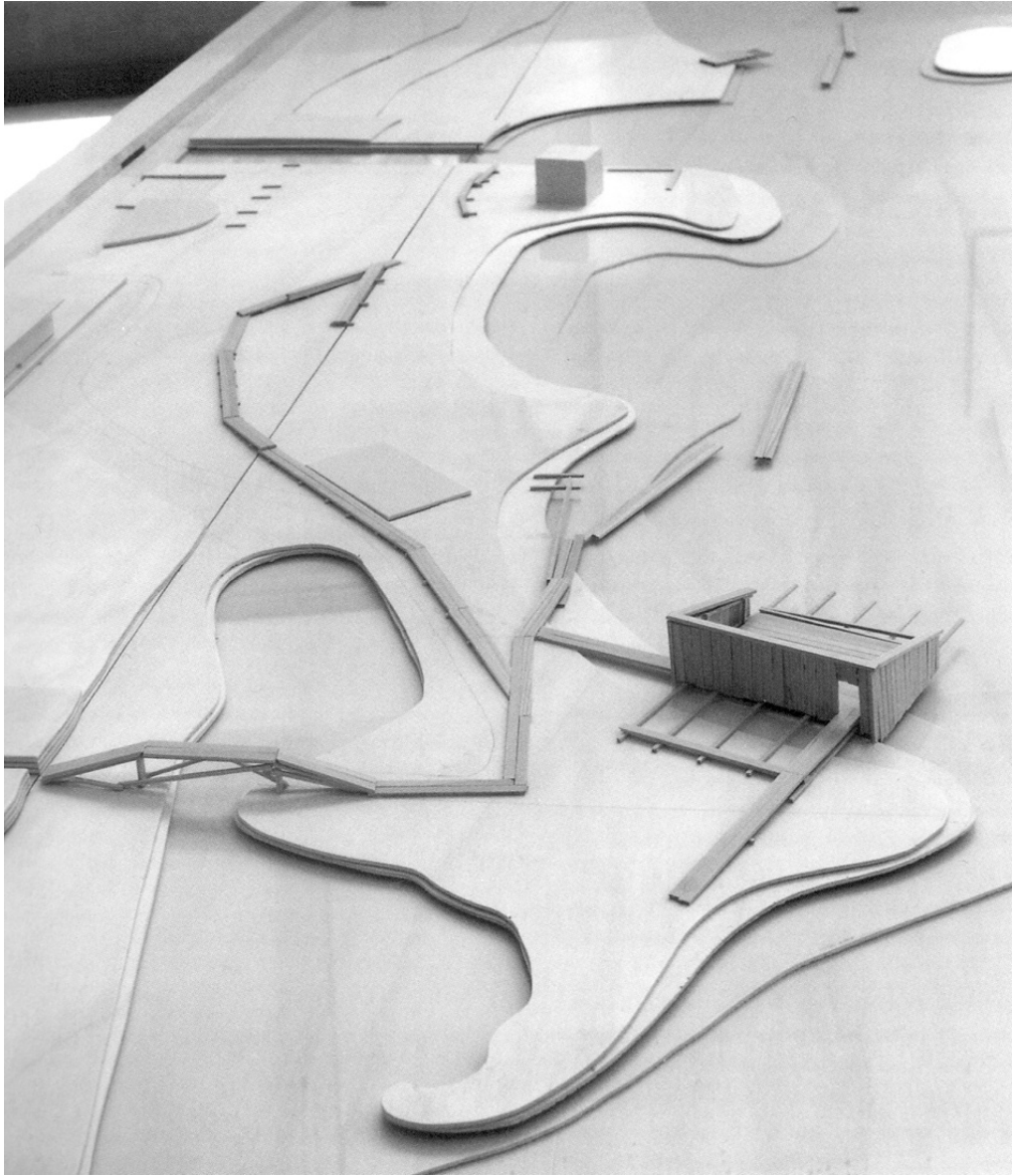
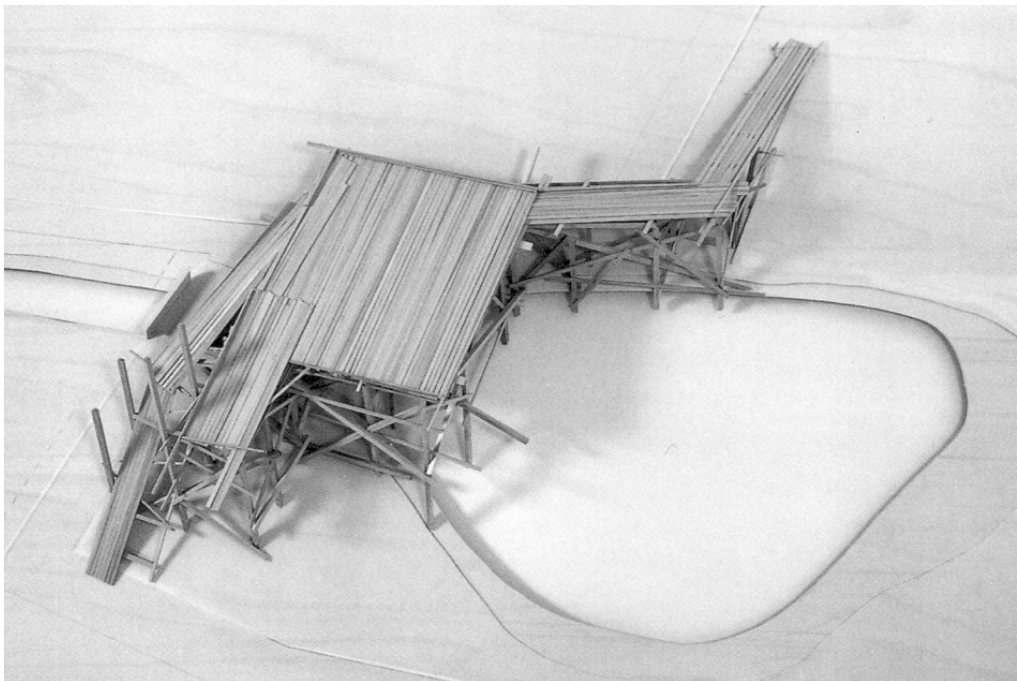


Abb.5.48: Modell zu Brüggl Lakeside Promenade: Walkway

Abb.5.49: Modell zu New Bridge, High Terrace, Brüggl



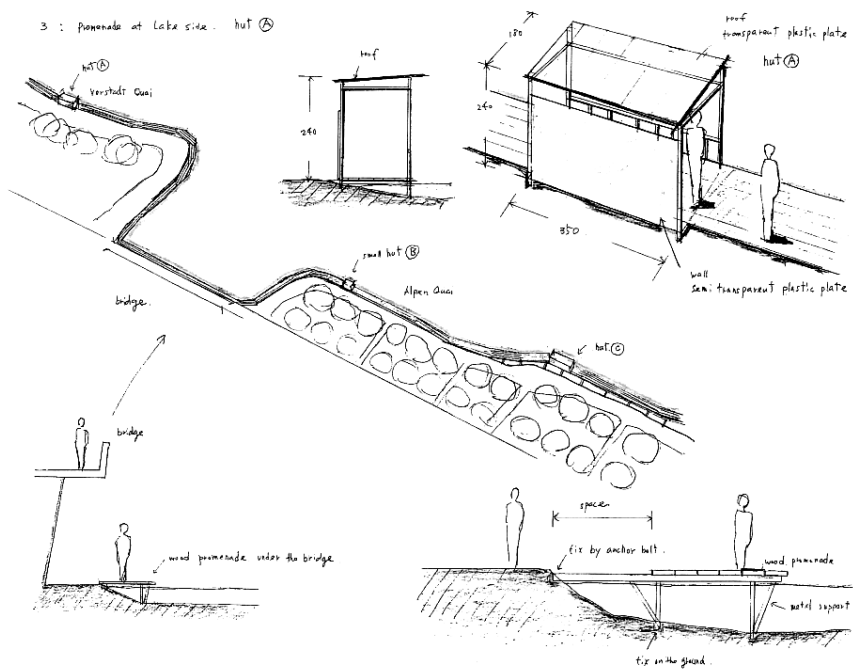
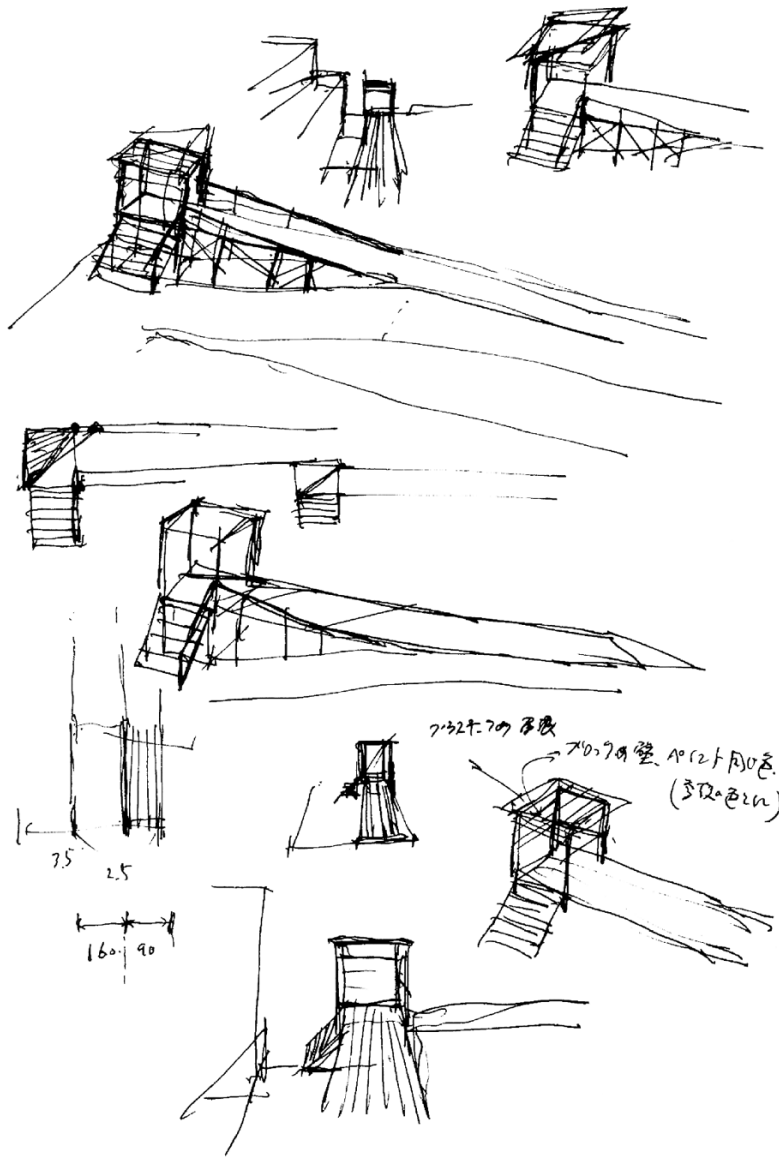


Abb.5.50-51: Skizzen Kawamatas zu „School Pass structure“, Schulhaus Sternmatt II, Baar und Konstruktionszeichnungen zu Wegen und Hütten an der Zuger Seeuferpromenade

Wirkungen des Projektes

Kawamata und seine Arbeit waren in den Jahren seines Wirkens in Zug Stadtgespräch und zierten sowohl die Frontseiten der Lokalpresse als auch überregionaler Zeitungen. In der Presse hieß es unter anderem: „Er schält mit seinen temporären Interventionen Geschichte und gegenwärtige Stimmung konkreter Situationen subtil und vielschichtig heraus [...] Jetzt wird institutionsübergreifend diskutiert, ob einzelne künstlerische Interventionen nicht zum notwendigen Bestandteil schon geplanter Bauvorhaben werden können“ (Stehplatz, Juni-August 1996 in Fingerhuth 2000: 171).

Insgesamt wurde das Projekt sehr positiv von der Bevölkerung aufgenommen. Die Stege und Holzinstallationen wurden wie selbstverständlich angenommen, vielleicht gerade, weil sie nicht als Kunst angesehen worden sind. Ein Indiz für die Akzeptanz und den Respekt der Bürger den neuen Elementen in der Stadt gegenüber war, dass sie nicht beschädigt wurden. „Das Leichte, Empfindliche, Sanfte und Warme hatte sich für einmal gegen die von öffentlichen Räumen geforderte Beständigkeit durchgesetzt“ (Haldemann 2000: 43). Gewürdigt wurde, dass Kawamata mit dem Vorhandenen arbeitete, die Qualitäten der Stadt mit seiner Arbeit förderte, benutzbare Dinge baute und neue Sichtweisen öffnete. Es wurde festgestellt, dass es Geduld und Zeit braucht, die Installationen Kawamatas zu verstehen und sich an sie zu gewöhnen. Durch Kawamata sehen die Bürger Dinge in ihrer Stadt, die sie aus lauter Gewohnheit nicht mehr gesehen haben. Einem am Aufbau Beteiligten gefiel, dass die Objekte nicht nach einem vorgefassten Plan entstehen.

Kawamatas zu Beginn formulierten Ziele, in einen intensiven Dialog mit der Bevölkerung zu treten, sie für ihre Stadt zu sensibilisieren und ihre Wünsche in seine Arbeit zu integrieren, traten tatsächlich ein. Durch die Einbeziehung der Menschen vor Ort und den Dialog mit der Öffentlichkeit wurde die Trennung zwischen dem Werk und seinen Betrachtern aufgehoben. Über die Jahre beteiligten sich viele Firmen mit finanziellen und materiellen Spenden am Projekt, Schulklassen beschäftigten sich mit Kawamata und es entstanden Nachfolgeprojekte, die ihre Ideen aus den bereits entstandenen Installationen schöpften. „‘Work in Progress’ hatte eine Eigendynamik angenommen und zu ungeahnten Synergiewirkungen geführt. Ein räumlich-soziales Netzwerk entstand. Rückblickend erscheint das ungewöhnliche Unternehmen (trotz aller Mühen und Rückschläge) wie ein kollektiver Wachstumsprozess. Kawamata vermochte eine ganze Stadt in Bewegung zu bringen und zu halten. ‚Work in Progress‘ wurde zur Stadtmetapher, verstanden als ein Gebilde, das sich unter Beteiligung verschiedener Partner eines Contrat Culturel kontinuierlich verändert und erneuert“ (Haldemann 2000: 45). Haldemann verweist auf noch eine weitere Wirkung von Kawamatas Arbeit: „Schien die Kunst des Japaners hinsichtlich der architektonischen Gegebenheiten zunächst fremdartig oder gar störend, so fallen einem dank seiner Alternativen nun umgekehrt vielmehr die Defizite des öffentlichen Raums auf“ (ebd.: 57).

Was leisten Kawamatas experimentelle Interventionen im und für den Raum? „Kann nicht gerade das Provisorische eine eigene Qualität entfalten? Existieren die ‚schutzlosen‘ Installationen gerade deswegen schon viele Jahre und blieben unbeschädigt?“ (Haldemann 2005) fragt Haldemann und gibt sich selber eine Antwort: Kawamatas „sensible Arbeiten können die Augen öffnen, das Bewusstsein für die jeweiligen Orte schärfen und ein anderes Gefühl

auslösen“ (ebd.). Sie zeichnen das Ortsbild „ins Reine“ (Muschg 2000: 10), eröffnen Räume und machen sie sicht- und gangbar. Seine Arbeit begleitet das Gebaute, den Bestand: „Wie man mit dem Finger einer Kante entlangfährt, ohne sie brechen oder glätten zu wollen [...], so führen Kawamatas Wege und Stege den Zügen einer Siedlung nach, lesen sie, wie der Blinde ein Gesicht, und übereilen nichts, wie es angeblich Sehende tun. Es ist dieser natürlich wirkende Verzicht auf Übereilung, der so ungemein sehend wirkt; denn er macht sichtbar“ (ebd.). So wie Muschg Kawamata als Gast in Zug begreift so empfindet er auch den Holzweg als Gast, wodurch der durch ihn neu gewonnene Raum gastlich wirkt. Muschg sagt, dass der Holzweg zu jedem „Terrain vague, jeder Bausünde oder Bauschönheit in der Sprache einer Sorgfalt“ (ebd.: 11) spricht; genauso höflich und sorgfältig geht er mit dem Holz um, welches er verwendet. Er hat etwas von einer „unerschütterlichen Höflichkeit“ und gibt jeder „Stelle Wert“ (ebd.: 11). Kawamatas Arbeiten zeigen kein Ergebnis, sondern eine Idee. Seine „Kunst ist insofern eine Bewußtseinskunst: ein wesentlicher Teil findet im Kopf des Betrachters statt, ausgelöst durch einen temporären visuellen Eindruck“ (Ullrich 1996).

Themengruppe 5: Fähigkeiten experimentellen Handelns

Kawamatas Fähigkeit, ein Gespür für einen unbekanntem Ort zu entwickeln und seine Problemstellen und Qualitäten herauszuarbeiten, besteht unter anderem darin, dem fremden Ort mit einem unvoreingenommenen Blick zu begegnen. Es ist eine zugleich unverstellte, naive und mit dem erfahrenen Blick des Experten vorgehende Arbeitsweise. Er nimmt sich Zeit, um den Ort und seine Menschen kennenzulernen und seine Ideen zu entwickeln, die zu meist direkt vor Ort entstehen. Neugierig und geduldig zugleich wartet er die Reaktionen ab und macht davon seine nächsten Schritte abhängig. Mit seiner Arbeit inszeniert er nicht sich selbst und sein Werk, sondern stellt den Menschen und seine Erfahrung ins Zentrum. „Der Ort interessiert ihn, nicht, sich selbst zu inszenieren“ (Schenkel 1996: 43). Er ist kein Egozentriker, sondern Arbeiter und Handwerker.

Kawamata geht behutsam mit Ort, Material und Menschen um und respektiert deren Bedürfnisse: „Immer nimmt der Künstler Rücksicht auf die Gestalt, die Geschichte und die Menschen eines Ambientes, in dem er arbeiten will. Diese Rücksichtnahme ist Grundbedingung seiner Arbeit und macht ihre wesentliche Qualität aus“ (Ullrich 1996). Adolf Muschg verwendet zur Beschreibung von Kawamatas Arbeit Wörter wie Reinheit, Gefühl und Respekt. Die Reinheit von Kawamatas Spuren „entspringt einem sensiblen, wenn auch unscheinbaren Respekt vor dem So-Sein der Dinge, auch der hässlichen und verbauten. [...] die sprachlose Wand nimmt, wenn sein Holzweg sie anrührt, Gefühl für sich selbst an“ (Muschg 2000: 10).

„Frisch“ und „offen“ (Haldemann 1996: 82) begegnet er dem unbekanntem Ort. Er will „als Fremder von aussen mit unverstelltem Blick das Neue entdecken, die ihm eigene Atmosphäre aufnehmen und Wissenswertes über die geographische Lage, das Leben der Menschen, den geschichtlichen und sozialen Hintergrund erfahren (ebd.). Neben einer handwerklichen Erfahrung und Geschicklichkeit, neben Respekt und Gefühl sowie einem enormen Engagement ist auch die Fähigkeit zur Improvisation und „ein gewisses Einfühlungsvermögen für die Möglichkeiten des Materials“ (Ullrich 1996) nötig. An der Person Kawamata wird seine Offenheit geschätzt, sein „einfach auf-

nehmen und geschehen lassen, nirgends hineinreden, nirgends recht haben wollen, nicht belehren wollen, nichts Missionarisches“ (Kunstsammlerin in Haldemann 2000: 142). Eine Besucherin des Strandbades meinte: „Das finde ich super am Japaner, dass er in der Stadt rumging und schaute, wo es etwas braucht. Nicht abgehoben vom täglichen. Die Leute beschäftigen sich viel zu wenig damit“ (zitiert in ebd.: 150).

Die Rolle des Planers/Künstlers

Kawamatas Arbeitstechnik ist nur wenig mit der eines Künstlers, wie man ihn sich landläufig vorstellt, vergleichbar. Als Entwerfer seiner Arbeiten nimmt er sich als Person sehr zurück. „Die Besonderheit des Vorgehens bestand darin, dass Kawamata seine Handlungsfähigkeit bewusst einschränkte, um ein potentiell Gegenüber, das noch niemand genau kannte, als Partner einbeziehen zu können. Damit hielt er das Projekt offen“ (Haldemann 2000: 38). Er sieht sich weniger als Künstler, vielmehr als Arbeiter und Handwerker, der an den Orten seines Schaffens nur für einen begrenzten Zeitraum tätig ist. Dort ist er gleich einem Industriearbeiter „auf Montage“ (Ullrich 1996). Kawamata ist Handwerker, Kunstvermittler, Organisator und Animator zugleich (vgl. Haldemann 2000: 7). Mit seiner Arbeit führt er Landschaftsarchitekten, Architekten und Planern vor Augen, wie auch sie, die sonst für die Dauerhaftigkeit plädieren, unmittelbar mit Raum umgehen und flexible, reversible Strukturen schaffen können. Der öffentliche Raum fungiert bei Kawamata als Werkstatt. Vor Ort entwickelt er in einer engen Wechselbeziehung aus entwerfen, Reaktionen abwarten und realisieren seine Projekte.

Der schweizerische Architekt und Stadtplaner Carl Fingerhuth entdeckt in Kawamatas Arbeit die „Kraft der Emotionalität und der Bedeutung der Intuition“, das „Ende der monologischen Herrschaft der Ordnung“ und den „Wechsel vom Monolog zum Dialog zur Lösung komplexer Aufgaben“ (Fingerhuth 2000: 172f.). Weiter sagt er über Kawamata: „Seine Arbeiten berichten von neuen Spielregeln, die es vorläufig erst in den Gefühlen und Ahnungen der Menschen dieser Stadt gibt“ (ebd.: 173).

5.2.3 Zusammenfassung

Kawamatas Arbeit in Zug besteht aus behutsamen, zurückhaltenden Vorschlägen, die die Problempunkte Zuger Stadtplanung aufspüren und zur Diskussion stellen. Er versteht seine Rauminterventionen als „Gewürz“, das er dem Vorhandenen hinzufügt und so dessen Qualität verbessert, ohne es zu verändern. Mit dem Neuen im Alten möchte er neue Blickwinkel und Erfahrungen hervorrufen. Dank seiner Alternativen fallen die Defizite des öffentlichen Raums auf. Er setzt seine Arbeit nicht einfach dem Raum auf, sondern wählt seine Orte sorgfältig aus, um auf eine sehr behutsame Art auf Fehler aufmerksam zu machen. „Die Landschaft wird auf ihre eigenen Charakteristika hin sensibilisiert“ (Schenkel 1996: 40). Wissen wird in seiner Arbeit auf zwei unterschiedlichen Wegen produziert: Erfahrungswissen entsteht, indem die Menschen beim Entstehungsprozess mitreden und –arbeiten können und indem das Neue Neues (Blickwinkel, Erfahrungen, Einsichten) ans Licht bringt. Durch die Begegnung mit dem Neuen, werden die Menschen ermuntert, Fragen zu stellen und das Bestehende zu hinterfragen. In diesem Prozess erlangen Laien und Experten in gleichen Maßen neues Wissen.

baler Form sondern durch die Rauminterventionen selber: sie hinterfragen bestehende Strukturen. Kawamata deckt zwar Fehlerquellen im öffentlichen Raum und Stadtgefüge auf, weiß also schon vor den anderen um diese Probleme. Aber auch er sammelt im Laufe des *Work in Progress* durch den Dialog mit dem Ort und seinen Menschen neues Wissen. So entsteht ein „Aktion-Reaktion-Spiel“: mit seinen Aktionen im Raum provoziert er Reaktionen. Diese Anregungen oder Kritiken fließen wieder im Sinne einer „rollenden Planung“ in seine Arbeit ein. Zur Methodik dieses Lernprozesses gehört, dass er in kleinen Schritten progressiv vorgeht. Er lässt sich vor Ort Zeit und Ruhe, um Bestehendes und Reaktionen auf seine Arbeit zu beobachten. Kawamata stellt seine Ideen zwar in Skizzen und Modellen vor der Ausführung vor und zur Diskussion, endgültige und ausgearbeitete Entwürfe sind es aber nicht. Es sind Vorschläge und Angebote, die erst in der Ausführung reifen.

Zum einen durchbricht er mit seiner improvisierenden und Spielraum gebenden Arbeitsweise feste architektonische Ordnungen. Gleichzeitig unterstreicht seine konzeptionelle Bauweise die bestehenden architektonischen Strukturen und Landschaft. Seine Installationen umspielen sie und scheinen auf sie zu antworten. Kawamata respektiert immer das Vorhandene, will es nicht besser machen. Er akzentuiert, schält Aspekte heraus und verdeutlicht. Seine raumbildenden Strukturen als Alternativen zum Bestand thematisieren Architektur mit den Mitteln der Architektur. Gleichzeitig stellt ihre Offenheit, Reversibilität und Vergänglichkeit die in der westlichen Denkweise verankerten Überzeugung von der Dauerhaftigkeit von Architektur und Stadt auf den Kopf.

Work in Progress Zug ist nicht explizit temporär angelegt. Es ist aber auch nicht als dauerhaftes Projekt konzipiert. Es schwebt dazwischen; ob es ein Ende gibt und, wenn ja, wie dieses dann aussieht, ist gänzlich offen. Durch die Materialwahl Holz und sein prozesshaftes Arbeiten im Dialog mit seiner Umgebung entsteht kein abgeschlossenes Werk. Das Holz charakterisiert die Vergänglichkeit, Provisorium und Prozess. Kawamata will keine fertigen und perfekten Werke schaffen.

Im Vorfeld der Ausführung macht sich Kawamata zwar viele Gedanken und stellt sein Konzept und Ideen in Modellen und Ideen dar, die endgültige Gestalt entsteht aber erst während des Machens. Er improvisiert also vor Ort seine Leitgedanken und führt eine fertige Komposition nicht einfach vor Ort aus. Er bevorzugt das Arbeiten in vorsichtigen Schritten mit kleinen Dingen, um so mit der Stadt besser kommunizieren zu können und auf Reaktionen eingehen zu können. Er geht also nicht als Allwissender sondern als Lernender und Fragender in das Projekt hinein. Kawamatas Arbeiten beschreibt ein Spannungsfeld von gleichzeitig ablaufenden, scheinbar widersprüchlichen Tätig- und Fähigkeiten: er arbeitet klar, sorgfältig und präzise, lässt zugleich aber auch vieles offen und handelt flexibel, indem er Reaktionen von außen im Prozess einarbeitet.

Während Kawamatas Arbeit in Zug experimentelle Aspekte, Handlungsweisen und Wirkungen aus dem Blickwinkel der Kunst sowie künstlerische Fähigkeiten für die raumplanenden Disziplinen aufzeigen, geht das folgende Projekt *teens_open_space* auf den forschenden Aspekt von Experimenten im Raum ein. Es verdeutlicht eine forschend-fragende Herangehensweise und zeigt eine Verbindung zwischen Theorie und Praxis.



Abb.5.52-53: Der Künstler als Handwerker in Zusammenarbeit mit den Menschen vor Ort

5.3 teens_open_space, Bruck an der Mur/Österreich, seit 2001

5.3.1 Projektbeschreibung

Projekttitel:	teens_open_space
Planer/Initiatoren:	Projektgruppe teens_open_space, Leitung Dr. Karin Standler; gefördert durch die EU, Abteilung Jugend, durch das Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Österreich, das Institut für angewandte Umweltbildung Steyr (IFAU) und weitere
Profession:	Landschaftsarchitekten in Zusammenarbeit mit Raumplanern, Architekten, Stadtplanern, Soziologen, Psychologen, Künstlern und Filmemachern
Internetauftritt:	www.teensopenspace.at
Ort:	In Österreich: Bruck/Mur, Region Eferding, Graz, Linz, Steyr, Wien; in der Slowakei: Piestany
Zeitraum:	seit 2001 Durchführung verschiedener Projekte
Typus:	forschend, planend, landschaftsarchitektonisch, sozial Verbindung von Forschung, Gesellschaft und Planungspraxis
Raumproduktion:	praktisch-instrumentell
Prinzip:	Syntheseprojekt: Neue wissenschaftliche Erhebungsmethoden in den raumplanenden Disziplinen, Verbindung von Forschung, Planung und Praxis; künstlerische Interventionen im öffentlichen Raum; Jugendliche planen und bauen mit professioneller Anleitung
Vergleichsprojekte:	Experimente mit Jugendlichen in Kap. 6
Schlüsselbegriffe:	Syntheseprojekt; Dialog zwischen Wissenschaft und Praxis; Werkstätten; „Jugend forscht“ im öffentlichen Raum; lernende Organisation; durch Tun erfahren; forschendes Handeln; Pilotprojekt; Möglichkeitssinn durch Utopien anregen; dialogisches Arbeiten; schnell reagierende Strukturen; geringer Mitteleinsatz; aktionistische Beteiligung; Verbindung von Laien- und Expertenwissen (soft-facts und hard-facts); Entwurfsprozess: Wahrnehmung, Artikulation, Reflektion, Entwurf, Transformation.



Abb.5.54: Homepage von teens_open_space

„Partizipative Freiraumplanung öffnet mentale Freiräume. Sie findet nicht nur auf dem Papier, in den Plänen der Stadtplanung ihren Niederschlag, sondern bildet Freiräume in den Köpfen der Beteiligten - bei PolitikerInnen, Planungsfachleuten, BewohnerInnen, InvestorInnen, bei MeinungsmacherInnen im Bildungs- und Mediensektor“.
teens_open_space, Baumgartner et al. 2005b



Abb.5.55: Planungswerkstatt Linz: Arbeiten im Park für den Park, teens_open_space

Ziel des Projektes *teens_open_space* ist, die soziale Wertigkeit von Freiräumen über Instrumente der Landschaftsplanung und -architektur stärker zu berücksichtigen und Jugendliche an der aktiven Gestaltung des öffentlichen Raumes und am Umsetzungsprozess gemäß ihrer Interessen zu beteiligen (vgl. Baumgartner et al. 2005a). Konzipiert ist es als „Syntheseprojekt für die Praxis“ (*teens_open_space* 2004). Gemeint ist damit der Überschneidungsbereich von Forschung, Planung und Praxis. Im Projekt wird verschiedenen Fragen nachgegangen. Es wird u.a. untersucht, wie die Aneignung und Nutzbarkeit von Freiräumen von und im Sinne Jugendlicher aussehen könnte. Die Antwortsuche erfolgt im Dialog zwischen Wissenschaft und Planungspraxis, der persönlichen Nutzen für die beteiligten Jugendlichen bringen soll. Zusammen mit einer Gebietskartierung und Freiraumerhebung fließen die Maßnahmenvorschläge der Jugendlichen in einen Freiraumplan der Städte ein, der die Grundlage für eine zukünftige Stadtentwicklung bilden soll (vgl. Finke & Oblasser 2003: 125).

Hintergrund des Projektes ist eine Kritik an der gängigen Planungspraxis von Städten und Gemeinden, die nach fertigen Rezepten verlangen anstatt im Prozess sukzessive Lösungen zu erarbeiten. Außerdem wird bemängelt, dass Freiraumplanung nur in wenigen österreichischen Land- und Stadtgemeinden beachtet und umgesetzt wird. Wichtiges Fundament von *teens_open_space* ist daher die Kooperation mit den jeweiligen Städten, Kommunen, Jugendorganisationen und Schulen sowie ein interdisziplinärer Ansatz. Neben Landschaftsarchitekten und -planern aus Forschung und Praxis, die das Projekt maßgeblich im Sinne einer qualitativen Freiraumplanung bestimmen, arbeiten Architekten, Raumplaner, Stadt- und Regionalplaner, Soziologen und Psychologen, Künstler, Filmemacher und Leute aus der Umweltbildung an den unterschiedlichen Teilprojekten von *teens_open_space*.

Praktiziert wird dieser Ansatz seit 2001 in sieben verschiedenen Partnerstädten in Österreich (Linz, Wien, Graz, Steyr, Bruck an der Mur und Eferding) und der Slowakei (Piestany). Erstmalig wurde es von Januar 2001 bis Januar 2002 in Bruck an der Mur durchgeführt. Demzufolge hatte dieses erste realisierte Projekt von *teens_open_space* Pilotcharakter (vgl. Baumgartner et al. 2005a). Da es bereits abgeschlossen ist und ausführlich dokumentiert wurde, wird es im Folgenden beispielhaft für alle Projekte innerhalb von *teens_open_space* beschrieben. Die Informationen über das Projekt sind im Wesentlichen der projekteigenen Homepage www.teensopenspace.at, dem wichtigsten Kommunikationsmedium des Projektes, entnommen. Hier können sich Jugendliche auch für noch laufende oder bevorstehende Werkstätten und Projekte an verschiedenen Orten anmelden. Das Internetportal wurde außerdem als

interaktives Austauschforum zu Freiraumthemen konzipiert.

Um Jugendliche zu erreichen und für die Teilnahme am Projekt zu gewinnen, wurden in Bruck an der Mur Einladungen an Schulen versandt¹¹. Motivation für die Jugendlichen zur Teilnahme war die Zusage, dass sie als gleichberechtigte Partner der Stadt an Forschung und Planung teilnehmen durften und sie ihre Ideen selber realisieren konnten. In vier Workshops, an denen sich mehr als 80 Jugendliche beteiligten, wurden über einen Zeitraum von 3-6 Monaten Freiraumansprüche Jugendlicher erkundet, Umgestaltungsideen entwickelt und dargestellt, ihre Ansprüche gegenüber der Politik formuliert und schließlich neue Objekte für ihre „Lieblingsorte“ realisiert (vgl. Stadt Linz 2004; teens_open_space 2005a). Die Jugendlichen setzten sich mit kreativ-utopischen Ideen (Zukunftswerkstatt), planerisch (Planungswerkstatt) und handwerklich (Bauwerkstatt) mit dem öffentlichen Freiraum der Stadt auseinander. Die vier Workshops, die sich in den anderen Projektstädten geringfügig verändern können, wurden in der folgenden Reihenfolge durchgeführt:

1. Lieblings- und Gruselorte – „in & out_space“: Freiräume im Test

Erster Schritt des Projektes waren „Stadtspaziergänge“, in denen persönliche Erfahrungen und Forderungen der Jugendlichen herausgefunden werden sollten. Während der Ortsbegehung sollten sie „Lieblings- und Gruselorte“ zeigen, Aufenthaltsqualitäten und Defizite benennen und erzählen, wie ihre favorisierten öffentlichen Räume sein sollten, wo sie sich treffen, spielen oder küssen. „Die wahrgenommenen Eigenschaften von Freiräumen und ihre gestalterischen Defizite lassen sich in der Zukunfts-, Planungs- und Bauwerkstatt weiter bearbeiten. Die Nutzungsansprüche der Jugendlichen werden in den einzelnen Werkstätten ausgearbeitet und fließen integrativ in die Erstellung des Freiraumplans für Bruck ein“ (Standler 2005). Jugendliche testeten gemeinsam mit den Planern und Forschern die Nutzbarkeit, Ausstattung und soziale Qualität öffentlicher Räume und lernten die Stadt so neu kennen (vgl. teens_open_space 2005b). Durch die Begehung des Ortes sollten „mentale Landkarten“ der Jugendlichen erfasst werden. Die Projektinitiatoren versprachen sich so ein „authentisches Bild der Freiraumsituation der Jugendlichen, ihres Verhaltens, ihrer Interessen und ihrer Verbesserungsvorschläge“ (Standler 2005). Die Begehung des Ortes wurde durch eine Aktion ergänzt. Die Jugendlichen wurden aufgefordert, eine Blumenzwiebel an ihren Lieblingsort zu setzen. Sie sollten eine geeignete Stelle für die Zwiebel finden. Durch diese Aktion kam zutage, dass nur wenige geeignete Plätze gefunden werden konnten, da die Orte als zu ungeschützt und mangelnd gepflegt beurteilt wurden. Übertragen auf die Jugendlichen bedeutete dies, dass es auch für sie zu wenige Räume gibt, die ihren Bedürfnissen und Interessen entsprechen. Auf die Begehungen, bei denen insgesamt 40 Orte genannt wurden, folgte eine Beschreibung der qualitativen Merkmale und Darstellung der Orte sowie eine Auswertung dieser für die Bestimmung der sozialen Wertigkeit der Flächen. Die Ergebnisse wurden in Protokollen festgehalten.

2. Zukunftswerkstatt – „future_space“

Auf die Begehung der öffentlichen Räume folgte einen Monat später eine zweitägige „Zukunftswerkstatt“ (Konzept nach Robert Jungk), an der rund 25 Jugendliche teilgenommen haben. „Ziel einer Zukunftswerkstätte ist, dass die TeilnehmerInnen Ansätze zu einer positiven Veränderung einer als unbefriedigend erlebten Umweltsituation entwickeln. Die erste Phase, die Kritik-

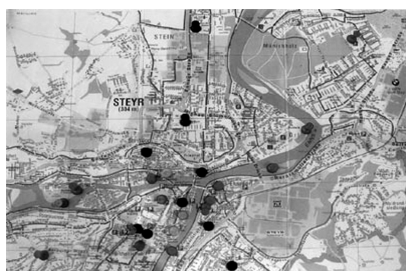


Abb.5.56-57: Linzer Spaziergänge (oben) und Steyrer Karte mit Lieblings- und Gruselorten, teens_open_space

und Wahrnehmungsphase, dient der umfassenden Sammlung von negativ erlebten Aspekten und Details der jeweiligen Situation. In der zweiten Phase werden Utopien entwickelt, um den Möglichkeitssinn anzuregen und allzu einschränkende Muster vorausseilender Selbstzensur von Wünschen zu umgehen. Erst in der dritten Phase, der Realisierungsphase, werden dann die entwickelten Utopien auf die in ihnen sich ausdrückenden Wünsche und Bedürfnisse untersucht und Möglichkeiten gesucht, wie diese Bedürfnisse durch tatsächlich machbare Veränderungen besser berücksichtigt werden können“ (teens_open_space 2005b). Im ersten Schritt wurden also Themen diskutiert, die von den Jugendlichen selber als wichtig hervorgehoben wurden. Bemängelt wurden u.a. zu wenige Sportplätze, ungestörte Orte und fehlende Aufenthaltsmöglichkeiten im Außenraum bei schlechtem Wetter. In der „Utopiephase“ wurde von Jugendlichen unter anderem ein Jugendpark, eine Jobbörse und ein attraktiver Wasserort gewünscht. In der „Realisierungsphase“ wurden die „utopischen“ Ideen dann auf ihre Durchführbarkeit hin untersucht. Die Ergebnisse der Zukunftswerkstatt wurden danach von Jugendlichen selber präsentiert und mit Planern und Entscheidungsträgern der Stadt diskutiert.

3. Planungswerkstatt – „planning_space“

Die Planungswerkstatt baute auf den ersten Ideen und Ansätzen aus der Begehung der Lieblingsorte, der Zukunftswerkstatt und den in der „city_line“ mit der Gemeinde ausgehandelten Orten auf. In ihr wurden an drei Tagen von 36 Jugendlichen Ideen für die Umgestaltung von sieben Freiräumen in Bruck/Mur (Murspitz, Murinsel, Hochbrücke, Schlossberg, Schillerplatz, Stadtpark und geplante Wohnsiedlung) erarbeitet. „Ziel der Planungswerkstatt ist die inhaltliche Auseinandersetzung der Jugendlichen mit den Themen der Freiraum- und Raumplanung“ (Größinger 2005). Für das Forschungsteam auf der anderen Seite war das Kennenlernen weiterer Bedürfnisse und Ansprüche der Jugendlichen an Freiräume von Interesse. Die Jugendlichen arbeiteten in Gruppen und wurden von 3-4 Experten (Landschaftsarchitekten und Architekten) unterstützt. Außerdem standen weitere Fachleute seitens der Stadt zu Fragen der Umsetzbarkeit zur Verfügung. Das Know-how über die Freiraumansprüche und die Umgestaltungsideen zu den Räumen, die in Skizzen, Modellen und Plänen darstellten wurden, kamen aber ausschließlich von den Jugendlichen selber.



Abb.5.58: Planungswerkstatt Steyr, teens_open_space

Der Ablauf der Planungswerkstatt unterteilte sich in acht Phasen: Der erste Schritt war die gegenseitige Vorstellung der Gruppenteilnehmer anhand der Beantwortung zweier Fragen zum Freiraumverhalten. Darauf folgte die „Ausschreibung und Vergabe“ von Planungsaufträgen für die ausgehandelten Orte/Themen und die Einteilung der Gruppen. In der dritten Phase wurden die Freiräume mit Hilfe von Modellen gestaltet. Die Planungen wurden dann zeichnerisch aufgearbeitet (Pläne, Skizzen, Details) und zur Präsentati-

on für eine Ausstellung in Bruck auf Plakaten präsentiert. Im fünften Schritt wurden die Ideen in der Gruppe präsentiert und eine gemeinsame Auswahl der Gestaltungsvorschläge für die Weiterbearbeitung in der Bauwerkstatt getroffen. Danach wurden Kriterien für Jugendfreiräume aufgelistet und in einem weiteren Schritt erste Spatenstiche auf den Freiräumen getätigt und Tafeln mit der Aufschrift „Hier entsteht...“ aufgestellt. Mit diesen sollte der Planungsprozess verdeutlicht und der Bevölkerung gezeigt werden, dass hier tatsächlich etwas passiert. Abschließend fand eine öffentliche Ausstellung und Präsentation in der Gemeinde Bruck statt, wo ihre Ideen mit Bürgermeister und Vertretern der Stadt diskutiert wurden und Zusagen zur Umsetzung seitens der Stadt für einen Teil der Vorschläge unmittelbar getroffen werden konnten (vgl. Größinger 2005). Für die Weiterbearbeitung in der Bauwerkstatt wurden drei Projekte (Hochbrücke, Murspitz und Pavillon im Stadtpark) ausgewählt. Als Erfahrung aus der Planungswerkstatt ging hervor, dass sich die Jugendlichen schwer tun, ganz ohne Ideenimpulse eigene Ideen zu entwickeln. In zukünftigen Planungswerkstätten sollen als Anregung daher Projekte von zeitgenössischen innovativen Freiraumgestaltungen gezeigt werden, damit die Jugendlichen „ihre bekannten Vorstellungswelten erweitern“ können (ebd.).

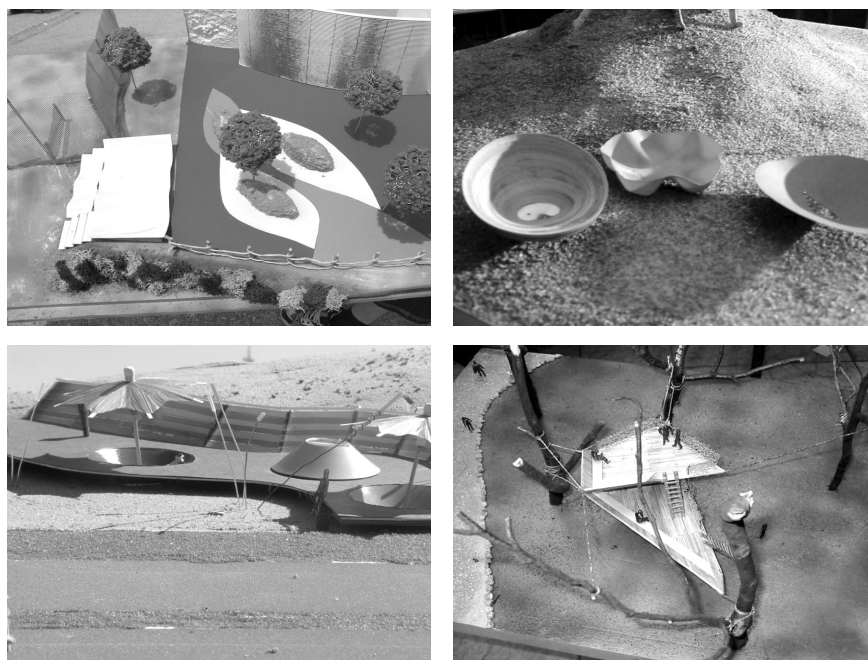


Abb.5.59-62: Modelle, die in den Planungswerkstätten in der Region Eferding und in Linz von den Jugendlichen entworfen und gebaut worden sind, teens_open_space

4. Bauwerkstatt – „building_space“

Im vierten Abschnitt der Beteiligung wurden die ausgewählten Ideen von rund 15 Jugendlichen realisiert. Es sollte in dieser Werkstatt versucht werden, Lieblings- und Gruselorte der Jugendlichen mit Hilfe der in der Zukunftswerkstatt formulierten Kritik und den Ideen aus der Planungswerkstatt zu verbessern. Hier konnten die Jugendlichen selbst Hand anlegen und sich am Bau ihrer Idee beteiligen. Die Jugendlichen erhielten dabei fachliche Unterstützung von zwei Landschaftsarchitekten und einem Architekten sowie des städtischen Wirtschaftsbetriebs mit Zimmerei, Tischlerei und Schlosserei. Die Ideen wurden von den professionellen Betreuern auf ihre Machbarkeit hin überprüft. „Die Bauwerkstatt verbindet einfühlsam die Ansprüche der Jugendlichen mit den Möglichkeiten, die in der Gemeinde vorhanden sind“ (Standler & Kammlander 2005). Die Bauwerkstatt hatte eine Vorbereitungs-

phase von drei Monaten und einen Durchführungszeitraum von vier Tagen. Als Produkte der Ideenfindung in den verschiedenen Werkstätten wurden drei Vorschläge als temporäre oder dauerhafte Interventionen im öffentlichen Raum realisiert. Neben der Bemalung und Illumination der Hochbrücke, entstand ein Treffpunkt mit zwei Liegepritschen (2,5 auf 4 Meter groß) sowie ein neuer Pavillon im Stadtpark von Jugendlichen für Jugendliche¹². Durch das Expertenteam wurden zeitgemäße Formen- und Materialvorschläge eingebracht, Bau und künstlerische Gestaltung wurde aber von den Jugendlichen maßgeblich bestimmt.



Abb.5.63-65: Bauwerkstatt in Bruck/Mur: Die Bemalung unter der Hochbrücke und Brückenvorhang, teens_open_space

Der Vorschlag für die *Hochbrücke*, eine temporäre Umgestaltung, wurde wegen seiner Einfachheit, Realisierungschance und seinem Öffentlichkeitswirkung ausgewählt. Die künstlerische, temporäre Intervention sollte diesen Ort aufwerten und Aufmerksamkeit auf ihn lenken. Die Intervention rund um die Hochbrücke bestand aus einer Bemalung der Fläche unter der Brücke, die auf diesen vergessenen Ort aufmerksam machen soll, dem Bau einer Lichtinstallation sowie eines Vorhanges, der als vertikales Element zwischen Hochbrücke und bemalter Fläche gespannt wurde. Dieser umgestaltete Raum soll als temporärer Ort spontan genutzt werden.

Der *Pavillon* im Stadtpark wurde als wetterfester Sitz- und Aufenthaltsort aus unbehandeltem Lärchenholz für Jugendliche konzipiert. Er wurde in einem ruhigen Teil des Parks, der durch Jugendliche bereits als Treffpunkt und Rückzugsort genutzt wurde, abseits der stärker frequentierten Wege errichtet. Der Pavillon ist zum Stadtpark hin offen, so dass das Geschehen im Park beobachtet werden kann. In einer anderen Freifläche in Bruck, der Murspitz, wurden zwei *Liegepritschen*, ebenfalls aus Lärchenholz, errichtet. Sie sollen die bestehende Nutzung der Jugendlichen verbessern und zum Herumlungern, zum Feste feiern und Lernen einladen.



Abb.5.66-67: Bauwerkstatt in Bruck/Mur: Liegepritschen und Pavillonbau, teens_open_space

5.3.2 Das Projekt aus Sicht der Untersuchungsaspekte

Themengruppe 1: Wissenschaft

Verbindung von Forschung und Praxis:

Forschende, lernende Planung – planende Forschung

Besonders interessant an diesem Projekt ist die Verbindung zwischen Forschung, Planung und Praxis („Syntheseprojekt“) und die Anwendung und das Ausprobieren neuer (Forschungs)Methoden in den raumgestaltenden Disziplinen. Im Projekt werden Antworten im Dialog zwischen diesen Bereichen gesucht (dialogisches Arbeiten) „Im Projekt erfolgte eine Antwortsuche im Dialog zwischen Wissenschaft und gesellschaftlicher Praxis - konkret: Jugend forscht mit Profis. Ein Dialog, zu dem Schüler und andere Jugendliche eingeladen werden, verlangt einen sorgfältigen, einen umsichtigen Zugang. Der Dialog muss persönlichen Nutzen für die Beteiligten bringen“ (KLF 2005). *teens_open_space* versteht sich als „lernende Organisation“ (*teens_open_space* 2004): durch „Tun erfahren“, durch Handeln und Reflektion des Gelernten dazulernen. Für alle Beteiligten bedeutet dies, dass durch „forschendes Handeln Ungewohntes verlangt und erlebt wurde“ (ebd.). Planung wird hier zur forschenden, lernenden Planung und Forschung bleibt nicht nur theoretisch, sondern setzt auch um und wird so zur planenden und bauenden Forschung. Die Realisierung von Ideen als Antworten auf und zur Antwortfindung auf die Forschungsfragen erfolgt als Teil des Forschungsprozesses (vgl. Urban Catalyst).

Die Praxis bezieht sich nicht alleine auf die von Experten (hier Landschaft- und Freiraumplanern), sondern ist in den gesellschaftlichen Rahmen eingebunden, indem Jugendliche maßgeblich den Gestaltungsprozess mitbestimmen. Die Projektinitiatoren nennen dies „Jugend forscht mit Profis“ (*teens_open_space* 2005b). Von den Laien, den Jugendlichen, bekommen die Experten in direktem Kontakt zum Untersuchungsgegenstand, dem öffentlichen Raum, die Informationen, die in den Freiraumplan einfließen.

Teil des Projektes ist die parallel stattfindende Reflexion und Bewertung. Dazu gehören regelmäßige Arbeitstreffen der Planer und Forscher mit den Gemeindevertretern. Daneben findet eine mehrmalige Ergebnisevaluierung der einzelnen Arbeitsschritte durch die Auftraggeber statt, die Auskunft über die „Kundenzufriedenheit“ (Baumgartner 2005) gibt und eine Schwerpunktverlagerung während des Projektprozesses ermöglicht. Parallel zur Arbeit der Jugendlichen wird eine fachspezifische Erhebung, Analyse und Bewertung ausgewählter Freiräume in Bruck erstellt. „Die Erhebung erfolgte nach einer im Forschungsprozess erarbeiteten qualitativen Methode, die räumliche und soziale Kriterien von Räumen festhält. Die Kriterien sind Grundlage für die Erstellung eines Freiraumplanes. Der Freiraumplan schlägt gebietsbezogene Maßnahmen in drei verschiedenen Maßstäben vor und benennt Planungsprinzipien für zukünftige Eingriffe im Freiraum (KLF 2005).

Erfahrungswissen – Freiräume testen

Im Projekt *teens_open_space* werden nicht nur die „hard-facts“ der öffentlichen Räume, sondern auch die „soft-facts“ berücksichtigt, die in Form von Erfahrungswissen der Jugendlichen über ihren Lebensraum in die Projekte einfließen. Dies geschieht in einem lernenden Prozess; *teens_open_space* versteht sich daher als „lernende Organisationen“ (*teens_open_space* 2004).

In praktischen Tätigkeiten werden die Freiräume getestet und forschend Bedürfnisse der Jugendlichen zu Tage geführt. Dies geschah z.B. indem die Jugendlichen in der Phase der Erkundung der Lieblingssorte Zwiebeln setzen sollten, um herauszufinden, welche Räume sie bevorzugen und welche als nicht geeignet betrachtet werden.

Insgesamt wurde das Projekt von der Projektbetreuung positiv bewertet: „Im Sinne von lernenden Organisationen haben vor allem die Gemeinde und jugendnahe Institutionen, die Schule und wir als beteiligte WissenschaftlerInnen gelernt, haben durch Tun erfahren und haben erlebt, wie Theoretisches, Erdachtes in die Praxis umgesetzt wird und damit uns und andere als GestalterInnen, als in Aktivitäten eingebundene und damit voneinander Abhängige erfahren. Dies gilt vor allem für die Werkstätten und deren LeiterInnen, für die Jugendlichen und die politisch Verantwortlichen, von denen sicher im Bereich des forschenden Handelns Ungewohntes verlangt und erlebt wurde“ (Standler & Kammlander 2005).

In Projekten, die auf das in Bruck an der Mur folgten, wurde auch das Instrument des experimentellen, künstlerischen Films in Verbindung mit dessen Internetpräsentation eingeführt. Es soll mit dem Film sowohl das Projekt dokumentiert werden als auch weitere Möglichkeiten für die Jugendlichen gegeben werden, „sich selbst und ihren Kreativansatz in einem interaktiven Kontext zu erforschen und darzustellen“ (teens_open_space 2005a). Die Dokumentation soll eine facettenreiche Antwort auf die Frage geben, welche Freiräume Jugendliche brauchen.

Fragen an den Raum

Hauptfragestellung von *teens_open_space* war, wie die Jugendlichen den Freiraum ihrer Umgebung nutzen und wie diese sozialen Belange über Instrumente der Landschaftsplanung stärker berücksichtigt werden können (vgl. *teens_open_space* 2005b). Im forschenden Tun (Zwiebeln setzen, Ideen entwickeln und umsetzen) wurden sukzessive Antworten auf diese Fragen gefunden. Wie bei Kawamata wird auch bei *teens_open_space* nicht der gesamte Raum, der von den Jugendlichen als defizitär bewertet wird, umgestaltet, sondern punktuell mit kleinen, reversiblen Eingriffen situativ gehandelt und Situationen verändert und dadurch Aufmerksamkeit auf diese gelenkt. Die Eingriffe wecken nicht nur die Wahrnehmung für die Interessen Jugendlicher, sondern machen auch auf Defizite des öffentlichen Raumes aufmerksam. In diesem Fragen an den Raum durch kleine Eingriffe ähnelt das Vorgehen dem von Kawamata, der mit seinen Interventionen Fragen aufwirft, an den Raum stellt und damit auf „Fehler“ in der Stadtstruktur aufmerksam macht. Anders als bei Kawamata allerdings, werden hier auch allgemeine Fragen (Forschungsfragen) am Anfang des Projektes formuliert, die auf eine bestimmte Thematik (hier jugendliche Interessen und Bedürfnisse im öffentlichen Raum) zugeschnitten sind.

Bezug Modus 2

teens_open_space ist inter- und transdisziplinär organisiert. In den verschiedenen Projekten arbeiten unterschiedliche Professionen zusammen und es wird mit öffentlichen Institutionen kooperiert. Die Forschung tritt aus der institutionellen Abgeschlossenheit der Universität und Forschungsinstitute heraus in die Planungspraxis und das wirkliche Leben. Es findet eine Ver-

bindung von Forschung und Gesellschaft statt. Entsprechend dem Modus 2-Denken und Handeln werden vor Ort individuelle Lösungen mit den Laien gesucht und umgesetzt.

Themengruppe 2: Gesellschaft

Einbeziehung des Menschen

Die Projektinitiatoren bemängeln, dass in der herkömmlichen Planung die soziale Bedeutung von Freiräumen meist zu wenig beachtet wird, obwohl sie ein Kennzeichen für das Funktionieren von öffentlichen Räumen ist. Mit *teens_open_space* sollte daher gezeigt werden, „wie die soziale Wertigkeit von Freiräumen über Instrumente der Landschaftsplanung stärker berücksichtigt werden kann“ (teens_open_space 2005b). Ziel war, Jugendliche am Planungsprozess als aktive Partner und Handelnde zu beteiligen, um eine stärkere Identifikation der Jugendlichen mit dem Freiraum zu erreichen sowie ihre Wahrnehmung und Aktionspotential zu fördern. Ihrem Wissen über die öffentlichen Räume der Stadt („soft-facts“) wurde besonderes Interesse zuteil. Das Projekt bietet Jugendlichen daher unterschiedliche Zugänge, Aktivitäten und Methoden (z.B. Skizzieren und Zeichnen von Plänen, Modelle bauen, Verhandlungen mit Bürgermeistern, präsentieren von eigenen Ideen in der Öffentlichkeit, Filme drehen), mit Hilfe derer sie ihre räumlichen Bedürfnisse artikulieren können. Für sie sind besondere Anreize in Form der Beteiligung an Werkstätten und der Realisierung ihrer Ideen geschaffen worden. Die Werkstätten fungierten als „Plattform, auf der ihre Ideen Platz fanden, ernst genommen wurden, modellhaft gebaut und ausformuliert werden konnten“ (Größinger 2005). Für Jugendliche ist die Einbeziehung in den Planungsprozess und das aktive Aushandeln ihrer Interessen wichtig. Hier können sie „ihren Einfluss spüren“, „Verantwortung übernehmen“ und „für voll genommen werden“ (vgl. Baumgartner et al. 2005b).



Abb.5.68-69: Beteiligung von Jugendlichen am Planungs- und Bauprozess, *teens_open_space*

Jugendlichen als bisher wenig beachtete Nutzergruppe des öffentlichen Raumes wird in *teens_open_space* die Möglichkeit gegeben, aktiv in die Gestaltung des Freiraums einzugreifen. Aufgrund des integrativen Ansatzes des Projektes kommen die Erkenntnisse aus der Planungsarbeit mit den Jugendlichen auch anderen potentiellen Nutzern zugute, „zeigen die Jugendlichen doch meist strukturelle Schwächen von Freiräumen auf, deren Planungen häufig nicht auf die Interessen aller NutzerInnengruppen eingehen“ (teens_open_space 2005a). Die jugendlichen Nutzer durchwandern einen kompletten Planungsablauf und lernen so „Dimensionssprünge“ von der Planung auf dem Papier bis in ihre reale Umsetzung kennen (vgl. Standler & Kammlander 2005). Ihnen wird Verantwortung und Zuständigkeit für ihren Lebensbereich übertragen. Gleichzeitig werden sie auch professionell betreut, was ihnen das Gefühl von Ernsthaftigkeit und Relevanz gibt. Das Projektteam hofft, dass Jugendliche mit den Erfahrungen aus den Werkstätten in Zukunft ihre Vorhaben selber in die Gemeinde einbringen und sich für ihre Bedürfnisse aktiv einsetzen. „Partizipative Freiraumplanung öffnet mentale Freiräume. Sie findet nicht nur auf dem Papier, in den Plänen der Stadtplanung ihren Niederschlag, sondern bildet Freiräume in den Köpfen der Beteiligten - bei PolitikerInnen, Planungsfachleuten, BewohnerInnen, InvestorInnen, bei MeinungsmacherInnen im Bildungs- und Mediensektor“ (Baumgartner et al. 2005b). Nach Auffassung der Projektinitiatoren hebt eine Beteiligung der Bevölkerung, in diesem Fall der Jugendlichen, „die Qualität der Information

und Planung, die Identifikation mit vorgeschlagenen Maßnahmen und die Umsetzungswahrscheinlichkeit“ (Baumgartner 2005). Dadurch, dass parallel zum Beteiligungsverfahren einzelne Ideen zeitnah umgesetzt werden, wird das Vertrauen der Bevölkerung in die Realisierbarkeit von möglichen Veränderungen gestärkt (vgl. ebd.).

Neben der Einbeziehung der Jugendlichen in den Planungs- und Bauprozess, sollte das Networking zwischen Planern und Nutzern des öffentlichen Raums gefördert werden. „Teens_open_space hat das Ziel, Kontakte herzustellen und damit die Vernetzung jener Stellen zu garantieren, welche die Freiräume, die Entfaltungsmöglichkeiten Jugendlicher tangieren. Die Vernetzung innerhalb der Gemeinden und unter den ProjektpartnerInnen stellt die nachhaltige Wirkung des Projekts sicher“ (teens_open_space 2005a). Ein enger Arbeits- und Gedankenaustausch entstand auch zwischen dem Forschungsteam einschließlich der Jugendlichen und der Stadt Bruck an der Mur. Dadurch habe sich, angeregt durch einen „kontroversiellen Prozess“ (Baumgartner et al. 2005b), die inhaltliche Auseinandersetzung um das Stadtentwicklungskonzept „verlebensdigt“ (ebd.) und sich eine fachübergreifende Zusammenarbeit etabliert. Die schnelle Umsetzung der erst während des Projektes entwickelten Vorschläge wurde durch die frühzeitige Einbindung der Gemeinde ermöglicht. Damit die Ideen der Jugendlichen realisiert werden konnten, mussten sie selber die Bedingungen mit der Stadtverwaltung aus- und verhandeln.

Eine weitere Verbindung zwischen Planung und sozialen Belangen wird durch die Einbeziehung von Streetworkern erreicht. Für sie werden Weiterbildungen angeboten, um sie in ihrer Vermittlerposition in Bezug auf Freiraum zu stärken. Ihre Arbeit wird deshalb als wichtig und förderungswürdig angesehen, da sie aufgrund ihres aufsuchenden Ansatzes im öffentlichen Raum tätig sind. „Mitarbeiter der aufsuchenden Jugendarbeit kommen somit in die Situation, einen freiraumplanerischen Handlungsbedarf zu entdecken und sich im Rahmen ihrer Tätigkeit für die Neu- bzw. Umgestaltung von öffentlichen Freiräumen für Jugendliche auf kommunaler Ebene einzusetzen“ (teens_open_space 2005a).

Verbindung von Laien- und Expertenwissen

Die Qualifizierung von Freiräumen im Sinne ihrer sozialen Wertigkeit soll bei *teens_open_space* dadurch erreicht werden, dass „Wissen der BewohnerInnen über ihren Lebensraum in den Planungsprozess einfließt“ (KLF 2005). In den Projekten ergänzen sich Laien- und Expertenwissen und befruchten sich gegenseitig. Über die Laien (Jugendlichen) erfahren die Experten Neues über den öffentlichen Raum und die Bedürfnisse der Jugendlichen, die in Ideen planerisch umgesetzt werden. Bei der Entwicklung und Umsetzung der Ideen Jugendlicher fließt wiederum unterstützend Expertenwissen ein.

Ein Erfolg des Projektes ist, dass im Laufe des intensiven und prozesshaften Arbeitens eine fachübergreifende Zusammenarbeit etabliert werden konnte, an der Laien und Experten in gleichen Maßen beteiligt sind. In den Freiraumplan von Bruck/Mur sind die im Rahmen der Jugendbeteiligung formulierten Vorschläge und Bedürfnisse eingeflossen. Als wichtigsten Bestandteil einer erfolgreichen Jugendbeteiligung an der Stadtplanung benennen die Autoren von *teens_open_space* aus ihren Erfahrung aus dem Pilotprojekt in Bruck/Mur „die Etablierung eines kontinuierlichen Kontaktes zwischen wechsell-

den Jugendlichen und StadtvertreterInnen, der es erlaubt, kurzfristig und unkompliziert auf wechselnde Interessenslagen und Bedürfnisse zu reagieren“ (Schrader 2005). In den Projekten wird das Wissen der Jugendlichen seitens der Gemeinden tatsächlich ernst genommen und verändert deren Sichtweisen. „Die konstruktive Auseinandersetzung mit der Abteilung für Hochbauplanung der Gemeinde ermöglicht ein Umdenken konventioneller Bauformen, eine Neuorientierung und Neudefinition von Freiraumarchitektur der Gemeinde“ (Standler & Kammlander 2005).

Themengruppe 4: Entwerfen/Planen mit Experimenten

Planungsverständnis

teens_open_space wollen mit ihrer Arbeit neue Formen der Stadtentwicklung etablieren. Wichtige Bausteine sind eine interdisziplinäre Zusammenarbeit verschiedener Professionen, Kooperationen mit städtischen Fachabteilungen (Ämter für Stadtplanung, Vermessung, Jugend und Soziales, Stadtgärtnereien und Wirtschaftsbetriebe), die Beteiligung von Jugendlichen sowie „schnell reagierende Strukturen und mit geringem Mitteleinsatz veränderbare Räume“ (Schrader 2005), die mit „innovativen Gestaltungsvorschlägen“ (Größinger 2005) ein neues Gesicht erhalten sollen. Anders als bei „herkömmlichen“ Verfahren der Bürgerbeteiligung geht das Projekt *teens_open_space* über eine kommunikative, darstellende und planerische Phase hinaus. Bereits im Beteiligungsprozess werden Ideen von den Beteiligten selber ausgeführt. Es entstehen kleine, temporäre oder dauerhafte Interventionen in der Stadt, die den Raum positiv verändern. Durch die Eingriffe und die Bauschilder „Hier entsteht...“ findet eine symbolische Umkodierung des Ortes statt. Außerdem werden Vorschläge der Jugendlichen in den Freiraumplan der Stadt übernommen. „Der Freiraumplan Bruck/Mur ist eine umsetzungsorientierte Planung. Die Freiräume finden nicht nur auf dem Papier, im GIS des Stadtplanungsamtes und im Internet ihren Niederschlag, sondern sie werden öffentlich diskutiert und punktuell schon während des Planungsprozesses zum Anschauen und Benützen umgesetzt“ (Baumgartner et al. 2002).

Von den Projektinitiatoren wird neben der mangelnden Berücksichtigung von Landschafts- und Freiraumplanung auch das geringe Bewusstsein der sozialen Bedeutung von Freiraum und die unzureichende Einbeziehung der Nutzer bei der Planung der von ihnen genutzten Freiräume kritisiert. Planungsverständnis ist daher eine größere Betonung der Landschafts- und Freiraumplanung mit sozialräumlichem Bezug. Das Projekt entwickelt und testet Prozesse von Partizipation und Vernetzung (*networking*), um räumliche und soziale Defizite im öffentlichen Raum auszugleichen (vgl. Schwab & Standler 2004).

Als „lernende Organisation“ (*teens_open_space* 2004) verbindet *teens_open_space* Forschung und Praxis: Planung wird als lernender Prozess verstanden. „Die aktivierende Beteiligungsform ist ein ergebnis- und produktorientierter Prozess“ (*teens_open_space* 2005a). Dies drückt sich in mehreren Punkten aus: Durch die Verzahnung von Theorie und Praxis, der parallelen Evaluierung, deren Ergebnisse direkt in den laufenden Prozess einfließen sowie der Reduzierung der Projektdokumentation und -bürokratie auf ein Minimalmaß (z.B. in Form kurzer Berichte), was untypisch für Forschungsprojekte ist. Dagegen kommt der „internen (laufende Teamsitzungen) und der externen Kommunikation (Internetforum, Öffentlichkeitsarbeit große

Bedeutung zu“ (Baumgartner 2005). Dies macht ein flexibles und schnelles Handeln möglich. Planen im Prozess bedeutet hier auch die Parallelität von Planung und gleichzeitiger Umsetzung und das Arbeiten in Arbeitsschritten, die aufeinander aufbauen und die Reflexion des Vorangegangenen ermöglichen (rekursiver Lernprozess).

Experimentelles Vorgehen: Experimentelle Tests für die Zukunft

Die forschend-lernende Herangehensweise des Projektes entspricht einem experimentellen Vorgehen: Es werden Fragen an den Raum im Prozess beantwortet und reflexiv neue Erfahrungen und Wissen gesammelt, die wiederum in zukünftige Planungen einfließen. Die umgesetzten Eingriffe zeigen mögliche Veränderungen, einen neuen Umgang mit Raum und liefern Anstöße. Aus den Erfahrungen mit der temporären Umgestaltung der Hochbrücke, wird für den Freiraumplan von Bruck/Mur z.B. ein Konzept für wechselnde temporäre Installationen (z.B. zweimal pro Jahr verändert sich die Brücke) bis zum möglichen Abbruch der Hochbrücke in Erwägung gezogen (vgl. Größinger 2005).

Methodik und Vorgehensweise

Bei *teens_open_space* geht der Forschungsprozess fließend in die (forschende) Praxis über. Die folgenden drei Phasen beschreiben die Zukunftswerkstatt (s. Kap. 5.3.1), sind aber auch auf den Prozess der vier Werkstätten allgemein übertragbar: „Die erste Phase, die Kritik- und Wahrnehmungsphase, dient der Sammlung von negativ erlebten Aspekten und Details der jeweiligen Situation. In der zweiten Phase werden Utopien entwickelt, um den Möglichkeitssinn anzuregen und allzu einschränkende Muster voraussetzender Selbstzensur von Wünschen zu umgehen. Erst in der dritten Phase, der Realisierungsphase, werden die entwickelten Utopien auf die in ihnen sich ausdrückenden Wünsche und Bedürfnisse untersucht und Möglichkeiten gesucht, wie diese Bedürfnisse durch machbare Veränderungen berücksichtigt werden können“ (Baumgartner et al. 2002). Die Jugendlichen sollen kritisieren, fantasieren und realisieren. Die Arbeit an den Projekten durchläuft über die Instrumentarien der Werkstätten die Schritte der Wahrnehmung, Artikulation, Reflektion, Entwurf und Transformation (vgl. Schwab & Standler 2004: 2).

Als Voraussetzung für eine erfolgreiche Arbeit führen die InitiatorInnen des Projekts aus ihren Erfahrungen folgende Punkte auf: Der partizipatorische Prozess sollte in die Struktur der Gemeinde integriert werden. Dies erfordert die Öffnung ihrer Institutionen für neue Aktionsfelder, Dynamiken und die Toleranz für neue Antworten. Wichtig ist außerdem eine professionelle Leitung des Prozesses, die eine hochwertige Qualität der Produkte garantiert. Die technische Unterstützung der Jugendlichen durch Experten der Landschaftsarchitektur und Architektur sichert die Qualität der Ergebnisse und ein innovatives Design. Sinnvoll erachtet *teens_open_space* einen partizipatorischen Ansatz nur, wenn er mit tatsächlichen und direkten Konsequenzen, zumindest mit kleinen, sofortigen Maßnahmen verbunden ist, da Laien durch sichtbare und erkennbare Verbesserungen motiviert werden und eine stärkere Identifikation mit dem öffentlichen Raum entsteht (vgl. Schwab & Standler 2004: 5). Durch die initiierten Prozesse zwischen Gemeindevertretern, den Jugendlichen, Jugendorganisationen und den Planern wird ein nachhaltiges Netz im Interesse der Jugendlichen gebildet. Regelmäßige Bau-



Abb.5.70-71: Die Unterstützung der Jugendlichen durch Experten sichert die Qualität der Ergebnisse und fördert eine moderne Formensprache, *teens_open_space*

werkstätten sollen eine Kontinuität in der Auseinandersetzung mit Freiraum aufrechterhalten.

5.3.3 Zusammenfassung

Im Projekt *teens_open_space* werden Jugendliche aufgefordert, an der Gestaltung von öffentlichem Raum in Form einer „aktionistischen Beteiligung“ zu partizipieren. Durch den Anreiz der direkten Umsetzung ihrer Planungs-ideen soll die Identifikation der Jugendlichen mit Freiraum gestärkt werden. Es ist ein „aufsuchender Ansatz“ der Planung gleich einer „aufsuchenden Jugendarbeit“: die Planung geht auf die Jugendlichen und ihre Bedürfnisse vor Ort ein. In vier Workshops, die unterschiedliche, aufeinander aufbauende Planungsphasen thematisieren, planen und bauen sie an ihren Lieblings-orten in der Stadt alternative Nutzungen und temporäre bzw. dauerhafte Installationen. In den Werkstätten werden ihre Freiraumansprüche erkundet, Umgestaltungsideen entwickelt und dargestellt, ihre Ansprüche gegenüber der Politik formuliert und schließlich realisiert. Die Jugendlichen setzen sich mit kreativen Ideen (Zukunftswerkstatt), planerisch (Planungswerkstatt) und handwerklich (Bauwerkstatt) mit dem Freiraum ihrer Stadt auseinander.

Projekte von *teens_open_space* sind als Syntheseprojekte konzipiert. Gemeint ist damit der Überschneidungsbereich von Forschung, Planung und Praxis. Es ist ein dialogisches Arbeiten, in dem die Antwortsuche auf Forschungsfragen und Fragen an den Raum im Wechseldialog zwischen Wissenschaft und Praxis und in fachübergreifender, theoretisch-praktischer Zusammenarbeit erfolgt. Der Forschungsprozess geht fließend in die (forschende) Praxis über und beschreibt drei Phasen: Die Kritik- und Wahrnehmungsphase dient der Sammlung von Erfahrungen und Wissen (Soft-facts) über Lieblings- und Gruselorte und öffentliche Räume im Allgemeinen. Dieses Wissen wird dann in der zweiten Phase (Zukunfts- und Planungswerkstatt) artikuliert und „utopische“ Ideen entwickelt, um den Möglichkeitssinn anzuregen und Wünschen freien Lauf zu lassen. In der dritten Phase werden die Ideen auf ihre Umsetzbarkeit hin überprüft und ein Teil der entwickelten Ideen gebaut. Die Jugendlichen sollen kritisieren, fantasieren und im realen Raum ihre Vorschläge umsetzen. Die Arbeit an den Projekten durchläuft über die Instrumentarien der Werkstätten also folgende Schritte: Wahrnehmung, Artikulation, Reflexion, Entwurf und Transformation.

Ziel des Projektes *teens_open_space* ist eine Qualitätssteigerung von Freiräumen durch das Wissen seiner Nutzer. Anders als bei „normalen“ Verfahren der Bürgerbeteiligung geht das Projekt über eine kommunikative, darstellende und planerische Phase hinaus. Neben der direkten Implementierung der Vorschläge der Jugendlichen in den Freiraumplan der Stadt werden bereits im Beteiligungs- und Planungsprozess Ideen ausgeführt (Parallelität von Planung und Umsetzung). Es entstehen kleine, mit geringem Mitteleinsatz realisierte temporäre und dauerhafte Interventionen in der Stadt, ganz im Sinne einer schnell reagierenden Planung, die veränderbare Räume schafft. Als Voraussetzung für eine derartige flexible Stadtentwicklung und Planung fordern die Projektinitiatoren auf der Basis ihrer Erfahrungen kontinuierliche Beteiligungs- und Veränderungsprozesse sowie eine kurzfristige Zur-Verfügungstellung von Flächen seitens der Stadt sowie eine Reduzierung von zu langen Bearbeitungszeiten. Ziel ist eine enge, direkte und unbürokratische Zusammenarbeit mit den Gemeinden (Networking).

Im Projekt *teens_open_space* arbeiten Laien und Experten eng zusammen. Sie profitieren im Sinne einer „lernenden Organisation“ von der Erfahrung und dem Wissen des anderen sowie im praktischen Tun. Im Projekt erfahren sie außerdem, wie Theoretisches, Erdachtes praktisch umgesetzt werden kann. Laien-Wissen fließt direkt in den Planungsprozess mit ein, wodurch ein authentisches Bild der Freiraumsituation der Jugendlichen, ihres Verhaltens, ihrer Interessen und ihrer Verbesserungsvorschläge entsteht. Umgekehrt unterstützen die Experten mit ihrem Fachwissen die Jugendlichen bei der Entwicklung ihrer Ideen. Jugendliche testen gemeinsam mit den Planern und Forschern die Nutzbarkeit, Ausstattung und soziale Qualität der öffentlichen Freiräume und lernen die Stadt so neu kennen. Im gemeinsamen „forschenden Handeln“ entsteht eine enge Verbindung von Laien- und Expertenwissen und damit „robuste“ Planungen, die von allen Seiten geschätzt werden.

Die forschend-lernende Herangehensweise des Projektes entspricht einem experimentellen Vorgehen: Es werden Fragen an den Raum im Planungs- und Forschungsprozess beantwortet und reflexiv neue Erfahrungen und Wissen gesammelt, die wiederum unmittelbar und in zukünftige Planungen einfließen. Die umgesetzten Eingriffe zeigen mögliche Veränderungen, einen neuen Umgang mit Raum und liefern Anstöße. Im forschenden Tun (Zwiebeln setzen, Ideen entwickeln und umsetzen) werden sukzessive Antworten gefunden. Wie bei Kawamata wird auch bei *teens_open_space* nicht der gesamte Raum, der von den Jugendlichen als defizitär bewertet wird, umgestaltet, sondern punktuell mit kleinen, reversiblen Eingriffen situativ gehandelt und verändert und dadurch Aufmerksamkeit auf diese Räume gelenkt. Die Eingriffe wecken nicht nur die Wahrnehmung für die Interessen Jugendlicher, sondern machen auf Defizite des öffentlichen Raumes aufmerksam. In diesem Fragen an den Raum durch kleine Eingriffe, die auf „Fehler“ in der Stadt- und Freiraumstruktur aufmerksam machen, ähnelt das Vorgehen dem von Kawamata. Anders als bei Kawamata, werden hier auch allgemeine Forschungsfragen zu Beginn des Projektes formuliert, die auf eine bestimmte Thematik (hier jugendliche Interessen und Bedürfnisse im öffentlichen Raum) zugeschnitten sind.

Mit den Projekten *Work in Progress* und *teens_open_space* wurden Experimente mit Schwerpunkten auf ihrer künstlerischen und forschenden Herangehensweise näher beleuchtet. Im folgenden Projekt *Hotel Neustadt* werden ganz unterschiedliche Methoden experimenteller Planung angewandt: Es thematisiert Leerstand in Halle-Neustadt mit den Mitteln der Planung, der Kunst, Kultur und Forschung.

5.4 Hotel Neustadt, Halle-Neustadt, 2003

5.4.1 Projektbeschreibung

Projekttitle:	Hotel Neustadt
Planer/Initiatoren:	Projektleitung: Cora Hegewald (Thalia Theater), Künstlerische Leitung: Benjamin Foerster-Baldenius (raumlabor_berlin), Technische Leitung: Matthias Rick (raumlabor_berlin), Pädagogische Leitung: Ines Blankenberg sowie Annegret Hahn (Thalia Theater Halle); Projektinitiative: Thalia Theater Halle; gefördert durch die Kulturstiftung des Bundes
Profession:	Theatermacher, Architekten, Stadtplaner, Künstler, Pädagogen
Internetauftritt:	www.hotel-neustadt.de www.raumlabor-berlin.de
Ort:	Halle-Neustadt
Zeitraum:	Öffnung des Hotels: 25.08.-3.10.03; Festival: 18.09. – 02.10.2003; Vorbereitungszeit: 1 Jahr
Typus:	forschend, planend, landschaftsarchitektonisch, sozial, kulturell Verbindung von Forschung, Gesellschaft, Kunst und Planungspraxis
Raumproduktion:	praktisch-instrumentell, durch aktives Spiel, gesellschaftlich, symbolisch
Prinzip:	temporäre, künstlerisch-architektonische Intervention im öffentlichen Raum und experimentelle Strategie partizipativer Architektur
Vergleichsprojekte:	Urban Catalyst; Experiment Prinz-Albrecht-Ring, Kap.6
Schlüsselbegriffe:	offene, architektonische Strategie; interdisziplinäres Arbeiten; Kommunikationsplattform; zeitlich gestaffelte Impulse; Aktionsknoten: Raum mit Aktion füllen; moderierter Prozess; flexible Planungsstruktur; unsystematische, subjektive Ortserkundungen; experimentelle Stadtläufe; herantastende Arbeitsweise; sich Einlassen auf Überraschungen; Probehandeln auf Zukunft; Erfahrungspotential; Verbindung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft; kulturelle Aufladung des Alten; mögliche Bilder; Low-budget-Großprojekt; theatraler Freiraum



Abb.5.72: raumlabor berlin: Perspektiven für Halle-Neustadt

*„Was gut wäre?
Programme des weitläufigen Suchens und
Experimentierens mit den eigenen Leuten:
den Stadtbewohnern und den Planern.
Dieses Wechselspiel könnte ungeheuer befruchten. Macht aber Arbeit!
Die Kommunikation ist dabei weit wichtiger als der Akt des Bauens.“*

Nadja Letzel und Gábor Freivogel über Halle an der Saale, archplus 2003: 36



Abb.5.73: Ein leer stehender Plattenbau als „Hotel Neustadt“

Das *Hotel Neustadt* war ein temporäres Hotel in einem seit 1998 leer stehenden 18stöckigen Plattenbau in Halle-Neustadt, angeregt durch das Kinder- und Jugendtheater Thalia Theater Halle. Es war eine künstlerisch-architektonische Intervention im öffentlichen Raum und gleichzeitig Spielstätte für ein internationales Festival. Das Projekt thematisierte den Umgang mit Schrumpfungprozessen - in Halle-Neustadt standen im Jahr 2003 30% der Wohnungen leer - und zeigte mögliche Strategien für deren Umgang, für Zwischennutzungen allgemein und der Aneignung urbaner Landschaften. Ziel war es, mit dem *Hotel Neustadt* einen „Ort der Kommunikation“ (Thalia Theater Halle in Gliemann 2004b) zu schaffen und den „leeren“ Raum mit Aktion statt mit Material zu füllen. Es sollten Impulse im Stadtteil gesetzt werden sowie Jugendliche in eigenverantwortlicher Arbeit in den Prozess maßgeblich einbezogen werden. Die Initiatoren gingen davon aus, dass das Thema „Wohnen“ Jugendliche im Alter von 14-18 Jahren besonders interessiert und ein leer stehendes Haus Fantasien anregt. Die Jugendlichen sollten zeigen, was sie bewegt, welche Ideen sie haben und was sie können. Sie sollten Eigeninitiative entwickeln und selbstbestimmt arbeiten können. Durch die künstlerischen Aktionen sollte der verlassene Stadtraum wieder zum Leben erweckt werden. „Dem herrschenden Szenario des Niedergangs [wurde] eine künstlerische Initiative entgegen[gesetzt], mit der Veränderungsprozesse einer schrumpfenden Stadt sichtbar gemacht und positiv konnotiert werden“ (Völckers in Thalia Theater Halle 2004: 30).

„Mit dem ‚Hotel-Neustadt‘ könnte der Stadt ein Sieg in der Etappe Umsetzung von unkonventionellen, identitätstiftenden, zukunftsweisenden Low-budget-Großprojekten mit überregionaler Ausstrahlung und Langzeitwirkung gelingen“ (Foerster-Baldenius 2003). Dieser Erfolg ist während des Festivals tatsächlich eingetreten¹³. Halle-Neustadt erfuhr einen „positiven Imagetransfer“ und „Aufwertung durch Kreativität“ (Deutschlandschaft 2004a). Das Projekt wird gar als einer der wichtigsten Beiträge und Impulse im Rahmen des Stadtumbaus Ost angesehen (vgl. Hillger in Thalia Theater Halle 2004: 351). Die Quartiersmanagerin in Halle-Neustadt, Jeannette Dorff, beschreibt ihren Eindruck wie folgt: „Dass HOTEL NEUSTADT eine Art Blitzlicht war, das aufleuchtete und dann wieder verschwand, ist nicht zu leugnen. Nachhaltig bleibt seine Wirkung nur in den Köpfen der Menschen erhalten. [...] es stellt sich die Frage, ob über ein derartiges Projekt eine neue Form der Identifikation der BürgerInnen mit ihrem Stadtteil erreicht werden kann oder das Hotel für die Menschen eine flüchtige Kunst-Aktion war, die den Alltag nicht berührt und damit verpufft“ (Dorff in Thalia Theater Halle 2004: 358).

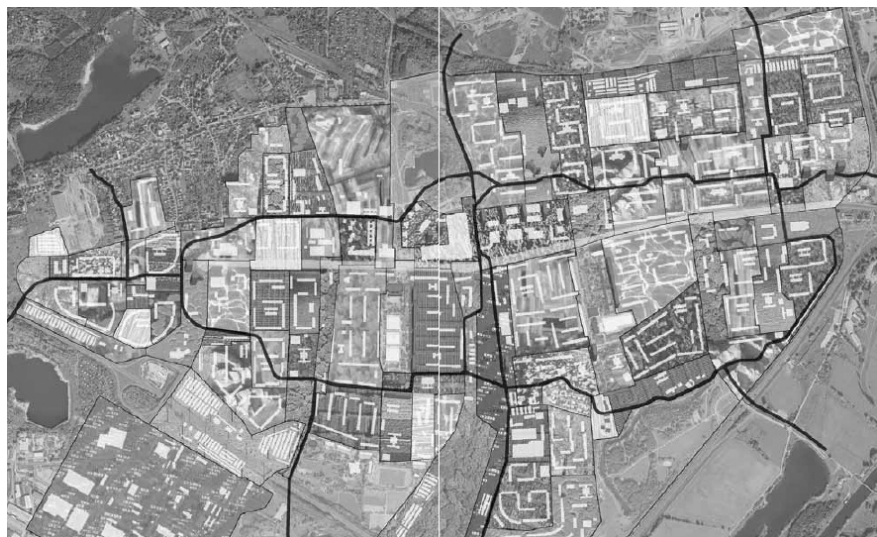
Projektbausteine und -beteiligte

Da es keine Anleitung dafür gab, wie man Jugendliche für eine so vielschichtige Projektidee wie dem *Hotel Neustadt* gewinnt, mit ihnen entwirft und Ideen umsetzt, mussten die Planer und Initiatoren neue Wege einschlagen und verschiedene Herangehensweisen ausprobieren. Das Projekt bestand aus vielen verschiedenen Bausteinen und Beteiligten, von denen die meisten erst im Laufe des Projektprozesses entwickelt wurden bzw. hinzukamen. Das breite Spektrum an Themen und Inhalten verdeutlicht die Komplexität des Projektes und die Notwendigkeit verschiedener Arbeitsmethodiken. Einzelne Bausteine und Beteiligte werden im Folgenden vorgestellt:

Stadtentwicklungskonzept „Kolorado“

Hintergrund und Basis von *Hotel Neustadt* war das 2002 von der Gruppe *raumlabor_berlin*¹⁴ und dem Soziologen Peter Arlt im Rahmen des Wettbewerbs *Stadtumbau-Ost* erstellte Stadtentwicklungskonzept „Kolorado – Perspektiven für Halle-Neustadt“. Mit „Kolorado“ schlagen *raumlabor_berlin* eine „offene Strategie [vor], die darauf abzielt, den ehemals homogenen Stadtteil innerlich und äußerlich zu diversifizieren, die Bewohner für die Chancen im Transformationsprozeß als Akteure zu gewinnen, mit dem Einrichten von Kommunikationsplattformen den Austausch unter den Akteuren zu stimulieren und die ganze Entwicklung mit zeitlich gestaffelten Impulsen gezielt in Gang zu setzen“ (Bader in *raumlabor_berlin* 2003: 19). Dazu teilten sie Neustadt mit Hilfe eines Felderplans in manövrierfähige und handhabbare Einheiten von 80-90 einzelnen Feldern in Quartiersgrößen von ca. 5-10 ha¹⁵. Mit verschiedenen Planungswerkzeugen aus einem Toolmarkt soll den einzelnen Feldern ermöglicht werden, sich individuell zu entwickeln und so mit der Zeit Diversität in Halle-Neustadt entstehen. Mit der Palette verschiedener Tools, die nicht nur aus materiell, finanziellen Maßnahmen bestehen, sondern auch sozial, kulturelle Aspekte beinhalten, sollen „lokale Dynamiken“ (Bader & Förster-Baldenius 2004: 84) gestärkt werden. In den einzelnen Feldern sollen sich spezielle Profile und Visionen in einem moderierten Prozess entwickeln, wodurch im Ganzen die Homogenität des gesamten Stadtteils aufgebrochen wird. „Damit umreißen wir ein Gebiet und einen Prozess, legen aber nicht fest, was sich genau entwickeln soll. Die unterschiedlichsten Planungsvorgänge müssen vielmehr immer aus den Potentialen, die in der jeweiligen Nachbarschaft vorhanden sind, erwachsen“ (ebd. : 85).

Abb.5.74: Koloradoplan als Stadtvision mit sichtbar unterschiedlichen Entwicklungen: Vielfalt an Wohnungsangeboten und Auswahl an unterschiedlichen Wohnumfeldern



Thalia Theater Halle

Die Intendantin des Thalia Theaters Halle, Annegret Hahn, hat das *Hotel Neustadt* maßgeblich initiiert. Schon vorher hat sich das Theater mit seiner Stadt in Form offener Projekte beschäftigt. Es will unkonventionelle Wege beschreiten, um mit dem Zuschauer, der Bevölkerung zu kommunizieren, deren Erfahrungswelten zu erweitern und ihre Wahrnehmung für soziale Krisensituationen zu schärfen. „Unsere Vision war, einen Ort zu kreieren, an dem Jugendliche, internationale Künstler, ein städtisches Theater, Bewohner von Halle-Neustadt und Besucher aufeinander treffen, sich begegnen, ins Gespräch kommen. Und das an einem Ort, der den Anschein erweckt, längst aufgegeben worden zu sein“ (Hegewald in Thalia Theater Halle 2004: 255).

Internationales Festival

Zeitgleich zum Entstehungsprozess des Hotels wurde ein internationales Festival vorbereitet, welches das Hotel und seine Betreiber, die Jugendlichen, in den Mittelpunkt stellte. Es wurden 18 Künstler- und Theatergruppen aus aller Welt nach Halle-Neustadt eingeladen, um in der schrumpfenden Großwohnsiedlung „an künstlerischen Ansätzen des Umgangs mit der Umstrukturierung solcher Gebiete und den Befindlichkeiten ihrer Bewohner zu arbeiten“ (o.A. 2003: 38). Im Rahmen des Festivals fanden auch Stadtführungen, Theaterstücke mit Bewohnern und eine Fotoausstellung über Jugendliche statt. Unter den Oberbegriff „Künstler“ fasste das Thalia Theater nicht nur Theaterschaffende, sondern auch Fotografen, Musiker, Videokünstler, Aktions- und Konzeptkünstler, Autoren, freie Gruppen und Architekten.

Hotel Neustadt

Das *Hotel Neustadt* fungierte als „Aktionsknoten“ wie er im Stadtentwicklungskonzept „Kolorado“ vorgeschlagen wird. Damit werden Aktionen beschrieben, „die Leute vor Ort zusammenbringen und andere nach Neustadt holen, die sonst nicht dorthin kämen“ (Bader in raumlabor_berlin 2003: 20). Das Hotel wurde im Wesentlichen vom Frühjahr bis Herbst 2003 von Jugendlichen entwickelt und geplant; realisiert wurde es innerhalb von vier Monaten. In diesem Zeitraum haben mehr als 100 Jugendliche den Plattenbau, ein ehemaliges Studentenwohnheim, vorübergehend in ein Hotel verwandelt. Die Jugendlichen aus Halle arbeiteten eigenverantwortlich: Als Architekten, Designer, PR- und Touristikfachleute, Clubbetreiber, Portiers und Buchhalter, Sicherheitskräfte, Manager und kreative Raumgestalter haben sie das Hotel entwickelt, entworfen, eingerichtet und betrieben. Es war von Ende August bis Anfang Oktober 2003 geöffnet. In ihm fand vom 18.09 bis 2.10. 2003 das internationale Theaterfestival statt. Dabei wurde das Hotel selber, der Plattenbau, Halle-Neustadt, Leerstand, schrumpfende Städte und der Umgang mit Brachen thematisiert und diskutiert.

Das temporäre Hotel war Ergebnis von vielen verschiedenen Arbeitsgruppen Jugendlicher, die sich mit unterschiedlichen Aspekten auseinandergesetzt haben: Wohnen in der Stadt, Betriebsorganisation eines Hotels, Umbau von Plattenbauten, Gestalten von Räumen. Mit dem neu gewonnenen Wissen entwarfen sie eine Rezeption, eine Bar, einen Club, eine Wellness-Etage mit Hamam, einen Massagesalon, Fitnessraum, Tatoostudio, Friseur und Solarium. Außerdem stellten sie für 92 Zimmer auf acht Etagen individuelle Konzeptionen mit thematischen Details zusammen und führten sie selber aus: Es gab z.B. ein Dschungelzimmer, ein Aggressionszimmer, eine Präsidentensui-

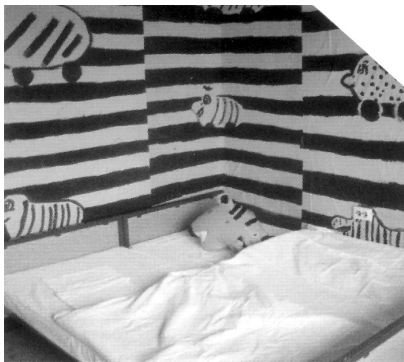
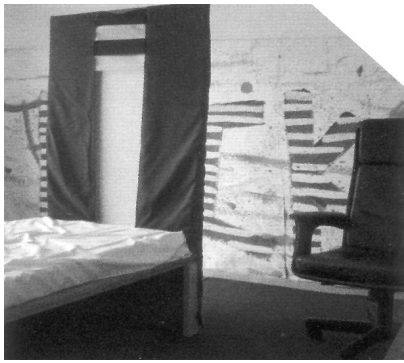


Abb.5.75-77: Präsidentensuite, Aggressionszimmer und Tiegerenten-Zimmer

te, ein Britney-Spears-Zimmer, ein Autoteilezimmer oder die Honeymoonsuite (vgl. Borowski 2003). Jugendliche entwickelten hier Kreativität und Eigeninitiative. Mit hoteleigener Touristeninformation sowie Konferenz- und Tagungsräumen hatte das Hotel alles, was ein herkömmliches Hotel auch besitzt. Das Hotel wurde in acht Themengruppen realisiert: Tapeten drucken, Boden belegen, Lampen bauen, Wände streichen, Betten bauen, textile Raumelemente entwickeln, Flure dekorieren, Lobby einrichten. Um spezielle Arbeiten wie Wasser, Strom, Toiletten, Bäder und Küchen kümmerte sich Fachpersonal (vgl. Foerster-Baldenius 2004a: 194). Die durchschnittliche Auslastung des Hotels lag bei 80%; besucht haben das Hotel ca. 8700 Besucher; die Renovierungskosten pro Zimmer betragen 2,35 Euro (vgl. Thalia Theater Halle 2004: 337).

Hotel Neustadt war nicht nur die Umwandlung des leer stehenden Plattenbaus in ein Hotel. Begeleitet wurde es von zahlreichen Veranstaltungen, Aktionen und räumlich kulturellen Interventionen im öffentlichen Raum. Zu den sozial-räumlichen und architektonischen Beiträgen zählten neben vielen anderen:

SR-Balcony-Tuning

Peanutz Architekten¹⁶ aus Berlin veränderten das Aussehen des Hotels in ihrem Projekt „SR-Balcony-Tuning“. Sie beschäftigten sich mit dem Thema Verwandlung, forschten über Balkone und gestalteten diese um. Balkone des Hotels wurden z.B. in einen Hochzeitsbalkon oder Triathlon-Balkon verwandelt. Sie haben die Balkone als Schnittstelle von privat und öffentlich aufgewertet, um „der semantischen Verbrauchtheit des sozialistischen Städtebaus entgegenzutreten“ (Grillitsch & Knöß 2003: 30). Mit dem Wort „Tuning“ beschreiben Peanutz Architekten ihre Strategie, bestehende Gegenstände, Gebäude, Gebäudeteile und Stadtraum neu zu gestalten. Sie wollen „vorhandene Potenziale vor Ort erkennen, sie verstärken und mit neuen Formen konfrontieren“ (Gliemann 2004a).



Abb.5.78: SR-Balcony Tuning: Das Hochzeitsfest

Raumlabor-Plug-Ins

Zu den Raumlabor-Plug-Ins gehörte eine Untersuchung von Markus Bader (raumlabor_berlin) und zwölf Architekturstudenten der BTU Cottbus, in der sie die beim Abriss von Gebäuden anfallenden, überflüssigen Materialien als Quelle für Neues gebrauchten. In einem Experimentierworkshop zu temporärem Wohnen bauten sie im Mai 2003 aus Türen eines Abrisswohnhauses temporäre Wohnenklaven und einen Bikeparcours (vgl. raumlabor_berlin 2003: 20). Eine der leitenden Untersuchungsfragen war dabei: „Ist ein neues Verständnis von Raum innerhalb eines dominant funktionalistischen

Wirtsgebäudes etablierbar?“ oder „Welche Rolle spielt der Wegfall der technischen Infrastruktur?“ (Bader 2004a: 178). Eine andere Gruppe von raumlabor_berlin baute aus gebrauchten Türen, Schrankwänden, Schrauben, weißer Wandfarbe und Abtönfarbe eine Espresso-Bar im Hotel Neustadt als temporäres Festivalcafé und neuen Treffpunkt für Künstler, Publikum und die Bewohner von Halle-Neustadt.

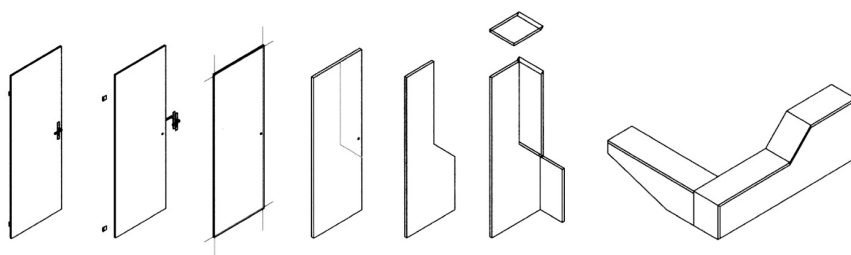
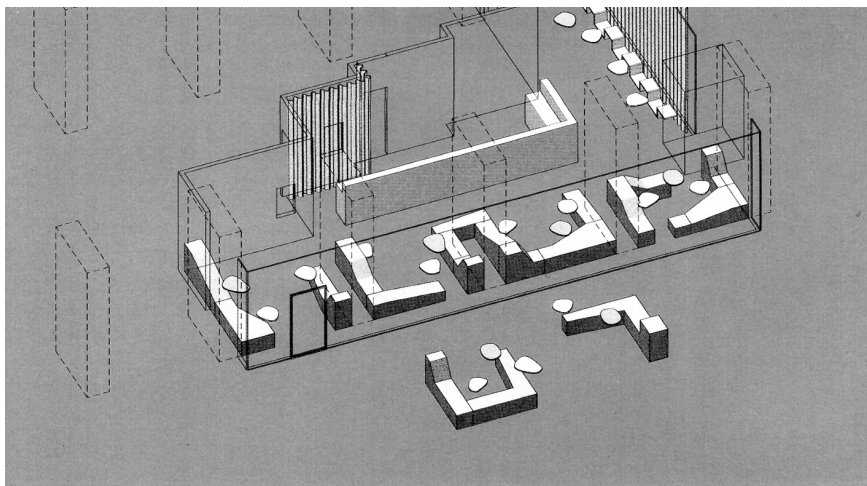


Abb.5.79: Espresso-Bar

Sauna

Auch der öffentliche Freiraum rund um das Hotel wurde thematisiert und experimentell verändert: So wurde eine Sauna auf dem Neustädter Platz vor dem Hotel errichtet. Die Sauna war eine räumliche Intervention mit dem Ziel, diesen bisher ungenutzten öffentlichen Raum zu beleben. Sie setzte sich aus drei LKWs und diverser anderer Materialien zusammen, die als Garten- und Badeanlage um die Autos herum zur Saunalandschaft angeordnet wurden. Unter direktem Blick der Öffentlichkeit liefen Nackte auf dem Platz herum, badeten in eiskaltem Wasser, sägten Holz und unterhielten sich beim Bier. So kam ein ungewohnte Privatheit auf den sonst anonymen Platz. „Aber es war weniger das Skandalträchtige, als vielmehr die Verwunderung über den Mut der Saunierer und die positive Ausstrahlung, die ein solch fremdartiges Implantat auf einem Platz und das Hotelleben haben kann“ (Foerster-Baldenius 2004c: 346).



Abb.5.80: Sauna auf dem Neustädter Platz

sportification

Der Beitrag des „complizen planungsbüros“ hatte zum Ziel, den Jugendlichen die Möglichkeit zu geben, die architektonische, leer stehende Ressource Hochhaus sportlich zu nutzen. Der Raum sollte dadurch eine qualitative Aufwertung erfahren. Mannschaften und Individualsportler wurden dazu aufgerufen, den urbanen Raum mit ihrer jeweiligen Sportart zu erschließen. Es wurden außerdem Sportler eingeladen, die junge Sportarten präsentierten: Inlineskaten, BMX durch das Treppenhaus, Fassadenklettern oder Frisbee.



Abb.5.81: Balcony Climbing

5.4.2 Das Projekt aus Sicht der Untersuchungsaspekte

Themengruppe 1: Wissenschaft

Forschung mit Augenzwinkern

Rund um das Hotel wurde eine Reihe unkonventioneller kleiner Forschungsprojekte durchgeführt, die aus Sicht klassischer Forschung als unsystematisch und unwissenschaftlich zu bezeichnen sind. Auch aus dem Blickwinkel klassischer Planung sind sie ungewöhnlich. Mit unorthodoxen Methoden analysierten raumlabor_berlin den Stadtteil, um möglichst authentisches Wissen über ihn und seine Bewohner zu sammeln: Sie führten z.B. „experimentelle Stadtläufe“ (Bader in raumlabor_berlin 2003: 19) durch, mieteten und bewohnten eine Plattenbauwohnung oder luden Bewohner zum Kaffeetrinken ein, um so dem wirklichen Wesen und Charakter des Stadtteils auf die Spur zu kommen und seinen Bedürfnissen angemessene Planungsvorschläge zu erstellen (s. auch Stadtentwicklungskonzept „Kolorado“).

Das Hotelprojekt wurde außerdem von weiteren kleinen, künstlerisch motivierten Forschungen innerhalb des Festivals begleitet. Dazu gehörten die Balkon-Forschung von den Peanutz Architekten und eine Untersuchung experimenteller Verwendung von gebrauchtem Material. Die Theatergruppe „Grotest Maru“ entwickelte für das Hotel den Beitrag „Institut für Überlebensstrategien (IFÜ)“, in dem sie sich mit anthropologischen Fragen des Stadtraumes beschäftigten. Sie erstellte in Halle Studien über die Lebensräume, -situationen und Zukunftsvisionen der vor Ort lebenden Menschen und der Beziehung von Stadtraum und Nutzern; die Gruppe sammelte Informationen, beobachtete und dokumentierte ihre Ergebnisse.

Charakteristisch für diese künstlerisch-planerischen Forschungen ist nicht nur ihre ungewöhnliche Herangehensweise. Gleichzeitig mit der Generierung von Wissen schlagen sie auch Lösungen vor und setzten sie um: Hotel Neustadt ist die Realisierung eines Vorschlags aus „Kolorado“, SR-Balcony Tuning ein Produkt der Balkon-Forschung. Obwohl aus wissenschaftlicher Sicht mit einem Augenzwinkern zu betrachten, verdeutlichen die Beiträge die Verschmelzung von Forschung und Praxis. Das Untersuchen, die theoretische Auseinandersetzung mit dem Raum und das Verstehen der Ortsituationen werden mit dem gleichzeitigen praktischen Aufzeigen von Möglichkeiten verbunden. Diese Raumforscher nehmen Forschung nicht bierernst; gleichwohl sind ihr Ergebnisse und Vorschläge wohlüberlegt.

Intervention als Antwort auf Fragen an den Raum

Die experimentelle Intervention Hotel Neustadt war geleitet von einer konkreten Fragestellung und Zielsetzung: Wie kann man mit Schrumpfung umgehen, wo liegen die Potenziale und wie können die Bewohner aktiv beteiligt werden? Das Hotel Neustadt zeigte als Antwort auf diese Fragen eine mögliche Strategie zum Umgang mit Schrumpfung und Leerstand sowie zur Aneignung von öffentlichem Raum durch die Bewohner vor Ort. Damit war es „gleichermaßen Intervention und Antwort auf die desolate Situation“ (Deutschlandschaft 2004a) und die zuvor von den Planern und Initiatoren gestellten Fragen. Die Reaktionen auf die Intervention beantworten, ob der mögliche Lösungsansatz Erfolg versprechend ist und als Strategie auch in der Zukunft weitergeführt oder wiederholt werden kann.

Bezug Modus 2

Für das Hotel Neustadt sowie für die gesamte Arbeit von raumlabor_berlin ist die Zusammenarbeit unterschiedlicher Disziplinen charakteristisch. Sie nennen dies „Knowhowpool“ (raumlabor_berlin 2003: 19). Für das Stadtentwicklungskonzept „Kolorado“ haben sie mit dem Künstler Erik Gönrich sowie dem Soziologen und Künstler Peter Arlt zusammengearbeitet. Unkonventionelle Forschung, Gesellschaft und Praxis verbinden sich im Projekt, wodurch authentisches, facettenreiches Wissen angesammelt werden kann. Entsprechend dem Modus 2-Denken und Handeln werden vor Ort individuelle Lösungen mit den Laien gesucht und umgesetzt.

Themengruppe 2: Gesellschaft

Einbeziehung des Menschen

raumlabor_berlin nahmen zur Erstellung ihres Entwicklungskonzeptes „Kolorado“ und zur Gestaltung des *Hotels Neustadt* die Perspektiven sowohl des Planers als auch der Bewohner ein indem sie sie in das Projekte einbezogen (vgl. raumlabor_berlin 2002). Planer und Initiatoren redeten mit Jugendlichen vor Ort, kontaktierten Lehrer, gingen an Schulen und verteilten Flyer, um Jugendliche zu animieren, das Hotel zu planen, zu gestalten und selber zu betreiben. Ziel der Beteiligung von Laien in den Planungs- und Ausführungsprozess war ein höheres Maß an Identität mit ihrem Quartier und als Folge mehr Kontinuität der Bewohnerschaft (vgl. raumlabor_berlin 2002). Das Thalia Theater praktizierte den gleichen Ansatz: Es tritt in Kontakt zur Bevölkerung vor Ort, um mit ihr zu kommunizieren, Erfahrungswelten zu erweitern und die Wahrnehmung für soziale Krisensituationen zu schärfen.

Der Soziologe Walter Prigge schreibt über Hotel Neustadt und die Einbeziehung von Jugendlichen in das Projekt: „Schrumpfende Städte in Ostdeutschland haben zu viel Vergangenheit und zu wenig Zukunft. Sie gewinnen diese wieder zurück, wenn es ihnen gelingt, urbane Perspektiven zu erobern. Es ist die Jugend, die das HOTEL NEUSTADT animierte, solchen urbanen Eroberungswillen zu verwirklichen: Selbst zwischen kindlicher Vergangenheit und erwachsener Zukunft schwankend, entdecken Jugendliche frische Potenziale der schrumpfenden Stadträume, erobern sich ungeplante Spielräume in gewohnter Architektur und verwirklichen Träume im alltäglichen Probedandeln auf Zukunft“ (Prigge 2004: 42; Großschreibung im Original). Dass die Jugendlichen die Rolle der Pioniere einnahmen, dazu wurden sie durch das Projekt und seine Initiatoren motiviert.

Verbindung von Laien- und Expertenwissen – angemessene Bestimmtheit

raumlabor_berlin geht es um das Wissen, der Einfluss- und Entscheidungsmacht vieler Personen. Mit ihrem Vorschlag „Kolorado“ und dem umgesetzten Aktionsknoten Hotel Neustadt wollten sie „wegkommen von der Supervision eines Masterplans, der letztlich auf dem Wissen und Verständnis einiger weniger Personen basiert und der verbindlich vorschreibt, was für alle einzelnen in letzter Konsequenz die richtige Tat ist“ (Bader & Förster-Baldenius 2004: 88f.). Bei ihnen arbeiten Experten und Laien (Jugendliche, Bewohner von Halle-Neustadt, ehemalige Bewohner des Studentenwohnheims) daher zusammen. Mit der Analyse des Stadtteils zur Entwicklung von „Kolorado“ und mit den Reaktionen auf das Hotel erweiterten Planer und Initiatoren sukzessive ihr Wissen über den Stadtteil und seine Bewohner und bekamen gleichzeitig Antworten auf Fragen zum Umgang mit Schrumpfung. Auf der

anderen Seite konnten auch die Laien ihr Wissen in das Projekt einbringen und erweitern. Sie waren gleichberechtigte Partner neben den Experten. Sie erzählten ihre Erfahrungen mit und ihr Leben im Stadtteil. Mit dem Hotel wurden ihnen gleichzeitig Möglichkeiten gezeigt, wie sich ihr Stadtteil positiv verändern könnte und sie Eigeninitiative entwickeln können.



Abb.5.82: Einbeziehung von Jugendlichen in Entwurf, Konzeption und Durchführung des Hotels

Die Jugendlichen konnten sich darüber hinaus ganz konkret neues Wissen aneignen: Sie recherchierten, wie professionelle Hotels und Kneipen konzipiert und betrieben werden und wie Hausbesetzer, illegale Bars und Partys oder Ausstellungen in Abbruchhäusern mit kreativen Ansätzen neue Ideen entwickeln. Sie bekamen dabei Unterstützung von Experten. Ein Workshop zum Thema „Wie baue ich ein Hotel“, begleitet von Planern und Mitarbeitern des Thalia Theaters, unterstützte die Jugendlichen zusätzlich bei ihrem kreativen Prozess und Ideenfindung. Es entstand ein Lageplan der Zimmer und Einrichtungen sowie ein Papp-Modell, mit denen die Jugendlichen ihre Ideen vor dem Stadtplanungsamt und der Intendantin des Thalia Theater präsentierten. Mit dem gewonnenen Wissen entwickelten sie ihre Ideen für das Hotel. Eine wohltdosierte Unterstützung (leitend und gleichzeitig Freiraum lassend) durch die Experten ist ein wichtiger Aspekt. Ein Jugendlicher kritisierte allerdings, dass sie zu wenig betreut wurden. Er regte eine „angemessene Bestimmtheit“ an: „Vielleicht wäre es jetzt schon besser für die Leute, die das hier leiten, zu sagen, jetzt macht mal das und gammelt nicht rum. Das muss ja nicht in einem strengen Ton sein, sondern in einer angemessenen Bestimmtheit. Das fände ich nicht schlecht. Die Künstler sind zwar da, aber wir hatten bisher wenig Kontakt“ (ein Jugendlicher in Wiechmann 2004a: 191).

Subjektives Erfahrungspotential

Für raumlabor_berlin ist also nicht die alleinige Konzentration von Expertenwissen in einem Projekt wichtig, sondern das Wissen vieler Personen, auch das der Laien. Partizipation ist für sie ein wesentlicher Bestandteil im Stadtplanungsprozess. „Trotz der Skepsis, die unter Planern herrscht, wenn neben Bauherren und Behörden auch die Bürger mitreden dürfen, sind die Gründe, die dafür sprechen offensichtlich. Als eigentliche Nutzer der Stadt verfügen sie über ein Erfahrungspotential, das in seiner Subjektivität über das Fachwissen der Planer hinausreicht. Stadtplanerische Erfahrungen zeigen, daß das Gelingen vieler Maßahmen, wesentlich von der Akzeptanz der Bewohner abhängen. Dies kann am besten erreicht werden, wenn sie durch Partizipationsprozesse in Verantwortung genommen werden“ (raumlabor_berlin 2002: 19).

Themengruppe 3: Kunst

Verbindung von Kunst und Architektur

Die in diesem Projekt eingegangene Kooperation von Planung mit Kunst, Theater und Schauspielerei macht das Projekt im Überschneidungsbereich „Architektur-Planung-Kunst-Theater“ insofern interessant, als Methoden verschiedener Disziplinen verschmelzen. Zusammen produzieren sie „theatralische Interventionen“ (Hahn in Thalia Theater Halle 2004: 33) und können „in Problemgebieten, wie schrumpfenden Städten, kreatives Potenzial wecken“ (Gliemann 2004b). Benjamin Foerster-Baldenius stellte dazu fest: „Auf der Suche nach neuen Wegen im Städtebau können wir viel *mit* dem Theater lernen. Von der zeitweisen Realisierung von Visionen können beide profitieren, das Theater bekommt Bodenhaftung und Publikumsnähe, und

die Stadtplaner können ihre Statistiken und Parkplatzzählereien ablegen und wieder Ideen produzieren. Und der Stadt kann es nur gut tun, wenn man ihr immer wieder zeigt, was mit ihr möglich ist“ (Foerster-Baldenius in Gliemann 2004b; Kursiv im Original). Auch Cora Hegewald, Projektkoordinatorin am Thalia Theater und Projektleiterin von *Hotel Neustadt*, unterstützt die Einbeziehung von Künstlern in die Stadtplanung: „Ausgetretene Pfade zu verlassen, setzt Risikobereitschaft und Experimentierfreude voraus. [...] Künstler [...] können durch die künstlerische Auseinandersetzung mit der Lebens- und Wohnsituation wichtige, fruchtbare Aspekte für den zukünftigen stadtplanerischen, gesellschaftlichen und politischen Umgang mit Großsiedlungen liefern“ (Hegewald in Thalia Theater Halle 2004: 254). Ein niederländischer Designstudent, der im *Hotel Neustadt* als Praktikant gearbeitet hat, ergänzt. „The artist has more freedom to change things. The project offers possibilities that would be more difficult to realise if it was permanent. [...] I hope that in this way the project will present a new perspective on the possibilities“ (Bakker in Thalia Theater Halle 2004: 182).



Abb.5.83: Zusammenspiel von Architektur, Kunst und Theater

Wahrnehmung, Reflexion und Poesie

Annegret Hahn, die Intendantin des Thalia Theaters Halle, beschreibt die Arbeit des Theaters wie folgt: „Stattdessen wechseln wir als Theater permanent unsere Rollen, machen uns zu Beobachtern und Zuschauern, um Ereignisse zu reflektieren. Setzen die Reflexion in eigene Aktionen um. Animieren Zuschauer zum Mitspielen. Transformieren Orte und Räume“ (Hahn in Thalia Theater Halle 2004: 33). Die Leiterin des Fachbereichs Stadtentwicklung und -planung der Stadt Halle, Elisabeth Merk, hat das Projekt in der Planung unterstützt und war über eine Woche Gast im Hotel. Sie bezeichnet das Hotel Neustadt als ein „Universum neuer Eindrücke inmitten einer künstlichen Umgebung; ein Ort - veränderlich wie ein Chamäleon“ (Merk 2004: 90). Wichtig fand sie, dass das Projekt jedem Einzelnen „zur Entdeckung seiner Wahrnehmungsmöglichkeiten“ (ebd.) verholfen hat. Demzufolge wünscht sie sich mehr Projekte in der Art des Hotels „Die experimentellen Kunstprojekte im Rahmen des HOTEL NEUSTADT [...] zeigten, dass wir mehr mentalen Raum als durchstrukturierte städtische Umgebung brauchen, um die Problematik der Stadtschrumpfung zu behandeln. Stadtplanung ohne Stadtplaner? Partizipation und Verhandlung sind diesbezüglich Schlagworte, die jedoch nicht zu formell sein dürfen. Es geht vielmehr um die Verbindung aus Fachwissen und der öffentlichen Wahrnehmung. Ich schlage ein neues Konzept vor: Poesie und Partizipation in einer schrumpfenden Stadt“ (ebd.).

Kulturelle Aufladung

Viele Gegenstände, Möbel und Geschirr, wurden von den Bewohnern von Halle-Neustadt für das Hotel gespendet. Diese wurden nach der Schließung des Hotels wieder an die Bevölkerung zurückgegeben. Das Hotel wurde so zur „Tauschbörse“ und „Umnutzungszentrale“ (Foerster-Baldenius 2004b: 208). „Durch ihren kurzen Aufenthalt im Hotel haben die Dinge eine unsichtbare kulturelle Aufladung erfahren. Die Dinge, die im Hotel genutzt wurden, werden so zu Souvenirs. Jeder Teller, jeder Stuhl, jeder Teelöffel, jede Blumenvase wird den neuen Eigentümer an das erinnern, was er im, um oder mit dem Hotel erlebt hat“ (ebd.).



Abb.5.84: Suche nach gebrauchten Gegenständen

Auch Peanutz Architekten arbeiten mit dem Prinzip des Wiederaufladens alter, ungenutzter Dinge. Mit dem Wort „Tuning“ beschreiben sie ihre Stra-

tegie, bestehende Gegenstände, Gebäude, Gebäudeteile und Stadtraum neu zu gestalten. Damit wollen sie anregen, über die Brauchbarkeit bzw. Unbrauchbarkeit von Dingen neu nachzudenken und betonen die Schnelligkeit, mit der man eine Vielzahl von Ideen in kurzer Zeit realisieren kann. Sie sprechen in diesem Zusammenhang auch von „Echtzeitdesign“ und „Semantic Reloading“ als ihrer Arbeitsstrategie (Grillitsch & Knöß 2003: 29).

Material zum Improvisieren

Im *Hotel-Neustadt* wurde aus gebrauchtem Material gebaut, da kein Geld für Neuanschaffungen da war, „im Zeichen allgemeiner Finanzmisere nicht die schlechteste Schule für den Stadtumbau-Ost“ (Foerster-Baldenius 2003). Die Jugendlichen arbeiteten u.a. mit Türen aus Abbruchhäusern, Altpapier und gefundenen Möbeln. Der Künstler Christoph Brucker meint, dass die Verwendung von Gebrauchtem und Abfall „eine Freiheit im kreativen Umgang mit den Materialien“ ermöglicht (Brucker in Thalia Theater Halle 2004: 98). Die Zeit- und Finanzknappheit zwingt den Planer oder Künstler, so Brucker, „mit wenigen Mitteln Glanzpunkte zu setzen, deren Strahlkraft das Potenzial dahinter hervorhebt und einen würdigen Rahmen aller weiteren Aktionen bildet“ (ebd.). Die Materialknappheit verhalf den Projektbeteiligten zu kreativen Lösungen: Lampen wurden aus Dosen, Pappmaschee und Totholz aus dem angrenzenden Wald als Lampenständer sowie alten Fassungen aus einem Abrisshaus gebaut oder zweieinhalb Türen wurden zu einem Bett. Durch Improvisation und experimentellen Umgang mit dem Material wurden unkonventionelle und einfache Lösungen gefunden. So verband sich die Vergangenheit der nicht mehr gebrauchten Gegenstände mit der Gegenwart, und es wurde mit ihrer Umnutzung ein Weg in die Zukunft aufgezeigt.

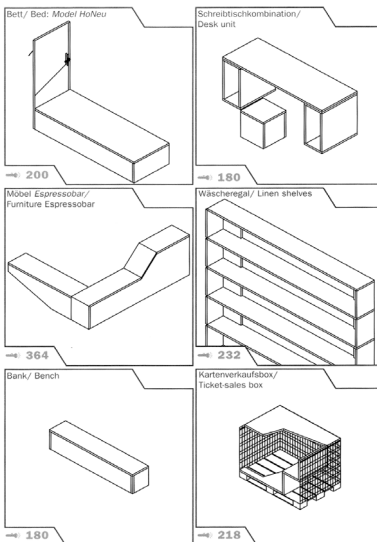


Abb.5.85: Möbelkatalog: Aus alten Türen werden Betten, Tische, Bänke usw.

Themengruppe 4: Entwerfen/Planen mit Experimenten

Planungsverständnis

Ausgangspunkt für die Arbeit von raumlabor_berlin am Stadtentwicklungsprojekt „Kolorado“ war die Kritik an herkömmlichen Masterplänen, die genau festlegen, wie eine Stadt auszusehen hat: „Diese Art von Willkür und das Instrument des Masterplans mit seiner ‚hausscharfen‘ Definition von einer zukünftigen Stadt kann unserer Meinung nach aber den vorhandenen Kräften und Interessen nicht entsprechen“ (Bader & Förster-Baldenius 2004: 83). Sie kritisieren einen Mangel an Visionen in dieser Art der Planung und die Gefahr, dass Bewohner resignieren, da sie nicht in den Prozess eingebunden werden. „Umbau heißt auf etwas Vorhandenes zurückzugreifen. Einem Gebäude ähnlich, gibt es ein Gerüst, eine Struktur, die nicht grundsätzlich verändert werden kann. Es gilt Verborgenes wiederzuentdecken und freizulegen oder Bestehendes zu interpretieren und neue Zusammenhänge herzustellen“ (raumlabor_berlin 2002: 14). Mit „Kolorado – Perspektiven für Halle-Neustadt“ entwickelten sie daher flexible Planungswerkzeuge und einen strategischen Ansatz als Methode zur Umstrukturierung der Großsiedlung Neustadt, in dem sie sich als Planer stark zurücknehmen. „Es handelt sich um eine flexible Planungsstruktur, die auch auf weitere, heute noch nicht vorhersehbare Faktoren reagieren kann“ (raumlabor_berlin 2002: 49). „Kolorado“ formuliert die Vision eines anpassungsfähigen Stadtmodells, das langfristig auf unterschiedliche Einflüsse und Bedingungen reagieren kann (vgl. ebd.: 6f.). In diesem Konzept werden „nicht vordergründig räumlich ästhetische sondern zuerst urbanistisch programmatische und soziale Ziele verfolgt“ (ebd.: 6).

Mit „Kolorado“ und dem *Hotel Neustadt* verfolgen raumlabor_berlin eine „offene Strategie“ (Bader in raumlabor_berlin 2003: 19). Sie favorisieren kleine, gezielte Eingriffe (z.B. in Form von „Aktionsknoten“) in das Stadtgefüge als Impulsgeber. Initiativen für die Entwicklung des Stadtteils sollen vor allem von unten kommen. „Klar aber ist, dass die Stadt unter Zugzwang steht und sich neuen Verfahren öffnen muss. Man muss sich ernsthaft um die Aktivierung der vorhandenen Potentiale bemühen“ beschreiben raumlabor_berlin ihre Planungsauffassung (Bader & Förster-Baldenius 2004: 90). Mit „Kolorado“ entwickeln sie einen Rahmen, in dem „möglichst viele unterschiedliche Erfahrungen in den Prozess eingebracht werden und gemeinsame Bilder entwickelt werden“ (ebd.: 84). raumlabor_berlin wollen mit ihrem Vorschlag „Kolorado“ und dem umgesetzten Aktionsknoten *Hotel Neustadt* „wegkommen von der Supervision eines Masterplans, der letztlich auf dem Wissen und Verständnis einiger weniger Personen basiert und der verbindlich vorschreibt, was für alle einzelnen in letzter Konsequenz die richtige Tat ist“ (ebd.: 88f.). In ihrem Ansatz erkennen sie allerdings auch das Problem der Entscheidungsmacht. Da es ihnen um das Wissen, also der Einfluss- und Entscheidungsmacht vieler Personen geht, ist es oft schwer zu klären, wer Zugang zur Strategie hat, wer sie moderiert und wer sie anwendet (vgl. ebd. : 89). Um dies transparent zu machen, schlagen sie Grundregeln vor. Dazu gehört die Benennung eines neutralen Moderators bzw. „Konzeptmanagers“ (ebd.). Bei aller Offenheit der Planung, sind sich raumlabor_berlin bewusst, dass es gerade bei großen Gebieten nötig sein wird, klare Entscheidungsvorgaben und Regeln aufzustellen.

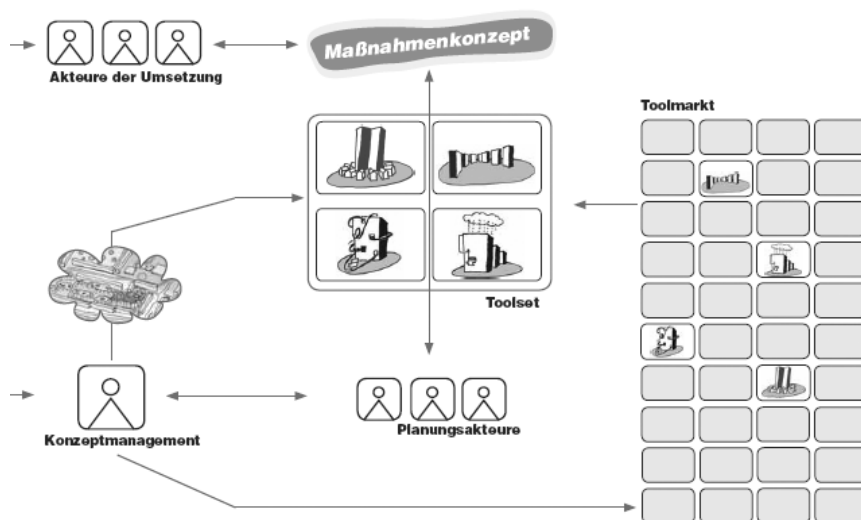


Abb.5.86: Das Maßnahmenkonzept beschreibt eine Vision für ein Feld und den Weg dorthin

Die argentinischen Architekten Mauricio Corbalan und Pio Torroja, Mitglieder des Architektenkollektivs M777 aus Buenos Aires, die in Neustadt den Beitrag „Gesellschaftslotterie“ entwickelt haben, beschreiben das Planungsverständnis von *Hotel Neustadt* wie folgt: Das Projekt „gibt eine Ahnung, wie man mit Zeit, einer sehr wichtigen Ressource, umgehen kann. [...] Seit Projekte wie das Hotel aus urbanen Krisen emporkommen, entwickelt sich ein Klima für Experimente, die weit weg von Wirkungsbereichen staatlicher Planungsbüros geschehen, die sich weiterhin mit der Lösung von Infrastrukturproblemen beschäftigen. Es entsteht eine urbane Kultur, die sich auf temporären Projekten gründet“ (Corbalan & Torroja in Thalia Theater

Halle 2004: 87). Und der amerikanische Künstler und Architekt Kyong Park¹⁷ beurteilt: Die „Hotel-Stadt“, wie er das Projekt betitelt, „war eine Stadt ohne Masterplan, eine neue Stadt in der Dahinsiechenden, eine temporäre Stadt in der Permanenten, eine nomadische Stadt in der Sesshaften. Das Hotel hat fehlende Elemente von Halle-Neustadt angezogen. [...] Die Erfindung der Hotel-Stadt hat sich direkt, lange Planungen und Studien umgehend, zur selbst regulierenden, informellen urbanen Strategie entwickelt, die sich aus Partizipation und Zusammenarbeit zwischen Künstlern und der Bevölkerung, Fremden und Anwohnern, top-down- und bottom-up-Bewegungen generiert hat. Wie eine Hochhaus-Favela hat HOTEL NEUSTADT auch die technokratische Seite der städtischen Ordnung hinterfragt in einem Land, das gerade versucht, seinen ökonomischen Status zu erhalten“ (Park 2004: 123; Großschreibung im Original).

Prinzip Baustelle

Das Hotel Neustadt war ein stetiger Entwicklungsprozess, eine Baustelle, die kein Ende hatte. Während die meisten Architekten von unerfreulichen Erfahrungen mit Baustellen sprechen und sich ärgern, wenn etwas nicht so gebaut wird wie sie es sich im Plan vorgestellt haben, machen raumlabor_berlin die Baustelle, das Provisorische und Unfertige zum Prinzip. Viele Projekte von ihnen wie das *Hotel Neustadt* sind temporär. Daher nimmt das „Vorher-Nachher-Drumherum [...] weit weniger Raum ein als das Herstellen der Objekte“ (Bader 2004b). Besonderheit ihrer Herangehensweise ist, dass das Bauen von den Planern auch selber ausgeführt wird und Teile der Planung erst auf der Baustelle entstehen. „Die Baustelle ist hier der eigentliche Event. [...] Die Baustelle ist nie abgeschlossen. Selbst eine Vor-Ort-Aktion lebt nach. Sie ist ein Baustein in Auseinandersetzungen mit längeren Zeithorizonten“ (ebd.). Er sieht die Stadt Halle-Neustadt in einem steten Transformationsprozess, in dem sich Stadt verwandeln kann. Diese Einstellung lässt die Raumlaboranten entspannter mit Unvorhergesehenem umgehen. Auf die Frage, wie er mit Dingen umgeht, die auf der Baustelle schief gehen, antwortet Bader. „Wer das Experiment betreibt, muss das Risiko immer im Auge haben. Ein zu 100 Prozent kontrollierter Prozess ist tot“ (ebd.).

Methodik und Arbeitsweise – unsystematisch und subjektiv

Zur Entwicklung von „Kolorado“ und *Hotel Neustadt* verfolgten raumlabor_berlin eine „doppelte Strategie der Ortsanalyse: zum einen die klassische Studioarbeit mit den Mitteln des Plans, der Tabelle und der Planungsgeschichte, zum anderen die Mittel der systematischen und unsystematischen subjektiven Ortserkundungen. Wir führten experimentelle Stadtläufe durch, befragten und diskutierten mit Bewohnern, mieteten und bewohnten eine P2-Wohnung im 11. Stock, luden zum Kaffeetrinken ein, entdeckten die Menschen hinter der Hallenser Subkultur, diskutierten das Wohnen in der Platte, den Imagewandel, das Grün, den Städtebau, die Nachbarn und die Zukunft“ (Bader in raumlabor_berlin 2003: 19). Sie nahmen die Perspektive sowohl des Planers als auch der Bewohner ein und überprüften die Untersuchung auf Ebene anhand von Vor-Ort-Begehungen (vgl. raumlabor_berlin 2002). Auf diese Weise entstanden unterschiedliche Wahrnehmungsebenen und ein komplexes Bild von Halle-Neustadt.

Die Arbeitsweise von raumlabor_berlin war ein langsames, vorsichtiges Herantasten an Halle-Neustadt und seine Bürger, vor allem die Jugendlichen.

Angefangen wurde damit bereits 2002 innerhalb der Erarbeitung von „Kolorado“ mit Hilfe experimenteller Stadtläufe und Interviews mit der Bevölkerung. Zur Vorbereitung von *Hotel Neustadt* bezogen die Planer Anfang 2003 ein Büro im leer stehenden Bahnhofsgebäude im Zentrum von Neustadt. In der vielseitig nutzbaren Bahnhofshalle richteten sie neben dem Büro Werkstätten, eine Kantine, eine Touristeninformation, Lagerräume, Räume für Theater, Proben, Maske, Konzerte, Kino, Vorträge und Tanz ein. Das gläserne und zentral gelegene Büro sollte Neugierde wecken und die Initiatoren in Kontakt mit Jugendlichen bringen. Um an sie näher ran zu kommen und für das Projekt zu gewinnen, wurde das Hotel über Bekanntmachungen in der eigens gegründeten „Hotel Neustadt Zeitung“ publik gemacht. Die Initiatoren redeten mit Jugendlichen vor Ort, kontaktierten zahllose Lehrer, gingen an Schulen und verteilten Flyer, um Jugendliche zu animieren. Für die Jugendlichen wurde außerdem eine Veranstaltungsreihe mit dem Namen „Nachhilfe“ entwickelt. Nachhilfe wurde in Wissensgebieten gegeben, die nur außerhalb der Schule zu lernen sind, z.B. wie man einen illegalen Club eröffnet, Möbel aus Schrott baut, Konzerte organisiert, wie man ein Hotel betreibt, mit Touristen umgeht, ein Festival auf die Beine stellt, rappt oder wie man Wohnen und Zusammenleben organisieren kann (vgl. Foerster-Baldenius 2004d: 110). Diese Veranstaltungen kann man als kleine Experimente betrachten, die ausprobierten, wie man an Jugendliche herankommt und ihr Interesse gewinnt. Besonders über die so genannten „Rapbattles“ konnte ein Kontakt zu den Jugendlichen hergestellt werden.



Abb.5.87: Rap Battle

Eine weitere Methode ist die der „Aktionsknoten“. „Damit schlagen wir vor an einem attraktiv erscheinenden Ort eine Idee zu platzieren, dass sie ausstrahlen und eine Veränderung des ganzen Felds bewirken kann. [...] Man versucht bisher Unbeteiligte von einem großen Moment aus für ein Potential zu begeistern“ (Bader & Förster-Baldenius 2004: 88). Die „Aktionsknoten“ sind also schnelle Aktionen, die in ein langfristiges Projekt eingebettet sind. Bestes Beispiel dafür war das *Hotel Neustadt* mit Festival. Es diente der „Erkundung eines möglichen Umgangs mit der Umstrukturierung schrumpfender Großwohnsiedlungen und den Befindlichkeiten ihrer Bewohner anhand der Potentiale eines leer stehenden Hochhauses“ (ebd.).

Experiment Hotel - Überraschungen und der „fremde Blick“

Das Projekt bezeichnet sich als „Experiment, in dem urbaner Leerstand als theatraler Freiraum definiert wird“ (Thalia Theater Halle 2004: Buchumschlag). Leerstand wurde als kreativer Freiraum positiv umgedeutet. Cora Hegewald und Matthias Rick vom Projektteam beschreiben es so: „Es war ein Experiment. In einem über mehrere Monate dauernden Prozess nahm die Idee vor Ort in Halle-Neustadt Konturen an, wurde komplexer, greifbarer. In seiner Eigendynamik übertraf HOTEL NEUSTADT all unsere Erwartungen. Es wurde zum Lebensgefühl“ (Hegewald & Rick in Thalia Theater Halle 2004: 34; Großschreibung im Original). Als „Aktionsknoten“ diente das Hotel der „Erkundung“, ohne vorab zu wissen, welche Ergebnisse herauskommen würden. Wie die „Erkundungen“ mit ungewissem Ausgang, so ist auch das Einlassen auf Überraschungen als experimentell zu bezeichnen: „Man traf immer wieder auf Leute, unerwartete Situationen, Überraschungen, so dass eine eigenartig schwebende Stimmung einer aufgeladenen Zufälligkeit entstand“ (Bader & Förster-Baldenius 2004: 88). Peter Arlt, Stadtsoziologe aus Linz, konstatiert, dass das Problem von Halle-Neustadt weniger ein bauliches

oder städtebauliches ist, sondern ein immaterielles. Er war davon überzeugt, dass ein Hotel „dem schlechten Ruf von Neustadt abhelfen“ kann und damit neues Leben, Überraschung und Staunen in den leblosen Stadtteil gebracht werden kann. Dabei überzeugt der ‚fremde Blick‘ den Einheimischen, dass Neustadt etwas Besonderes ist (Arlt 2004: 170).

Das Experiment Hotel Neustadt war ein reversibler, temporärer Eingriff mit knappen finanziellen Mitteln, der Lösungsvorschläge für die Zukunft gemacht hat. Das Hotel machte ein „Probearbeiten auf Zukunft“ (Prigge 2004: 42) möglich. „Die Herausforderung und der Reiz dieses Projektes lagen in der Begrenztheit der finanziellen Mittel einerseits, der Unbefangenheit des Temporären und der gestalterischen Freiheit andererseits“ (Liesegang in raumlabor_berlin 2003: 20). Durch die Reversibilität entstand kein dauerhafter Schaden in der Stadtstruktur, und mit dem Rückbau können im Raum neue Wege und Lösungen ausprobiert werden. Das Probearbeiten für zukünftige Planungen, die Reversibilität des Eingriffs und das Nichtwissen über die Reaktionen und Wirkungen der Intervention sind Eigenschaften, die einen experimentellen Planungsansatz verdeutlichen.

Themengruppe 5: Fähigkeiten experimentellen Handelns

Vorurteilsfreier Blick, Entdeckerlust und Ausdauer

Neben der Fähigkeit zum Improvisieren, dem gleichzeitigen Entwerfen im Entstehungsprozess, dem Akzeptieren von Provisorischem und Unfertigem, Risikobereitschaft und Experimentierfreude sowie dem sich Einlassen auf Gegebenheiten und Menschen vor Ort, die alle beschriebenen Referenzprojekte auszeichnet, werden hier noch weitere Fähigkeiten experimentellen Handelns deutlich. Christoph Brucker, der als Künstler beim *Hotel Neustadt* den Beitrag „clubgolf“¹⁸ umgesetzt hat, beschreibt die Einstellung und Charaktereigenschaft eines Planers, der mit Bestehendem umgehen muss, wie folgt: „Voraussetzung für die Umnutzung ist ein vorurteilsfreier Blick auf die Dinge und die Bereitschaft, im Gleichen etwas Anderes zu erkennen. Unbeachtete Seiten und Eigenschaften der Gegenstände müssen wahrgenommen werden, [...]. Hinzu kommt die Entdeckerlust, eine Freude am Erkennen, Umdeuten und Verändern an der Neudefinition und Umbenennung“ (Brucker in Thalia Theater Halle 2004: 98).

Planer/Entwerfer müssen Reflexionsvermögen haben und bereit sein für „Basisarbeit“ (Letzel & Freivogel 2003: 36), d. h., sich um diejenigen Menschen und deren Bedürfnisse kümmern, mit denen er sonst nie zu tun hat. Außerdem muss er „Ausdauer lernen“ (raumlabor_berlin 2003: 20). Damit ist nicht nur die Geduld und der lange Atem zu verstehen, bis eine Idee endlich in die Tat umgesetzt werden kann. Ausdauer heißt auch, Geduld haben, dass sich etwas entwickeln kann, gerade wenn man den Zufall zulässt, ohne vorher festzuschreiben, was passieren soll und unter welchen Erfolgsaussichten. Da in Projekten wie dem Hotel Neustadt Kommunikation dem Akt des Bauens vorangestellt ist, muss er neben den bekannten planerisch-architektonisch-entwerfenden (hard-skills) auch über sozial-kommunikative Fähigkeiten (soft-skills) verfügen.

Rolle des Planes – der „darstellende Architekt“

In Projekten wie dem *Hotel Neustadt* wird gelegentlich Stadtplanung und Architektur gar ohne Stadtplaner und Architekten gefordert. Aus den Erfahrungen mit dem *Hotel Neustadt* resümiert die Leiterin des Fachbereichs Stadtentwicklung und –planung Elisabeth Merk: „Möglicherweise benötigen wir weniger Stadtplanung als städtische Aktionen“ (Merk 2004: 90) Sie zitiert Bernhardt Rudofsky: „Lasst uns Architektur ohne Architekten machen. Ich denke, wir sollten öffentlichen Raum geben oder besser Räume auf einfache Art nutzbar machen – ohne zuviel Planung und Einfluss von Planern“ (Rudofsky in Merk 2004: 90). Der Erfolg von *Hotel Neustadt* mag zu diesem Urteil hinreißen, ganz richtig ist es nicht. Beim *Hotel Neustadt* war keine „klassische“ Architektur und Planung nötig, die für die Ewigkeit plant und baut, sondern solche, die unkonventionelle Ideen entwickelt. Im *Hotel Neustadt* fungiert der Planer als jemand, der sich im Projekt zurücknimmt und trotzdem mit einer angemessenen Bestimmtheit Dinge vorantreibt und lenkt. Er ist Moderator und Strippenzieher, verfügt also über den Überblick. Gleichzeitig taucht er auch mitten in das Geschehen ein: Er lebt und arbeitet vor Ort, tritt in engen Kontakt mit der Bevölkerung und macht sich selber die Hände schmutzig, indem er mitbaut. Die Planer haben unterschiedliche Handlungsweisen aus der Kunst für ihr temporäres Projekt übernommen. Nicht nur deshalb bezeichnet sich der künstlerische Leiter des Projektes, Benjamin Foerster-Baldenius, selber als „darstellenden Architekten“ (Foerster-Baldenius in transformers 2004); er versucht, „beides in einem zu machen. [...] Das Ergebnis meiner Arbeit ist kein Bühnenbild, sondern Architektur als Teil einer neuen Welt“ (ebd.).

5.4.3 Zusammenfassung

Das Experiment *Hotel Neustadt* war ein reversibler, temporärer Eingriff in den öffentlichen, permanenten Stadtraum von Halle-Neustadt als Lösungsvorschlag zum Umgang mit Schrumpfungprozessen. Es war ein „Probearbeiten auf Zukunft“ (Prigge 2004: 42), in dem sich Experten- und Laienwissen verband. Die Besonderheit von *Hotel Neustadt* macht seine große Komplexität an Inhalten und Beteiligten aus. Die unterschiedlichen Bestandteile Hotel, Workshops, Festival, künstlerische und planerische Interventionen im Stadtteil und kleine, in das Gesamtprojekt eingebettete Forschungen ließen verschiedenste Disziplinen ineinandergreifen: Kunst, Theater, Architektur, Stadtplanung, Soziologie, Pädagogik. Das Hotel stellte eine informelle architektonische Strategie dar, die sich aus Partizipation und Zusammenarbeit zwischen Künstlern, Architekten und der Bevölkerung, Fremden und Anwohnern, top-down- und bottom-up-Bewegungen generiert hat. Die knappen finanziellen und materiellen Mittel, neue Formen der Kooperation zwischen Kunst, Architekten und öffentlichen Institutionen sowie die Unbefangenheit des Temporären resultierten in einem unkonventionellen Umgang mit Raum und in kreativen Lösungen. Als „Hochhaus-Favela“ hat das *Hotel Neustadt* auch die technokratische Seite der städtischen Ordnung hinterfragt (vgl. Park 2004: 123).

Nicht nur das *Hotel Neustadt* selber, sondern auch das dahinterstehende Entwicklungskonzept „Kolorado“ für Halle-Neustadt ist als experimentell zu bezeichnen. Es umschreibt eine „offene Strategie“, mit der auf Vorhandenes zurückgegriffen und flexible, offene Strukturen mit den Bewohnern vor Ort entwickelt werden sollen. Mit der Palette verschiedener Tools, die nicht nur

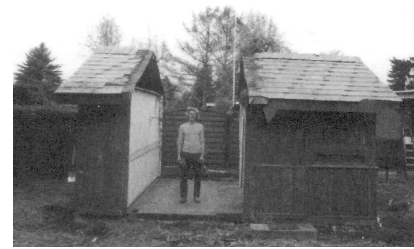


Abb.5.88: Darstellender Architekt, Benjamin Foerster-Baldenius

aus materiell, finanziellen Maßnahmen bestehen, sondern auch sozial, kulturelle Aspekte beinhalten, sollen „lokale Dynamiken“ gestärkt werden. Es wird ein Rahmen und Prozess umrissen, aber nicht genau festgelegt, was sich genau entwickeln soll. Als „Aktionsknoten“ war das Hotel erste realisierte Maßnahme aus diesem Konzept. Mit einzelnen Interventionen wurden in Neustadt Fragen beantwortet (z.B. wie man mit Leerstand umgeht und Menschen in den Planungsprozess integriert) und vorhandene Potenziale vor Ort erkannt, verstärkt und mit neuen Formen konfrontiert. Das Hotel war also gleichzeitig Intervention und Antwort.

raumlabor_berlin favorisieren kleine, gezielte Eingriffe (z.B. in Form von „Aktionsknoten“ wie dem Hotel) in das Stadtgefüge als Impulsgeber. Anstatt wie in herkömmlichen Masterplänen zu verfahren, wo alles genau festgelegt wird, geben sie lediglich ein Gerüst vor. Sie wollen Verborgenes wiederentdecken und freilegen und Bestehendes interpretieren sowie neue Zusammenhänge herstellen. Die offene Strategie, Kommunikationsplattformen zum Austausch unter den Akteuren und Aktionsknoten, die als zeitlich gestaffelte Impulse die Entwicklung in Gang bringen sollen und der Erkundung von Lösungsansätzen dienen, zeichnen das Projekt als eines aus, welches eine neue Auffassung von Planung beschreibt, in der nicht ausschließlich ästhetische und auf ein Endprodukt orientierte Kriterien den Bezugsrahmen bilden, sondern Improvisation und Unbestimmtheit thematisiert werden und die Bevölkerung als Nutzer des öffentlichen Raumes in den Planungsprozess aktiv einbezogen wird. Die Planer agierten als Organisatoren, Strategen, Moderatoren und Initiatoren von der übergeordneten Idee *Hotel Neustadt*, die von den Jugendlichen detailliert und weiterentwickelt wurde.

Die Arbeitsweise von raumlabor_berlin war ein langsames, vorsichtiges, Herantasten an Halle-Neustadt und seine Bürger. Neben der klassischen Studioarbeit mit den Mitteln des Plans führten raumlabor_berlin auch un-systematische, subjektive Ortserkundungen durch, die sie als „experimentelle Stadtläufe“ bezeichnen: Sie befragten und diskutierten mit Bewohnern, wohnten im Plattenbau vor Ort oder luden zum Kaffeetrinken ein. Es war eine Arbeitsweise, die abwartende Ausdauer verlangte und gleichzeitig schnell zu realisierende Aktionen als Impulse umsetzte. Durch Improvisation und experimentellen Umgang mit dem gebrauchten Material vor Ort wurden neuartige und einfache Lösungen gefunden. So verband sich die Vergangenheit der nicht mehr gebrauchten Gegenstände mit der Gegenwart, und es wurde mit ihrer Umnutzung ein Weg in die Zukunft aufgezeigt. Das Probehandeln für zukünftige Planungen, die Reversibilität des Eingriffs und das Nichtwissen über die Reaktionen und Wirkungen der Intervention sind Eigenschaften, die einen experimentellen Planungsansatz verdeutlichen. Durch das Hotel wurde ein mögliches, zukünftiges Bild von Halle-Neustadt gezeigt.

Im *Hotel Neustadt* wird der Planer als jemand beschrieben, der sich im Projekt zurücknimmt und trotzdem mit einer angemessenen Bestimmtheit Dinge vorantreibt und lenkt. raumlabor_berlin nahmen zur Entwicklung von „Colorado“ und dem *Hotel Neustadt* die Perspektive sowohl des Planers als auch der Bewohner ein. Die Planer und Architekten waren Moderatoren und Strippenzieher, verfügten also über den Überblick. Gleichzeitig tauchten sie mitten in das Geschehen ein: Sie lebten und arbeiteten vor Ort, traten in engen Kontakt mit der Bevölkerung und machten sich selber die Hände schmutzig,

indem sie mitbauten. Die Planer haben unterschiedliche Handlungsweisen aus der Kunst für ihr temporäres Projekt übernommen. Als „darstellende Architekten“ (Foerster-Baldenius), die Kunst und Architektur verbinden, übernahmen sie Handlungsweisen aus Kunst und Kultur: Sie schlüpften in unterschiedliche Rollen, werden zu Beobachtern und Zuschauern, um so Ereignisse zu reflektieren, um die Reflexion wiederum in neue Aktionen zu transformieren. In Projekten wie dem *Hotel Neustadt* ist Kommunikation dem Akt des Bauens vorangestellt. Planer und Architekten müssen neben den bekannten planerisch-architektonisch-entwerfenden (hard-skills) auch über sozial-kommunikative Fähigkeiten (soft-skills) verfügen.

Neben der Fähigkeit zum Improvisieren, dem gleichzeitigen Entwerfen im Entstehungsprozess, dem Akzeptieren von Provisorischem und Unfertigem, Risikobereitschaft und Experimentierfreude sowie dem sich Einlassen auf Gegebenheiten und Menschen vor Ort, die alle beschriebenen Referenzprojekte auszeichnet, werden beim *Hotel Neustadt* auch Reflexionsvermögen, ein vorurteilsfreier Blick auf scheinbar bekannte Dinge, Entdeckerlust und eine Freude am Erkennen, Umdeuten und Verändern als nötig zum Experimentieren erachtet. Der Planer muss außerdem zur „Basisarbeit“ bereit sein, d. h., sich um diejenigen Menschen und deren Bedürfnisse kümmern, mit denen er sonst nie zu tun hat.

5.5 Gesamtbild der Referenzbeispiele im Überblick

Im Folgenden wird ein Gesamtbild aller Referenzbeispiele in Stichpunkten zusammengefasst und den fünf Themengruppen zugeordnet. Nicht jeder der einzelnen Aspekte ist in allen Projekten zu finden. Hier geht es um einen allgemeinen Eindruck. Was fällt auf? Was gibt es für grobe Gemeinsamkeiten experimenteller Planung? Eine umfassende Diskussion aller Beispiele aus den Kapiteln 5 und 6 in Bezug zu der theoretischen Diskussion in Teil I erfolgt dann abschließend in Kapitel 7.

Zu Themengruppe 1: Wissenschaft

- Verbindung von Forschung, Planung und Praxis: forschende, lernende Planung – planende, praktische Forschung.
- Es wird forschend-fragend-planend neues Wissen produziert: Mit den Experimenten werden (ungewöhnliche) Fragen an den Raum gestellt und gleichzeitig beantwortet sowie neue Fragen aufgeworfen (Intervention als Antwort auf Fragen an den Raum).
- Forschung mit „Augenzwinkern“: Es werden unsystematische, subjektive und unkonventionelle Methoden in Forschung und Planung angewandt.
- Die Interventionen sind experimentelle Testläufe und ein Probehandeln auf Zukunft.
- Reflexive Vorgehensweise
- Freiraum als Experimentierraum zur Entdeckung von Neuem.
- Es wird in interdisziplinären Teams gearbeitet und Handlungsweisen von anderen Disziplinen übernommen.
- Nicht nur Forschung, auch die Lehre/Ausbildung von Studenten verbindet sich mit der Planungspraxis (s. *Rural Studio, Dorfstadt was, Hier entsteht, Mein Platz! oder Hotel Neustadt*).
- Die Projekte entsprechen dem Denken und Handeln im Modus 2.

Zu Themengruppe 2: Gesellschaft

- Einbeziehung des Menschen in den Forschungs- und Planungsprozess (Partizipation).
- Verbindung und Austausch von Experten- und Laienwissen.
- context-based learning: Forscher und Planer tauchen in das Sujet ihrer Betrachtungen ein, leben vor Ort und entwickeln dort ihre Ideen.
- Die Projekte reagieren mit ihren vielschichtigen Planungsstrategien und Methoden auf die Komplexität des realen Raums.
- Subjektives Erfahrungspotential: Erfahrungswissen der Laien wird ernst genommen; gleichzeitig gewinnen Planer (Experten) selber Erfahrungswissen im direkten Kontakt mit den Bürgern (face-to-face-Erfahrungen) und im Selbstbau (hands-on experience) hinzu: der reale Raum ist praktischer Erfahrungsraum: ich nehme selber etwas in die Hand, probiere aus, verändere, beobachte.
- Ideen für die Zukunft werden in der Gegenwart im realen Raum getestet.
- Blick gen Süden: Planungsansätze werden z.B. auch in den schnell wachsenden Metropolen gesucht, von wo u.a. Ideen zu informellen Siedlungsformen und Organisationen und der Verwendung von ge-

brauchtem Material übernommen wird (s. u.a. Idee der Favelas bei Kawamata). Sie hinterfragen konventionelle, technokratische Planungsweisen.

Zu Themengruppe 3: Kunst

- Verbindung von Kunst, Architektur und Planung
- Durch Experimente verändern sich Wahrnehmungsgewohnheiten.
- Improvisieren und Basteln
- Gleichzeitigkeit von Genauig- und Ungenauigkeit
- Verwendung gebrauchter, einfach handhabbarer Materialien, die eine kulturelle Aufladung durch die Wiederverwendung erfahren und zum Improvisieren anregen (s. *Work in Progress* und *Hotel Neustadt*).
- Es entstehen „Orte für eine andere Erfahrung“ (s. Kawamata, *Work in Progress*).
- Aktion und Programm (Softtools/soft-skills/soft-facts) als räumliche Intervention.

Zu Themengruppe 4: Entwerfen/Planen mit Experimenten

- Abweichen vom klassischen Entwurfsprojekt: gewohnte Sichtweisen von Planungsabläufen, von Entwerfen und Raumgestaltung werden infrage gestellt. Es entstehen komplexe Arbeitsstrukturen mit unterschiedlichen Strategien.
- Es wird ohne „vollständigen“ Entwurf/Plan unmittelbar vor Ort (weiter)entworfen. Grundgerüst sind entwurfliche und konzeptionelle Vorüberlegungen, die aber maximal offen für neue und andere Entwicklungen und Anregungen sein sollen.
- Prozesshafte Planung: *Work in Progress* und Prinzip Baustelle. In fast allen Projekten geht es nicht um ein fertiges Endprodukt; Gestalt und Ende der Projekte sind offen.
- Offen sind die Experimente auch in ihrer Struktur: oft wird nur ein grober Rahmen oder Funktion (z.B. Hotel, Baugerüst, Panzerhalle) vorgegeben, die vor Ort ausgefüllt werden.
- Öffentlicher Raum wird selber als Studio (*Rural Studio*, *Studio Urban Catalyst*) und provisorischer Standort (*Bataille Monument*) aufgefasst.
- Planen, Entwerfen und Bauen direkt vor Ort.
- Begrenztheit der finanziellen und materiellen Mitteln regt zu kreativen und unkonventionellen Lösungen an.
- Stadt und Landschaft werden als stets unfertig betrachtet.
- Mit Überraschungen und Misslingen wird spielerisch, kreativ umgegangen und als etwas akzeptiert, was den Entwicklungsprozess beschleunigt und zu neuen Erfahrungen führt.
- Neue Allianzen und Symtheseprojekte: z.B. das Zusammenwirken von Kunst/Theater und Architektur, Wissenschaft (Forschung/Theorie) und Planungspraxis sowie Ausbildung und Architektur. Es gibt nicht mehr ein Nebeneinander der Disziplinen, sondern eine Gleichzeitigkeit und neue Kombinationen und Zugänge von Methoden.
- Überdenken konventioneller Planungsansätze wird gefordert: Viele Projekte wählen temporäre Nutzungen als Mittel, um angesichts unklarer urbaner Zielvorstellungen, die Zeit zum Auspro

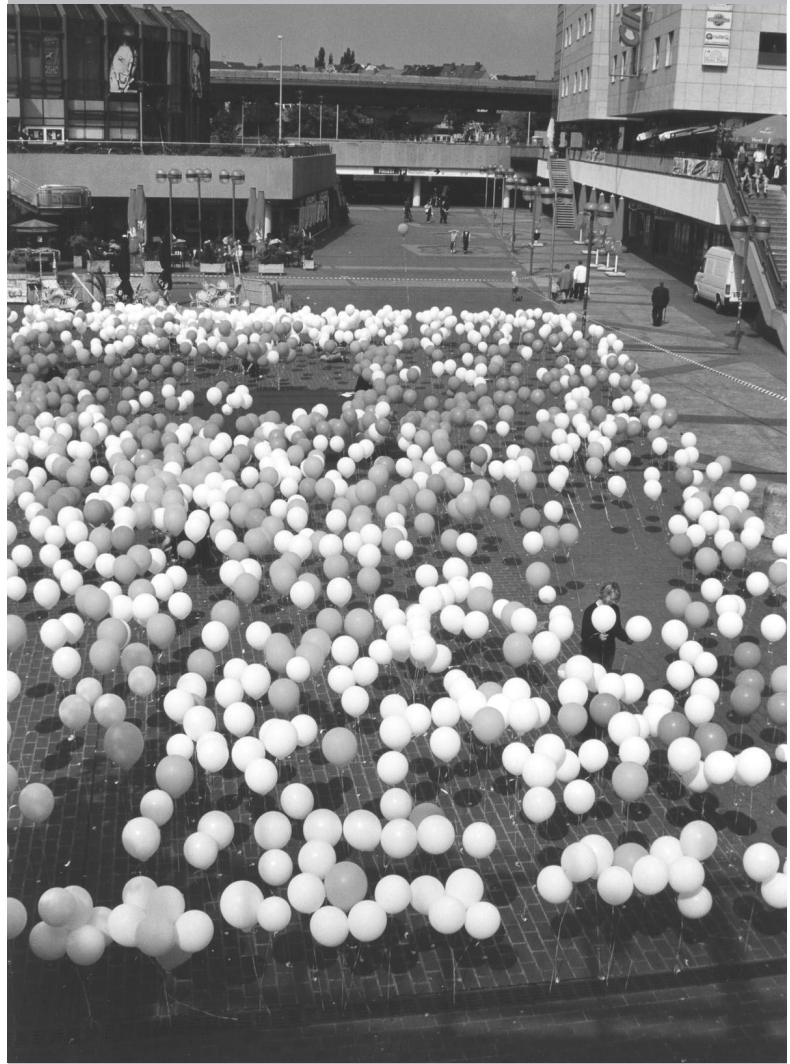
- bieren zu nutzen.
- Es wird Kritik an der bestehenden Masterplanung geäußert, die auf aktuelle Probleme nur ungenügend reagieren kann (*Urban Catalyst, Hier entsteht, Beyond, Dorfstadtwas*).
- Offene Strategie temporärer Nutzungen: Meist geben sie nur Rahmenbedingungen und Impulse vor, fördern Interaktion, sozialer Prozess und Kommunikation.
- Kommunikation im Planungsprozess gewinnt an Bedeutung.
- Aufhebung von Arbeitstrennung: keine Trennung mehr von Planung und Ausführung sowie Unterteilung in Gewerke. Oft findet die Ausführung der Ideen durch die Planer oder Laien selber statt.
- Dialogisches Arbeiten: Gegenseitiges Befruchten, Wechselgespräch und Dialog zwischen Wissenschaft und Praxis; interaktive Form der Stadtplanung.
- Aktionsstufen und Aktionsknoten: Fokus auf Aktion und Prozess.
- Kleinstarchitektur und Minimalkosten: Es zählt nicht die große architektonische Geste, sondern das Kleine sowohl bei Architektur als auch bei den Kosten und Mitteln: „Minor architecture“ (Kawamata), small-scale architecture, Parasiten, Kleinstarchitektur, Minimum an Mitteln und Kosten, low-budget.
- Architektur als Therapie und Tauschgeschäft, in der beide Seiten, Experten und Laien gewinnen (win-win).
- Medien und Marketingstrategien: Die Einbeziehung der Medien ist in den meisten Projekten wichtiger Bestandteil des Planungsprozesses (s. *Urban Catalyst, Dorfstadtwas, Beyond, teens_open_space, Hotel Neustadt*). Es werden außerdem moderne Marketingstrategien eingesetzt. Durch das Internet entsteht eine Verbindung zwischen virtuellem und konkretem Raum (s. *Dorfstadtwas, Urban Catalyst*).
- Die klassische Bauherrenrolle scheint es nicht mehr zu geben. Neben vielen privaten Initiativen und Kooperationen interpretieren Städte und Gemeinden ihre Aufgabe als Bauherrn um (s. *Amsterdam Noord, Beyond, Spieltextour, Mein Platz*).
- Möglichkeitssinn soll angeregt werden: Temporäre Interventionen ermöglichen die Realisierung utopischer, fantastischer Ideen.

Zu Themengruppe 5: Fähigkeiten und Qualitäten experimentellen Handelns

- neue Rolle des Planers: er wird zum Agenten und Ermöglicher (s. *Urban Catalyst*); zum Moderator und darstellenden Architekten (s. *Hotel Neustadt*).
- Planer/Entwerfer von Experimenten müssen die Fähigkeit zum Improvisieren, zum gleichzeitigen Entwerfen im Entstehungsprozess, zum Akzeptieren von Provisorischem und Unfertigem sowie zum sich Einlassen auf Gegebenheiten und Menschen vor Ort haben bzw. entwickeln.
- Es ist ein vorurteilsfreier Blick auf Dinge, Entdeckerlust, Spontaneität, eine Freude am Erkennen, Umdeuten und Verändern an der Neudefinition und Umbenennung nötig.
- Planer/Entwerfer müssen bereit zur Basisarbeit sein.
- Planer/Entwerfer müssen gleichzeitig Ausdauer haben und schnell

Ideen entwickeln und Umsetzen können.

Nachdem in Kapitel 5 ein Überblick über experimentelle Projekte gegeben wurde und drei Beispiele exemplarisch vertieft wurden, werden im folgenden Kapitel 6 sechs Experimente vorgestellt, die die Autorin im Rahmen eines Forschungsprojektes über Jugendliche im öffentlichen Raum der Stadt Hannover selber maßgeblich entwickelt und durchgeführt hat und somit eigene Erfahrungen mit planerischen Experimenten sammeln konnte. Da Teil der Forschungsarbeit, beschreibt die Herangehensweise mit These, Fragestellung, Zielformulierung, Beobachtung und Auswertung einen wissenschaftlichen Ansatz. Die sechs Experimente verdeutlichen, wie forschende Planung aussehen kann und mit Hilfe von Experimenten konkrete Fragen an den Raum und seine Nutzer beantwortet werden können.



Teil II
Sechs Experimente mit
Jugendlichen in
öffentlichen
Räumen der Stadt

6 Sechs Experimente mit Jugendlichen in öffentlichen Räumen der Stadt

6.1 Projektbeschreibung

Planer/Initiatoren:	Die Experimente wurden innerhalb des Forschungsprojektes „Jugendliche in öffentlichen Räumen der Stadt“ durchgeführt, gefördert durch die Wüstenrot Stiftung; Forschungsteam: Prof. Dr. Ulfert Herlyn, Prof. Dr. Hille von Seggern, Dipl.-Sozialwiss. Claudia Heinzlmann und Dipl.-Ing. Daniela Karow
Profession:	Landschaftsarchitekten und Sozialwissenschaftler
Publikationen:	Wüstenrot Stiftung 2003; Karow & von Seggern 2005; Karow & von Seggern 2004
Ort:	Hannover
Zeitraum:	Gesamtes Forschungsprojekt: Mai 2001-Mai 2003; Durchführung der Experimente: Juni-Oktober 2002
Typus:	forschend, planend, landschaftsarchitektonisch Verbindung von Forschung, Planung und Praxis
Raumproduktion:	praktisch-instrumentell, durch aktives Spiel, gesellschaftlich
Prinzip:	Experimentelle, zeitlich befristete Veränderungen von öffentlichen Räumen zur Beantwortung von Fragen
Vergleichsprojekte:	teens_open_space; Hotel Neustadt
Schlüsselbegriffe:	sozial-räumliche Experimente; Methodenmix; in der Realität Hypothesen überprüfen; Planen und entwerfen im Prozess; ungenutztes Potenzial erkunden; face-to-face-Erfahrungen; offenes Geleitetsein; geleiteter Überblick; Wahrnehmung steigern; Fragen an den Raum stellen und beantworten; Raum für Gelegenheiten; Öffentlicher Raum als Lern- und Sozialisationsraum; unvoreingenommen Blick auf den Raum; Experimente eröffnen Optionen; win-win; Szenarios: mögliche, offene Zukunftsgeschichten und -bilder des Raumes; perspektivisches Handeln.



Abb.6.1: Experiment Raschplatz

Die sechs Experimente wurden im Rahmen des Forschungsprojektes „Jugendliche in öffentlichen Räumen der Stadt“ (vgl. Wüstenrot Stiftung 2003; Karow & von Seggern 2004 und 2005) im Jahr 2002 durchgeführt. Als empirische Erhebungsmethode konzipiert, illustrieren sie eine forschend, wissenschaftliche Herangehensweise. Damit unterscheiden sie sich von den meisten der bisher vorgestellten Beispiele, die Forschung in weniger streng wissenschaftlicher und systematischer Form anwenden.

Öffentliche Räume bieten Jugendlichen die Möglichkeit einerseits zu Repräsentation und Selbstdarstellung, andererseits aber auch zu Kommunikation und Interaktion. Beide Funktionen sind für die Sozialisation Jugendlicher von grundlegender Bedeutung. Im Forschungsprojekt sollte herausgefunden werden, welche Qualitäten und Mängel die Räume ausweisen, welche Jugendlichen sich wie Raum für welche Zwecke aneignen, wie sie den Raum wahrnehmen und welche Raumqualitäten und -ausstattungen sie sich wünschen. Außerdem sollte ausprobiert werden, was an den sechs Orten über die Erhebung des Bestehenden hinaus durch Interventionen erfahrbar wird. Mit den Experimenten sollten aus der Untersuchung entstehende offene Fragen und mögliche Veränderungen experimentell überprüft werden. In der Forschungsarbeit wurden sechs unterschiedliche Raumtypen (Räume im Wohnumfeld, grünbestimmte Freiräume, Einrichtungen für Jugendliche, Fußgängerstraßen, zentrale Stadtplätze und Brachen) untersucht und für sie in Szenarien spezifische und konkrete Planungshinweise erarbeitet¹.

Im Forschungsprojekt wurde ein Methodenmix von quantitativen und qualitativen Verfahren erarbeitet und eingesetzt. Die drei empirischen Hauptverfahren bestanden aus nicht-teilnehmender Beobachtung, Interviews und Experimenten. Sie wurden durch eine Befragung von Jugendlichen zu ihren Aufenthaltsorten im öffentlichen Raum in Hannover über ein Online-Forum einer Integrierten Gesamtschule und einem Diskussionsworkshop mit Experten aus Wissenschaft, Planung und lokaler Administration der Stadt Hannover, in dem Herangehensweise und Erfahrungen zum Thema ausgetauscht wurden, ergänzt. In den *nicht-teilnehmenden Beobachtungen* auf der Basis teilstandardisierter Erhebungsbögen ging es um die Erfassung des von außen beobachtbaren Verhaltens von Jugendlichen in den ausgewählten sechs Räumen. Die in den Räumen angetroffenen Jugendlichen wurden beschrieben und ihr sichtbares Tun und Verhalten aufgenommen. Übergeordnetes Ziel dieser Beobachtungen war die Erfassung konkreter Raumnutzungssituationen mit vier Differenzierungen: Es wurden 1. die anwesenden Personen, 2. die Handlungen der Jugendlichen, 3. der von den Jugendlichen genutzte Raum und seine Elemente und 4. die Außenwirkungen des Verhaltens der Jugendlichen und der eventuell vorhandenen Konflikte erfasst und beschrieben².

Als Ergänzung dieser Außenperspektive wurde auch die subjektive Sicht der Jugendlichen erhoben. Zeitlich gekoppelt an die Beobachtungsstudie wurden *Interviews* mit den vor Ort angetroffenen Jugendlichen geführt. Als Interviewmethode wurde das offene, halbstandardisierte Interview gewählt. Es sollten Aussagen zu den Gründen des Aufenthalts und der jeweiligen Tätigkeiten sowie Bewertungen der sozialräumlichen Situationen erfasst werden. Dabei wurden drei Zielrichtungen verfolgt: 1. Wie interpretieren die Jugendlichen ihr Tun?, 2. Wie nehmen die Jugendlichen den Raum wahr und

welche Raumqualitäten und -ausstattungen wünschen sie sich?, 3. Welche Bedeutung hat dieser Raum im gesamten Bewegungsraum der jeweiligen Jugendlichen? Neben den Jugendlichen wurden Interviews auch mit Experten durchgeführt³, um neben der Gesamteinschätzung der Jugendlichen notwendige Hintergrundinformationen zu den Untersuchungsorten und der Außenwahrnehmungen der Jugendlichen und ihrer Raumeignungsweise einzuholen.

Aufbauend auf den Erhebungsphasen der Beobachtungen und Interviews folgte die Phase der *qualitativen Experimente*. In den ersten beiden Phasen wurde deutlich, dass es in jedem der sechs betrachteten Räume eine spezifische mangelnde Wertschätzung der Interessen und Bedürfnisse Jugendlicher bzw. ein ungenutztes Potenzial gibt, was dazu führt, dass sich Jugendliche nur begrenzt im Raum entfalten können. Die als temporäre Interventionen im Raum konzipierten Experimente sollten vorher definierte Fragestellungen beantworten und Jugendliche direkt ansprechen; mit ihnen sollten Informationen über den Raum und seine Nutzer gewonnen werden. Die Experimente sind als eigenständige, zeitweilige und nicht als Vorwegnahme einer permanenten Veränderung der Räume konzipiert. Gleichwohl lassen sich aus ihren Ergebnissen auch Vorschläge dauerhafter Umgestaltungen der Räume ableiten. Alle Experimente wurden so konzipiert, dass sie den Raum gestalterisch-ästhetisch positiv verändern und eine kreative Eigeninitiative der Jugendlichen herausfordern.

Auf die Jugendlichen fokussiert sollte erfahren werden, ob mit den gezielten Raumveränderungen ihren Bedürfnissen tatsächlich entsprochen wird und wie sich dieses dann ausdrückt. Die Experimente sollten eine spezifische Wertschätzung für Jugendliche zum Ausdruck bringen und explizit etwas für sie tun bei gleichzeitiger Einbeziehung anderer Nutzergruppen. Es war ein grundsätzliches Anliegen der Forschergruppe, Settings zu arrangieren, die keine Konflikte provozieren. Mit den gezielt positiven Experimenten sollten Erweiterungs- und Qualifizierungsmöglichkeiten der Tätigkeiten und Handlungsmuster getestet sowie Kontaktbereitschaft mit und von anderen Gruppen ausgelotet werden. Die Experimente sollten in der Realität Hypothesen überprüfen, die aus Raumanalyse, Beobachtungen und Interviews abgeleitet wurden. Sie sollten ausprobieren, was an den sechs Orten über das Bestehende hinaus erfahrbar gemacht werden kann sowie Hinweise auf einen planerischen Umgang mit den Räumen liefern und damit eine Verbindung von Forschung, Planung und Praxis schaffen.

Neben der Beantwortung konkreter Forschungsfragen wurden mit den Experimenten folgende übergeordnete Ziele verfolgt: Mit ihnen sollte die öffentliche Wahrnehmung Jugendlicher gesteigert, Kommunikation und Beteiligung gefördert werden, Kontakte mit unterschiedlichen Nutzergruppen des Raums zustande kommen, Impulse gesetzt und aufmerksam gemacht werden, wie Freiräume der Stadt ästhetisch handlungsbezogen und gesellschaftlich integrierend verbessert werden könnten.

Zur Ideenfindung der jeweiligen Experimente wurde ein studentischer „Wochenstegreif“⁴ durchgeführt, der dazu diente, ein breites Spektrum an Ideen zu jedem der sechs Räume zu erhalten. Er diente zur Ausweitung der Sichtweise des Forschungsteams (Verbindung von Forschung und Lehre). Neben

dem Ideenpool des Forschungsteams waren die studentischen Entwürfe zweiter Ideentopf und wurden auf die aus den Beobachtungen und Interviews abgeleiteten Fragen und Hypothesen abgestimmt. Konzept und Entwurf der Experimente setzten jeweils an der raumspezifischen mangelnden Wertschätzung Jugendlicher an, der das Experiment eine spezifische Wertschätzung entgegensetzte. Daraus abgeleitet wurde entwerfend überlegt, wo im Raum das Experiment platziert werden, wie, in welcher Form und Dimension es bemessen sein sollte, welche Auswirkungen es auf den gesamten Raum hat und welche Materialien und Requisiten sowie welche Genehmigungen nötig sind⁵. Die Experimente wurden durch Studenten beobachtet, die für Fragen seitens der Jugendlichen und anderer Raumnutzer offen waren. Die Experimente wurden fotografisch und in Form von Verlaufsprotokollen im „Reportage-Stil“ dokumentiert. Beobachtet wurde sowohl die Phase des Experimentes selber als auch die Auf- und Abbauphasen.

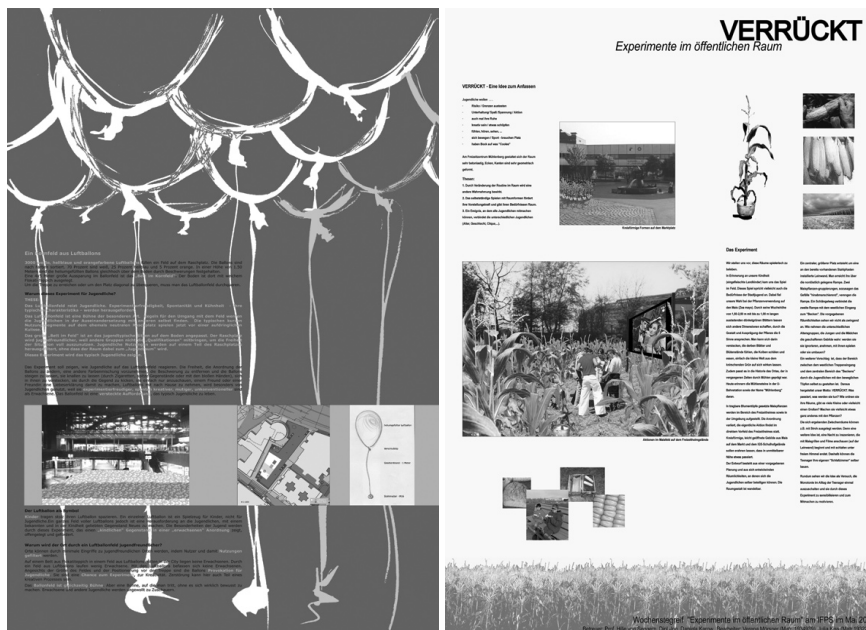


Abb.6.2: Aushang zum Wochenstegreif „Experimente im öffentlichen Raum“

Abb.6.3-4: Zwei Ergebnisse des studentischen Wochenstegreifs: „Ein Kornfeld aus Luftballons“ von Henrik Schultz und Olaf Staack für den Raschplatz (li.) und „verrückt“ von Julia Kiss und Verena Mörsner für das Jugendzentrum Mühlenberg

Auf Grundlage der Ergebnisse und Erfahrungen aller Erhebungen (Beobachtungen, Interviews, Experimente u.a.) wurden anschließend Szenarios für jeden Raum entwickelt⁶. Diese beschreiben mögliche zukünftige Raumentwicklungen, in denen neben temporären räumlichen Veränderungen auch gestaltendes Handeln mit und für Jugendliche und andere relevante Akteure, Aktionsprogramme, organisatorische Regelungen und ökonomische Belange mitgedacht werden. Mit den Szenarios wurden offene Zukunftsgeschichten und -bilder entwickelt, in denen vor allem Vorübergehendes und Prozess betont wird.

Im Folgenden werden die sechs Experimente im Einzelnen vorgestellt:

1) Prinz-Albrecht-Ring: Öffnung und Nutzung einer ehemaligen Panzerhalle



Abb.6.5: Fotosequenz vom Experiment Prinz-Albrecht-Ring

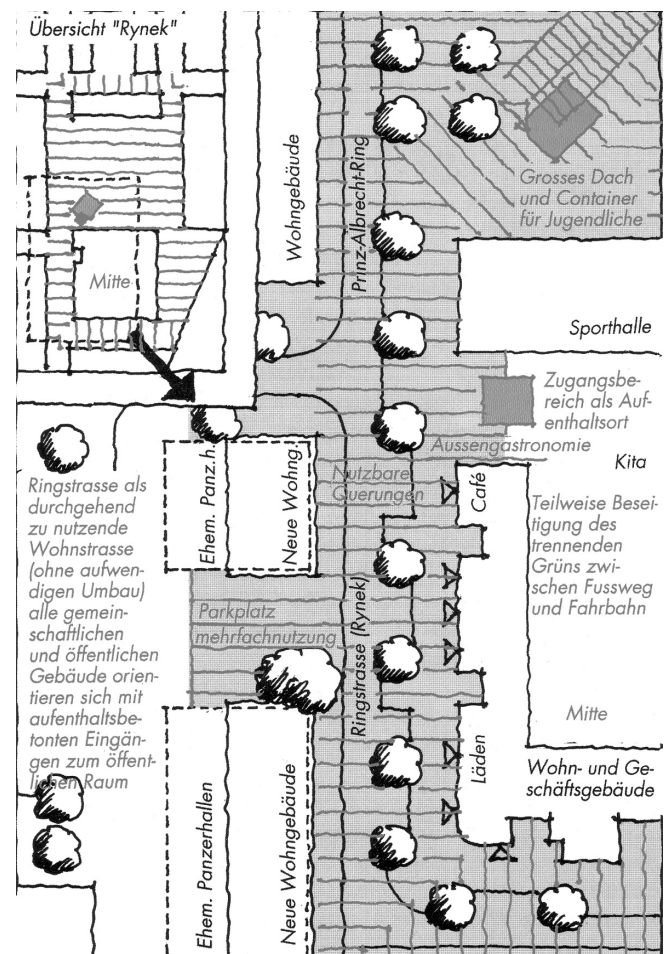
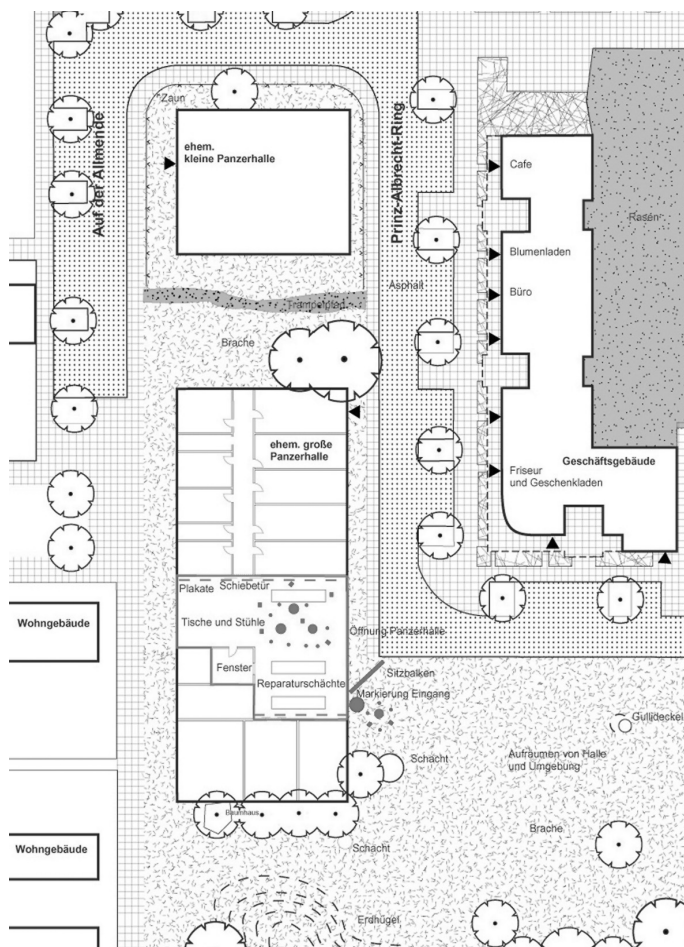
Aus Beobachtungen und Interviews im Wohnquartier Prinz-Albrecht-Ring wurde deutlich, dass dort keine ausreichenden und geeigneten Räume für Jugendliche vorhanden sind. Mit dem Experiment sollte im sozial stark kontrollierten Wohnumfeld ein Rückzugsraum für Jugendliche geschaffen werden, der im Zentrum des Wohnquartier liegen und auch für andere Nutzergruppen zugänglich sein sollte. Es sollte erprobt werden, ob und wie Jugendliche diesen eigenen Raum als Ort mit Gestaltungsspielraum annehmen und nutzen würden. Um das herauszufinden, wurde im Experiment eine bisher unzugängliche ehemalige Panzerhalle eine Woche lang geöffnet. Mit der Belegung der Panzerhalle sollte der Straßenraum zwischen Halle und gegenüberliegender Ladenzeile Teil des Wohngebietzentrums werden. Das Forschungsteam ging davon aus, dass gerade eine leer stehende Halle zur Raumaneignung durch Jugendliche geeignet ist, da sie nicht einer vorgegebenen Nutzung unterworfen ist und so die Kreativität anregt. Die Größe der Halle (ca. 435 qm) machte außerdem unterschiedliche Nutzungen parallel möglich.

In der Experimentwoche war die Halle jeden Tag von 12 - 22 Uhr geöffnet. Sie und ihre Umgebung waren zuvor durch das Forschungsteam aufgeräumt und der Eingangsbereich betont worden. Ästhetisch wurde die Halle schon dadurch vom „Abfallort“ zum reizvollen „Kontrastort“. An den Wänden wurden großflächig Packpapierbahnen angebracht und Stifte und Dispersionsfarbe mit Pinseln bereitgestellt. Damit sollte zum (kreativen) Schreiben und Gestalten angeregt werden, verbunden mit der Aufforderung, die Halle auf- und einzuräumen und eigene Ideen im Sinne der „Open Space Technik“⁷ einzubringen. In der Halle wurden Tische und Stühle aufgestellt sowie Getränke bereitgestellt. Ansonsten blieb die Halle als Einladung an die Jugendlichen, hier ihren eigenen Raum und Nischen zu gestalten, leer.

In der Experimentwoche wurden insgesamt etwa 100 Jugendliche in der Panzerhalle beobachtet. Es waren eher jüngere und deutlich mehr männliche als weibliche Jugendliche. Es wurde viel mit Inlinern, Skateboards oder Fahrrädern durch die Halle gefahren, in der Halle geklettert und Fußball gespielt. Außerdem war es sehr beliebt, auf die Plakate und an die Wände zu malen und zu schreiben. Die Jugendlichen zeigten sich gegenseitig ihre Kreationen und betrachteten andere Gemälde an den Wänden wie in einer Galerie. Um sehen zu können, wer sonst schon da gewesen war, waren die Beschriftungen und Bemalungen an den Wänden von hoher Bedeutung. Außerdem wurde ein Plakat als Einladung entworfen und an die Panzerhallentür gehängt, auf dem jeder Besucher der Halle unterschreiben sollte. Als einzige

bauliche Veränderung durch die Jugendlichen wurden eine Jacken-Garderober und ein Grill aus einem alten Lampenschirm und einer Stahlplatte aus der Halle gebaut.

Wie vermutet entwickelte sich die Halle und ihre Umgebung mit gegenüberliegender Ladenzeile neben dem Spielplatz zum Anziehungspunkt im Quartier. Es zeigte sich, dass die Halle viele Möglichkeiten für unterschiedlichste und gleichzeitig stattfindende Aktivitäten bietet, bewegungs-, aber auch ruhebetonte. Außerdem wurde das äußere Umfeld der Halle und sein Eingangsbereich als Schnittpunkt von Wegen in seiner Bedeutung gestärkt. Die eine Woche hat aber auch gezeigt, dass es Jugendlichen schwer fiel, sich einen Raum für einen kurzen Zeitraum selber anzueignen und ihn als Möglichkeitsraum voll auszuschöpfen. Dies war nur in Ansätzen vorhanden. Aus den Gesprächen mit den Jugendlichen lässt sich ableiten, dass die Halle, wäre sie für längere Zeit geöffnet gewesen, kreativer genutzt worden wäre, sich also Aktivitäten mit längerer Nutzungsdauer etabliert hätten.



Das Szenario für den Prinz-Albrecht-Ring knüpft eng an die Ergebnisse des Experiments an und bezieht sich auf die kommunikativen, sportlichen und gestaltenden Bedürfnisse von Jugendlichen. Im Szenario wird der verbindende Freiraum, der zwischen dem Zentrum und den umgebenden Wohngebäuden in Form eines Ringes angelegt ist, als öffentlicher Raum qualifiziert. Indem u.a. Barrieren entfallen und Eingangsbereiche der Gebäude als öffentlicher Raum genutzt werden können, wird aus der Straße ein vielfältig nutzbarer Straßenraum. Mit Hilfe von Farbe könnte der gesamte Straßenraum für einen Sommer in ein großes Bild verwandelt werden, bei dem z.B. Künstler mit Jugendlichen zusammenarbeiten könnten. Als Angebot für Jugendliche kann

Abb.6.6 (links): Ort und Lage des Experiments in einer ehemaligen Panzerhalle, ohne Maßstab

Abb.6.7: Gestalterisches Szenario für das Wohnumfeld Prinz-Albrecht-Ring, ohne Maßstab

außerdem ein großes Dach im Bereich des Bolzplatzes in der Mitte des Quartiers gebaut werden, das Platz für Sport (auch bei Regen) bietet und unter dem ein Container aufgestellt werden kann, der für Jugendliche geöffnet und in dem ein Ansprechpartner aus dem Stadtteil zu finden ist. Ein Anschluss für Licht und Musik ermöglicht es, dass auch Openair-Veranstaltungen durchgeführt werden können. Als Start könnte mit der Organisation einer „Open Space“-Veranstaltung begonnen werden – als Methode, Kommunikation und Aktion im Quartier zu fördern. Durch diese Maßnahmen könnte eine funktionierende Mitte des Stadtteils entstehen. In diesem Prozess aus einer Mischung aus experimentellen Veränderungen und langfristigen Elementen und Aktionen stehen die Interessen der Jugendlichen tatsächlich im Mittelpunkt.

2) Vahrenwalder Park: Tuchelemente und abendliche Illumination



Abb.6.8: Fotosequenz vom Experiment Vahrenwalder Park

Der 2,5 ha große Quartierspark im dichtbesiedelten Stadtteil Vahrenwald nördlich der Innenstadt strahlt eine Atmosphäre von ordentlich, friedlichem Nachbarschaftspark aus. Durch seine starke Nutzung herrscht in ihm eine hohe soziale Kontrolle. Dadurch bleiben im Park nicht viele Nischen und Rückzugsräume übrig, in die sich Jugendliche zurückziehen oder Kreativität entfalten könnten. Da bei der Planung des Parks nicht explizit an Jugendliche gedacht worden war, zielte das Experiment darauf hin, spezifische Aufenthaltsräume für Jugendliche nutzbar zu machen. Gleichzeitig sollte überprüft werden, ob die Friedfertigkeit des Parks erhalten bleiben kann, wenn ihm im Interesse Jugendlicher Elemente hinzugefügt werden, die ausdrücklich nur für sie ausgewiesen sind.

Mit dem Experiment sollten die Jugendlichen die Möglichkeit erhalten, in einem kreativen Prozess räumliche Nischen auf der zentralen Wiesenfläche des Parks zu schaffen. Das Experiment fand Anfang Juli 2002 statt und hatte einen zeitlichen Umfang von knapp einer Woche. Für das Experiment wurden im Vorfeld neun Tuchelemente (Entwurfsidee: Johannes Geyer und Ralf Harders) hergestellt, die als semitransparente und mobile Paravents im Park individuell und ohne Hilfe vorhandener Befestigungsmöglichkeiten aufgestellt und benutzt werden konnten. Sie sollten Jugendliche ermuntern, den Parkraum neu zu gliedern und abwechslungsreicher für verschiedene Aktivitäten nutzbar zu machen. Die Tuchelemente bestanden aus hellem, naturfarbenem Nesselstoff, der zu rechteckigen Tüchern in den Maßen von ca. 1,60 x 2,00 Meter zugeschnitten worden war. Die Tücher wurden durch 2,50 m lange Holzstangen, die in den Boden gesteckt und mit Schnüren abgespannt werden konnten, gehalten. Die Tuchelemente wurden in einer regendichten Kiste sichtbar in der Mitte des Parks gelagert. Auf diese und auf eines der Tuchelemente wurde „Für Jugendliche zum Aufbauen im Park“

geschrieben. Um beim Aufbau Hilfe leisten zu können und um zu verhindern, dass Tuchelemente entwendet oder zerstört werden, wurde ein so genannter „Pflegedienst“ eingesetzt: Zwei Studenten betreuten das Experiment im gesamten Zeitraum. In einem zweiten Teil des Experiments sollte herausgefunden werden, ob der Park durch eine Beleuchtung auch in den Abendstunden stärker genutzt würde, was bis dahin nicht der Fall gewesen war. Um den Park in den Abendstunden und in der Nacht zu erhellen und ihm eine besondere Abendatmosphäre zu verleihen, wurden an drei Abenden jeweils ca. 40 tellergroße, flache Bodenkerzen im gesamten Park aufgestellt. Es sollte überprüft werden, wie Jugendliche auf dieses Angebot reagieren würden.

In der Ausführung des Experiments hat sich gezeigt, dass es nicht gelungen ist, die Jugendlichen zu erreichen, bzw. in dem Maße zu animieren, wie zuvor angenommen wurde. Weder die mögliche räumliche Veränderung noch die soziale Intervention durch den Pflegedienst vermochte die Jugendlichen zu erreichen. In der gesamten Experimentphase wurden die Tuchelemente vor allem von Kindern zwischen 7-14 Jahren aktiv angeeignet. Sie bauten sich z.B. Häuser, die sie schmückten und bemalten, bauten Tore zum Fußball spielen oder benutzten sie als Schattenspender.

Jugendliche schauten zwar neugierig, was an Neuem im Park passierte, man bekam aber den Eindruck, dass sie die neuen Elemente nicht als etwas (an)erkannten, was für sie im Park initiiert worden war. Auch der zu komplizierte Aufbau der Tuchelemente trug dazu bei, dass sie nicht benutzt wurden. Selber Hand anzulegen war nicht selbstverständlich und so blieben die Tuchelemente Fremdkörper im Park. Das Ergebnis deutet seitens der Jugendlichen auf eine Mischung aus Zurückhaltung, Ungläubigkeit, dass etwas für sie getan wurde, und Einfallslosigkeit hin. Sie wussten von sich aus nichts mit ihnen anzufangen. Dass sich Jugendliche mit den Tüchern keine eigenen Räume im Park geschaffen haben und damit auch keine neuen Nutzungsmöglichkeiten entstanden, deutet vielleicht auch darauf hin, dass sie keinen Bedarf danach hatten. Wahrscheinlich sind die Jugendlichen grundsätzlich mit der Situation im Park zufrieden. Er wird durch sie für ruhigere Aktivitäten, zum sich Treffen und Beobachten genutzt. Um diese Vermutung abschließend untermauern zu können, müssten allerdings weitere und andere Experimente im Park durchgeführt werden.

Ganz anders als die Tuchelemente wurde die abendliche Illumination des Parks aufgenommen. Viele Jugendliche, die sich bis zum späten Abend im Park aufgehalten hatten, blieben, animiert durch die ungewohnte Beleuchtung, noch länger dort als sonst üblich. Über Handys wurden sogar weitere Jugendliche in den Park gerufen. Durch die Bodenkerzen entstand ein ganz neuer Raumeindruck, den Jugendliche schön fanden; er entsprach offenbar ihrem Bedürfnis nach romantischer Stimmung, Lagerfeueratmosphäre und ruhigeren Aktivitäten im Park.

Deutlich macht das Experiment, dass der Park in seiner Dimension nur eine begrenzte Anzahl von Tätigkeiten zulässt. Die soziale Kontrolle durch Parkbesucher, Anwohner, Parkranger und ab und zu auftauchender Polizei sowie der hohen Nutzerdichte macht eine unbeobachtete Aneignung von Teilräumen im Park unmöglich. Das Experiment hat in seinem „Scheitern“ vor allem gezeigt, dass im Park schlichtweg zu wenig Platz ist, um allen Raumnutzer



Abb.6.9: Abendliche Illumination im Park

und ihren so unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht zu werden. Vielleicht blieben die Jugendlichen auch deshalb in der Phase des Experiments bei ihren gewohnten, relativ passiven Tätigkeiten.

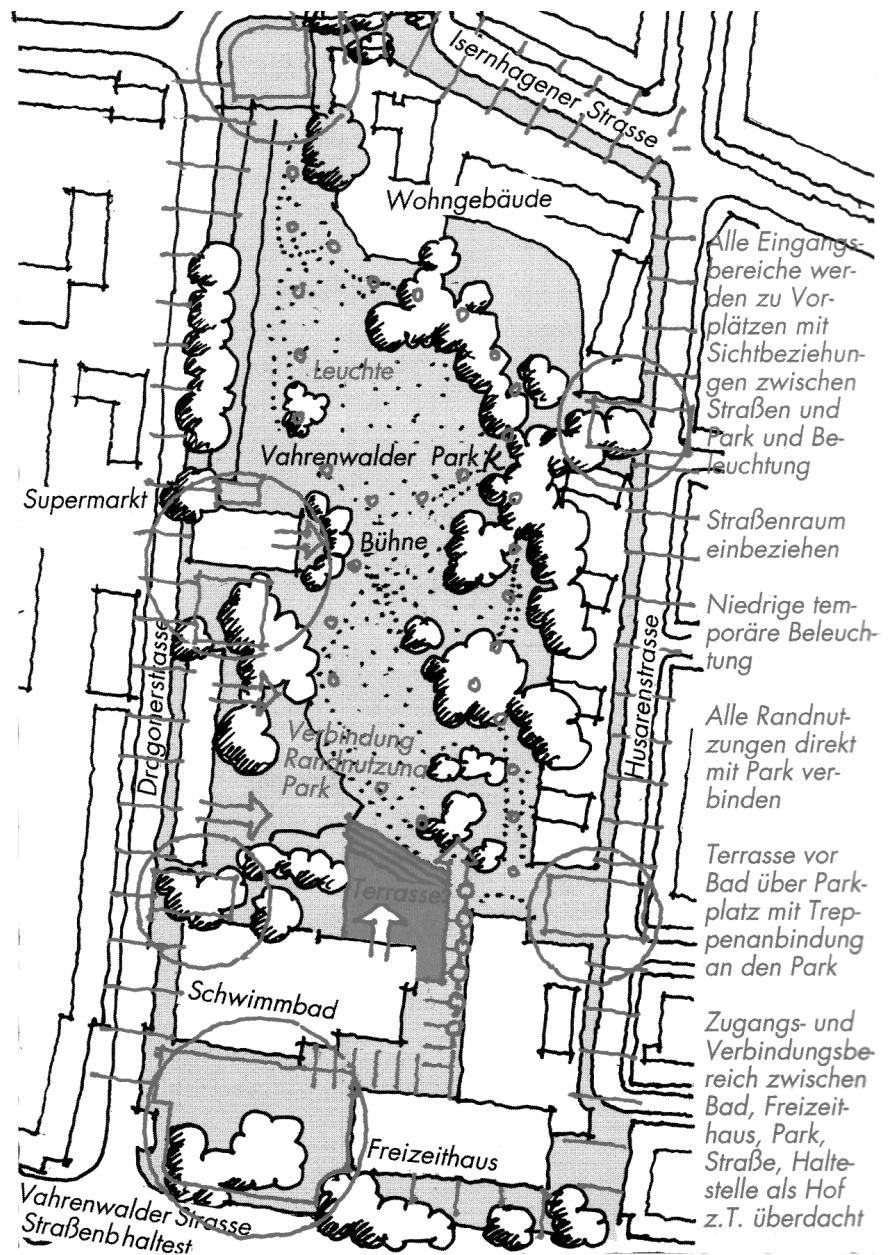


Abb.6.10: Gestalterisches Szenario für den Vahrenwalder Park, ohne Maßstab

Trotz des „Scheiterns“ hat das Experiment ganz andere Potenziale des Parks zu Tage gefördert, die räumlich und organisatorisch völlig unausgeschöpft sind. Im Szenario für den Vahrenwalder Park sollen sich am Rande gelegene Einrichtungen wie das Schwimmbad, das Freizeitheim und Gaststätten zum Park hin öffnen, um so belebte Übergangsbereiche und engere Beziehungen zwischen privatem und öffentlichem Raum zu schaffen. Die bereits existierende Bühne in der Mitte des Parks soll auch als solche öffentlich benutzbar sein. An einigen Sommerabenden soll die Benutzung des Parks mit einer stimmungsvollen Beleuchtung verlängert werden. In den Räumen des Freizeitheimes könnten außerdem einen Sommer lang jugendliche Künstler aus aller Welt arbeiten: Sein bisher ungenutztes Außengelände könnte zum überdachten Bildhauerhof, Café, Restaurant und Biergarten umfunktioniert werden. Damit der Park nicht überlastet wird, werden die Eingangsbereiche des Parks und zum Teil die Straßenräume der Umgebung besser einbezogen

und nutzbar gemacht. Der gesamte Umgestaltungsprozess soll behutsam und sukzessive erfolgen. Begonnen werden soll mit temporären, experimentellen Aktivitäten, die zu gestalterischen Ideen und Möglichkeiten der Finanzierbarkeit der längerfristigen Umgestaltungen führen sollen.

3) Jugendzentrum Mühlenberg: Interaktive Leinwand



Abb.6.11: Fotosequenz vom Experiment Jugendzentrum Mühlenberg

Obwohl Jugendliche den Raum in und um das Jugendzentrum am Mühlenberger Markt meist positiv bewertet haben, zeigt er eine Nicht-Berücksichtigung jugendlicher Interessen. Die Räumlichkeiten des Freizeitheims sind innen wie außen zwar großzügig bemessen und liegen im Zentrum des Stadtteils. Dennoch ist es bei der Planung und Realisierung an den Rand geschoben worden: Es liegt auf der dem Marktplatz abgekehrten Seite und außerdem auf einer tieferen, nicht einsehbaren Ebene. Dadurch besteht keine ausreichende Verbindung mit dem zentralen Marktplatz, an dem eigentlich alles angeordnet ist, was ein lebendiger Platz braucht: Kirche, Schule, Läden, Café, U-Bahn-Station, Wochenmarkt, Imbissbude. Unter diesen Einrichtungen sind viele, darunter die Schule, die auch im alltäglichen Leben der Jugendlichen eine wichtige Rolle spielen.

Jugendliche wollen in der Öffentlichkeit ihres Wohngebietes präsent sein. Im Falle Mühlenberg ist diese mögliche Präsenz im öffentlichen Raum allerdings nicht vorgesehen. Das Ziel des Forschungsteams war es daher, mit dem Experiment die Aufmerksamkeit auf das Jugendzentrum und damit die Jugendlichen zu richten und eine Verbindung zum zentralen Platz herzustellen. An der Schnittstelle zwischen Marktplatz und Jugendzentrum sollte eine Kommunikationsplattform zwischen dem öffentlichen Raum des Marktplatzes und dem vernachlässigten und unbeachteten Jugendzentrum geschaffen werden. Im eintägigen Experiment bestand diese Plattform aus einer 295 cm x 219 cm großen Leinwand. Informationen und Bilder, die auf einem Computer im Jugendzentrum erstellt werden konnten, wurden zeitgleich über die Leinwand auf dem Marktplatz als Informationsträger und räumliches Verbindungsstück von Jugendlichen an Jugendliche als kreativ-kommunikatives Angebot übertragen. Vor der Leinwand wurden Tische und Stühle in den Raum des Platzes hinein locker verteilt. Im Vorfeld wurden ca. 300-400 Einladungen in der angrenzenden Schule, Bibliothek und anderen Freizeiteinrichtungen vor Ort sowie über die Betreuer des Jugendzentrums verteilt. Es wurde davon ausgegangen, dass durch die Aktion mehr und andere Jugendliche als gewohnt in das Jugendzentrum gehen würden. Ziel war es, durch das große, raumgreifende und unübersehbare Ereignis ein Forum für Jugendliche zu schaffen, auf dem sie sich artikulieren und kommunizieren konnten.

Zu beobachten war, dass die angestrebte Verbindung und Kommunikation zwischen Jugendzentrum und Marktplatz während des Experiments stattgefunden hat. Geschriebene und gezeichnete Informationen wurden über die Leinwand an Personen auf dem Marktplatz geschickt. Der stärkere Bezug zum Jugendzentrum hat sich auch durch intensive Pendelbewegungen zwischen innen und außen bemerkbar gemacht. Die unübersehbare Präsenz der Leinwand spielte eine große Rolle, die Aufmerksamkeit auf das Experiment und damit auf das Jugendzentrum zu ziehen. Über den gesamten Nachmittag hinweg waren ständig Jugendliche auf und um den Marktplatz herum anzutreffen. Dass das Jugendzentrum mit dem Experiment an Aufmerksamkeit gewonnen hat, zeigte sich auch darin, dass Jugendliche ins Jugendzentrum gekommen sind, die dort normalerweise nicht hingehen. Insgesamt war ein beeindruckendes kommunikatives Geschehen zu beobachten.

Im Experiment wurde durch die Jugendlichen selber ein integrierender Zusammenhang zwischen Jugendzentrum und Stadtteil sowie seinem zentralen Ort, dem Marktplatz hergestellt. Das bedeutet, dass das Jugendzentrum und die Jugendlichen selber zum Teil der Öffentlichkeit wurden. Sie präsentierten sich, thematisierten Konflikte und Bedürfnisse und strengten sich kreativ an. Im Experiment wurden Kommunikation, Kreativität, Bewegung und Sich-Treffen-Können, also verschiedene gleichzeitig ablaufende Handlungen und Tätigkeiten kombiniert. Konflikte wurden in konstruktiver Weise deutlich und das Spektrum unterschiedlicher Aktivitäten hat sich erweitert bzw. qualifiziert.

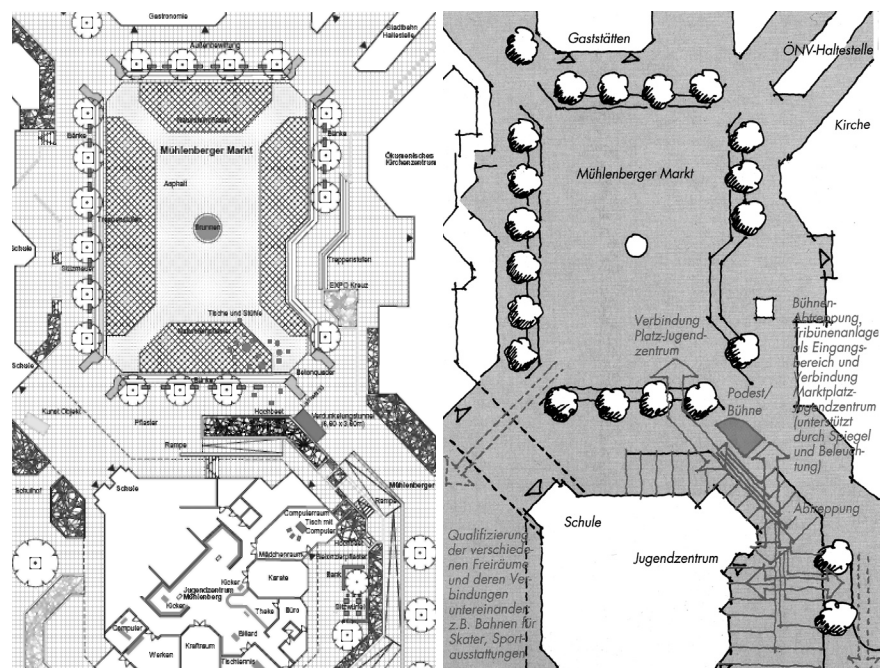


Abb. 6.12-13: Ort und Lage des Experiments im und rund um das Jugendzentrum Mühlenberg, ohne Maßstab
Gestalterisches Szenario für das Jugendzentrum Mühlenberg, ohne Maßstab

Das, was rund um den Mühlenberger Markt bisher nicht vorgesehen war, wird im Szenario für das Jugendzentrum Mühlenberg von zentraler Bedeutung: Jugendliche sollen zur öffentlichen Angelegenheit gemacht werden, indem das Jugendzentrum in die Öffentlichkeit gerückt und es zu einem „normalen“ Teil des Stadtteils wird. Hier findet dann nicht nur Kommunikation zwischen Jugendlichen, sondern auch mit anderen Raumnutzer statt. Als Verbindung zwischen Platz und Jugendzentrum werden Sicht versperrende Bepflanzungen entfernt sowie die Treppen und Rampen einladend zum Platz hin geöffnet. Sie sollen zum Teil den Charakter einer Tribüne oder Bühne

erhalten. Es wird mit Spiegeln gearbeitet, um das räumlich schwierige Gefüge einladend und jugendgemäß zu gestalten. Für Skater sollen geeignete Bahnen angelegt werden und die vielfältig und reichlich vorhandenen anderen Freiräume des Zentrums und der Schule verbunden und verbessert werden. Alle Aktionen sollen in ein stadtweites Programm „Hannover – Stadt für Jugendliche“ eingebettet werden, wozu u.a. die Organisation von Mitternachtssport zu zählen ist.

4) Andreaestraße:

Eine Theaterinszenierung um Konflikte im öffentlichen Raum



Abb.6.14: Fotosequenz vom Experiment Andreaestraße

Ursprünglich wurde die Andreaestraße von Jugendlichen zum Skaten und BMX-Fahren genutzt. Allerdings wurden sie im Laufe der Untersuchung durch ein von den Anwohnern initiiertes Verbot aus dem für sie attraktiven Freiraum vertrieben. Diese Verdrängung aus dem Raum geschah ohne vorherige Einbeziehung und Diskussion mit den Jugendlichen. Durch das Verbot wird eine mangelnde Wertschätzung von Jugendlichen in einer Form deutlich wie sie gerade in Innenstädten häufiger anzutreffen ist. In einem öffentlichen Raum, in dem alle Nutzer eigentlich die gleichen Rechte haben sollten, haben sich die Interessen der Anlieger und Restaurantbesitzer durch das Aufstellen des Verbotsschildes durchgesetzt. Die Jugendlichen konnten ihre Rechte nicht mehr ausleben und wichen auf andere Orte in der Stadt aus.

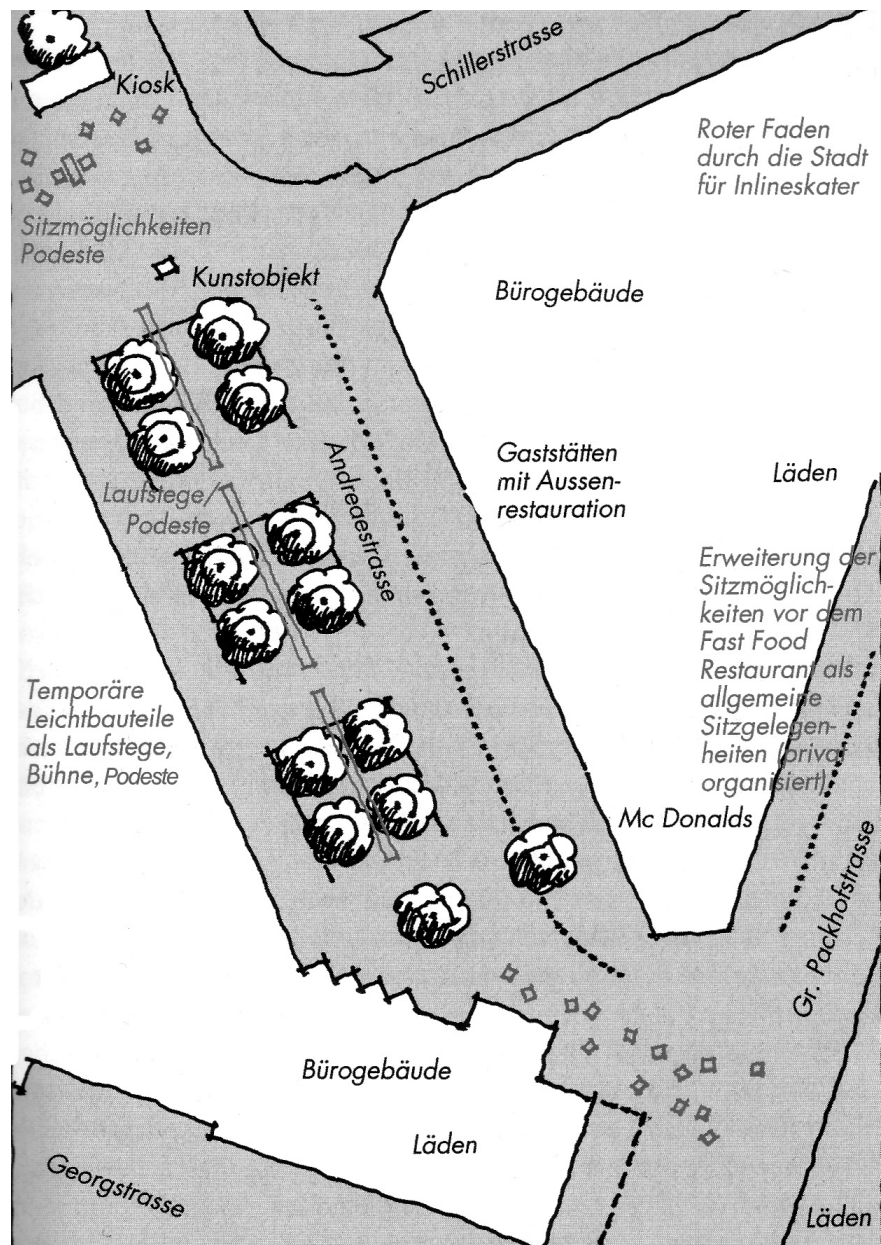
Zielsetzung des Experiments war es, den bestehenden Nutzungskonflikt zwischen Jugendlichen, Anliegern und Passanten zu aktualisieren, spielerisch zu dramatisieren und das Thema öffentlich zu diskutieren. Mit dem Experiment sollte der Umgang mit dem Raum und die Frage „Wem gehört der öffentliche Raum?“ dargestellt werden. Für das Experiment hat das Scharlatan Theater aus Hamburg zusammen mit dem Forschungsteam ein Konzept und Regieanweisungen entwickelt, die die beschriebene Problematik des Raumes spielerisch und komödiantisch thematisierten. Das Experiment fand an drei Nachmittagen im Juli statt. Die Akteure (Schauspieler als Bauarbeiter und Sicherheitsbeamte verkleidet) gingen thematisch auf das Verbotsschild für Skater ein, indem sie das vorhandene Schild mit der Aufschrift „Auf diesem Platz sind Sport und Spiel mit Skateboards, Inline-Skates und BMX-Rädern nicht erlaubt“ durch ein weiteres mit der Aufschrift „Das Betreten des Platzes mit Fahrrädern, Kinderwagen oder Hunden ist nicht erlaubt“ ergänzten. „Sicherheitsbeamte“ kontrollierten die Einhaltung der neuen Bestimmungen im direkten Spiel mit den Passanten. Außerdem wurde an einem Tag die ausgegrenzte Aneignung der Jugendlichen aus Teilen des Raums thematisiert: Als Bauarbeiter und Straßenfeger verkleidet wiesen die Schauspieler mit Flatterband oder Kreidekreisen symbolisch Teile des öffentlichen Raums Jugendlichen zu oder trennten große Bereiche der Fußgängerzone ab, so dass sie

nicht benutz- und passierbar waren.

Das zuvor formulierte Ziel, in der Andreaestraße den Nutzungskonflikt zwischen Jugendlichen, Anliegern und Passanten öffentlich diskutierbar zu machen, wurde erreicht. Durch die schauspielerische Inszenierung des Konflikts wurde eine Diskussionsplattform vor allem mit den Anliegern über das alte und neue Schild geschaffen und auf diese Weise die Kommunikation verstärkt und verändert. Der sonst im Verborgenen ausgetragene Konflikt trat hier offen zu Tage. Durch die Aktion wurde ein Forum geschaffen, in dem die Akteure des schwelenden Streites sich plötzlich gegenüber standen. In dieser Szene wurde erkennbar, dass der Konflikt zuvor nie mit allen Beteiligten diskutiert und bisher auch nicht gelöst wurde.

Das Theaterspiel zeigte, wie schwierig eine öffentliche Diskussion über Verbot bzw. Nicht-Verbot und über Privatisierung des öffentlichen Raums ist. Gleichwohl weist die Erfahrung auf die Möglichkeit hin, über eine humorvolle, spielerische Herangehensweise Konflikte in anderer, tatsächlich beteiligender Form thematisieren zu können. Es war sinnvoll, hier ein Experiment durchzuführen, welches als entschiedene Form teilnehmender Beobachtung

Abb.6.15: Gestalterisches Szenario für die Andreaestraße, ohne Maßstab



den kommunikativen Austausch mit den Raumnutzern suchte. Durch die Schauspieler konnten Reaktionen provoziert, Konflikte und Anspannungen aber durch humoristisches Handeln auch wieder aufgelöst werden. Ob das Verbot von Kinderwagen, Fahrrädern und Hunden die Leute tatsächlich über ihre Empörung und Verwunderung hinaus nachdenklich gemacht hat, ob die Ausgrenzung bestimmter Aneignungsweisen durch Jugendliche an diesem Ort richtig ist, wurde nicht deutlich. Allerdings wurde im Experiment sichtbar, dass ungünstige städtebauliche und soziale Strukturen ein tolerierendes Beieinander verschiedener Nutzergruppen erschweren können. Die Andreaestraße ist zu klein, um in ihr die Interessen mehrerer Gruppen befriedigen zu können. Die Chancen zur Begegnung von Erwachsenen und Jugendlichen, die der Raumtyp Fußgängerstraße potenziell beinhaltet, werden in der Andreaestraße weitgehend unterbunden.

Das *Szenario für die Andreaestraße* sieht zunächst eine Beteiligung der Jugendlichen an der Gestaltung des öffentlichen Raums in Form einer kreativen Verhandlung und Diskussion über die Integration von Sport und Spiel in der Innenstadt vor. Es soll der Frage nachgegangen werden, ob z.B. mehr Sportveranstaltungen für Jugendliche angeboten werden müssten und ob dafür z.B. mobile Raumelemente sinnvoll wären, deren Standort verändert werden könnte. Außerdem sollte stetig geschaut werden, ob leer stehende Gebäude oder Grundstücke – z.B. auch Parkplätze – als Andockpunkte für bestimmte Zeitfenster für Jugendliche nutzbar gemacht werden können. Aus diesen Diskussionen und temporären Nutzungen soll ein Langzeitexperiment entstehen, das sich mit Jugendlichen und ihren Bedürfnissen in der Innenstadt beschäftigt. Die Fußgängerstraße selber reicht nicht für viel mehr als zur Fortbewegung und zum ruhigen Sitzen: das allerdings sollte sie in unterschiedlicher Qualität auch unentgeltlich bieten. In der Andreaestraße selber sollen mobile Elemente, z.B. Laufstege und Podeste, mobile Cocktail-Treffs, jugendliche Sitzmöglichkeiten, temporäre Ausstellungen, Märkte und Feste in Kooperation mit den Restaurants vor Ort errichtet und veranstaltet werden können.

5) Raschplatz: Luftballonfeld und Podest



Abb.6.16: Fotosequenz vom Experiment Raschplatz

Auf Grundlage der Befunde aus Beobachtung und Interviews knüpfte das Experiment auf dem Raschplatz insbesondere an der mangelnden Aufenthaltsqualität und Ästhetik auf dem Platz an. Es wurde deutlich, dass Jugendliche als Konsumenten zahlreicher Restaurants, Clubs, Cafés und Discos rund um den Platz zwar gezielt angesprochen werden, im öffentlichen Raum selber aber nichts für sie getan wird. Um diesem Mangel ästhetisch entgegenzuwirken, wurde ein Luftballonfeld mit Sitzpodest für einen Tag auf dem Platz errichtet (Entwurfsidee: Henrik Schultz und Olaf Staack): Es wurden ca. 2.800 blaue, weiße und orangefarbene Luftballons mit Helium gefüllt und in einem 15 x 30 Meter großen Rechteck aufgestellt. Dem Defizit an Sitzmöglichkeiten

auf dem Platz wurde begeben, indem in der Mitte des Luftballonfeldes ein 4 x 6 Meter großer Bereich als attraktive Sitzfläche für Jugendliche hergerichtet wurde. Die Sitzfläche war ein erhöhtes Podest mit blauem Kunstteppich überzogen. Um diesen geschützten Ort zu erreichen, musste man sich erst einen Weg durch die Ballons bahnen.

Ziel des Experiments war es, für eine Weile etwas Leichtes, Spielerisches und Schönes auf dem Platz zu installieren und eine Möglichkeit zum unentgeltlichen Aufenthalt auf dem Platz in entspannter und unprovokanter Art zu schaffen. Außerdem sollte der Platzmittelpunkt im Kontrast zu den Konsumenten der Randnutzung als nicht kommerzieller Spiel- und Aufenthaltsort stärker als bisher nutzbar gemacht werden. Den Jugendlichen sollte eine kostenlose Bühne geboten werden, und sie sollten die Möglichkeit erhalten, den Ort verändern zu können: Dies wurde ihnen durch die mobilen Luftballons ermöglicht; sie konnten also mit einem bekannten Gegenstand den Raum neu kreieren und dekorieren.

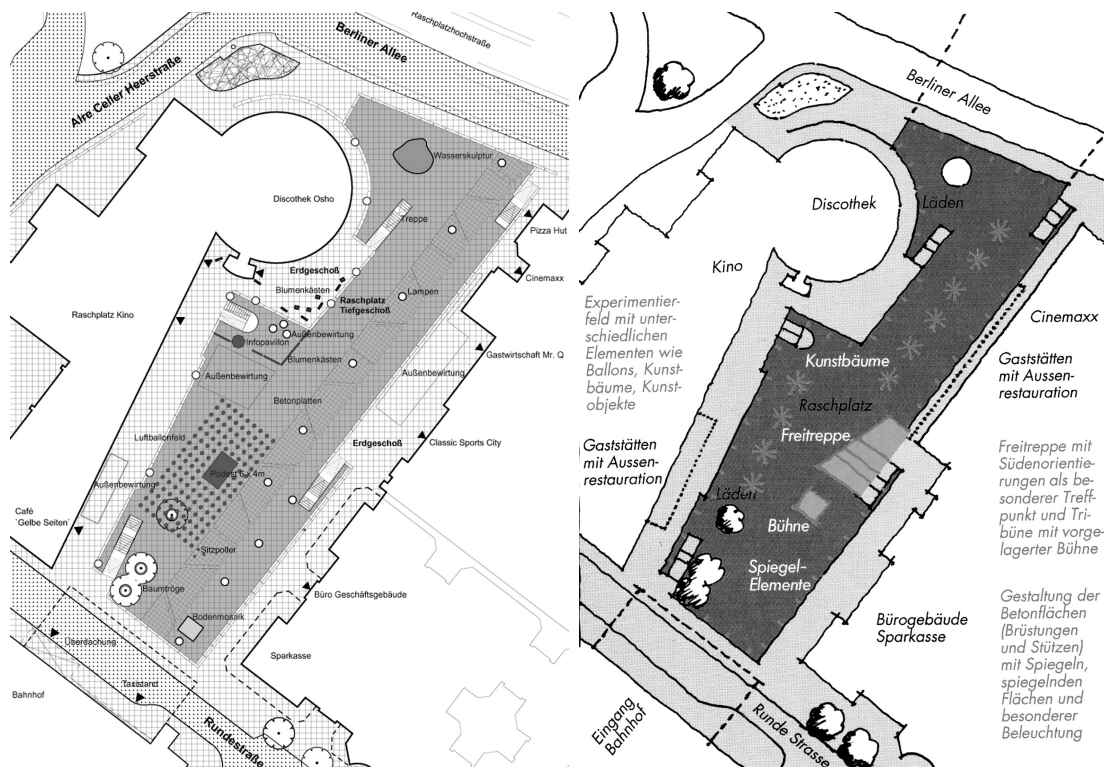


Abb.6.17-18: Ort und Lage des Experiments auf dem Raschplatz, ohne Maßstab
Gestalterisches Szenario für den Raschplatz, ohne Maßstab

Im Experiment fand eine rege Kommunikation auf dem Platz statt. Das Luftballonfeld regte zu unterschiedlichen Kommentaren und Assoziationen an. Nach Fertigstellung und Eröffnung des Luftballonfeldes zeigten die Jugendlichen einen spielerischen Umgang damit: Sie fuhren z.B. mit Inlinern durch das Feld, durchstreiften es, nahmen sich Ballons mit, stellten BallonsträÙe zusammen, lieÙen Ballons steigen oder sich mit ihnen fotografieren. Auf dem Podest in der Mitte des Feldes wurde geraucht, sich unterhalten oder entspannt. Innerhalb dieser aktiven Handlungen ist der Prozess der Auflösung des Luftballonfeldes hervorzuheben: Schon etwa eine halbe Stunde nach „Eröffnung“ des Feldes fingen Erwachsene, Jugendliche und Kinder an, Ballons mitzunehmen, so dass nach gut einer Stunde der Platz leer war. Die Ballons wurden offenbar lieber mitgenommen als sie zur Umgestaltung und Verschönerung des Raschplatzes zu verwenden. Einmal begonnen, überwo

der „Haben-Wollen-Reiz“. Nachdem das Luftballonfeld verschwunden war, setzten sich auch keine Leute mehr auf das Podest in die nun kahle Mitte.

Das Experiment hat bewiesen, wie aus dem Platz mehr herausgeholt werden könnte und er nicht nur durch Kommerz bestimmt sein müsste. Im Experiment wurden Erlebnismöglichkeiten angeboten, Kommunikation angeregt, Bewegung auf den Platz gebracht und Kreativität in Ansätzen angeregt. Die zuvor formulierte These, dass das Podest Jugendliche anspricht, wurde bestätigt: Die kurze Zeit, in der es im Luftballonfeld in der gemeinten Weise benutzbar war, zeigte es sich geeignet für die Kommunikationsformen Jugendlicher: als Bühne mitten auf dem Platz und doch etwas geschützt. Insgesamt bestätigt sich, dass eine Gestaltung, die von den Jugendlichen bevorzugt wird, auch positive Effekte für die gesamte Ausstrahlung des Platzes und für verschiedene Nutzer haben könnte.

Ein Ort wie der Raschplatz könnte ein Prototyp vorübergehender Umgestaltung und temporärer Interventionen sein - unabhängig von der Tatsache, ob er langfristig umgestaltet wird oder nicht. Das Szenario für den Raschplatz geht deshalb von einer temporären Umgestaltung jeweils für ein bis drei Sommer aus: es beginnt mit der Installation einer transparenten Freitreppe, einer variablen Illuminationsmöglichkeit mit Spiegeleffekten an den Säulen und einer Strukturierung der Fläche in „Spielfelder“, die in einer längeren Experimentierphase getestet werden - als Erweiterung des Luftballonexperiments, das eine Reihe von Fragen offen oder neu aufkommen ließ (z.B. Welche Art von beweglichen Sitzhockern sind auf dem Platz sinnvoll? Kann man in Zusammenarbeit zum Beispiel mit einem Sportgeschäft ein Podium auf dem Platz aufstellen, das nachts weggeräumt wird?). Parallel zu diesen temporären Nutzungen kann in Ruhe überlegt werden, wie der Platz vielleicht für eine längere Zeitspanne gestaltet werden könnte und welche Rolle er innerhalb der Innenstadt spielen soll.

6) Auf der Brache am Südbahnhof: Trommelsession



Abb.6.19: Fotosequenz vom Experiment Südbahnhof

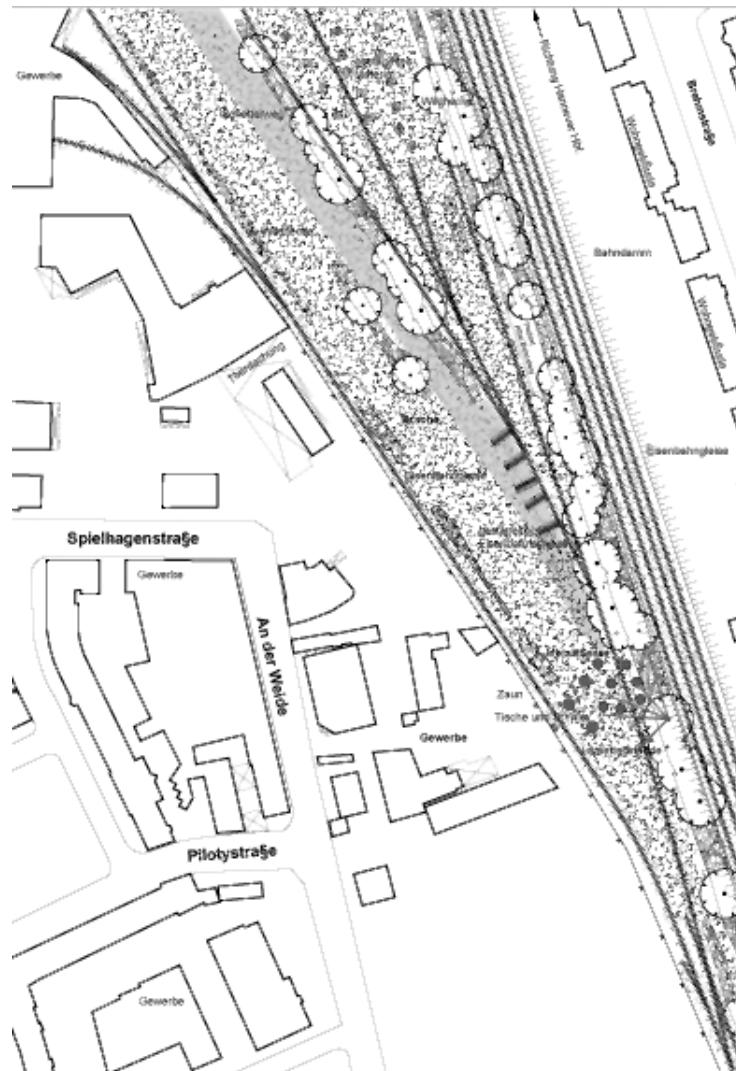
In den Beobachtungen und Interviews hatte sich gezeigt, dass das Potenzial der Brache am Südbahnhof von wenigen Jugendlichen erkannt worden ist. Sie wurde als heimlicher und geschützter Ort, den man sich auf vielfältige Weise aneignen kann und der aufgrund seiner Größe, Weitläufigkeit und unterschiedlicher Raumqualitäten von verschiedenen Gruppen gleichzeitig genutzt wurde, geschätzt. Allerdings werden städtische Brachen nicht als Orte akzeptiert und gefördert, die im Sinne jugendlicher Interessen als „Zeitfenster“ vorübergehend nutzbar gemacht werden könnten. Dabei könnte hier auf einfache Weise eine Kultur der Brachen-Zwischennutzung für Jugendliche entwickelt werden.



Abb.6.20: Einladungsplakat an Jugendliche auf dem Brachengelände am Südbahnhof

Zielsetzung des Experiments am Südbahnhof war es daher, den besonderen Reiz der Brache deutlich zu machen. Ihr Zwischennutzungspotenzial sollte deutlich und Jugendliche mit einem auf sie zugeschnittenen sozial-räumlichen Angebot angesprochen werden. Es wurde davon ausgegangen, dass das Selbermachen von Musik den Interessen Jugendlicher entspricht. In der weitläufigen, nicht sehr stark frequentierten Mitte der Brache sollte ein neuer, temporärer Treffpunkt geschaffen werden, der über die bisherigen ausgeübten Tätigkeiten (sprayen und treffen in leer stehenden Hallen) hinaus weitere Möglichkeiten von Aktivitäten anbieten sollte. Der Ort des Experiments sollte von weitem erkennbar sein. An der ausgewählten Stelle wurden sieben alte Metallfässer aufgestellt. Dazu gab es Trommelsticks aus Holz mit Gummiüberzug. Um die Fässer herum wurden Tische und Stühle verteilt. Um den neuen Ort auch in der Vertikalen zu markieren und stärker hervorzuheben, wurde er mit Hilfe von verschiedenfarbigen Lamettgirlanden, die in Zeltform über den Ort gespannt wurden, versehen. Die Trommelaktion selber wurde durch einen professionellen Trommellehrer angeleitet und unterstützt. Die eintägige Aktion wurde zuvor durch Mund-zu-Mund-Propaganda weitergegeben sowie Flyer und Einladungsplakate an vier verschiedenen Orten auf der Brache selber verteilt. Mit dieser gezielten Einladung sollten diejenigen Jugendlichen angesprochen werden, die sich auch sonst auf der Brache aufhielten. Diese sollten wiederum Freunden von der Aktion erzählen; die Initiative sollte so von der Brache aus entwickelt und von dort weiter getragen werden.

Abb.6.21: Ort und Lage des Experiments auf der Brache am Südbahnhof, ohne Maßstab



Das Ergebnis des Experiments war, dass es keine Jugendlichen angesprochen hat. Es zeigte sich, dass man auf der Brache nicht so leicht andere als die bereits vorhandenen Jugendlichen und auch diese nur schwer erreichen kann. Wahrscheinlich war es falsch, die Einladung an die Jugendlichen nur vor Ort auszusprechen. Bevor man allerdings ein abschließendes Urteil über einen Er- oder Misserfolg dieses Experiments abgeben könnte, müsste man dieses ein- oder mehrmals wiederholen. Andere Experimente, die über eine Woche durchgeführt worden sind (Vahrenwalder Park und Prinz-Albrecht-Ring) zeigten, dass eine Eingewöhnungs- und Kennenlernphase von mindestens einem Tag nötig ist, wenn ein Ort nicht so stark frequentiert wird wie zum Beispiel der Raschplatz. Erst nach einer Wiederholung könnte man hier tatsächlich bewerten, welche Handlungsspielräume auf der Brache möglich sind und ob Jugendliche erreicht werden können.

Das Szenario für die Brache am Südbahnhof sieht vor, dass das wilde, weitläufige Gelände aktiv für vorübergehende Nutzungen geöffnet (mieten, pachten) werden soll. Zusammen mit den Grundbesitzern und der Stadt soll ein vorübergehendes Nutzungskonzept erarbeitet werden, in dem Interessen verschiedener Seiten berücksichtigt werden sollen (win-win). Das Konzept soll Perspektiven für das Gelände vorschlagen und testen, um einen weiteren Imageverlust zu verhindern. Gedacht ist es als längeres Experiment, in dem verschiedene Aktionen, Nutzungen und Kooperationen getestet werden können (z.B. eine „hall of fame“ für Sprayer, eine Übungswand, Musikveranstaltungen, ein Wohn-Arbeits-Kultur-Wildnis-Park oder Räume für Bands und Theatergruppen zum Üben). Die Brache sollte mit ihrem Potenzial für heterogene, spezielle Tätigkeiten, als Ort für Pioniere, für Zwischennutzungen und für Jugendliche genutzt werden, denn von ihnen können attraktive Impulse ausgehen. Benötigt werden allerdings aktive Menschen, Förderer, gutes Management und Sponsoren.

6.2 Die Experimente aus Sicht der Untersuchungsaspekte

Themengruppe 1: Wissenschaft

Verbindung von Forschung, Planung und Praxis, von Gegenwart und Zukunft

Im Rahmen eines Forschungsprojektes durchgeführt und daher nach wissenschaftlichen Kriterien konzipiert, illustrieren die sechs Experimente, wie raumgestaltende Experimente im Sinne eines wissenschaftlich, forschenden Ansatzes aussehen können. Diese Experimente verändern die bestehende Situation mit einer spezifischen Fragestellung an den Raum. Sie werden begleitet, beobachtet und wissenschaftlich ausgewertet. In der hier angewandten Form sind sie Teil der Forschung und zugleich reale Raumveränderungen des Alltags, liegen also genau zwischen Forschung, Lehre (Einbeziehen studentischer Entwürfe) und Planungs(praxis). Das macht ihre Qualität und zugleich die Schwierigkeit ihrer Interpretation aus.

Während die den Experimenten vorgeschalteten Erhebungsmethoden (Beobachtungen und Interviews) und die genaue Raumanalyse lediglich den Status Quo des Raumes reflektieren können, werden mit Hilfe der Experimente theoretische Hypothesen und Fragen in den realen Raum getragen, dieser verändert, getestet und mit der Raumveränderung Antworten gefunden. Di-

ese können dann mit der vorherigen Situation verglichen werden. Mit den Experimenten findet also eine Gleichzeitigkeit von Gegenwart und Zukunft statt. Zwei verschiedene räumliche Situationen (Ist-Zustand und temporäre Veränderung) können unmittelbar miteinander verglichen und damit Ursache und Wirkung abgeleitet werden. Das Verhalten der Personen, die auf das Experiment reagieren, reflektiert zugleich die Veränderung und erlaubt die Interpretation des Ist-Zustandes.

Forschend werden durch die Experimente mehr Informationen über den bestehenden Raum ans Licht geführt und gleichzeitig konkrete Vorschläge für die Zukunft getestet als dies mit den bisher angewandten Erhebungsmethoden möglich ist. Die Erfahrungen, über Interviews mit Jugendlichen neue Informationen zu erhalten, hat Folgendes gezeigt: Fragt man Jugendliche, die bestehende Raumsituation zu beurteilen oder zu artikulieren, wie dieser entsprechend ihren Bedürfnissen aussehen sollte, haben sie Schwierigkeiten, ihre eigenen Ideen auszudrücken. Meist schlagen sie Dinge vor, die sie bereits kennen, die aber nicht unbedingt ihrem Ideal entsprechen. Dies macht die begrenzte Aussagekraft von Beobachtung und Interviews deutlich. Experimentelle Raumveränderungen dagegen machen einen Vorschlag im Sinne jugendlicher Interessen, zu dem sie sich direkt äußern können. Mit den Experimenten als reale Darstellung möglicher Veränderungen wird die kreative Fantasie der Jugendlichen angeregt und sie zu weiteren, eigenen Ideen angespornt. Mit Hilfe des konkreten Vorschlags scheint es ihnen leichter zu fallen, sich zu äußern: Fanden sie die Situation vorher besser? Was ist gut, was schlecht an der Idee? Welche Elemente davon sollten übernommen oder weiterentwickelt werden?

Wissen produzieren - Raum als „knowledge space“

Im Vordergrund der beschriebenen Experimente stand die gezielte Erzeugung von neuem Wissen. Es wurde deutlich, dass man mit experimentellen Veränderungen im Raum detailliertere Informationen über die Qualität von Raum und seinen Nutzern, hier die Jugendlichen, erhalten kann. Es können außerdem Schwachstellen im Raum und in der übergeordneten Planung identifiziert werden. Dabei theoretisieren Experimente nicht nur mögliche Änderungen, sondern präsentieren gleichzeitig Lösungen. Raum birgt also bisher unbeachtetes Wissen, was durch Experimente zu Tage geführt werden kann.

Um herauszubekommen, was Jugendliche eigentlich wollen und interessiert, sind Experimente gut geeignet. In ihrer anschaulichen Form produzieren sie Wissen, indem sie Reaktionen provozieren. Dadurch werden Antworten auf die zuvor formulierten Fragen gegeben. In einigen Fällen waren Experimente Auslöser dafür, dass sich Jugendliche von sich aus artikulierten sowie Wünsche und Probleme schilderten (Raschplatz, Prinz-Albrecht-Ring, Mühlberg). Experimente ermöglichen eine klare Positionierung. Durch die direkte Erfahrung konnten sich Jugendliche verbal oder handlungsbezogen äußern und durch tatsächliches Tun und Handeln im Experiment eine bessere Vorstellung dessen entwickeln, was sie gut oder schlecht finden. Mit den Experimenten konnten also Experten (die Forscher) und Laien (die Jugendlichen) ihr spezifisches Wissen erweitern.

Der Experimentator als Teil des Experiments – Offene Beobachtung

Die Experimente waren so angelegt, dass im Experimentverlauf nicht durch die Experimentatoren eingegriffen werden sollte. Gleichwohl war klar, dass die Beobachter die Experimente im realen Raum beeinflussen würden (vgl. dazu den Film „Kitchen Stories“). Eine „nicht-teilnehmende“ Beobachtung in „streng wissenschaftlichem“ Forschungssinn war vom Forschungsteam daher auch von vornherein nicht angestrebt worden. Es sollte vielmehr offen erkennbar, körperlich sichtbar präsent im Raum, d.h. eher „passiv-teilnehmend“ beobachtet werden. Art und Maß der Teilnahme wurde mit den Erfahrungen im Verlauf der Experimentphase stetig weiterentwickelt. Regel war aber in jedem Fall, dass die beobachtenden Studenten zwar Gespräche mit den Jugendlichen führen, beratend und unterstützend helfen, aber nicht manipulierend eingreifen und verändern durften. So wurde z.B. beim Experiment auf dem Raschplatz nicht versucht, die Leute daran zu hindern, die Ballons mitzunehmen, obwohl dies nicht den zuvor formulierten Hypothesen und dem Ziel des Experiments entsprochen hat.

In der Durchführung der Experimente zeigte sich, dass sich die Beobachtung mehr zu einer „aktiv-teilnehmenden“ entwickelte, da die Jugendlichen die beobachtenden Studenten aktiv in die Handlung einbezogen und Gespräche und Kontakt zu ihnen suchten. Die Jugendlichen zeigten geradezu ein Bedürfnis nach einem Ansprechpartner (z.B. beim Experiment am Prinz-Albrecht-Ring), wodurch eine starke Verflechtung von Forschern/Planern und Nutzern, von Sendern und Adressaten entstand, die eine neutrale Beobachtung ad absurdum führten. Der Einsatz von Pflegediensten als Kommunikatoren (z.B. beim Experiment am Vahrenwalder Park) war wichtig, um einen direkten Kontakt zu den Jugendlichen vor Ort aufzubauen. In diesem Sinne fungierten sie als Brücke und Vermittler zwischen der Idee und seinem Untersuchungsgegenstand, den Jugendlichen. In diesen Experimenten wurden die Forscher also Teil des Experiments.

Eine Steuerung bzw. Betreuung der Experimente war in vielen Fällen notwendig, um Jugendliche darauf hinzuweisen, dass hier für sie etwas getan wurde und um sie zu ermuntern, ihren Ideen freien Lauf zu lassen (ähnliche Erfahrungen machten die Initiatoren von *Hotel Neustadt*, s. Kap. 5.4). Mit dieser Erfahrung, die erst im Laufe der Experimente gewonnen wurde, wurde der Grad der Betreuung während der Experimente bei Bedarf erhöht (z.B. beim Vahrenwalder Park oder der Brache) oder erst entwickelt (Prinz-Albrecht-Ring, Mühlenberg). Verallgemeinernd lässt sich sagen, dass tendenziell jedes Experiment Betreuung braucht, allerdings je nach Ziel und Entwurf unterschiedlich intensiv. Am wenigsten teilnehmend-aktivierend und sozial eingreifend waren die Experimente auf dem Raschplatz und die Beleuchtung im Vahrenwalder Park, am meisten wurden die Forscher in die Experimente auf der Brache, den Tuchelementen im Vahrenwalder Park und in der Andraestraße einbezogen.

Mit Überraschungen umgehen und aus Misserfolgen lernen

Mit der Festsetzung der Regel, dass nicht in die Experimente eingegriffen und verändert werden durfte, war sich das Forschungsteam bewusst, dass Experimente anders verlaufen können, als vermutet und sie im Extrem sogar scheitern können. Scheitern bedeutete, dass die zuvor aufgestellten Hypothesen im Experiment nicht bestätigt werden konnten, aber dennoch aus



Abb.6.22: Szene aus dem Film „Kitchen Stories“ von Bent Hamer – Eine Beobachtung des „Untersuchungsobjekts“ im realen Raum ohne Beeinflussung erweist sich als unmöglich

diesen vermeintlichen „Misserfolgen“ gelernt werden konnte. Im Rahmen des Forschungsprojektes war es allerdings zeitlich nicht möglich, auf Überraschungen und Misslingen zu reagieren und das Gelernte umzusetzen und weiterzuentwickeln indem z.B. Experimente in veränderter Form wiederholt oder zeitlich ausgedehnt wurden. Scheitern und Misserfolge wurden als mögliche Ergebnisse und als Lernprozess akzeptiert. Es führte in einigen Fällen dazu, dass das Wissen über den Raum und seine Nutzer erweitert wurde indem Nichtwissen zutage gefördert wurde. Das gescheiterte Experiment am Vahrenwalder Park machte z.B. deutlich, dass die angenommene Tätigkeit – sich Nischen einrichten – vielleicht die richtige Tätigkeit für Jugendliche war, dass sich die Größe des Parks aber als dafür ungeeignet herausstellte. Beim Experiment auf der Brache dagegen war die Hypothese, Jugendliche an nur einem Tag mit einem spezifischen Angebot zu erreichen schlichtweg falsch. Ob nur die Zeit zu kurz oder das Angebot das Falsche war, hätte in weiteren Experimenten überprüft werden müssen, um Aussagen über den Raum Brache und seine jugendlichen Nutzer machen zu können. Dies war im Rahmen des Forschungsprojektes aber nicht vorgesehen.

Interdisziplinäres Zusammenarbeiten und Kooperationen

Das Forschungsprojekt war mit Landschaftsplanern und Sozialwissenschaftlern interdisziplinär besetzt. Es entstand außerdem ein enger Kontakt zu den Behörden, Ämtern der Stadt und anderen Institutionen. Dies war notwendig, um Dinge auf kurzem Wege, schnell und flexibel abstimmen zu können und Genehmigungen für die Rauminterventionen zu bekommen. In den Experimenten selber entstanden darüber hinaus Kooperationen mit Leuten unterschiedlichster Disziplinen wie z.B. Sozialarbeitern oder Schauspielern.

Themengruppe 2: Gesellschaft

Öffentlicher Raum als realer Lern- und Sozialisationsraum

Da sich die Forschungsarbeit im Schwerpunkt mit Jugendlichen beschäftigt hat, ging es um die Bedürfnisse von Jugendlichen in der Öffentlichkeit, insbesondere ihre Kommunikation, Selbstdarstellung, Interaktion und Bewegung sowie die möglichen Konflikte mit anderen Raumnutzern. Gerade diese Aspekte sind im öffentlichen Raum als einem Lern- und Sozialisationsraum für Jugendliche relevant (vgl. dazu Kapitel I in Wüstenrotstiftung 2003). Mit den Experimenten wurde auf eine jeweils raumspezifische mangelnde Wertschätzung reagiert und gleichzeitig Angebote für Jugendliche im öffentlichen Raum platziert. Durch die aktive Auseinandersetzung der Jugendlichen mit den Angeboten und Vorschlägen der Experimente konnte die Bedeutung des Raums als Lernraum temporär erhöht werden.

Mit Experimenten war es möglich, sozial-räumliche Probleme zu identifizieren und diese unmittelbar an Ort und Stelle zu thematisieren. Durch die Experimente wurden vorhandene Konflikte im Raum öffentlich, aktualisiert und greifbar. Indem z.B. im Experiment in der Andreaestraße der Raum als Gegenstand der Kontroverse thematisiert wurde, wurde öffentlich, was vorher nur einseitig und hinter verschlossenen Türen ohne Einbeziehung der Jugendlichen diskutiert worden war. In diesem Sinne können Experimente auch genutzt werden, um öffentliche Foren zu bilden, in denen raumspezifische Themen diskutiert werden können.



Abb.6.23: Aufmerksamkeit und Wertschätzung von Jugendlichen im öffentlichen Raum



Abb.6.24: Durch Experimente wurden Konflikte öffentlich thematisiert

Einbeziehung des Menschen

Mit den Experimenten wurde bewusst etwas für Jugendliche getan. Ihnen wurden Handwerkszeuge und Vorschläge zur Hand gegeben, mit denen sie ihre eigenen Ideen weiterentwickeln und realisieren konnten. Es wurde direkt auf sie zugegangen; sie wurden einbezogen, aber auch freier Lauf gelassen, was man als offenes Geleitetsein bezeichnen könnte; die Forscher behielten den leitenden Überblick (s. „angemessene Bestimmtheit“ Hotel Neustadt, Kap. 5.4). Experimente erwiesen sich als effektive Methode, Jugendliche zu ermuntern, ihr Interesse und ihre Bedürfnisse an öffentlichen Raum auszudrücken. Sie sind ein möglicher Weg, Impulse auszulösen und Jugendliche mit konkreten Entwurfsideen für den öffentlichen Raum zu konfrontieren. Vor Ort konnte man unmittelbar sehen, ob die Jugendlichen von der Veränderung Notiz genommen haben und wenn ja, wie sie darauf reagierten und ob sie die Raumveränderung gut fanden. Mit den unmittelbaren Reaktionen konnten die zuvor aufgestellten Hypothesen direkt geprüft werden.

Neue Form der Partizipation – Verbindung von Experten- und Laienwissen

Durch die Raumveränderungen hat eine unmittelbare Einbeziehung der Raumnutzer stattgefunden. Sie wurden mit dem Experiment direkt angesprochen und Reaktionen angeregt. Dadurch entstand eine aktive Auseinandersetzung mit dem Raum, über die sich die räumliche Vorstellungskraft und das Verstehen des Raumes erweitern konnten. Durch die Beteiligung der Laien (hier die Jugendlichen) konnten diese Erfahrungen sammeln und durch sinnliches Anschauen und konkretes Handeln lernen. Die Experimente animierten die Jugendlichen, den Raum genauer zu beobachten, zu reflektieren, selber Fragen zu stellen und ihr Wissen verbal und gestaltend einzubringen. Auf der anderen Seite mussten auch die Forscher offen sein für neue Erkenntnisse, sich in die Bedürfnisse der Jugendlichen hineinversetzen und immer wieder von Neuem mit Fragen an den Raum herangehen. Dies verminderte die Distanz von Planer/Forscher und den alltäglichen Nutzern von Raum. Durch die Experimente wurden sie in den (Planungs)prozess mit einbezogen und Planungsabläufe für sie so transparenter gemacht.

Wie beschrieben, hatten die Jugendlichen Schwierigkeiten, ihre Bedürfnisse verbal zu kommunizieren. Fragte man sie danach, beschrieben sie lediglich Dinge, die ihnen vertraut sind und allgemeinen Stereotypen entsprechen („Wir wollen mehr Grün“). Dies verdeutlicht aber nicht das Unvermögen der Befragten, sondern macht deutlich, dass über Beobachtung und Interviews nur begrenzt Informationen zu erhalten sind (s. Themengruppe 1). Fragen in der Form von Experimenten, die Vorschläge und Impulse für mögliche Antworten geben, erweitern Erfahrungen und Wissen. Experimente stellen Vorschläge dar, wie öffentlicher Raum aussehen könnte, sollten gleichzeitig aber nicht zu konkret formuliert sein. Mit diesen „unvollendeten Bildern“ werden Jugendliche animiert, Antworten zu geben. Dadurch wird ihre Kreativität gefördert, verborgene Potenziale ans Licht geführt und sie in den Gestaltungsprozess des öffentlichen Raums tatsächlich eingebunden. Damit entsteht auch eine neue, aktive Form der Partizipation.

Themengruppe 3: Kunst

Improvisieren

Wichtiger Aspekt beim Experimentieren ist das Improvisieren: Bei den beschriebenen sechs Experimenten war der zeitliche und finanzielle Spielraum

äußerst gering. Zeitdruck und das geringe Budgets zwang dazu, sich zu beschränken; gleichzeitig eröffnete es ungekannten Gestaltungsspielraum für innovative und kreative Lösungen. Man war dazu gezwungen, sich auf wenige Materialien zu beschränken und flexibel auf unvorhersehbare äußere Faktoren vor Ort zu reagieren. Materialien mussten schnell verfügbar und in den unterschiedlichen Experimenten wieder einsetzbar sein. Die „Alltäglichkeit“ und Einfachheit der Materialien in Kombination mit dem Anspruch ästhetischer Qualität in der Umsetzung ergab einen besonderen Reiz. Zum Entwerfen gehörte auch, zu überlegen, wo z.B. „ehrenamtliche“ Kooperationspartner, möglichst kostengünstige Firmen, Sponsoren und Materialien zu finden sind. Dieser erfinderische, entwerfende Prozess bezog sich nicht nur auf die Vorbereitung, er wurde im Aufbau und im Experiment selber improvisierend weitergeführt.



Abb.6.25-28: Verwendung von einfachen und alltäglichen Materialien: Luftballons, Europaletten, Fässer vom Schrottplatz, Serientische und -stühle, Lamettgirlande, Rundhölzer aus dem Baumarkt, Stoff

Themengruppe 4: Entwerfen/Planen mit Experimenten

Die experimentelle Methode

Qualitative Experimente werden hier als „künstliche“ Interventionen in ein konkretes Untersuchungsfeld verstanden. Mit den Experimenten wurde für einen Tag bis zu einer Woche planerisch-gestalterisch oder durch Aktionen (z.B. Straßentheater) in den sozial-räumlichen Kontext eingegriffen. Die Experimente wurden nach wissenschaftlichen Kriterien konzipiert und in die Eigenschaften des Entwerfens und der Kunst (Improvisieren) integriert. Außerdem wurde auf die Tatsache eingegangen, dass sie im realen Raum durchgeführt werden, wo andere Bedingungen herrschen als im Labor. Die qualitativen Experimente sollten dabei durch eine gewisse Offenheit Spielraum für Unvorhergesehenes (Situatives) bieten. Die Experimente sind als eigenständige, zeitweilige Veränderung und nicht als Vorwegnahme einer permanenten Veränderung der Räume konzipiert. Gleichwohl führten Ergebnisse zu Überlegungen dauerhafter Veränderungen, die in die entwickelten Szenarios einfließen.



Abb.6.29: Schauspieler beeinflussen durch ihr Handeln den Raum - hier beim Experiment Andreaestraße

Mit der Methode der Experimente wurden im Forschungsprojekt folgende Ziele verfolgt: Die Experimente sollten Jugendliche animieren, ihren eigenen

Raum zu gestalten und ihnen ein Instrument an die Hand geben, mit dem sie ihre Umgebung besser reflektieren und so eigene Vorstellungen entwickeln können. Sie sollten in der Realität Hypothesen überprüfen und Fragen beantworten, die aus der vorangegangenen Untersuchung abgeleitet worden waren. Sie sollten ausprobieren, was an den sechs Orten über die Erhebung des Bestehenden hinaus durch Interventionen erfahrbar wird, Hinweise auf einen planerischen Umgang mit den Räumen liefern und damit eine Verbindung zwischen Planung und Forschung schaffen.

Die sechs Experimente hatten folgende gemeinsame Herangehensweise und Methodik: Sie waren sozialräumlich, situativ und reversibel angelegt, sie gingen auf eine mangelnde Wertschätzung der Jugendlichen im Raum ein, verbanden Ding (Raum) und Mensch, Laien- und Expertenwissen, sie machten „face-to-face“-Kommunikation im öffentlichen Raum möglich, sie wollten ungenutztes bzw. noch unentdecktes Potenzial jedes Raums „herauskitzeln“, mussten mit Zeit- und Finanzknappheit umgehen (daher bewusst kurze Interventionen) und sie machten gleichzeitig einen Vorschlag für eine zukünftige Gestaltung des Raums. Das Anliegen bei der Konzeption und Gestaltung der Experimente war, sie so zu entwerfen, dass sie einen leichten, vorübergehenden und improvisierten Charakter ausstrahlten und sich so eine positive Gesamtatmosphäre entfalten konnte.

Experimente entwerfen und darstellen:

Mit Offenheit und Prozess umgehen

Während bei herkömmlichen Projekten in der Regel Dinge materiell-räumlich verändert werden und damit in einem Plan darstellbar sind, sieht dies bei Experimenten anders aus. Bei den meisten der sechs vorgestellten Experimente wurde dem jeweiligen Raum zwar neue Materie hinzugefügt und gestalterisch auf den bestehenden Raum bezogen. Es ging aber auch darum, den Raum durch Aktion zu verändern (s. insbesondere Andreaestraße). Personen und ihre Handlungen wurden als aktive raumgestaltende und raumproduzierende Elemente in den Entwurfsprozess integriert (vgl. Löw 2001; s. Kap. 3). Durch sie entstand eine Verdichtung und Zuspitzung von Aktion zu einer bestimmten Thematik im Raum, bei der der Schwerpunkt auf der Kommunikation lag. Anders als bei herkömmlicher Planung ist auch, dass Experimente Offenheit und Spielraum für Unvorhergesehenes zulassen. Sie verfolgen zwar ein Ziel (man möchte eine Frage beantwortet bekommen), dieses kann aber auf verschiedenen Wegen erreicht werden und die Ergebnisse sind zu Beginn noch gänzlich unklar. Bei den Experimenten gibt es keinen Moment, den man als fertigen Entwurf oder als „abgeschlossenes Werk(stück)“ bezeichnen könnte. Vom Aufbau bis zum Abbau bleibt es unfertig, ist immer Baustelle, immer öffentlich und offen für Einflüsse und Veränderungen.

Wie aber stellt man etwas im Plan dar, was eigentlich „nur“ Handlung und Impuls ist, also nur einen Ausgangspunkt markiert? Wie kann man Dinge und Menschen darstellen, die sich ständig verändern und dessen Endzustand man noch nicht kennt? Die Experimente haben gezeigt, dass Offenheit, Dynamik und Prozess schwerlich in „starrten“ Plänen darzustellen sind. Da Experimente ergebnisoffen sein sollen, kann man keinen Endzustand darstellen und auch jeder Zwischenzustand würde nur einen vorübergehenden Augenblick einfangen. Darstellung würde immer eine Fixierung oder Einfrierung eines punktuellen Zustandes bedeuten. Die Experimente erfordern dagegen

eine für Planer/Entwerfer ungewohnte Art der Plandarstellung. Wie bei Film- oder Theaterdrehbüchern geht es im Prinzip um die Darstellung von Szenen. Es wird kein Endzustand dargestellt, sondern lediglich Regieanweisungen gegeben und mögliche Szenen zuvor diskutiert. Dargestellt wurde beim Prinz-Albrecht-Ring z.B. nur der Ort des Handelns und die wenigen Gegenstände, die als „Rahmgebung“ zusätzlich eingebracht worden sind. Bei der Andreaestraße wurden nur die aktiven Schauspieler im Plangrundriss, also nur eine Sequenz des gesamten „Stückes“ dargestellt, das im realen Raum „aufgeführt“ wird und sich dort verselbstständigen darf. Der wichtigste Teil der temporären Intervention bleibt undarstellbar: Die Handlungen und der Prozess sind die Hauptakteure, und die Bühne dieser Handlungen wird durch einen Rahmen vorgegeben. Der Entwurf ist also eine Rahmensetzung, ein Impuls; alles andere soll offen bleiben und kann daher nicht im Plan fixiert werden; es ist – um im Bild zu bleiben – ein Stück „Improvisationstheater“.

Grad der räumlichen Veränderung und Dauer von Experimenten

Wie ein Experiment gestaltet werden sollte, als materielle Raumveränderung oder als sozial-räumliches Aktionsangebot, ist im Einzelfall zu entscheiden. Der Grad der räumlichen Veränderung und die Dauer eines Experiments ist dabei von den Zielen abhängig und was mit ihm über den Raum selber und seine Nutzer herausgefunden werden soll. Bei der Konzeption von Experimenten muss man sich des Grades der Künstlichkeit der Raumveränderung bewusst sein. Man könnte sagen: Je kürzer und kurzfristiger und/oder je höher der Grad der Veränderung des Raumes, desto künstlicher die Situation und überraschender der Effekt. Je länger ein Experiment, desto mehr Realitätsgehalt birgt es. Eine starke räumliche Veränderung und damit ein starker Anreiz erfolgte z.B. beim Raschplatz. Primär Aktion und wenig Raumveränderung wurde in Mühlenberg und der Brache am Südbahnhof angeboten. Keine räumlich-materielle Veränderung, sondern ein Interaktionsangebot macht das Experiment in der Andreaestraße aus.

Bei der Länge von Experimenten ist auch der Aspekt der Enttäuschung zu berücksichtigen. Möglicherweise lohnte es sich für Jugendliche nicht, sich auf ein Experiment einzulassen, wenn sie wussten, dass es schnell wieder vorbei ist (z.B. beim Prinz-Albrecht-Ring oder der Brache). Oft müssen sich neue Dinge erst herumsprechen und das Herantasten braucht Zeit.

Aspekt der Reversibilität

Zunächst hat durch die Experimente eine Störung im bestehenden Raumgefüge stattgefunden. Sowohl durch die konkrete räumlich-strukturelle Intervention als auch durch eine Veränderung des sozialen Gefüges wurden bestimmte Variablen und Parameter im Raum temporär verändert oder beeinflusst. Nach Beendigung des reversiblen Experiments kann der Raum wieder in seinen ursprünglichen Zustand zurück. Diese Reversibilität ist von unschätzbarem Wert, denn sie eröffnet Optionen: Man kann freier und ungehemmter Ideen ausprobieren, die bei einer dauerhaften Gestaltung nie möglich wären. Gleichzeitig hat man bei „missglückten“ Experimenten die Chance, neu anzufangen oder das Experiment zu modifizieren.

Experimentelle Szenarios - perspektivisches Handeln

Auf den Erfahrungen und Ergebnissen der Experimente aufbauend wurden – auch dies war Teil des Forschungsprojektes - Szenarios für jeden der sechs

Räume vorgeschlagen. Sie zeigen mögliche Änderungen für die Zukunft und formulieren einen offenen Prozess, in dem das komplexe Raumsystem reflektiert wird. In diesen offenen Zukunftsgeschichten werden sowohl dauerhafte als auch zeitlich befristete Veränderungen, sowohl räumlich-materielle Eingriffe als auch Aktionen und Handlungen im sozial-räumlichen Gefüge mitgedacht und Fragen und Ideen experimentell getestet. In den Szenarios werden Ideen nicht in finalen Plänen fixiert; sie beschreiben vielmehr entwerfliche Visionen, die sich auf den konkreten Raum beziehen. Diese Vorschläge sind offen für unerwartete Veränderungen, die sich an wechselnden Bedürfnissen unterschiedlicher Raumnutzer und an sich wandelnden Rahmenbedingungen orientieren. Die Szenarios bilden einen Leitfaden, in dem neue Entwicklungen ständig reflektiert werden und in das fortlaufende Szenario eingebaut werden, z.B. durch temporäre Aktionen. Thomas Sieverts beschreibt dies als „perspektivisches Handeln“ (Sieverts 1999: 185). Es verfolgt ein Ziel, bleibt aber gleichzeitig maximal offen für Überraschungen, Irrtümer, neue Erkenntnisse und Rahmenbedingungen.

Raum für Gelegenheiten, Impulse und Kristallisationspunkte

Mit Experimenten können vorübergehend Möglichkeitsräume geschaffen und getestet werden. Der Raum eröffnet auf diese Weise zuvor verborgene Gelegenheiten. Mit dem einmaligen Eingriff und Akzentuierungen in den Raum werden die Bedingungen des Standortes künstlich verändert und dadurch Impulse und Prozesse bzw. die Beschleunigung eines bereits existierenden Prozesses ausgelöst. Durch Experimente wird also die Normalität des alltäglichen Raumes unterbrochen.

Mit den Experimenten werden auch Kristallisationspunkte geschaffen, in denen sich unterschiedliche Aktivitäten bündeln und von denen aus Impulse und Prozesse weitergetragen werden. Auf dem Raschplatz, am Prinz-Albrecht-Ring und auf dem Mühlenberger Markt wurden z.B. Orte geschaffen, an denen eine Kombination aus Aufenthalt, Bewegung und Kommunikation möglich war. Beim Prinz-Albrecht-Ring wurde die Panzerhalle erst durch die Öffnung zum Bestandteil des öffentlichen Raumes (s. „Kommunikationsplattform“ Hotel Neustadt, Kap. 5.4). Mit den Experimenten wird dem Raum ein Input gegeben, durch den erste Gespräche (z.B. über Konflikte im Raum oder Potenziale) in Gang gebracht werden.

Neugier wecken und Wahrnehmung anregen

Experimente wecken Neugier, fordern die alltäglichen Raumnutzer heraus und machen sie zu aktiven und reflektierenden Beobachtern und Gestaltern des Raums. In den meisten Experimenten wird ihre Erfahrung unmittelbar einbezogen und die Beteiligten werden selber zu Handelnden. Durch das Setzen eines Rahmens bzw. Spielregeln wird eine besondere Aufmerksamkeit auf den Raum gelenkt und dieser dadurch besonders wahrgenommen bzw. die neuartige oder ungewohnte Platzierung macht Raum oder einen bestimmten Aspekt im Raums erst wahrnehmbar. Das Experiment selber ist eine Irritation, da es in ungewohnter Form oder mit fremden Aktionen in den gewohnten Raum tritt. Durch ihr plötzliches Erscheinen beinhalten sie einen Überraschungseffekt; sie leben von ihrer Einmalig- und Kurzlebigkeit. Es könnte sein, dass sie gerade dadurch Reaktionen auslösen, bei längerer Dauer aber ihren Reiz verlieren.



Abb.6.30: Experimente als „Kommunikationsplattform“ und Kristallisationspunkt

Themengruppe 5: Fähigkeiten experimentellen Handelns

Verantwortung, Unvoreingenommenheit, Dinge zulassen, Sorgfalt

Um Experimente zu entwerfen und durchzuführen ist ein sorgfältiges Arbeiten nötig. Zunächst muss der Raum und seine Nutzer sorgfältig recherchiert werden, um daraus eine Frage an den Raum formulieren zu können. Voraussetzung ist dabei ein unvoreingenommener Blick auf den Raum. Als Planer/Entwerfer sollte man an ihn unvoreingenommen herantreten, so als sähe man ihn zum ersten Mal, ohne andere, vergleichende Bilder im Kopf, um so den individuellen Charakter eines Ortes und seine Qualitäten und Probleme herauszufinden. Die Anwendung und Durchführung der Experimente setzt voraus, dass der Raum zuvor beobachtet und analysiert wurde. Man muss den Raum erleben, beobachten, darin verweilen, die Atmosphäre spüren, das Milieu erkunden, Gespräche mit Anwohnern und Nutzern führen, in den Raum eindringen. Gleichzeitig sind auch „externe“ Impulse wichtig: Die Einbeziehung der Studenten in den Entwurfs- und Findungsprozess der Experimentgestalt und Konzepte brachte z.B. wichtige Anregungen, die in zwei Fällen (Vahrenwalder Park und Raschplatz) zur Umsetzung kamen.

Während der Experimentierphase gewinnt die Fähigkeit des Improvisierens und Kommunizierens an Bedeutung. Da Experimente neue Erfahrungen und neues Wissen zu Tage fördern sollen, muss der Experimentator Überraschungen und unerwartete Ereignisse zulassen können, muss spontan entwerfen können, muss gleichzeitig aber auch Verantwortung übernehmen und den leitenden Überblick behalten.

Neue Rolle des Planers: Arbeiten in der Werkstatt

Der Planer/Entwerfer von Experimenten übernimmt neue Aufgaben: Er ist vor allem Koordinator, Vermittler, Ansprechpartner und Kommunikator. Im Prinzip fungiert er als Freiraummanger: Er lässt Spielraum, behält aber trotzdem die Oberhand in einer „angemessenen Bestimmtheit“ (s. Hotel Neustadt, Kap. 5.4). Entwurf und Ausführung werden von den selben Personen durchgeführt. Der Planer ist zugleich Entwerfer, Forscher und Handwerker; die Werkstatt ist dabei der reale Raum. Was tut der experimentierende Planer bzw. der planende Forscher? Er vermittelt, animiert, kommuniziert, knüpft Kontakte, thematisiert Konflikte, reguliert, steht als Ansprechpartner zur Verfügung, greift in das Geschehen ein oder lässt Entwicklungen freien Lauf.

6.3 Zusammenfassung

Im Rahmen eines Forschungsprojektes durchgeführt und nach wissenschaftlichen Kriterien konzipiert, illustrieren die sechs Beispiele, wie raumgestaltende Experimente im Sinne eines wissenschaftlich, forschenden Ansatzes aussehen können. Diese Experimente veränderten die bestehende Raumsituation mit einer spezifischen Frage an den Raum. Sie wurden begleitet, beobachtet und wissenschaftlich ausgewertet. In der hier angewandten Form waren sie Teil der Forschung und zugleich reale Raumveränderungen des Alltags. Das machte ihre Qualität und zugleich die Schwierigkeit ihrer Interpretation aus.

Qualität dieses forschenden Ansatzes war, dass mit den Experimenten gezielt neues (Erfahrungs)Wissen erzeugt werden konnte. Mit experimentellen Veränderungen konnten detailliertere Informationen über Raum und seine Nut-

zer, hier die Jugendlichen, gewonnen werden als dies über Beobachtungen und Interviews im Status Quo möglich ist. Die Experimente fanden nicht nur etwas heraus, sondern präsentierten gleichzeitig Ideen und Lösungen für die Zukunft. Raum birgt also bisher unbeachtetes Wissen und Möglichkeiten, was durch Experimente zu Tage geführt werden kann. Mit Einschränkung war bei diesen Experimenten der größte Vorteil, dass mit ihren tatsächlichen Veränderungen des Raums, Ursache und Wirkung, also der Eingriff und seine Auswirkungen vor Ort direkt ables- und interpretierbar war. Deutlich wurde auch, dass aber gerade die Kombination verschiedener Methoden zu umfassenden Ergebnissen geführt hat. Die „Schwierigkeiten“ ergaben sich aus den Bedingungen des realen, komplexen Raums und seiner unzähligen Bestandteile, die bestimmte wissenschaftliche Vorstellungen ad absurdum führen. Schwierig wird das Vorgehen, wenn man diese Bedingungen nicht zu akzeptieren und mit ihnen umzugehen weiß. Wie bereits die Referenzbeispiele im Kapitel 5 gezeigt haben, erfordern der reale Raum und die Tatsache, dass man in ihn gestaltend eingreift, innovative, kreative Methoden. Schwierigkeiten entstanden außerdem durch die enge zeitliche und finanzielle Bindung im Forschungsprojekt: Dadurch war zu wenig Spielraum gegeben, um die Experimente im Verlauf ändern zu können, anders anzusetzen und mehr auf Überraschungen und Bedingungen vor Ort im Prozess reagieren zu können.

In diesem Projekt wurden Experimente als temporäre, künstliche Interventionen verstanden. Es wurde sowohl materiell-baulich als auch durch Aktionen und Handlungen in den sozialräumlichen Kontext eingegriffen. In den beschriebenen Fällen haben sie auf eine raumspezifischen mangelnde Wertschätzung von Jugendlichen reagiert. Die Experimente stellten eine Methode dar, Informationen über Jugendliche zu erhalten, kommunikativen Prozesse zu fördern, Schwachstellen im Raum oder in der räumlichen Planung auszuloten und zugleich Lösungsansätze und Ideen für mögliche, zukünftige Raumbilder aufzuzeigen. Die Experimente waren reversibel, es war also ein Zurück zum ursprünglichen Zustand (ex post ante) möglich. Sie ließen außerdem durch eine gewisse Offenheit Spielraum für Unvorhergesehenes (Situatives). Durch ihren temporären, offenen Charakter signalisierten sie Veränderbarkeit. Sie unterschieden sich damit von einer dauerhaften, auf Endprodukte fixierten Planung. Die Experimente verfolgten zwar ein Ziel – sie wollten etwas über den Raum herausfinden –, wie dieses aber ausgefüllt und gestaltet wurde blieb offen.

Die Experimente waren als eigenständige, zeitweilige Veränderung und nicht als Vorwegnahme einer permanenten Veränderung der Räume konzipiert. Gleichwohl lieferten sie Ideen für eine dauerhafte Umgestaltung des Raums. Diese sind zusammen mit den Ergebnissen der Experimente und aller anderen Untersuchungsergebnisse in spezifische Raumszenarios eingeflossen. Die Szenarios sind ihrerseits experimentell angelegt und führen verschiedene Ebenen zusammen: Sie zeigen mögliche Änderungen für die Zukunft und formulieren einen offenen Prozess, in dem das komplexe Raumsystem reflektiert wird. In diesen offenen Zukunftsgeschichten werden sowohl dauerhafte als auch zeitlich befristete Veränderungen, sowohl räumlich-materielle Eingriffe als auch Aktionen und Handlungen im sozial-räumlichen Gefüge, soweit erforderlich veränderte organisatorische Regelungen und zeitliche Bezüge mitgedacht. Diese Vorschläge sind offen für unerwartete Veränderungen: Die Szenarios bilden einen Leitfaden, in dem neue Entwicklungen

ständig reflektiert werden und in das fortlaufende Szenario eingebaut werden können, z.B. durch temporäre Aktionen. Es verfolgt ein Ziel, bleibt aber gleichzeitig maximal offen für Überraschungen, Irrtümer, neue Erkenntnisse und Rahmenbedingungen.

Jedes der sechs Experimente machte Vorschläge, wie der jeweilige öffentliche Raum aus jugendlicher Sicht aussehen könnte, war gleichzeitig aber nicht zu konkret. Sie stellten ein „unvollendetes Bild“ dar, was im realen Raum weiterentwickelt werden konnte. Durch ihre Unvollkommenheit regten diese unvollständigen Bilder Kreativität an, führten versteckte Potenziale ans Licht und animierten Jugendliche, Antworten zu geben. Alle Experimente boten unmittelbares Handeln und Veränderung des Settings an – nicht nur durch eine materielle Raumveränderung: im Sinne Martina Löws entstanden „bewegte Räume“ (Löw 2001: 65,; s. Kap. 3.2.1).

Die sechs Experimente haben nicht nur gezeigt, dass sie konkrete Handlungsweisen der Jugendlichen abfragen und testen. Als Methode dienten sie auch dazu, das sozial-räumliche Gefüge offen zu legen. Durch den Input wurden erste Gespräche über Konflikte und Potenziale des Raums angeregt und die Beteiligten handelten selbst. Auf diese Weise wurde der Diskussionsgegenstand weniger abstrakt und es eröffneten sich Chancen einer weiterführenden und konstruktiven Diskussion. In diesem Sinne unterstützen Experimente Raum als Gelegenheit bzw. Möglichkeitsraum.

Die Experimente fielen durch ihre ungewöhnliche Form und Sprache, durch ihre plötzliche Anwesenheit und Zeitweiligkeit auf. Es geschah etwas Neues im Raum, was die Aufmerksamkeit auf sich zog und den Blick auf den gesamten Raum lenkte. Man kann hier von einer Synthese zwischen Raum und Eindringling sprechen, bei der beide Seiten profitierten (win-win). Zunächst fand durch die Experimente selber eine Störung im bestehenden Raumgefüge statt. Dies bedeutete eine Beeinflussung und Veränderung der den Raum bestimmenden Variablen und Parameter. Experimente schufen im öffentlichen Raum neue Bedingungen, die aber wieder zurückgedreht werden konnten. Diese Reversibilität ist von unschätzbarem Wert, denn sie eröffnet Optionen: Mit den Interventionen können neue Ideen für die Zukunft entwickelt werden. Gleichzeitig hat man bei „missglückten“ Experimenten die Chance, neu anzufangen, das Experiment zu modifizieren oder zum ursprünglichen Zustand zurückzukehren.

Was leisteten diese forschenden Experimente also? Sie stellten zunächst einmal eine wichtige Verknüpfung zwischen der Erforschung und Reflexion von Raum und seinen Nutzern und der entwerfenden, gestaltenden Planungspraxis her. Über Raumanalyse, Beobachtungen und Interviews hinaus wurde durch Experimente zusätzliches, bisher unentdecktes Wissen generiert und gleichzeitig Planungsideen für die Zukunft erprobt. Laien- und Expertenwissen flossen in gleichen Maßen in den Prozess ein und erweiterten sich im Dialog. Mit Hilfe von Experimenten konnten Problemräume bzw. Schwachstellen in den Räumen identifiziert werden. Durch die aktive Einbeziehung der Laien wurden Beziehung, Aneignung und Identifikation mit dem Ort gefördert.



Teil III
Schlussbetrachtung
Zusammenschau
und Ausblick

„Boulevard Ecke Dschungel ist keine Adresse wie Kleiststraße Ecke Eisenacher oder Große Bleichen Ecke Jungfernstieg. Boulevard Ecke Dschungel ist allerdings auch kein unauffindbarer oder gar verschwiegener Ort, ganz im Gegenteil. Die ‚Adresse‘ spricht von Ecke oder Kreuzung als von einem Ort, an dem ‚aufgeräumte‘ und ‚unaufgeräumte‘ Bilder der Stadt kollidieren.“

Blum & Neitzke 2002: 5



Abb.7.1: Baustelle Potsdamer Platz, Berlin, Mai 1997

7.1 Verbindung von Theorie und Empirie

Heutzutage wird selbstverständlich davon ausgegangen, dass der Großteil unseres Wissens nur vorläufig und unvollständig ist. Es muss ständig neu erzeugt werden. Demgegenüber steht der Anspruch gebauter Räume auf „ewige“, dauerhafte Existenz. Städtebau, Architektur und Landschaftsarchitektur – also die raumgestaltenden Disziplinen – sind träge Disziplinen, die im Allgemeinen „nicht im luftigen Raum des Denkens oder im fließenden Raum der Kommunikation“ (Fingerhuth 2000: 171) wirken. Carl Fingerhuth stellt fest, dass die Kunst dagegen schneller, unabhängiger und spontaner agiert. Wie die raumgestaltenden Disziplinen reflektiert auch sie gesellschaftliche Veränderungen, Bedürfnisse, Ziele und Träume der Menschen, handelt dabei aber unmittelbarer, früher, flexibler und unkontrollierter (vgl. ebd.). Diese Eigenschaften machen sich auch temporäre Nutzungen und Räume zu Eigen. Sie bewegen sich bewusst „zwischen den Stühlen“, zwischen (Landschafts)architektur, Gesellschaft und Kunst. Sie reagieren schnell und flexibel auf Veränderungen, setzen Impulse, regen Neues an und sind oft eindrücklicher als dauerhafte Planung, da sie vor bestehender, bekannter Kulisse als besondere, einmalige Inszenierung besonders deutlich wahrgenommen werden können. Experimente als Teil neuer, flexibel agierender Planungsinstrumente sind Vermittler zwischen dauerhaft Gebautem und der Kurzlebigkeit gebauter Augenblicke.

Temporäre Nutzungen allgemein und Experimente als Teil zeitlich befristeter Planung sind Hinweise darauf, dass sich Planung in den letzten Jahren verändert hat. Angesichts neuer Herausforderungen wird vermehrt über Offenheit, Flexibilisierung und den Umgang mit Prozessen gesprochen. Wie im Eingangskapitel beschrieben verändert sich Planung, da konventionelle Planungswerkzeuge angesichts neuer Fragen und einer unsicherer werdenden Zukunft an ihre Grenzen stoßen. Ihre Haltung und Instrumente, die auf Sicherheit bedacht sind, systematisch Fehler vermeiden wollen, auf Bestandssicherung und Haftungsvermeidung ausgerichtet sind, die zu wissen glaubt wie Dinge geplant und gelöst werden müssen, kann auf diese neuen Herausforderungen nicht immer adäquat reagieren. Zu komplex ist Gesellschaft und ihre unkalkulierbaren Entwicklungen geworden, als dass nur ein Planungsweg oder nur theoretisch durchgespielte Alternativen Antworten finden könnten. Flexible Planungsinstrumente sind geeignet im Umgang mit Unvorhersehbarkeit, Risiko und offenen Fragen.

Die vorliegende Arbeit wollte zeigen, dass mit Experimenten im öffentlichen Raum als Teil von Planung Grenzbereiche und daraus entstehende Fragestel-

lungen - z.B. Planung für bestimmte Nutzergruppen, schrumpfende Städte oder Verhalten gegenüber Naturphänomenen wie Sturm und Hochwasser – ausgelotet, Antworten gegeben und damit Unsicherheiten eingegrenzt werden können. Ziel der Untersuchung war es, besondere Eigenschaften, Leistung und Bedeutung sowie das Potenzial von Experimenten als Teil von Planung herauszuarbeiten. Mit Experimenten werden Fragen an den Raum gestaltend - materiell und handelnd - umgesetzt und ihre Auswirkungen im Raum beobachtet und ausgewertet. Beispiele dafür wurden in dieser Arbeit für den öffentlichen Raum und zur Gruppe der Jugendlichen aufgezeigt. Sie sollten zeigen, wie Experimente entworfen, ausgeführt und ausgewertet werden, wie sie in ein praktisches Planungshandeln eingebunden sein können und was eine experimentelle Planung ganz allgemein leisten kann. Dazu wurde der Blick über die Betrachtung des Experimentellen in der Landschaftsarchitektur, Architektur und im Städtebau hinaus auch auf andere Disziplinen und aktuelle Diskussionen gerichtet.

Antworten auf drei Leitfragen

In diesem letzten Kapitel werden Antworten auf drei Leitfragen, die zu Beginn der Arbeit formuliert worden sind, zusammengefasst. Sie ergeben sich aus der gemeinsamen Betrachtung von Theorie und den Praxisbeispielen. Unterteilt werden sie nach den in Kapitel 4 unterschiedenen fünf Themengruppen. Bei der Beurteilung, wie experimentelle Raumveränderungen einzuschätzen sind, muss berücksichtigt werden, dass die Erfahrungen aus den einzelnen Experimenten sehr unterschiedlich sind. Jedes Experiment stellt aufgrund unterschiedlicher Ziele, Methoden, Instrumente und Herangehensweisen ein Fallbeispiel dar. Dennoch können Gemeinsamkeiten zusammengefasst werden, die das Entwerfen mit Experimenten charakterisieren.

Beantwortet werden soll:

1. Wie lassen sich Experimente als Teil von Planung zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst einordnen? Was bedeutet diese Zwischenposition? Welche Inhalte, Qualitäten und Fähigkeiten übernehmen sie aus diesen drei Bereichen bzw. was bedeuten sie für die Konzeption, Gestaltung, Realisierung und Auswertung von Experimenten?
2. Was können Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen bzw. für den Raum und die gebaute Umwelt leisten? Was genau charakterisiert das Entwerfen und Planen mit Experimenten? Wie unterscheidet es sich von der klassisch-konventionellen Planung auf der einen und temporären Planungen, Räumen und Nutzungen auf der anderen Seite?
3. In einem dritten Punkt ist genauer zu klären, welche speziellen Fähigkeiten und Qualitäten Entwerfen/Planen mit Experimenten sowie, ganz allgemein, experimentelles Handeln im Raum braucht. Welche Merkmale müssen Entwerfer und Planer dafür erfüllen? Welche Handlungsweisen können sie aus der Wissenschaft, der Gesellschaft und Kunst übernehmen?

Experimente als Teil von Planung werden in dieser Arbeit wie folgt definiert:

Kennzeichen von Experimenten als Teil von Planung

Experimente wie sie in dieser Arbeit vorgestellt werden sind Teil von Planung. Basis und Ausgangspunkt ihrer Konzeption sind daher ein umfassendes raumgestalterisches Wissen, Können, Fähigkeiten und Handwerkszeug. Die raumgestaltenden Disziplinen bringen das professionelle Know-how zum Beobachten und Verstehen, zum Planen und Entwerfen von Raum mit. Zu dieser planerischen/entwurflichen „Grundausstattung“ kommen beim Experimentieren Eigenschaften hinzu, die wissenschaftliche, künstlerische und gesellschaftliche Aspekte mit planerischen in komplexer Weise verbinden. Experimente als Teil von Planung positionieren sich im Dazwischen: zwischen Wissenschaft und Kunst und sind zugleich im realen Raum inmitten der Gesellschaft verankert. Der öffentliche Raum bildet dabei „die Werkstatt der Aneignung und des Ausprobierens neuer Formen der Bürgerbeteiligung“ (Sieverts 2002: 190). Von der Wissenschaft machen sie sich das Bestreben nach neuem (Erfahrungs)wissen durch genaues Beobachten, Fragen, Hypothesen aufstellen und Auswerten zu eigen. Gleichzeitig müssen sie, da im realen Raum durchgeführt, mit Offenheit, Überraschungen, Komplexität und Unkontrollierbarkeit umgehen. Aus der Kunst wiederum können sie Handlungsweisen und Methoden (wie z.B. Improvisieren) für das Planen und Durchführen von Experimenten im öffentlichen Raum übernehmen, die mit diesen Bedingungen umzugehen wissen.

Experimente als Teil von Planung sind gezielte temporäre Veränderungen der realen materiellen Raumbedingungen und/oder des sozialen Handlungskontextes mit dem Ziel, etwas über den Raum und seine Nutzer herauszufinden - mal harmonisch, mal provozierend, mal auf Erlebnis, mal nüchtern auf Ergebnisse ausgerichtet. Mit ihnen lässt sich testen, ob zuvor tatsächlich richtig eingeschätzt wurde, was im Raum fehlt bzw. wie er verbessert werden könnte. Es können sowohl sozial-räumliche Potenziale als auch Schwachstellen im Raum und in der übergeordneten Planung aufgespürt und verstanden werden. Dabei theoretisieren sie nicht nur mögliche Änderungen, sondern präsentieren gleichzeitig Lösungen. Experimente erfordern ein Mindestmaß an Fragestellung, Beobachtung und Auswertung bzw. Reflexion. Sie stellen eine Planungsmethode dar, die flexibel auf Veränderungen reagieren kann.

Experimente als Teil von Planung bewegen sich in einem Feld zwischen positiv dargestellten Möglichkeiten und negativ empfundenen Unsicherheiten. Sie gehen offensiv mit der Wirklichkeit und ihren dynamischen und vielschichtigen Entwicklungs- und Aushandlungsprozessen um. Mit Experimenten wird versucht, in kleinen Schritten, durch fragende, testende, tastende oder auch mal durch drastische und herausfordernde, also experimentelle Versuche, die auf Veränderungen schnell reagieren können, Antworten zu finden. Wie Laborexperimente könnte eine temporäre experimentelle Intervention im Raum als „Welt auf Probe“ gesehen werden, in der Irrtümer erlaubt sind. Experimente sollten demnach so konzipiert sein, dass bei Misserfolgen - anders als bei Realexperimenten - schadlos an den Ausgangspunkt zurückgekehrt werden kann, von dem aus dann wiederum neue Antworten gesucht und getestet werden können.

Es lassen sich folgende charakteristischen Merkmale zusammenfassend feststellen:

Experimente als Teil von Planung

- sind 1:1-Experimente im realen Raum
- sind temporär angelegt
- sind reversibel (und nicht nur modifizierbar)
- bringen raumgestalterisches Wissen, Können und Handwerkszeug mit (Wissen um Gestalt und Ästhetik des Raums)
- und bewegen sich dabei zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst
- verändern gezielt materielle Raumbedingungen und/oder den sozialen Handlungskontextes im Raum
- kommen mit geringem Material- und Kostenaufwand aus
- wollen Antworten finden indem sie Fragen materiell und handelnd an den Raum stellen
- und damit bestehendes Wissen erweitern
- reflektieren und werten ihr eigenes Tun
- sind auf die Perspektive der Betroffenen (Raumnutzer) gerichtet
- beziehen Laien in den Gestaltungs- und Forschungsprozess ein
- sind ergebnisoffen und neugierig auf unerwartete Ereignisse und Überraschungen
- holen Zukunft ins Hier und Jetzt, indem sie Ideen in der Gegenwart testen
- sind risikofreudig
- wollen kein perfektes Werk abliefern
- handeln situativ und improvisierend

Antworten auf Leitfrage 1: Zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst

Themengruppe 1: Wissenschaft

Forschende Planung – planende, handelnde (Aktions)forschung

Von einer Verbindung von Forschung und Planungspraxis kann in den raumgestaltenden Disziplinen bisher nicht die Rede sein: Entworfen, geplant und gebaut werden Stadt und Landschaft in der Regel hauptsächlich von (Landschafts)architekten und Planern, während die Wissensproduktion als wissenschaftliche Instanz, also eine Aneignung und Erweiterung von Wissen über die Umwelt, meist getrennt von der Anwendung und durch andere als den raumgestaltenden Disziplinen stattfindet. Untersucht wird sie zumeist durch Soziologen oder Geographen.

In den meisten der in dieser Arbeit dargestellten Projekte verschmelzen nun Forschung und Planungspraxis in einem Projekt. Experimente als Teil von Planung kombinieren experimentelle Forschungsmethoden mit tatsächlichen Veränderungen des öffentlichen Raums. Sie verbinden entwurfliche mit wissenschaftlichen Methoden. Raumgestaltend suchen und geben sie Antworten auf konkrete Fragen und Hypothesen. Zum einen hält Forschung Einzug in die Planungspraxis. Sie ist der Planung nicht einfach nur vor- oder nachgeschaltet, sondern verbindet sich mit ihr in einem wechselseitigen Erfahrungs- und Wissensaustausch. Entwerfer/Planer bedienen sich klassischer und neuer Forschungsmethoden, um zu neuen Konzepten und Ideen zu gelangen (s. u.a. *Hotel Neustadt, spieltextour*). Umgekehrt wird in Projekten, die als Forschungsvorhaben angelegt sind, Theorie durch konkretes, planerisches Handeln ergänzt (s. u.a. *Urban Catalyst, teens_open_space, Experimente in Kap. 6*). Diese praxisorientierten Forschungsprojekte überprüfen Hypothesen und Lösungsvorschläge in der Umsetzung bzw. erforschen praktisch-experimentell den öffentlichen Raum. So wird Forschung zu planender, handelnder (Aktions)forschung bzw. Planung zu forschender Planung, in der sich Theorie und Praxis wechselseitig befruchten.

Die Forschung, die in den Projekten durchgeführt wird, bedient sich häufig unkonventioneller Methoden (s. *Hotel Neustadt*), die aus klassischer Forschensicht als unsystematisch, subjektiv und daher als unwissenschaftlich bezeichnet werden könnte. Es ist eine Forschung „mit Augenzwinkern“, die sich nicht „bierernst“ nimmt, dennoch aber seriöse Ziele verfolgt. Die Forscher tauchen in das Sujet ihrer Betrachtungen ein, leben vor Ort und verbinden wissenschaftliche Forschungspraktiken mit künstlerischen Handlungsweisen, um so ein möglichst authentisches Bild vom öffentlichen Raum und seinen Nutzern zu erlangen. In ihren Kennzeichen ähnelt sie qualitativer Forschung (s. Kap. 2.1.2): Sie orientiert sich am Alltagsgeschehen und/oder Alltagswissen, arbeitet im Kontext, berücksichtigt die Perspektiven der Beteiligten, beinhaltet die Reflexivität des Forschers, das Verstehen als Erkenntnisprinzip sowie das Prinzip der Offenheit (vgl. Flick et al. 2000: 23f.). Als Experimentator nimmt der planende Forscher/forschende Planer körperlich Teil am Experiment und seinem Entstehungsprozess (s. ExWoSt in Kap. 3.1.2 und *Work in Progress, Hotel Neustadt, Experimente in Kap. 6*)¹.

Wissensproduktion - Raum als Ressource von Neuem

Allen Experimenten ist gemein, dass sie neues Wissen zu Tage fördern und Nichtwissen aufdecken wollen, gleich ob in praktischer oder theoretischer Form. Während bei Laborexperimenten die Wissensproduktion „von einem festen Boden des Wissens aus“ (Holl 2001) geschieht und, trotz möglicher überraschender Ergebnisse, „ein gut beschilderter Weg“ (ebd.) zum Ziel führt, ist der Weg von Experimenten im realen Raum - obwohl auch ihnen ein solides fachlich-planerisches Wissen von Raum und seiner Gestalt, Ästhetik und Nutzung zugrunde liegen muss - unsicherer. Sie bergen zwar mehr Risiko und unbekannte Größen, gleichzeitig eröffnet diese Komplexität aber auch ungeahnte Möglichkeiten und Erfahrungen. Wie naturwissenschaftliche Experimente sind auch Experimente als Teil von Planung insofern zielgerichtet, als dass sie eine Antwort auf ihre Frage an den Raum erhalten wollen. Dem künstlerischen Ansatz analog - „Ein Komponist, der weiß, was er will, der will doch nur das, was er weiß“ (Lachenmann 2004) - lassen sie aber auch einen großen Spielraum für Überraschungen und das Unerwartete und suchen nicht nur nach einer Bestätigung ihrer Hypothesen. Im Offenhalten möglicher Antworten und Lösungen können Dinge erfahren und Wissen erzeugt werden, die zuvor nicht erkannt oder vermutet worden sind.

Das naturwissenschaftliche Experimentieren in seinen Anfängen betrachtete die Natur als Ressource des Neuen und versuchte, durch Fragen an die Natur neues Wissen aus ihr herauszulocken (s. Kap. 2.1.1). Diese Betrachtungsweise übertragend erkennen die planerischen Experimente den Raum als Wissens- und Erfahrungsraum, „knowledge space“ (s. Kap. 3.2.2) an. Er ist Quelle von gesammeltem, aber noch nicht gänzlich ans Licht geführtem gemeinschaftlichen Wissen. Im Akt der Befragung von Raum stehen die Anwendung von bestehendem und die Produktion von neuem Wissen in einem engen wechselseitigen Verhältnis.

Anerkannt ist, dass raumbezogenes Entwerfen, welches sich schwer in die klassischen Kategorien Wissenschaft oder Kunst einordnen lässt, Wissen produziert. Martin Prominski deutet darauf hin, dass „das Entwerfen eine der Arten von Wissensproduktion ist, die der Komplexität [...] gerecht werden können, da der Umgang mit den Faktoren Unsicherheit, Prozessualität und Spezifität sozusagen ‚zum täglichen Brot‘ gehört“ (Prominski 2004: 115f.). Als landschaftsarchitektonisches Beispiel nennt er das Projekt „Fresh Kills“, da es zeigt, wie komplexe Fragen - ökologische, regionale und kulturelle -, vielschichtige Aufgaben und unterschiedliche Disziplinen unter einen Hut gebracht werden können. Der Entwurf von James Corner und seinem Team sieht ein robustes Rahmenwerk vor, das gleichzeitig jedoch flexibel auf sich verändernde Ansprüche reagieren kann und auf ein festgelegtes Endprodukt verzichtet (vgl. ebd.: 107ff.). Das Beispiel zeigt exemplarisch, wie unterschiedlichste Wissensquellen im landschaftsarchitektonischen Entwurf zusammengetragen werden und somit neues Wissen entsteht. Dies gilt auch für das Entwerfen mit Experimenten.

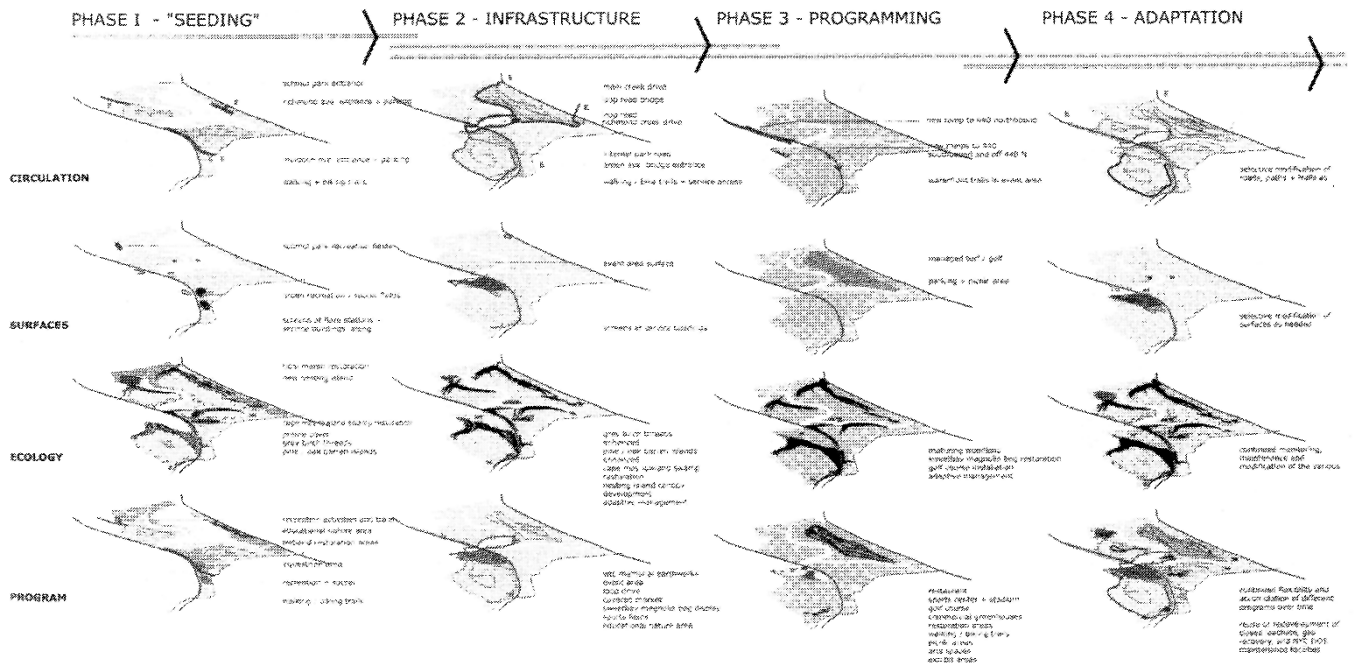


Abb.7.2: „Fresh Kills“: Entwurf „Landscape“ von James Corner und seinem Büro „Field Operations“

„Subjektivierendes Handeln“ als Ergänzung zu „objektivierendem Handeln“

Eugene S. Ferguson beschreibt in seinem Buch „Das innere Auge“, dass die Kunst des Ingenieurs im nichtsprachlichen Denken und Lernen (technischer) Zeichnungen besteht, mit dem „intuitives Wissen“ (Ferguson 1993: 10) angesammelt wird. Ingenieure „wenden Wissen an, das auf experimentellen Erkenntnissen und empirischen Erfahrungen, auf Beobachtungen von Materialien und Systemen beruht“ (ebd.: 20). Dies trifft sicherlich auch auf das Entwerfen und Planen in den raumgestaltenden Disziplinen zu: „Entwerfen heißt Erfinden. [...] Wenn man über die Notwendigkeit eines Plans nachdenkt, entwickelt man im Geist eine Erfindung, die in der Regel vertraute Elemente neu kombiniert“ (ebd. 22). Im Entwurfsprozess wird also in der Regel bestehendes Wissen angewandt und durch neue Kombinationen entsteht neues Wissen. Beim Entwerfen mit Experimenten als Teil von Planung wird dieser Wissensprozess noch erweitert. Erfahrungen und Ideen des Entwerfers werden in den realen Raum getragen und von den Raumnutzern weitergeführt und damit wird gleichzeitig aus ihm neues Wissen geschöpft (s. auch Themengruppe 4). So findet ein Wissensaustausch in zwei Richtungen statt, in dem Erfahrungswissen produziert wird: Erfahrungswissen gilt als Wissen, das „in Verbindung mit praktischem Handeln generiert wird“, auf „konkrete situative Gegebenheiten“ bezogen und an „subjektive Erfahrungen“ (alle Zitate Böhle 2003: 147) von Personen gebunden ist.

Vielleicht lässt sich das Entwerfen/Planen von Experimenten in Bezug auf die Art der Wissensproduktion am trefflichsten mit dem Begriff des „subjektivierenden Handeln“ (ebd.: 167) beschreiben, das der Soziologe Fritz Böhle als ein „dialogisch-interaktiv sowie explorativ und herantastendes [Vorgehen]“ (ebd.: 168) erklärt. Das „subjektivierende Handeln“ ist unverzichtbare Ergänzung des „objektivierenden Handelns“ (vgl. auch Böhle 2003: 170) und umgekehrt. Wichtiger Unterschied ist, dass beim subjektivierenden Handeln „Planung und Ausführung von Handlungsvollzügen nicht getrennt, sondern unmittelbar miteinander verschränkt sind“ (ebd.: 168): „Praktisches Handeln

dient dabei nicht nur zur Ausführung vorangegangener Analyse und Zielsetzung (Planung); es ist vielmehr selbst ein Mittel, um Eigenschaften und Wirkungsweisen konkreter Gegebenheiten zu erkunden wie auch Handlungsziele zu entwickeln, zu konkretisieren und zu modifizieren“ (ebd.). Insofern lässt sich das subjektivierende Handeln eher dem experimentellen Entwerfen und das objektivierende Handeln eher dem konventionellen Entwerfen/Planen zuordnen. Wo Einflüsse und Rahmenbedingungen vielfältiger und komplexer werden, erweist sich subjektivierendes Handeln als sinnvollere Handlungsweise. Aus der „Nähe zu den Dingen“ (Böhle 2003: 152), also im realen Raum wird bei Experimenten neues Wissen geschöpft, was mit einem planmäßig-objektivierenden Handeln allein nicht zu Tage gefördert werden könnte. Dennoch ist objektivierendes (Erfahrungs)wissen auch beim Experimentieren notwendig: als Voraussetzung und Basiswissen, um Experimente im Raum überhaupt entwickeln zu können. Im entwerfenden Experimentieren verschränken sich also nun beide Wege der Wissensproduktion. Es entsteht eine Verbindung aus praktischem Handeln und reflektierender Theorie.

Auswerten von Experimenten - Rekursive Lernprozesse

In ihrer zeitlichen Befristung können Experimente schnell und unmittelbar Gegebenheiten reflektieren und durch die zeitliche Nähe einen direkten Bezug zwischen Ursache und Wirkung herstellen. Sie sind lernende Episoden (s. Themengruppe 4), die im Tun Erfahrungen sammeln. In der Gegenwart erzählen sie von zukünftigen Raumbildern, die sie im Hier und Jetzt testen. Dies geschieht in einem Wechseldialog bzw. wechselseitigem Lernprozess zwischen Experten (Entwerfer/Planer) und Laien, zwischen Raum und seinen Nutzern, der Überraschungen und Misslingen zulässt.

Bei den in Kapitel 2.2.2 vorgestellten Realexperimenten wird erklärt, wie Wissen durch einen erweiterten Gestaltungszyklus „rekursiver Lernprozesse“ (Groß et al. 2005: 15) erzeugt werden kann. In „vorsichtigen Probierprozessen“ (ebd.), zu denen auch Fehlschläge gehören, werden Erfahrungen gezielt verarbeitet und so wird die Anwendung von Wissen mit dem Erwerb von Wissen verknüpft (vgl. ebd.). Aufgabe des rekursiven Lernens bei Realexperimenten ist „die Optimierung der Experimentalanordnung aufgrund von neuen Erfahrungen und Erkenntnissen“ (ebd.: 211). Ziel der in der vorliegenden Arbeit diskutierten Experimente ist weniger eine Optimierung, sondern das Lernen selbst. Durch das „rekursive Lernen“ ist es möglich, neues Wissen zu erlangen (vgl. iterativer Entwurfsprozess). Im Referenzbeispiel *teens_open_space* wird daher auch von einer „lernenden Organisation“ (teens_open_space 2004) gesprochen. Verstehen und Lernen sind nie abgeschlossen und werden während des Experiments innerhalb des rekursiven Lernprozesses fortgeführt.

Lernen bedeutet, dass die experimentellen Interventionen und ihre Auswirkungen ausgewertet werden. Die Art der Auswertung erfolgt in den vorgestellten Beispielen auf zwei unterschiedlichen Wegen: In den meisten Projekten wird im laufenden Prozess ausgewertet. Wie bei Kawamata ist es ein „Aktion-Reaktion-Spiel“ (Haldemann 2000: 37). Kawamata geht auf Ideen und Kritik ein, wägt ab und entscheidet im Arbeitsprozess, ob er Dinge ändern oder gar aufgeben soll. So entsteht eine „rollende Planung“ (ebd.: 40). Bei den in Kapitel 6 vorgestellten Experimenten war die Auswertung

der Durchführung der Experimente nachgeschaltet. Sie orientierte sich an den zuvor formulierten raumspezifischen Fragen und Thesen. Besonderheit dieser Experimente war, dass der Forschungsprozess nicht mit der Beantwortung der Fragen abgeschlossen war. Die Auswertung war Ausgangspunkt für planerische und gestalterische Rückschlüsse und Konsequenzen, die in Szenarien dargestellt und formuliert wurden, in die das Gelernte eingeflossen ist (s. Kap. 6).

Gelingen oder Misslingen? - Nichtwissen aufspüren

Diese bange Frage stellt sich bei den dargestellten Experimenten nicht. Damit unterscheiden sie sich sowohl von wissenschaftlichen Experimenten, die immer zu positiven Ergebnissen zu kommen scheinen – weil das Misslingen von Versuchen in der Regel keine anerkannten und publizierbaren Daten hervorbringt -, als auch vom Anspruch der raumgestaltenden Disziplinen, fertige, perfekte Gebilde ohne Makel zu produzieren. Experimente als Teil von Planung haben den Vorteil, dass Irrtum und Fehlschlag erlaubt, wenn nicht sogar erwünscht sind. Sie beschleunigen sogar den Erkenntnisprozess und die Suche nach neuen Ideen. Die in Kapitel 6 dargestellten Experimente auf der *Brache am Südbahnhof* und das Experiment im *Vahrenwalder Park* haben gezeigt, dass Experimente ganz anders verlaufen können als gedacht. Was zunächst frustrierte, zeigte sich bei der Auswertung allerdings als aufschlussreiche Quelle: Indem Nichtwissen aufgedeckt wurde, kam es zu überraschenden Erkenntnissen über den Raum und seine Nutzer. Die Reversibilität hat zusätzlich den Vorteil, dass bei Misserfolgen schadlos an den Ausgangspunkt zurückgekehrt und von dort aus eine neue Antwort gesucht werden kann. Experimente sind also ein „unbegrenztes Spiel mit Möglichkeiten“ (Groß et al. 2005: 39).

Der Umgang mit möglichen Misserfolgen eines Projektes fällt (Landschafts)architekten und Planern in der Regel schwer. Der Druck des Gelingen-Müssens scheint sogar temporären Projekten anzuhaften (vgl. Schild 2005: 74). Es wird als Makel angesehen, wenn etwas schief geht. Es ist dann die Sprache von einer Gefahr und dem Risiko des Scheiterns. Das Bestreben, „absolute Raumbilder“ (Schmid 2002: 56) mit dauerhafter Aussagekraft und hoher gestalterischer Präzision schaffen zu wollen, ignoriert mögliche Schief lagen und verhindert einen adäquaten Umgang damit. Experimente lösen sich von der Last eines möglichen Misserfolgs, auch deshalb, da sie sich nicht grundsätzlich mit der Nachhaltigkeit ihrer Wirkung beschäftigen müssen, also nach dem fragen, „was bleibt, wenn nichts bleibt?“ (vgl. Havemann & Schild 2006b: 46). Ihr Schwerpunkt liegt nicht primär in der Kraft und Wirkung ihrer Gestalt und Form; sie werden nicht maßgeblich konzipiert, „um ein Bild im Kopf zu bewegen oder um etwas positiv umzupolen“ (ebd.: 48). Ziel der Experimente ist es, anhand einer Fragestellung an den Raum, Antworten zu bekommen, zu weiterem Fragen zu animieren, Grenzen auszuloten und damit neue Möglichkeiten darzustellen. Sie lösen sich vom Anspruch abschließlicher Gestaltästhetik, ohne diese zu vernachlässigen.

Verbindung von Laien- und Expertenwissen

Dass mit dem Entwerfen und Ausführen von Experimenten Wissen produziert wird, ist bereits deutlich geworden. Wie sieht es aber mit der Einbeziehung von Laienwissen aus? Prominski behauptet, dass der „Dialog mit

der Gesellschaft seit langem selbstverständlich für die Entwurfsprofession ist“ (Prominski 2004: 110) und mit Hilfe moderner - Trendscouts oder Internetplattformen – sowie alter und neuer Formen der Bürgerbeteiligung und Kooperation (vgl. u.a. Selle 1991; Bischoff et al. 1995; Rösener & Selle 2005) vollzogen wird. Die in dieser Arbeit dargestellten Experimente verdeutlichen, wie über diese meist kommunikativen Formen hinaus Menschen in den Planungsprozess einbezogen und damit Laienwissen aktiviert werden kann. Der Laie als Nutzer von Raum wird nicht nur - wie in klassischen Partizipationsprozessen - nach seiner Meinung und Bedürfnissen befragt, sondern in den Gestaltungsprozess einbezogen und als Experte anerkannt. Im Selbstbau gestaltet er seine eigene Umgebung mit und reflektiert sie im Dialog mit den Experten und dem Raum. Es entsteht eine Mischung aus Top-down- und Bottom-up-Planung: „Von oben“ wird eine Planung als temporäre Raumintervention vorgegeben, die aber „von unten“ maßgeblich weitergeführt wird.



Abb.7.3: Dialog zwischen Experte (Kawamata) und Laie

Um diesen Beteiligungsprozess in Gang zu setzen, ist ein wesentliches Ziel der Experimente eine emotionale Berührung. Die Nutzer sollen durch das Projekt angesprochen werden, sich öffnen und selber aktive Impulse für den öffentlichen Raum setzen. Indem Nutzer/Laien aktiv in den Prozess der Veränderung des öffentlichen Raumes entsprechend ihrer Bedürfnisse einbezogen werden, bekommen sie die Gelegenheit, ihre Umgebung neu zu betrachten und selber Fragen zu stellen (s. *Work in Progress/Kawamata*). Durch die Einbeziehung sammeln sie Erfahrungen und lernen durch sinnliches Anschauen und konkretes Handeln. Gleichzeitig fördern die Experimente verborgenes Laienwissen zu Tage. Um dieses Wissen fördern zu können, wird vom Planer das Vermögen abverlangt, sich in den Nutzer von Raum hineinzusetzen. Es entsteht somit ein „Tauschgeschäft“ (s. *Rural Studio*), ein Geben und Nehmen und somit ein Verhältnis, in dem beide Seiten profitieren (win-win).

Visualisierte Fragen an den Raum – verbalisiertes Entwerfen – entwerfendes Fragen

Das Fragenstellen ist von zentraler methodischer Bedeutung beim Entwerfen mit Experimenten. Es kann nicht irgendwie erfolgen und vom Tun abgekoppelt werden. Eine Bereicherung der Antworten durch Experimente kann nur erreicht werden, indem der Fragende offen ist für ungeahnte und unvorhergesehene Antworten und indem er ungewöhnliche, spekulative, querköpfige und listige Fragen zu stellen vermag. Es ist ein Fragen ganz im Lichtenbergschen Sinne (s. Kap. 2.1.3), das aber auch an die Künstler Peter Fischli und David Weiss erinnert: In ihrer Werkgruppe „Fragen“ (1981-2003) stellen sie entwaffnende Fragen mit einem ungewohnten Blick auf die Welt, z.B.: „Darf sich die Wahrheit alles erlauben?“ oder: „What is in my apartment when I'm not there?“ (vgl. u.a. Kunsthaus Zürich 2007). Ein entwaffnendes, skeptisches, hypothetisches, experimentelles (Vermutungs)fragen selber kann bereits neue Dinge aufspüren (vgl. Schöne 1982: 76), neue Sichtweisen und Blickwinkel eröffnen und „über die Grenze gesicherter Erkenntnis ins Unerkundete“ (ebd.: 58) denken. Vor dem Entwerfen und Ausführen von Experimenten kann mit den fragenden Hypothesen zunächst ein Spielfeld möglicher Entwicklungen ausgebreitet und danach im Experiment überprüft werden. Beim experimentierenden Fragen kommt es auf eine unvoreingekommene Einnahme eines ungewohnten Standpunkts an. Grundlage ist eine genaue Untersuchung und Analyse der bestehenden Situation, eine „mehr-

dimensionale oder mehrperspektivische Beachtung eines Problems“ (Bundschuh in Janson 2006: 37), um sie zu verstehen, um Mängel und verdeckte Potenziale aufzuspüren und um von diesem Wissen aus Fragen formulieren zu können.

Wenn - wie es Groß et al. tun - der „Möglichkeitsraum des Entwurfs“ mit dem „theoretischen Raum der Hypothesen“ (vgl. Groß et al. 2005: 32) der Wissenschaftler verglichen werden kann, so könnte man den Prozess des Fragen- und Hypothesenstellens als Teil des Entwurfprozesses bezeichnen; es ist ein verbalisiertes Entwerfen bzw. entwerfendes „erzählerisches Gedankenexperiment“ (Schöne 1982: 112). Eine Anerkennung des bildlichen und verbalen Experimentierens formulierte Friedrich von Hardenberg (Novalis) Ende des 18. Jahrhunderts: „Experimentiren mit Bildern und Begriffen im Vorstell[ungs]V[ermögen] ganz auf eine dem phys[ikalischen] Experim[entiren] analoge Weise“ (Hardenberg in Schöne 1982: 136). Die experimentelle Intervention im realen Raum stellt dann die visualisierte und in die Tat umgesetzte Frage dar, dem das gedankliche Experimentieren mittels Fragestellung, Hypothese und Skizze vorgeschaltet ist. Experimente sind also in greifbare, seh- und fühlbare Form und Planung transformierte Fragen. Durch ihren temporären, reversiblen Charakter können mit Experimenten nicht nur Fragen nach dem Möglichen gestellt werden. Ganz im Lichtenbergschen Sinne (s. Kap. 2.1.3) können sie auch das scheinbar Unmögliche fragen und testen wagen. Experimentierendes Fragen bedeutet auch: Wenn ich keine richtige Antwort bekommen habe, frage ich weiter. Im fragenden Tun wird also ein nach vorne drängender Prozess beschrieben, in dem Schritte zurück, Wiederholungen und Extrarunden erlaubt, ja sogar erwünscht sind, um fragend Antworten und Lösungen zu erhalten (s. „rekursiver Lernprozess“).

Fragen müssen ein gewisses Maß an Genauigkeit haben, gleichzeitig aber Spielraum für Offenheit und Überraschungen seitens der Fragestellung und des Fragenstellers selber zulassen, ohne beliebig zu sein. Da sie real etwas verändern, müssen sie sich positionieren. Fragen wie z.B.: „Was finden Jugendliche im öffentlichen Raum gut?“ oder: „Was würden sie ändern?“ funktionieren bei Experimenten nicht – ganz abgesehen davon, dass auf sie auch in Interviews in der Regel keine befriedigenden Antworten gefunden werden können (s. Kap. 6). Um wirklich Neues zu erfahren, müssen die Fragen an die Wirklichkeit so formuliert sein, dass sie über eine reine Ja-Nein-Antwort (Bestätigung oder Widerlegung) hinausgehen. Experimente sollen den Nutzer von Raum anregen, sich über das Experiment als eine mögliche Antwort hinaus Gedanken über den Ort und das Geschehen zu machen. Die Beispiele in dieser Arbeit haben gezeigt, dass es verschiedene Möglichkeiten gibt, Fragen an den Raum zu stellen. Kawamata wirft mit seinen Rauminterventionen Fragen auf, indem er auf Problemstellen im Raum aufmerksam macht. Im Forschungsprojekt über Jugendliche im öffentlichen Raum (s. Kap. 6) sollten mit den Interventionen konkrete raumspezifische Fragen beantwortet werden, die Möglichkeiten einer im Raum wirksamen Wertschätzung von Jugendlichen getestet haben.

Zu beachten ist, dass auch „ganz normale“ temporäre Nutzungen und Räume durch ihre Andersartigkeit Fragen aufwerfen, quasi „Gestalt gewordene Fragen“ (Havemann & Schild 2006: 46) darstellen können, ähnlich der Vorgehensweise Kawamatas in Zug. In ihrer Dissertation verweist Margit Schild

auf die Möglichkeit des „fragenden Herangehens“ (Schild 2005: 125) temporärer Installationen als materielle Veränderung von Raum und damit auf ihren experimentellen Charakter (vgl. ebd.). Richtig stellt sie aber auch fest, dass dies oft nicht passiert. Schild schlägt vor, dass der Begriff „temporäre Installation“ erst dann legitimiert verwendet werden sollte, wenn sie durch ein „fragendes Herangehen und Betrachten“ bei gleichzeitiger Offenheit möglicher Antworten gekennzeichnet ist (vgl. ebd.: 129). Weniger spitzfindig formuliert könnte man sagen: Temporäre Nutzungen und Räume – gleich ob Installation, Intervention, Zwischennutzung oder Provisorium –, sind dann Experimente, wenn sie Fragen an den Raum formulieren und Ergebnisse reflektiert werden. Da dies häufig aber nicht passiert, bleibt es oft bei einem nichtssagenden und nichtexperimentellen Gesamtbild.

Bezug Modus 2

Im Verständnis dieser Arbeit lassen sich Experimente als Teil von Planung der Denkweise im Modus 2 zuordnen (s. Kap. 2.1.4). Sie arbeiten temporär, interdisziplinär und kontextspezifisch, sie akzeptieren Unsicherheit, arbeiten mit prinzipieller Unbestimmtheit und sind offen für gesellschaftliche Erfahrung und Ansprüche. Die Autorität und Vollkommenheit des Architekten und das Expertenwissen konventioneller Planung werden hinterfragt. Wie schon Martin Prominski in seiner Dissertation deutlich gemacht hat, verkörpert und realisiert die Landschaftsarchitektur an sich – und im Speziellen das „komplexe landschaftsentwerfen“ (Prominski 2004: 115ff.) - bereits Eigenschaften, die der Modus 2-Wissenschaft zuzuschreiben sind (vgl. ebd.: 148). Experimente als Teil von Planung tun dies in noch konsequenterer Weise: Mehr als es die bisherige Planungskultur vermag, verbinden sie Wissenschaft und Gesellschaft und fördern die Wissenserzeugung von unten.

In den dargestellten Projekten wird in aller Regel in interdisziplinären Teams gearbeitet (s. *Urban Catalyst, Beyond, teens_open_space, Hotel Neustadt, Experimente* in Kap. 6). Dies ist nicht neu in den raumgestaltenden Disziplinen. Allerdings fallen neue Schnittstellen und Allianzen ins Auge: Es gibt nicht mehr ein Nebeneinander der Disziplinen, sondern eine Gleichzeitigkeit, neue Kombinationen und Verschränkungen von Methoden und Tätigkeitsbereichen: Künstler und Kunstwissenschaftler erobern z.B. den öffentlichen Raum und erstellen Visionen für schrumpfende Städte, Architekten bauen nicht mehr, sondern fungieren nunmehr als Manager, Agenten, Vermittler und Koordinatoren. Daneben ermöglichen Experimente auch neue Kooperationen, Netzwerke, engere Kontakte und Synergieeffekte mit Behörden, Ämtern, der Stadt und anderen Institutionen. In der Regel geht es dabei um Verbindungen, bei denen beide Seiten profitieren (win-win). Diese Vielfalt der disziplinären Sichtweisen scheint im Umgang mit Komplexität besonders fruchtbar.

Themengruppe 2: Gesellschaft

Entwerfen im realen Raum – Umgehen mit Komplexität

„Städte entwickeln sich nicht nach den Partituren, die Architekten ihnen komponieren“ (Eisinger 2006: 9). Sie tun es aus dem Grunde nicht, da die meisten Architekten und Planer die Komplexität und Unkontrollierbarkeit des realen Raumes ignorieren, vielleicht weil sie sie fürchten. „Die Unkontrollierbarkeit erklärt sich aus der Freiheit menschlichen und aus der Fähigkeit krea-

tiven Handelns. Dieses letztlich Offenbleiben jeglichen Handelns des sozialen Wesens Mensch entzieht sich nach unserem Wissen und heutigem Verständnis im Gegensatz zur Materie einer endgültigen, endlichen Berechenbarkeit“ (Atteslander 1993: 219). Die Komplexität wird durch die Tatsache gesteigert, dass sich Gesellschaft und Raum nicht in einen bestimmten Zustand einfrieren lassen, sondern sich in einem fortlaufenden Prozess verändern. Es bleibt immer ein irrationaler Rest, der sich daraus ergibt, dass „das Individuum anders handelt als nach rationalen Kriterien vorausgesagt worden ist“ (ebd.). Das, was in den Zitaten von Eisinger und Atteslander anklingt und Architekten und Planern oft vorgeworfen wird, nämlich eine Diskrepanz zwischen architektonischen/planerischen Ansprüchen und den Bedürfnissen der Menschen vor Ort, für die sie eigentlich planen und bauen, ist zentraler Gegenstand bei den Experimenten. Sie sind im realen Raum, inmitten der Gesellschaft verankert. Und ihre Komplexität erfordert für das Entwerfen mit Experimenten andere Fähigkeiten als im konventionellen Planungsprozess (s. Themengruppe 4 und 5). Ideen und zukünftige Möglichkeiten werden aus dem bestehenden Kontext vor Ort sukzessive entwickelt (context-based-learning) und dem Raum nicht aufoktroiert. Im realen Raum, im direkten Kontakt mit den Bürgern (face-to-face) und im „selber Bauen“ können wertvolle praktische Erfahrungen (hands-on experience) gesammelt werden (vgl. Rural Studio 2004).

Einbeziehung des Menschen - Partizipation und Aneignung

In den dargestellten Beispielen bekommt Partizipation wieder einen höheren Stellenwert (s. u.a. *Work in Progress*, *Hotel Neustadt*, *teens_open_space*, *Mein Platz*, *Rural Studio*, *Hier entsteht*). Öffentlicher Raum wird als realer Lern- und Sozialisationsraum verstanden, in dem sich Experten- und Laienwissen ergänzen (s. Themengruppe 1). Experimente involvieren Laien als Experten von Raum aktiv in den Gestaltungs- und Forschungsprozess, ohne sie lediglich als Versuchskaninchen zu benutzen. Dabei erweist sich die experimentelle Methode ideal für Partizipationsprozesse: „Über das Herstellen gemeinsamer ‚Orte‘, im realen wie im übertragenen Sinne, entstehen neue Räume, Denkräume, Vorstellungsräume, Erfahrungsräume, konkrete physisch fassliche Räume. Partizipatives Agieren bedeutet eine Unterbrechung des Alltäglichen. Routinen sind außer Kraft gesetzt. Und dennoch ist es dann genau das Alltägliche oder Vertraute, das zum Gegenstand der Betrachtung werden kann“ (Krasny 2006: 96).

Durch Experimente wird die Aneignung von Raum, also eine aktive und schöpferische Erschließung und Erweiterung des Handlungsraums – nicht nur physisch-materiell, sondern auch im Löwischen Sinne in Form kommunikativer, sozialer Handlungen und subjektiver Wahrnehmung - gefördert (s. Kap. 3.2.2). Experimente in Form temporärer Intervention können mit der aktiven Mitgestaltung und Aneignung von Raum in ihm „gelagertes“ Wissen ans Licht befördern. Mit ihrem provisorischen, offenen Charakter fordern sie „die kreative Auseinandersetzung der NutzerInnen mit dem Freiraum heraus, denn sie können ihre spezifischen Spuren hinterlassen, sie für sich selbst einrichten und aneignen“ (Frey 2004: 229f.). Experimente haben also einen herausfordernden Charakter, der eine aktive Auseinandersetzung mit Raum unterstützt: „Die Erfahrung von Neuem und Indifferenten, die Konfrontation mit Situationen und Gelegenheiten, die neue Denk- und Handlungsmöglichkeiten eröffnen, aber auch vielfältige, differenzierte, nicht-monotone

räumliche Zusammenhänge führen zu Formen der Aneignung von Räumen, die alternative Erlebnis- und Erfahrungsebenen eröffnen“ (Krisch in Deinet 2004: 184). Es geht hier nicht um „banale“ Aktionen und Events zur Freizeitgestaltung, sondern um das Anbieten von Möglichkeiten, die die Nutzer von Raum selber weiterentwickeln können. Ihnen wird damit ermöglicht, im Sinne von „Spacing“ (Löw 2001: 158), Raum aktiv zu schaffen und zu gestalten. Sie sind nicht nur Bewunderer des Raumproduktes und Gegenstand im Raum, sondern beeinflussen und initiieren maßgeblich die Entstehung von Raum. Diese Art von „open-minded space“ (s. Kap. 3.2.2) wurde z.B. insbesondere beim Experiment am Prinz-Albrecht-Ring (s. Kap. 6) verfolgt: Den Jugendlichen wurde ein Rahmen (die leer stehende Halle) gegeben, den sie selber ausfüllen konnten („Open Space Technik“).

Experimente und Realexperimente

Obwohl jeder in die Tat umgesetzte Entwurf/Plan im realen Raum unvorhergesehenen Einflüssen ausgesetzt ist und in diesem Sinne ein Wagnis ist, wird er dadurch nicht automatisch zum Experiment. Das sind sie deshalb nicht, da ihnen das Fragende, Reversible, Flexible und aktive Lernen, das die in dieser Arbeit beschriebenen Beispiele kennzeichnet, fehlt. „Normale“ landschafts- (architektonische) oder städtebauliche Projekte wie z.B. Parks oder Stadtplätze könnten unter Umständen als Realexperimente (vgl. Groß et al. 2005; s. Kap. 2.2.2) betitelt werden, wenn sie modifizierbar sind, keinen festen Endzustand anzustreben versuchen und in rekursiven Lernprozessen weiterentwickelt werden wie es in Projekten des Experimentellen Wohnungs- und Städtebaus (ExWoSt) getan wird. Anders als bei Realexperimenten ist es mit Experimenten als Teil von Planung allerdings möglich, schnellere, flexiblere, reversible und kostengünstigere Antworten zu bekommen.

Themengruppe 3: Kunst

Verbindung von (Landschafts)architektur und Kunst

Auffallend bei vielen Projekten ist die Bedeutung der Kunst (bildende und darstellende Kunst, Musik) bei der Erstellung und Durchführung von Experimenten. Deutlich wird dies vor allem in den Projekten von Kawamatas *Work in Progress* und *Hotel Neustadt*. Man bedient sich künstlerischer Strategien, da sie schneller, unabhängiger und spontaner auf neue Herausforderungen reagieren und Ideen produzieren können. Die Kunst, ihre Werkzeuge und Methoden, können unmittelbarer, früher und flexibler als die raumgestaltenden Disziplinen handeln (vgl. Fingerhuth 2000: 171). Das Experimentieren macht sich diese Handlungsweisen zu Eigen und durchbricht mit seiner improvisierenden und Spielraum gebenden Arbeitsweise feste architektonische Ordnungen, unterstreicht und akzeptiert gleichzeitig aber auch das Vorhandene (s. *Work in Progress/Kawamata*). So entsteht ein Wechselspiel zwischen dem Eingriff und dem bestehenden Raum, dessen Eigenarten und verdeckten Potenziale zutage gefördert werden. Bestehender Raum und Landschaft werden „auf ihre eigenen Charakteristika hin sensibilisiert“ (Schenkel 1996: 40).

Künstlerische Strategien liefern auch wertvolle experimentelle Methoden, wie die Beispielsammlung künstlerischer Projekte im öffentlichen Raum mit experimentellem Charakter zeigt (s. Kap. 2.3.4): Joseph Beuys' „7000 Eichen“, Sophie Calles und Francis Alÿs' Versuchsanordnungen, Tobias Reh-

bergers und Tadashi Kawamatas Interventionen im öffentlichen Raum bieten Anregungen, wie planerische Experimente konzipiert werden können. Ideen gebend sind sie vor allem in ihrer konzeptionellen Art, die das Repertoire der raumgestaltenden Disziplinen ergänzen können. So fließen – wie z.B. bei den Experimenten mit Jugendlichen in Kapitel 6, wo experimentelle, künstlerische Herangehensweisen zuvor studiert worden sind - künstlerische Methoden und Sichtweisen nicht nur in Projekte ein, wo Künstler maßgeblich beteiligt sind.

Auch in der Bezeichnung „Studio“ (z.B. bei *Rural Studio* und *Studio Urban Catalyst*) wird die Arbeitsatmosphäre einer Künstlerwerkstatt, eines Ateliers oder einer Versuchsbühne bewusst gewählt. Werkstatt ist dabei nicht nur der geschlossene Raum, in dem die Projekte erdacht, konzipiert und organisiert werden. Der reale Raum wird zum Studio, in dem im praktischen Tun studiert, gelernt und geforscht wird. Bei Projekten wie *Beyond*, *Amsterdam Noord* oder *Hotel Neustadt* dient die Kunst als treibende Kraft und Raum wird zum schöpferischen theatralen Freiraum. Der übliche Ästhetikbegriffs in den raumgestaltenden Disziplinen wird erweitert indem alle Künste (Musik, Theater, Literatur) und damit auch alle Sinne einbezogen werden. Dazu gehört die Integration des so genannten Laienhaften in den Kunst- und Entwurfsvorgang (s. Themengruppe 2).

Geführte Improvisation

Eine Handlungsweise, die Experimente als Teil von Planung von der Kunst übernehmen, ist die des Improvisierens. In der Musik bezeichnet es als Gegenbegriff zur Komposition (vom Akt der Aufführung getrenntes Komponieren) die Parallelität gleichzeitig ablaufender Vorgänge und meint „das spontane Erfinden und gleichzeitige Darbieten von Musik“ (Eggebrecht 1984: 101). Den klassischen Entwurfsprozess, die konventionelle Planung könnte man demnach mit dem Komponieren gleichsetzen, das Entwerfen mit Experimenten mit dem Improvisieren. In der entwerfenden Improvisation von Experimenten laufen verschiedene Vorgänge nicht ausschließlich getrennt voneinander, sondern auch parallel ab. Das Analysieren, Entwerfen, Ausführen, Reflektieren läuft nicht als lineare Handlungskette ab, sondern vermischt sich und ist „ständig im Fluß, niemals stabil und festgeschrieben“ (Bailey 1987: 7). Die Parallelität der Handlungsabläufe ist bei den Projekten allerdings unterschiedlich intensiv. Zum Beispiel ist die Raumanalyse bei den meisten Projekten dem Entwerfen und Ausführen vorgeschaltet (s. u.a. *Work in Progress*, *Hotel Neustadt*, *Experimente* in Kap.6). Sie wird allerdings nicht als abgeschlossen betrachtet, sondern im Entwerfen, Tun und Reflektieren bei Bedarf weitergeführt.

In Musik und Tanz gibt es den Ausdruck der „geführten Improvisation“, in der eine Person von außen Impulse in Form von Rahmenbedingungen, der Einführung neuer Personen oder neuen Handlungssituationen setzt (vgl. Haselbach 1976: 13f.; Scheller 1998: 71). Da Experimente in der Regel Anregungen in Form eines entwurflichen Rahmens bzw. von Regieanweisungen vorgeben, die im realen Raum und praktischen Tun weiterentwickelt und –gestaltet werden, könnte man also auch hier von „geführter Improvisation“ sprechen. Nach anfänglicher Führung und Initialsetzung ist das Loslassen und Freigeben (unkontrollierter) Entwicklungen vonnöten. „Die einzigartige Erfahrung, die ein Komponist beim Einsatz von Improvisation macht, liegt

Personal Instructions for S.C.
On How to Improve Life in New York City
(Because she asked...)

*
Paul Auster



Abb.7.4-5: Künstlerische Versuchsanordnungen und Regeln: Paul Auster & Sophie Calle, Gotham Handbook, 1994 und Sophie Calle, The Detective, 1981

darin, daß er die Kontrolle zumindest über einen Teil der Musik abtritt, und zwar [...] nicht an den ‚Zufall‘, sondern an andere Musiker“ (Bailey 1987: 114). Auch der Experimentalentwerfer muss die Fähigkeit entwickeln, Kontrolle an andere abzugeben, und in diesem Prozess spielen zufällige Ereignisse und Überraschungen keine geringe Rolle (s. Themengruppe 1). Im Experiment gibt der Entwerfer die Kontrolle an den Nutzer des Raumes, der den Entwurf weiterspielt.

Gleichzeitigkeiten - Die Ambivalenz des Experimentierens

Gleichzeitigkeit drückt sich nicht nur in der Improvisation aus. Wie bereits deutlich geworden ist, liegt in der Parallelität von verschiedenen Handlungsabläufen eine wichtige Eigenschaft des experimentellen Entwerfens und Planens: die Gleichzeitigkeit von Entwerfen und Ausführen und von gedanklichem, zeichnerisch-bildhaftem und praktisch-handwerklichem Auskundschaften des Raumes. Im Prozess des Experimentierens findet scheinbar Gegensätzliches parallel statt, was seinen zwiespältigen Charakter verdeutlicht: „Als gewagtes Unternehmen bei zugleich planmäßigem Vorgehen, als Lauern auf das unerwartete Andere bei vorsorglicher Orientierung am thematischen Rahmen, als mehrperspektivisches Streuen bei gleichzeitiger Bodenhaftung in der realen Situation, diese ambivalente Haltung konkretisiert sich gegenüber der Architektur auf spezifische Weise“ (Janson 2006: 38).

Experimente bewegen sich also in einem ambivalenten Spannungsfeld zwischen Unsicherheit auslösendem Wagnis und gleichzeitig positiv nach vorne strebendem „Lernen durch Erfahrung“ (Sheldrake 2006: 14), zwischen Wissen und Nichtwissen, zwischen wissenschaftlicher Objektivität und künstlerischer Subjektivität - Teile des planerischen Experiments sind überprüfbar, andere nicht -, zwischen Präzision und Offenheit, Gewohntem und Außergewöhnlichem, zwischen Theorie und Praxis. Experimente als Teil von Planung verbinden Frage und Antwort (s. Themengruppe 1), sind zugleich Handeln und Erkennen. Sie testen zugleich Ideen und sind Ideen gebender Impuls, gleichzeitig „Ergebnis und andererseits die Suche nach einem Ergebnis“ (Schild 2005: 109).

In Experimenten verschmelzen Eigenschaften und Tätigkeiten, die normalerweise im Widerspruch zueinander stehen bzw. zeitlich getrennt voneinander stattfinden: Antworten bekommt man in der Regel erst, nachdem man eine Frage gestellt hat und in der konventionellen Planung wird der Entwurf/Plan erst ausgeführt, nachdem er bis ins Detail entworfen worden ist. Was auf den ersten Blick widersprüchlich scheint, stellt sich bei näherem Hinschauen allerdings als besonders geeignet dar, um mit Komplexität umzugehen und Neues zu finden. Es erfordert spezielle Fähigkeiten, die in den folgenden Themengruppen noch näher veranschaulicht werden.

Ein Aspekt ist der des gleichzeitigen Vergessens und Lernens sowie des Betrachtens von Gewohntem und Alltäglichem, während gleichzeitig das Außergewöhnliche aus dem Raum herausgelesen werden soll. Dies muss genauer erklärt werden: In seinem Buch „Dinge und Undinge“ betrachtet der Philosoph Vilém Flusser Alltagsgegenstände wie z.B. Flaschen, Straßenlampen oder Töpfe. Er sieht diese Dinge an, als sähe er sie zum ersten Mal, um an ihnen bisher unbeachtete Aspekte zu entdecken (vgl. Flusser 1993). Er beschreibt diese Methode wie folgt: „Es ist eine gewaltige und fruchtbare Me-

thode, aber sie erfordert strenge Disziplin und kann darum leicht misslingen. Die Disziplin besteht im Grunde in einem Vergessen, einem Ausklammern der Gewöhnung an das angesehene Ding, also aller Erfahrung und Kenntnis von dem Ding. Dies ist schwierig, weil es bekanntlich leichter ist zu lernen als zu vergessen. Aber selbst wenn diese Methode des absichtlichen Vergessens nicht gelingen sollte, so bringt ihre Anwendung doch Überraschendes zu Tage, und zwar tut sie das eben dank unserer Unfähigkeit, sie diszipliniert anzuwenden“ (Flusser 1993: 53). Dieses „Leerlaufen“, das Vergessen dessen, von dem man meint, es zu kennen und zu wissen, eröffnet neue Sichtweisen. Durch den unvoreingenommenen Blick entstehen Überraschungen, indem „im Gewöhnlichen und Gewohnten Unerwartetes“ (ebd.: 11) entdeckt wird. Dies bekräftigt auch der Komponist Helmut Lachenmann: „Gerade beim Zugriff aufs scheinbar Vertraute möchte ich etwas finden, was ich noch nicht kenne“ (Lachenmann 2004). Das Vergessen und die Sensibilisierung für das Alltägliche und Gewohnte – eine besondere Fähigkeit von Kawamata – ist schwierig, aber notwendig. Raum wird also nicht als etwas angesehen, was man schon erobert hat und bereits kennt. Die eigenen Erfahrungen mit Experimenten (s. Kap. 6) haben verdeutlicht, dass das genaue Beobachten, Studieren und Kennenlernen des Raums, das Eintauchen in das vermeintlich Bekannte, unerwartete Erkenntnisse birgt und gewohnte Wahrnehmungen verändert (s. „Veränderung der Wahrnehmung“ weiter unten).

Eine andere Widersprüchlichkeit beim planerischen Experimentieren drückt sich in der Gleichzeitigkeit von Präzision und Offenheit aus, was vielleicht mit dem Begriff des „Parlando“ umschrieben werden kann. Den Begriff, ursprünglich aus der Musikwissenschaft kommend, benutzen heute Linguistiker für neue Entwicklungen von Sprach- und Schriftmustern in der Verwendung von Handys (vgl. Isler & Puntas Bernet 2004). Es drückt ein Nebeneinander von „hoher Korrektheit und sorglosem Umgang“ (ebd.) aus: Umgangssprache, Fachwörter und Fremdsprachen werden vermengt. Dies lässt sich insofern auf das experimentelle Handeln übertragen: Präzision ist für das experimentelle Entwerfen relevant. Hier geht es aber nicht um das Bestreben um die Schaffung eines möglichst perfekten Entwurfs oder Werks, sondern vielmehr um Präzision im Sinne großer Sorgfalt und Genauigkeit bei der Analyse eines Raumes und der daraus zu generierenden Fragestellung und Gestaltung der Intervention und dem Beobachten und Auswerten des Experiments (s. auch Themengruppe 4). Man verändert nur wenige Variablen im Raum, diese aber präzise; der Rest bleibt offen und unscharf für Zufälle. Andererseits erfordert das Experimentieren geradezu eine Nachlässigkeit und Gelassenheit beim Zulassen von unvorhersehbaren Entwicklungen, die Akzeptanz des Scheiterns und den Umgang mit Alltäglichem.

Die Einfachheit und Begrenztheit von Materialien

Das Improvisieren und Basteln im Raum wird unterstützt durch die Einfachheit und Begrenztheit von Materialien und finanzieller Mittel. Es zählt nicht die große architektonische Geste, sondern das Kleine. Die Einfachheit von Materialien und Architektursprache sollen Kreativität anregen und die Projekte offen halten für unvorhergesehene Entwicklungen. Es gibt vier unterschiedliche Typen der Materialwahl in den Projekten: 1. Verwendung von industriellen Serienprodukten wie Containern, vorgefertigten Spanplatten oder Gerüsten (*Bed by Night*, *LP2*, *Parasites*, *spieltextour*, *Hier entsteht*); 2. das Recycling von Materialien bzw. die Benutzung von Second-Hand-Materialien und Din-



Abb.7.6: Recycling von gebrauchten Materialien – Container mit Türen, die für das „Hotel Neustadt“ zum Bau von neuen Möbeln verwendet wurden

gen, die jedermann im Bauhaus finden und im Alltag benutzen kann (*Bataille Monument, Rural Studio, Hotel Neustadt, Hier entsteht, Experimente* in Kap. 6); 3. die Verwendung von Holz als Grundmaterial (*Work in Progress/ Kawamata, teens_open_space, Mein Platz*); 4. die bewusste „Unmaterialität“, wo es um Aktionen, Handlungen und ein „Programmieren von Raum“ geht (Softwaretools bei *Urban Catalyst, Hotel Neustadt, Andreaestraße*).

Veränderung der Wahrnehmung – „Orte für eine andere Erfahrung“ (Kawamata)

Indem Experimente Grenzbereiche austesten und neue Wege – oft gegen den Mainstream - aufzeigen, verändern sie gewohnte Wahrnehmungsmuster, Sichtweisen und Ordnungen. Diese Veränderung resultiert aber nicht allein aus der Tatsache, dass etwas Neues im Bekannten passiert (vgl. Tessin 2004), dem öffentlichen Raum also ein Touch des Außergewöhnlichen verpasst wird. Experimente wollen vielmehr den Raum und die Menschen und ihre Bedürfnisse in ihm erkunden, ohne primär das Spektakuläre und Außergewöhnliche zu bedienen. Als „Gewürz“ (Kawamata 2000: 133) fügen sie dem Vorhandenen etwas hinzu, verbessern dessen Qualität, ohne es grundsätzlich zu verändern. Experimente beruhen „auf der Entregelung von Wahrnehmungsmustern, der Umstrukturierung von gewohnten Ordnungen, auf mitunter hinterhältigen, ungebührlichen Betrachtungs- und Verhaltensweisen. Es werden ungewöhnliche Lagen und Haltungen eingenommen, verstörende Prozeduren und Techniken angewendet. Man beginnt damit, die gewohnten Denkvorgänge anzuhalten, aus den vertrauten Identitäten herauszutreten und stattdessen Rand- und Grenzpositionen einzunehmen, an den Dingen vorbeizusehen anstatt sie zu fixieren, beiläufig und absichtslos, langsam und beharrlich“ (Janson 2006: 37).

Experimente als temporäre Interventionen im Raum schaffen neue Denkräume, die den Betrachter und Nutzer anspornen, über den ihm bekannten Ort erneut nachzudenken und Fragen zu stellen. „Derartige Arbeiten zwingen nämlich den jeweiligen Betrachter, wieder über einen spezifischen Ort, eine spezifische Region nachzudenken. [...] Fragen nach dem, was hier alles hätte stattfinden können oder vielleicht einmal stattfinden wird“ (Werner 2003: 12). Mit Experimenten als „visueller Juckreiz“ (Bokern 2003a: 56) werden lieb gewonnene Wahrnehmungen aufgerüttelt; es findet eine „gedankliche Umbewertung“ (ebd.: 57) statt. So entstehen „Orte für eine andere Erfahrung“ (Kawamata 2000: 132), die im alltäglichen Gebrauch und der Betrachtung des Raums noch nicht erkannt wurden. „Das erschreckend Neue vermag den Betrachter aus seiner Gewohnheit herauszureissen und ihn aufmerksam zu machen auf Vergessenes und Verdrängtes“ (Haldemann 1996: 87). Das, was Umberto Eco dem „offenen Kunstwerk“ zuschreibt, mag auch für das Experiment zutreffen: Es vermittelt „zwischen der abstrakten Kategorie der Wissenschaft und der lebendigen Materie unserer Sinnlichkeit und erscheint so als eine Art von transzendentelem Schema, das es uns ermöglicht, neue Aspekte der Welt zu erfassen“ (Eco 1977: 165).

Zeitlich befristete Interventionen im Raum verändern durch das Aufbrechen von Alltagsroutinen die Wahrnehmung eines bekannten Ortes. Tessin betrachtet dies unter dem Aspekt des „Performativen“ (vgl. Tessin 2004): „Unsere Augen fungieren ja wie ‚Bewegungsmelder‘ und wenden sich fast automatisch jeder Art von Bewegung oder Veränderung zu, während das Konstante, das Statische, schon Bekannte, hier die Ausstattung und Gestal-



Abb.7.7: Experimente im öffentlichen Raum „würzen“ das Vorhandene

tung des Parks, zur Kulisse des Ereignisses wird. Unser Blick sucht die Umgebung [...] geradezu nach Veränderungen ab. [...] Aber zugleich behalten sie den Park doch auch ununterbrochen im Blick, und sobald [etwas] aus der Kulisse heraustritt, wenden sie sich diesem zu“ (Tessin 2004: 12). Dieser Aspekt der Bewegung, der (Unter)brechung und das „aus der Kulisse Heraustreten“ durch temporäre Eingriffe zieht Aufmerksamkeit auf sich und verändert Wahrnehmung. Diese Beschreibung trifft auch auf Experimente als temporäre Raumveränderungen zu. Sie treten aus der „Kulisse“ des bestehenden Raumes heraus, gleich ob als materielle Intervention oder als Veränderung des sozialen Kontextes durch Aktion. Der Blick richtet sich sowohl auf die eigene Dynamik des temporären Eingriffs als auch auf den Hintergrund; durch den temporären Eingriff, d.h. durch den Kontrast zwischen Temporärem und Dauerhaftem, wird der bestehende Raum wieder neu und in einer anderen Art und Weise wahrgenommen.

Veränderung der Ästhetik

Diese Bedeutung von Ereignissen und Geschehen untersuchte Tessin auch hinsichtlich einer „Freiraumästhetik des Performativen“ (ebd.: 11). Er plädiert dafür, der „Geschehensästhetik“ gegenüber der „künstlerisch orientierten Gestalt(ungs)ästhetik“ (ebd.: 16) mehr Raum zu geben. Die Gestaltung von „Geschehen“ impliziert, dass kein fertiges Werk geschaffen werden soll. Folgende Eigenschaften schreibt Tessin einer Ästhetik des Performativen zu: Sie spricht alle Sinne an, im Geschehen werden Nutzer von Raum selber zu Akteuren, indem sie vor Ort stattfindet, entsteht „leibhaftige“ Kunst, es geschieht ein Paradigmenwechsel vom Werk zum Geschehen und von der Dauerhaftigkeit zur „Augenblickshaftigkeit“ (ebd.: 15). Dies trifft auch auf Experimente wie sie in dieser Arbeit beschrieben wurden zu. Folglich entsteht mit dem Experimentieren im Raum eine neue Ästhetik, in der Geschehen und Handlung Teil des Entwurfs sind. Diese Wertschätzung des Performativen ist aber nicht nur bedeutsam, weil sie es vermag, den Betrachter und Nutzer von Raum aus seinen Alltagsroutinen zu reißen und ihn aktiv in das Geschehen einzubeziehen. Mit Experimenten als Teil von Planung wird die Gestaltästhetik durch eine Ästhetik ergänzt, die auch Geschehen, Aktionen und Handlungen als raumbildend und –gestaltend begreift (s. Löw 2001; Kap. 3.2.1). Diese performative Ästhetik wird noch durch die Verwendung von gebrauchten oder alltäglichen Materialien, die Prozess und Transformation verdeutlichen, verstärkt (s. u.a. *Work in Progress*, *Bataille Monument*, *Rural Studio*).

Tessin vermutet, dass das Einlassen auf eine derartige geschehensorientierte Ästhetik „einen nicht unwesentlichen Bedeutungsverlust der traditionellen gestaltungs- und werkorientierten Ästhetik des Berufstandes implizieren“ (Tessin 2004: 16) würde und sich traditioneller Gestaltungsmittel – mit ihnen lässt sich, so Tessin, halt nur Raum, aber nicht Geschehen gestalten – entzieht (vgl. ebd.). Meiner Meinung nach trifft dies sowohl für das Performative im Allgemeinen also auch für die planerischen Experimente im Speziellen nicht zu: Die Gestaltung von Geschehen nur Freiraumkulturmanagern (vgl. ebd.) zu überlassen, wäre fahrlässig und würde ignorieren, dass auch das Entwerfen und Gestaltung von Geschehen, Handlung und Aktionen als raumbildend raumgestalterisches Know-how und Handwerkszeug bedarf. Sich auf die Ästhetik des Performativen einzulassen hätte nicht zur Folge, das Metier wechseln und künstlerische Mittel radikal verändern zu müssen



Abb.7.8-9: Park ohne (Parc de Gerland, Lyon) und mit (Westpark, München) Geschehen

(vgl. ebd.: 17). Entwerfen von Experimenten im Raum verbindet das „traditionelle“ Handwerkszeug der raumgestaltenden Disziplinen um diejenigen raumgestaltenden Mittel, die mit „Geschehen“, Handeln und Bewegung umzugehen wissen.

Antworten auf Leitfrage 2: Was charakterisiert das Entwerfen und Planen mit Experimenten?

Themengruppe 4: Entwerfen/Planen mit Experimenten

Welches Planungsverständnis?

Bei allen der in dieser Arbeit vorgestellten Projekte handelt es sich nicht um klassische Entwurfsprojekte. Sie zeigen alle ein innovatives Vorgehen, das gewohnte Sichtweisen von Planungsabläufen, von Entwerfen und Raumgestaltung infrage stellt. Es entstehen komplexe Arbeitsstrukturen mit unterschiedlichen Strategien. Angesichts umfassender Transformationsprozesse - vor allem in den Städten - wird ein Überdenken alter, linearer Planungsansätze gefordert (s. *Hotel Neustadt*, *Urban Catalyst*, *Hier entsteht*). Deutlich wird eine Kritik an der bestehenden Masterplanung geäußert, die auf heutige Probleme nur ungenügend reagieren kann und zu wenig Prozess, Interaktion, Kommunikation und soziale Belange mitdenkt (s. *Hotel Neustadt*, *Urban Catalyst*, *Hier entsteht*, *Rural Studio*, *Beyond*, *dorfstadtwas*). Die neuen Ansätze verdeutlichen eine flexiblere Planungsstruktur, „die auch auf weitere, heute noch nicht vorhersehbare Faktoren reagieren kann“ (raumlabor_berlin 2002: 49) und die „nicht vordergründig räumlich ästhetische sondern zuerst urbanistisch programmatische und soziale Ziele verfolgt“ (ebd.: 6). Dieses Denken beschreibt nicht nur das Planungsverständnis von Experimenten, sondern von temporären Nutzungen ganz allgemein: „Die temporäre Nutzung ist das Gegenteil des Masterplans: Sie geht aus vom Kontext und vom aktuellen Zustand statt von einem fernen Ziel, sie versucht Bestehendes zu verwenden statt alles neu zu erfinden, sie kümmert sich um die kleinen Orte“ (Haydn & Temel 2006: 12).

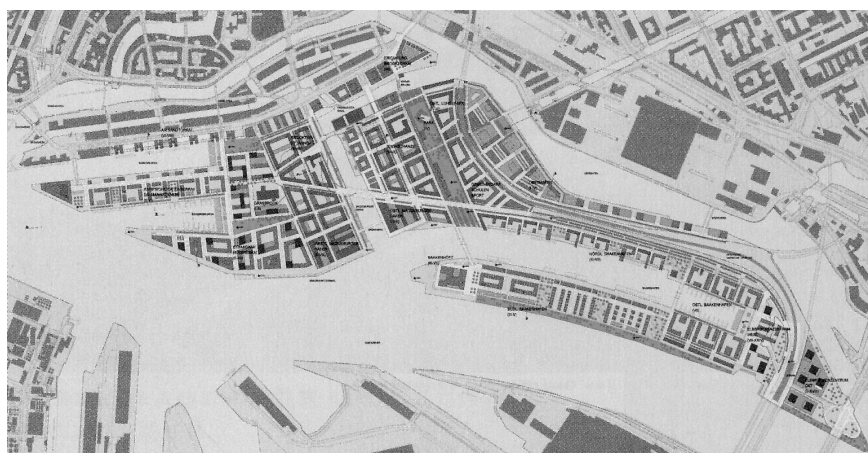


Abb.7.10: Städtebauliches Konzept zum Masterplan Hafencity, Hamburg, 2000

Jezko Fezer und Mathias Heyden, die Initiatoren von *Hier entsteht*, vertreten eine differenzierte Planungsphilosophie, die im Großen und Ganzen auf alle dargestellten Projekte zutrifft: „Die Bedingungen, unter denen Stadt und Wohnraum entstehen, sind zu uneinsichtig, komplex und dynamisch, als dass die Idee von zeitlich-räumlicher Kontrolle und Fixierung von Raum aufrecht erhalten werden könnte. Raum und darin Enthaltene beeinflussen sich wechselseitig. [...] Konzepte, die Rückkoppelungsprozesse ermöglichen,

Mängel akzeptieren, die Schaffung von Möglichkeiten fertigen Lösungen vorzuziehen, die prozess-orientiert arbeiten, flexible Raumkonzepte anbieten und letztlich die Beteiligung unterschiedlicher Gruppen fordern, beziehen sich auf diese Erfahrung“ (Ersatzmedia 2005)².

Gewagte Räume – Lernende Episoden

Experimente sind temporär angelegt, und damit sind sie ein Bestandteil des großen, oft unüberschaubaren Topfes temporärer Nutzungen und Räume, die schwer mit nur einer Definition einzugrenzen sind. Temporäre Nutzungen werden häufig als zwischenzeitliche, vorübergehende Nutzungsphase verstanden bis eine „endgültige“ Lösung für den jeweiligen Raum gefunden wird (s. Kap. 3.1.4). Dabei haben sie oft einen experimentellen Charakter: Sie sind flexibel, reversibel und in der Regel mit wenig Aufwand und finanziellen Mitteln durchgeführt. Ihr Verlauf und Ausgang ist oft unvorhersagbar und ihre Entwicklung von verschiedenen Variablen abhängig. Temporäre Nutzungen bzw. Zwischennutzungen erlauben das „Experimentieren mit neuen Ansätzen und demonstrieren Machbares“ (Gstach 2006: 73). Sie probieren Neues aus, machen die Möglichkeiten des Raumes sichtbar und zeigen ungeahnte Wege und Lösungen auf. Temporäre Interventionen im Raum - und damit auch Experimente - haben ganz allgemein den positiven Effekt, dass sie einen Ort wahrnehmbar machen.

Damit zeigen sie Charaktereigenschaften, die den in dieser Arbeit beschriebenen Experimenten zugeordnet werden. Margit Schild resümiert in ihrer Doktorarbeit, dass „temporäre Installationen in der Landschafts- und Freiraumplanung eine Möglichkeit des experimentellen Vorgehens in unbestimmten entwicklungs-offenen Situationen dar[stellen]. [...] Als Handlungsoption bei Unbestimmtheit können temporäre Installationen die Substanz besitzen, an Antworten auf die von diesen Problematiken ausgehenden Fragen mitzuwirken“ (Schild 2005: 130). Damit beschreibt sie eine experimentelle Handlungsweise, ohne aber genauer darauf einzugehen. Experimente wie sie in dieser Arbeit verstanden werden, heben sich aus der großen Gruppe temporärer Nutzungen und Räume durch folgende Hauptmerkmale hervor: Experimente werden nicht nur auf Brachen – dem Experimentierfeld par excellence - durchgeführt, sondern auch in den „alltäglichen“ öffentlichen Räumen. Sie verändern Raum nicht nur durch materiell-gestaltende Eingriffe, sondern auch den sozialen Handlungskontext durch Aktion und Handeln. Sie wollen Wissen produzieren indem sie Fragen an den Raum stellen, die Intervention beobachten und auswerten³. Experimente als Teil von Planung könnte man als lernende Episoden beschreiben: Episoden sind Ereignisse von kurzer Dauer innerhalb eines größeren Zeitabschnittes. Sie sind Nebenhandlung innerhalb eines größeren Ganzen. Sie produzieren einen gewagten Raum innerhalb des Bestehenden, der im Wagnis Neues lernt.

Abweichen vom klassischen Entwurfsprozess

Der „klassische“ Entwerfer mag die dargestellten Experimente als „nicht richtiges“ Entwerfen abstempeln; zu wenig repräsentativ, zu unperfekt, zu wenig „harte Fakten“ weisen sie auf, wahrscheinlich sind sie auch zu soziologisch. Dabei sind Experimente kein planloses Herumprobieren. Andererseits sollen sie auch nicht nur das finden, was man sucht, eine zuvor gestellte Hypothese bestätigen oder widerlegen. In gewissem Sinne stellen Experimente

den klassischen Entwurfsprozess auf den Kopf. Sie entsprechen aus mehreren Gründen nicht den bekannten Vorstellungen, Handlungs- und Herangehensweisen von Planen und Entwerfen (s. Kap. 3.1.1 und 5). Sie sind keine „Vorwegnahme einer künftigen Gestalt [...] durch rationale Nutzung verfügbaren Wissens in einem Plan“ (Schäfers 1992: 232). Es ist üblich, dass der Entwerfer/Planer zuerst Informationen (bestehendes Wissen) sammelt, mit denen er in unterschiedlichen Entwurfsvarianten (Gedankenexperimenten) in einem kreativ-intuitiven Prozess Ideen für eine zukünftige Wirklichkeit durchspielt. Angelus Eisinger nennt diese bildlichen Zukunftsvisionen in Gegenüberstellung zu Musils „Möglichkeitssinn“ (Musil 2006: 16) „Wirklichkeitsangebote“ (Eisinger 2006: 15). Mit den Werkzeugen Plan, Zeichnung und Modell tritt der Architekt und Planer dann „mit der Wirklichkeit in Kontakt“ (ebd. 14), es entsteht „etwas zukünftig Reales“ (Deleuze & Guattari 1992: 196). In den Plan übersetzt er seine ästhetischen und gesellschaftlichen Vorstellungen. Wenn der Entwurf abgeschlossen ist, ist die Setzung vollzogen und in der Regel nicht mehr veränderbar. Erst im realen Raum jedoch, inmitten der Gesellschaft wird sich zeigen, ob diese Zukunftsideen tatsächlich zu Leben erwachen.

Experimente zeigen zwar auch zukünftige Entwicklungen, wollen aber dagegen keine fertigen Lösungen auf der Grundlage bestehenden Wissens präsentieren. Sie stellen Möglichkeitsangebote dar, die in der Gegenwart getestet werden. Sie sagen nicht, so soll es aussehen. Experimente sind offen für unerwartete Einflüsse und selbst regulierende Kräfte außerhalb von Planung und Kontrolle, die die Entwicklung von Städten beeinflussen (vgl. Ball 2004; Friedman 2004: 141; s. Kap. 3.1.1).

Zum Kennenlernen und zur Analyse des Raums sind Methoden gefragt, die gezielt persönliche Erfahrung und Zufall einbeziehen. Experimente zu entwickeln bedeutet, im Sinne von „Bricolage“ (vgl. Lévi-Strauss 1981: 29ff.) mit verschiedenen Quellen zu arbeiten und aus vorhandenen Ressourcen Neues zu kreieren. Beobachtung und Analyse setzt sich aus verschiedensten Erfahrungen aus dem Ideenpool des realen Raums zusammen. Gleich den Recherchetechniken eines Reporters (vgl. Lindner 2004: 139ff.) oder detektivischer Untersuchungen, wie sie die Künstlerin Sophie Calle anwendet (vgl. Calle 1999, s. Kap. 2.3.5), sind beim Kennenlernen, Analysieren und Verstehen der bestehenden Situation nicht „methodische Rigorosität, sondern soziologische Phantasie [...], Einfallsreichtum und Findigkeit bei der Recherche“ (Lindner 2004: 140f.) notwendig. Dies praktizierten z.B. die Macher von *Hotel Neustadt*: Mit „experimentellen Stadtläufen“ in Form „systematischer und unsystematischer subjektiver Ortserkundungen“ (Bader in raumlabor_berlin 2003: 19; raumlabor_berlin 2005) konnte ein komplexes Bild auf der Grundlage unterschiedlicher Wahrnehmungsebenen entstehen.

Anders als beim „klassischen“ Entwerfen und Planen ist auch das Verschmelzen von gedanklich-kreativem und praktisch-handelndem Vorgehen im realen Raum im Sinne von Improvisation. Normalerweise „*tut* man nicht, man überlegt, was man tun *könnte*. [...] Man macht das nicht in der ‚richtigen‘ Realität, sondern im Kopf oder auf dem Papier oder dem Computer. Planen ist ‚Probearbeiten‘. [...] Beim Planen entstehen also mehr oder minder lange Sequenzen von gedachten Aktionen“ (Dörner 1998: 234f.; kursiv im Original). Der Vorteil dieses Planens als „Probearbeiten“ im Denkraum ist,



Abb.7.11: Bricolage – Ursula Stalder, aus der Ausstellung „Geschenke des Meeres“, Museum Boymans van Beuningen, Rotterdam, 1995



Abb.7.12: „Subjektive Ortserkundung“: Wohnen im Leerstand und Kaffee-Trinken als Vor-Ort-Analyse, hier eine Performance von Marcus Coates als Teil von „FURTHER Up in the Air“, Liverpool 2001-2003

dass ein Vorwärts- und Rückwärtsdenken, dass Korrekturen möglich sind. Experimente gehen nun über das „nur“ gedachte, zeichnerische Entwerfen im Sinne eines Gedankenexperimentes hinaus und bleiben gleichzeitig offen für Veränderungen. Es bleibt also nicht nur beim gedanklichen Probehandeln. Wie in der handwerklich experimentellen Tätigkeit früherer Jahrhunderte, in denen das Konzipieren und Herstellen eng miteinander verbunden war, wird hier in Trial-and-Error-Verfahren und „rekursiven Lernprozessen“ (Groß et al. 2005: 15) Neues praktisch erforscht. Diesem direkten Planen und Entwerfen des Handwerkers steht das des Architekten in seiner klassischen Ausfüllung gegenüber: Er muss seine Idee demjenigen, „der das Ding baut, sein inneres Bild irgendwie erklären können“ (Ferguson 1993: 18), was er mit Hilfe eines möglichst selbsterklärenden Plans tut. Insofern ist das Entwerfen mit Experimenten dem Entwerfen der Handwerker ähnlicher als dem des Ingenieurs und Architekten⁴ – der Experimentalentwerfer entwirft bauehend vor Ort seine Ideen mit (a. u.a. *Rural Studio*, *Bataille Monument*, *Work in Progress/Kawamata*, *Hotel Neustadt*, *Experimente* in Kap. 6). Wie beim konventionellen Entwerfen ist auch beim Entwerfen von Experimenten die Fähigkeit zum „Gesamtentwurf“ vonnöten. Allerdings geschieht dies nicht abschließend vorab, vielmehr wird von Moment zu Moment der Entwurf interaktiv, situativ und im Dialog mit den Beteiligten vor Ort weitergesponnen (s. *Work in Progress/Kawamata*).



Abb.7.13: Unmittelbare Umsetzung von Handskizzen in reale Objekte aus Kunststoff - „Sketch Furniture“ von der schwedischen Designgruppe Front

Entwerfen ohne Entwurf – Kochen ohne Kochbuch?

Das Experimentieren als Entwerfen ohne Entwurf bzw. „Kochen ohne Kochbuch“ (dorfstadtwas 2003) zu bezeichnen wäre nicht richtig: Der Entwurf ist zwar nicht perfekt und dargestellt wird, wenn überhaupt, oft nur der Ort der experimentellen Intervention, seine Dimension und Hauptbestandteile (s. z.B. Experimente in Kap. 6). Es ist allerdings keine von Willkür und Zufall bestimmte Gestaltung ohne raumgestalterisches Know-how, sondern mit der Frage an den Raum begründet und sorgfältig für den Raum entworfen und in ihn eingepasst. Der Entwurfsprozess beginnt mit dem „Entwerfen“ einer Frage an den Raum. Diese Frage wird dann visualisiert in Form von Skizzen und einfachen Modellen. Die Skizzen, offene Fragen und leitende Hypothesen formulieren ein grobes Rahmenwerk und Regieanweisungen (s. auch die experimentelle Vorgehensweise von Sophie Calle, Kap. 2.3.4). Das



Abb.7.14: Storyboard der Regisseurin Jane Campion zur Henry-James-Verfilmung „Portrait of a Lady“: Regieanweisungen in Form gezeichneter Episoden

skizzenhafte Grundgerüst der Experimente bleibt offen, lässt Freiräume und Lücken und entfaltet durch „Ausparung und flüchtige Andeutung“ (Böhlinger 1991: 14) reichhaltige Wege in verschiedene Richtungen.

Den „Rahmen“ im Raum zu platzieren, auch das bedeutet entwerfen, denn es denkt gestaltend den gesamten Raum mit. Wenn es auch nicht der gewohnten Darstellung von Entwürfen entspricht, so entsteht doch eine Gesamtentwurf. Dieser muss so verinnerlicht sein, dass spontan vor Ort immer wieder auf Veränderungen reagiert werden kann. Dazu sind spezifische Fähigkeiten notwendig, die sehr gut im Arbeiten von Kawamatas *Work in Progress* deutlich werden: Bei aller Offenheit und allem Skizzenhaften des Entwurfs, ist er derjenige, der in der Lage ist, den Prozess immer wieder zu entwerfen und gestaltend in die richtige Richtung zu lenken. Er ist fähig, die räumliche Situation und Prozess zu deuten und in einen gestalterischen Ausdruck zu übersetzen, was andere zwar spüren, aber selber nicht herstellen können. Entworfen wird im Prozess (s. *Work in Progress, Hotel Neustadt*), immer in Bezug auf das Ganze, Überraschungen und Kritik aufnehmend, um sie wiederum umzusetzen und etwas Neues anzustoßen.

Bei den meisten der vorgestellten Projekte wird der Entwurfsprozess vor Ort weitergeführt (s. u.a. *Rural Studio, Kawamata, Hotel Neustadt*). In der gedanklich, zeichnerisch-bildhaften und praktisch-handwerklichen Parallelität findet spontanes Erfinden statt. Zur Arbeitsweise gehören das ergebnisoffene, prozesshafte Arbeiten, bei der das Provisorische, das Basteln an neuen Ideen und Spontaneität akzeptiert werden. Diese Vorgehensweise kommt bereits im Begriff des „situativen Entwerfens“ (von Seggern 2000 und 2004) zum Ausdruck.

Offene Momentaufnahme - Das unperfekte und fortschreitende Werk

Umberto Eco behauptet in seinem Buch „Das offene Kunstwerk“ (Eco 1977), dass im Prinzip jedes (Kunst)werk offen sei, da es, je nach Betrachter, immer individuell und subjektiv wahrgenommen und interpretiert werden kann (s. Kap. 2.3.3). Eco beschreibt Offenheit wie folgt: Sie ist „ihrerseits Garantie für einen besonders reichhaltigen und überraschungsträchtigen Typ des ästhetischen Genießens, [...] weil alle Gegebenheiten dieser Kultur uns dazu führen, die Welt gemäß der Kategorie Möglichkeit zu begreifen, zu fühlen und damit zu *sehen*“ (Eco 1977: 185; kursiv im Original). Die Offenheit, die er in seinem Buch anhand vieler Beispiele beschreibt, ist allerdings eine relative, da der Betrachter eines „Werkes“ meist nicht die Gelegenheit erhält, kreativ in den Entstehungsprozess einzugreifen. Das Werk bleibt meist so, wie es der Urheber formuliert, entworfen, komponiert hat. Bei den Experimenten geht es nicht um den dominierenden Willen des Entwerfenden. In diesem Sinne stellen Experimente kein Werk dar. Sie formulieren vielmehr eine „offene Momentaufnahme“, die in Bewegung ist. In den Experimenten wird außerdem die Trennung von Werk und Betrachter aufgehoben: Der Laie/Betrachter partizipiert selber an der Entstehung von Raum, gleichzeitig nimmt der Entwerfer/Planer am Prozess des entwerfenden Ausführens im realen Raum körperlich teil.

Der Aspekt der Offenheit wurde bereits durch Francis Bacons Werk insofern thematisiert, als dass er seine *Instauratio Magna* als Fragment konzipiert hat; nur die Zukunft könne das Werk zu Ende schreiben: „Für Bacon lag

die Möglichkeit der Bewährung nicht im Entwurf, sondern in der über einen unbestimmten Zeitraum und durch viele Köpfe getragenen Praxis. Das ist die moderne Fortschrittskonzeption der ‚Reise aufs offene Meer‘, die auf dem Titelbild der ‚Instauratio Magna‘ dargestellt ist [...]. Man kann die Reise mit dem besten, jedoch begrenzten Wissen planen, ohne – im Zeitalter der Entdeckungsreisen – sicher zu sein, auf welches Ziel man treffen wird. Und man muss die Reise auch um den Preis des Scheiterns probieren“ (Groß et al. 2005: 40).

Zukunft im Jetzt - Verbindung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft

Wie allen Experimenten zu eigen, vermögen auch Experimente als Teil von Planung in eine mögliche Zukunft zu blicken. „Experimentalanordnungen sind Zeit-Maschinen, mit Francois Jacob gesprochen, ‚Maschinen zur Herstellung von Zukunft‘. Einerseits isolieren sie Sachverhalte von Umständen, um sie in konstanten Formen erfassen und Variationen unterwerfen zu können. Andererseits verfügen sie über eine Durchlässigkeit, die den ‚Einbruch des Unvorhergesehenen‘ ermöglicht“ (Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte 2005a). Wie weiter oben bereits dargestellt, stellen auch Entwürfe und Pläne „etwas zukünftig Reales“ (Deleuze und Guattari 1992: 196) dar. Damit konstruieren sie etwas, was „nicht außerhalb der Geschichte [steht], sondern vielmehr der Geschichte immer ‚voraus‘ ist“ (ebd.). Sie stellen eine mögliche Wirklichkeit vor, wie sie in der Zukunft aussehen könnte (vgl. Eisinger 2006: 15f.). Wie alle Entwürfe und Pläne denken und zeigen auch Experimente als Teil von Planung vorausschauend in die Zukunft. Sie sind „Optionen auf Zukunft“ (Eisinger 2006: 16), allerdings solche, die in der realen Gegenwart getestet werden: Experimente im Raum holen das „Zukünftig-Mögliche“ (Schöne 1982: 132) in die Gegenwart, ins Hier und Jetzt, haben also im Gegensatz zur konventionellen Planungsweise einen direkten, gelebten Bezug zur Wirklichkeit und bilden sie nicht nur ab.

Im Gegensatz zu Musils „Mann ohne Eigenschaften“ (Musil 2006), der sich nicht festlegen will und immer (nur) nach dem Möglichen fragt, entscheiden sich Experimente und machen konkrete Vorschläge und Angebote. Gleichzeitig beachten sie, dass „zukünftig vielleicht auch alles ist, was unvorhergesehen ist“ (Flusser 1993: 19). Das bedeutet, dass sie in der Gegenwart reale Möglichkeiten leben, die Realität aber Raum übrig lässt für fantastische Ideen, Utopien und Abenteuer.

Indem die Experimente in den bestehenden Raum intervenieren und auch gebrauchte Materialien verwendet werden (s. u.a. *Rural Studio*, *Bataille Monument*, *Hotel Neustadt*) verweisen sie gleichzeitig auch auf die Vergangenheit (s. „Veränderung der Wahrnehmung“, Themengruppe 3). Mit dem neuen Blick auf das „Alte“ und der Umnutzung bekannter Dinge werden „positive“ Wege in die Zukunft aufgezeigt. So verbinden sich Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

Multidimensionale Raumproduktion

Raum wird auf unterschiedliche Art und Weise, multidimensional produziert. Die Multidimensionalität der Räume hat zur Folge, dass sie nur begrenzt vorhersagbar sind. Dies bedarf einer Planung, die damit umgehen kann. Experimente tun dies, indem sie selber in unterschiedlicher Weise Raum pro-



Abb.7.15: „Reise aufs offene Meer“ - Titelbild der „Instauratio Magna“ von Francis Bacon in der Erstausgabe 1620

duzieren und mit ihm umgehen: Unterschiedliche Dimensionen - dies sind eine praktisch-instrumentelle (Nutzung, Arbeit), die Dimension des aktiven Spiels (Spiel, Sport, Erholung), die symbolische (Wahrnehmung, Bedeutung, Orientierung), die ökonomische (Wirtschaft, Markt, Nachfrage) sowie die gesellschaftliche Dimension (Interaktion, Kontakt, Kommunikation) - werden in den Experimenten in unterschiedlichem Maße angesprochen. Damit verändern sie nicht nur materiell-gestaltend den Raum, sondern auch durch Handeln und Aktion (vgl. Löw 2001). Sie sind räumlich und sozial ausgerichtet.

Antworten auf Leitfrage 3/Themengruppe 5:

Fähigkeiten und Qualitäten experimentellen Handelns

Entdeckerlust, Lernbereitschaft und vorurteilsfreie Blicke

Es ist deutlich geworden, dass Entwerfer und Planer von Experimenten ein neues „Handwerkszeug“ erlernen und anwenden müssen. Die Suche nach Antworten auf Fragen und die Komplexität des realen Raums erfordern besondere Fähigkeiten. Neben den „hard skills“, dem fachlich-handwerklichen Wissen um Raumgestaltung, die Technik des Entwerfens und Bauens sowie dem kognitiv-theoretischen Wissen als Voraussetzung – dazu gehören die Fähigkeit zur Problemfindung und –lösung und Vorstellungsfähigkeit - sind auch die so genannten „soft skills“ - dazu gehört Kreativität, sozial-kommunikative Kompetenz, im Team arbeiten, Verantwortung und Kooperation - von hoher Bedeutung.

Der Experimentalentwerfer muss Improvisieren können, Neugierde und Lernbereitschaft, aber auch Skepsis (vgl. Schöne 1982: 90) mitbringen und es wagen, das Ungewöhnliche zu denken (vgl. Lichtenberg 1983; Schöne 1982). Dazu kommt „die Entdeckerlust, eine Freude am Erkennen, Umdeuten und Verändern“ (Brucker in Thalia Theater Halle 2004: 98). Es erfordert eine experimentelle Haltung an sich und damit die grundsätzliche Bereitschaft, sich auf neue Situationen einzulassen und das Provisorische und Unfertige zu akzeptieren. Die Fähigkeiten, die mit dem Experimentieren verbunden sind, sind im Großen und Ganzen positiv besetzt und bilden somit ein Gegenbild zu Unsicherheit, Unvorhersagbarkeit und Risiko.

Das direkte Arbeiten im realen Raum und mit den Menschen vor Ort erfordert darüber hinaus ein Einlassen auf die vorgefundenen Gegebenheiten und Menschen. Der Experimentalentwerfer agiert wie auf einem Basar (vgl. Kaspori 2003): inmitten der Gesellschaft, im scheinbar unzusammenhängenden, aber dennoch funktionierenden Netz von Beziehungen, deren selbstorganisierende Kräfte und Qualitäten er sich zu Nutze macht. Dazu ist es notwendig, ein Gespür für einen unbekanntem Ort zu entwickeln und seine Problemstellen und Qualitäten herauszuarbeiten (s. u.a. Work in Progress/ Kawamata). Das verlangt einen vorurteilsfreien und unvoreingenommenen Blick auf die Dinge und Bereitschaft, „im Gleichen etwas Anderes zu erkennen. Unbeachtete Seiten und Eigenschaften der Gegenstände müssen wahrgenommen werden“ (Brucker in Thalia Theater Halle 2004: 98). Dies wiederum setzt einen „sensiblen, wenn auch unscheinbaren Respekt vor dem So-Sein der Dinge, auch der hässlichen und verbauten“ (Muschg 2000: 10) voraus. Gefragt ist also die Bereitschaft zur „Basisarbeit“ (Letzel & Freivogel 2003: 36): Dazu gehört, sich um diejenigen Menschen und deren Bedürf-



Abb.7.16: Baustellen sind Experimentierräume, die Entdeckerlust fördern

nisse zu kümmern, mit denen man sonst nie zu tun hat sowie Vertrauen in die Nutzer von Raum, dass diese die raumgestaltende Idee der Experimente entwerfend weiterspinnen.

Zusammenfassend erfordert experimentelles Entwerfen und Handeln folgende Fähigkeiten von denjenigen, die Experimente im öffentlichen Raum entwerfen:

- eine positiv vorausschauende, optimistische Grundeinstellung
- Neugier und Freude am Neuen
- Abenteuerlust, Entdeckergeist und Findigkeit
- Mut und sich Einlassen mögen: Bereitschaft zum Risiko und Wagnis
- Lernbereitschaft
- Überraschungsoffenheit
- eine skeptische Offenheit
- die Kunst der Improvisation und des „Parlando“
- Spontaneität und Erfindungsgabe
- pragmatisches Handeln
- eine Fähigkeit zum Dialog und zur Kommunikation
- „transdisziplinäre Handlungsfähigkeit“ (von Seggern 2004c: 7)
- Einfühlungsvermögen in den Nutzer von Raum
- querköpfiges Fragenstellen, auch nach scheinbar Unmöglichem
- die Fähigkeit, gleichzeitig zu Handeln und zu Erkennen
- einen vorurteilsfreien und unvoreingenommenen Blick
- die Bereitschaft zum Denken und Entwerfen/Planen von Prozessen
- eine „menschenfreundliche“ Grundhaltung, die den Menschen/Laien und sein Wissen als (Gestaltungs)Potenzial anerkennt und Kontrolle an ihn abgibt
- gute Auffassungs- und Kombinationsgabe
- ein umfangreiches Verstehen und Verstehen fördern dessen, was war, ist und sein wird
- und damit gekoppelt eine Offenheit gegenüber dem potenziellen nächsten Schritt

Die neue Rolle des Planers/Entwerfers

Der Architekt und Planer von Experimenten im Planungsprozess füllt eine neue Rolle aus. Er ist Forscher, Entwerfer und Praktiker in einer Person. Es findet eine Verwebung von Forschung und Planungspraxis, Ingenieur und Bricoleur, Professionellem und Laientum statt. In dieser Kombination wird der Planer zum „forschenden Entwerfer/Planer“ bzw. zum „entwerfenden/planenden Forscher“. Er fungiert darüber hinaus als Koordinator, Vermittler, Kommunikator; er setzt Impulse und knüpft Kontakte. Er ist „im besten Sinne ‚ermöglicher‘“ (Oswald 2000), der nichts festlegt, sondern neue Möglichkeiten schafft. Er muss kommunikativ und methodisch in der Lage sein, improvisierend mit Zeit, Material- und Finanzknappheit umgehen zu können. Er übernimmt Handlungsweisen aus der Kunst, die ihn zum „darstellenden Architekten“ (Foerster-Baldenius in transformers 2004) machen; dieser versucht, „beides in einem zu machen. [...] Das Ergebnis [...] ist kein Bühnenbild, sondern Architektur als Teil einer neuen Welt“ (ebd.).

In den meisten der dargestellten Projekte agiert der Entwerfer/Planer als jemand, der sich im Projekt zurücknimmt und trotzdem mit einer angemessenen



Abb.7.17: Kawamata: Forscher, Entwerfer und Praktiker in einer Person

Bestimmtheit Dinge vorantreibt und lenkt. Er ist Moderator und Strippenzieher, verfügt also über den Überblick. Gleichzeitig taucht er auch mitten in das Geschehen ein, als Experimentator ist er Teil des Experiments: Er lebt und arbeitet vor Ort, tritt in engen Kontakt mit der Bevölkerung, taucht damit ins wirkliche Leben ein und macht sich dort „die Finger schmutzig“.

7.2 Ein zusammenfassender Ausblick

Unter dem Motto „Die Deutschen kommen!“ – veranstaltete die österreichische Initiative „Architektur in progress“ vom 10. bis 12. Mai 2007 in Wien Aktionen, Installationen und ein Symposium mit folgendem Hintergrund: „Vom architektonischen Mainstream weitgehend unbeachtet, wächst seit einigen Jahren in unserem Nachbarland eine Architekturszene heran, die in wirtschaftlich schwierigen Zeiten mit mutigen Statements die Flucht nach vorne antritt. Eine Generation international orientierter Architekturschaffender erkennt die spezifischen Gegebenheiten in Deutschland als Chance, grundsätzliche Fragen neu zu stellen um damit ein Umfeld zu schaffen, in dem Innovation stattfinden kann und Beschränkungen in Möglichkeiten verwandelt werden. Vier deutsche Architekturteams sind eingeladenen, über ihre Arbeit zu erzählen und, jeweils in Kooperation mit einem österreichischen Partnerbüro, im öffentlichen Raum aktiv zu werden“ (Architektur in progress in BauNetz 2007). Zu den eingeladenen Architekturteams gehören „raumlabor_berlin“ und „complizen“ aus Halle, die für das Hotel Neustadt eine Skaterbar entwickelt und gebaut haben (s. Hotel Neustadt in Kap. 5.4). Ein BauNetz-User kommentierte diese Meldung wie folgt: „reicht es schon, eine quaterpipe zusammenzuzimmern, um an einer internationalen ausstellung unser land zu vertreten? was müssen da nur die österreicher von uns denken? na, wenigstens bekommen wir noch 3 ansässige büros für die installationen an die seite, vielleicht können wir es dann einigermassen vertuschen...“ (in ebd.). Nach Meinung dieser Person widerspricht das experimentelle Vorgehen dieser Architekturteams gänzlich einer vorzeigbaren Architektur, wenn man sie überhaupt als solche bezeichnen mag.

Neues Navigationssystem: Von Tankern und Lotsenbooten

Genau dies wagt die vorliegende Arbeit: Experimente sind Teil von Planung, somit ganz normale Landschaftsarchitektur, Architektur und Stadtplanung, und keine, für die man sich schämen muss. Die Arbeit hat gezeigt, dass eine grundsätzlich experimentelle Haltung und Herangehensweise in der Planung und Gestaltung von Raum Handlungswerkzeuge zum Umgang mit Unvorhersagbarkeit und Unbestimmtheit bereitstellt. Dabei wird der Landschaftsarchitektur ein besonderes Potenzial und Handlungsfähigkeit zugeschrieben, um mit ihnen umzugehen (vgl. u.a. Corner 2003; Maas 1998: 346; Prominski 2004). Die Arbeit hat an konkreten Beispielen auch vorgeführt, wie Experimente als Teil von Gestaltungsprozessen in ein praktisches Planungshandeln eingebunden sein können und wie mit relativ einfachen Mitteln positive Veränderungen der Raum-Nutzungs-Situationen möglich sind. Die Experimente illustrieren, dass sich bisherige Regelungsabläufe verschieben und behördliche Planungsstrukturen aufgebrochen werden: Experimente ermöglichen kurze Wege, ein unbürokratisches Vorgehen und Kooperationen mit unterschiedlichen Partnern. Mit dem Aufbrechen alter Planungs- und Denkweisen verändert sich Planung insgesamt, auch die konventionelle Planung wird experimenteller. Im Extrem führt dies zur Experimentalisierung des Lebens.

Mit Experimenten als Teil von Planung soll nicht das bestehende Planungsverständnis grundsätzlich in Frage gestellt werden. Es gibt also kein „Entweder-oder“ sondern ein „Sowohl-als-auch“. Sie sind Ergänzung zu den bekannten Instrumenten eines „planvollen“ Vorgehens. Durch die Erprobung von Ideen für die Zukunft fungieren die Experimente als Wegbereiter oder Vorreiter. Sie bieten – neben anderen temporären Nutzungen - eine Möglichkeit, auf die aktuellen, unsicheren Rahmenbedingungen flexibel zu reagieren. Ein „Sowohl-als-auch“ ermöglicht, dass objektivierendes (konventionelle Planung) mit subjektivierendem Handeln (experimentelle Planung) verbunden und situations- und anforderungsbezogen entwickelt und genutzt werden kann (vgl. Böhle 2003: 169).

Experimente als Teil von Planung umschreiben ein neues planerisches *Navigationssystem*. In diesem System werden unterschiedliche Schiffe - Tanker und Lotsenboote - mit verschiedenen Schiffsbewegungen und Beweglichkeiten auf die Reise geschickt. Experimente als Lotsenboote agieren neben den Tankern, konventioneller Planung. Während Tanker schwerfällig sind - der einmal eingeschlagene Kurs ist schwer in eine andere Richtung zu lenken – sind Experimente wendiger. Wie die Lotsenboote in der Schifffahrt nicht die Tanker ersetzen wollen und können, so will auch eine experimentelle Planung nicht bestehende, bekannte und bewährte Instrumentarien ad acta legen. Als „Kundschafter“ erkunden Experimente unsicheres Terrain. In kleinen Schritten, durch testende, temporäre Versuche, formulieren sie Ideen für die Zukunft. Mit Hilfe dieser „Vorhut“ können Visionen in Form von Szenarien entwickelt werden, sodass flexible Zukunftsbilder entstehen können (= „bewegliche Planung“). Experimente haben den Vorteil einer Welt auf Probe, die reversibel ist und Irrtümer erlaubt. Als Pioniere sind sie Wegbereiter und Vorkämpfer für etwas Neues. Sie untersuchen Grenzbereiche, in denen die Mittel konventioneller Planung nicht funktionieren und versuchen, Antworten auf offene Fragen zu finden: Kawamata hat seine Installationen in die wunden Problemstellen von Zug gelegt und gleichzeitig Lösungen aufgezeigt. Das *Hotel Neustadt* hat gezeigt, wie man mit Schrumpfung kreativ umgehen kann. Planerische Experimente bauen damit eine Brücke zwischen theoretischen und entwurflichen Spekulationen und der Festschreibung und Unumstößlichkeit eines in die Tat umgesetzten, dauerhaften und irreversiblen Projekts. Auch diese „entschleunigten“, „verlangsamten“ Orte braucht eine Stadt und eine Landschaft neben ihrer Fähigkeit, sich auf Veränderungen schnell einzurichten. Die Parallelität dieser beiden Welten macht seinen besonderen Reiz aus.

Verschiedene Typen von Lotsenbooten

Es sind zwei unterschiedliche Typen von Lotsenbooten denkbar, eine schnelle und eine etwas trägere Variante: 1. Experimentelle, temporäre Interventionen als „Kundschafter“ für langfristige Projekte, 2. Längerfristige Experimente im Sinne von „Realexperimenten“, in denen rekursives Lernen konsequent praktiziert wird und parallel zu diesem Lernprozess eine Umgestaltung und Anpassung stattfindet, d.h. neues Wissen direkt in die fortlaufende Planung einfließt (iterativer Prozess). Es liegt allerdings nahe, weniger große Experimente zu machen, da deren Auswirkungen erst nach vielen Jahren deutlich werden. In besonderen Fällen könnten einzelne Lotsenboote zu Tankern werden. Dies könnte z. B. bei *Work in Progress* von Kawamata passieren: Die hölzernen Installationen bestehen nun schon seit über zehn Jahren und sind

zu einem festen Bestandteil Zugs geworden.

Wie genau funktionieren diese Lotsenboote? Ein Beispiel aus Kapitel 6: Der Raschplatz in Hannover ist ein schwieriger Raum, auf den bisher noch keine Planung adäquate Antworten gefunden hat. Das durchgeführte Experiment war ein erstes Lotsenboot, dem weitere Experimente folgen könnten, um den Raum genauer kennenzulernen und Ideen für die Zukunft zu finden. Vielleicht ist es auch ein Raum, der nur durch derartige temporäre Aktionen auf Dauer funktionieren kann, denn: „Ein urbaner Ort [bedarf] der Intervention und Irritation, um seine Potenziale erlebbar zu machen. Ein Platz ist mit seiner Gestaltung nie fertig, sondern befindet sich in einem kontinuierlichen Entwicklungsprozess, der über Aktionen, Events, Umgestaltungen und Installationen sowie ähnliche Widerstände gesteuert und herausgefordert werden kann“ (von Seggern & Havemann 2004: 95).

Experimente als Lotsenboote ermöglichen auch das Innehalten, was vielleicht gerade in unsicheren Zeiten, wenn man noch nicht weiß, wie man auf Veränderungen reagieren soll, eine wichtige Eigenschaft ist. Diese Phase ermöglicht, die bestehende Situation genau kennenzulernen und gleichzeitig Perspektiven für die Zukunft testen zu können: „In dieser Situation der Unbestimmtheit ist zuerst einmal ein kreativer Umgang mit nicht auflösbaren Widersprüchen gefordert: Die Entwicklung ist zwar unbestimmt, verlangt wird jedoch perspektivisches Handeln, so als ob es ein Ziel gebe“ (Sieverts 1999: 185).



Abb.7.18-19: Längerfristige Experimente könnten so konzipiert sein wie der Hoge Weide Park in Utrecht von Karres en Brands: Aushubmaterial bildet das Rahmengerüst für den neuen Park. Der Entwurf wird sukzessive entsprechend den Freiraumnutzungen der Anwohner auf der Baustelle weiterentwickelt.



Experimentelle Szenarios

Experimente scheinen eine Möglichkeit zu sein, Widersprüchen mit einem „maximalen Maß an Offenheit“ (ebd.) zu begegnen und handelnd Perspektiven aufzuzeigen, die in experimentellen Szenarios wie sie für die in Kapitel 6 diskutierten Experimente formuliert wurden dargestellt werden können. Die Szenarios formulieren raumbezogene Visionen, in denen der gesamte Raum reflektiert und mit einbezogen wird. Experimentell sind sie, da sie in *offenen Zukunfts-Geschichten* zukünftige räumliche Veränderungen, neue Fragestellungen an den Raum und zeitlich befristete, testende Interventionen mitdenken. Die Szenarios bilden einen Leitfaden, der im Sinne eines rekursiven Lernprozesses den sich verändernden Bedingungen experimentell stän-

dig angepasst werden muss. Das Szenario verfolgt ein Ziel, bleibt aber gleichzeitig maximal offen für Überraschungen, Irrtümer, neue Erkenntnisse und Rahmenbedingungen. In diesem Sinne kann man bei Szenarien von „Transformationssimulationen“ (Sieverts 1999: 186) sprechen. Diese werden durch Erfahrungen und neues Wissen, welches durch raumgestaltende Experimente erzeugt wird, gespeist. Durch sie können komplexe zukünftige Raumbilder entwickelt werden. Mit Unsicherheit lässt sich also produktiv arbeiten und damit kann es der Stadt nur gut tun, „wenn man ihr immer wieder zeigt, was mit ihr möglich ist“ (Foerster-Baldenius in Gliemann 2004b).

Experimente in der Planungspraxis

„Die Ironie dieser Situation ist es, dass die Probleme auf der Hochebene relativ unbedeutend für die Menschen oder die Gesellschaft sind, wie groß auch immer ihre technische Bedeutung sein mag, während im Sumpf die Probleme von größtem menschlichen Interesse liegen. Der Praktiker muss wählen. Soll er auf der Hochebene bleiben, wo er relativ unbedeutende Probleme gemäß den vorherrschenden, wissenschaftlich strengen Standards lösen kann, oder soll er in den Sumpf der bedeutenden Probleme und weniger strengen Untersuchungen hinabsteigen?“ (Schön in Prominski 2004: 99f.).

Was kann man der Praxis noch raten, außer sich zwischen Hochebene und Sumpf entscheiden zu müssen? Sie sollte zunächst „Prozessdenken“ fördern und Planung für „Lernprozesse“ öffnen (z.B. mit Hilfe von Experimenten und experimentellen Szenarios). Hilfreich ist auch, wissenschaftliches mit künstlerischem und lebensweltlichem Wissen zu verzahnen. Lücken und Bruchstellen in der Stadt sollten als Chance und positives Innehalten begriffen werden. Nötig ist dafür, die verschiedenen „Zeitfenster“ von städtischen Bestandteilen genau zu beobachten: Wann sind zum Beispiel „Reparaturen“ in den bestehenden öffentlichen Räumen fällig? Wann geben diese „Zeitfenster“ Raum frei für Intervention (z.B. kurz bevor ein Ort umgebaut wird)?

Es können kulturelle Ereignisse in der Stadt genutzt werden, um gleichzeitig Fragen zu stellen. Experimente könnten im Zuge von Aktionen, die sowieso in der Stadt veranstaltet werden, gekoppelt durchgeführt werden, so dass keine zusätzlichen Kosten entstehen. Aus diesen Ansätzen erschließt sich für interdisziplinäres Arbeiten ein weites Feld. Damit können Gelder und Nutzen gebündelt werden. Auch hier ist interdisziplinäres Denken und Handeln gefragt.

Experimente in der Ausbildung

Das Experimentieren bietet nicht nur im praktischen Planungsalltag neue Wege. Es sollte auch in der universitären Ausbildung der Studierenden größere Bedeutung finden. Bisher hatten die Studierenden wenig Möglichkeiten, praktische Erfahrung durch selber durchgeführte Projekte bereits während des Studiums zu sammeln. Mit den in Zeit, Material, Kosten und Dauer überschaubaren Experimenten wäre dies möglich. Experimente als Teil von Planung erweitern das praktische Handwerkszeug von Zeichnen, Modellieren und spielerischen „Landart-Projekten“. Mit den Experimenten erlernen Studentinnen und Studenten unterschiedlichste Fähigkeiten parallel: forschen, beobachten, verstehen, entwerfen. Durch das Einbeziehen von Experimenten in die Lehre können sie bereits in der Ausbildung konkrete Erfah-

rung im Maßstab 1:1 sammeln. Damit werden ihre Fähigkeiten in Entwurf, Konstruktions- und Ausführungsplanung sowie in der Bauausführung gestärkt. Die Ergänzung eines „Entwurf-basierten-Lernens“ der Studierenden hin zu einem „Vor-Ort-und-im-Raum-basierten-Lernen“, indem reflektiertes Lernen durch Aktion möglich ist, würde durch planerische Experimente eine Aufwertung erfahren. Experimentelles Planen fördert die Lust an *Gedankenspielen* und *spekulativem Denken*, sie fordern zum Selbstdenken auf.

Mutige Querköpfe

Experimentieren bedeutet, sich dem wirklichen Leben auszusetzen und bestehende Strukturen zu hinterfragen. Um alte Paradigmen zu überwinden, sind mutige und unabhängige Querköpfe nötig: Um „ergebnisoffen, revidierbar, kritikfähig zu bleiben, sollte Wissenschaft das Experiment, gewissermaßen den Fehler im System fördern, in die Ordnung bereits die Laufmasche einweben, immer wieder erneuern. Spannend ist Wissenschaft gerade an den Bruchstellen, die ‚bold individuals‘ [Thomas S. Kuhn; D.K.-K.] herausfordern. Studierenden bereits früh ein Gespür für solche Risse zu geben müsste Ziel eines guten Lehrbetriebes sein, setzt jedoch akademische Lehrer voraus, die solche Fissuren bereits spüren. Einstweilen sollte die akademische Ordnung dem Experiment, sich immer neu in Frage zu stellen, nicht im Wege stehen“ (Oheim 2006: 18). Dies erhofft sich Martin Oheim, Physiker und Mathematiker für die Wissenschaft. Und dies ist auch für die raumgestaltenden Disziplinen wünschenswert. Neben dem querköpfigen Denken bedarf es einer großen Vertrautheit mit dem Untersuchungsgegenstand. Im Sinne des großen Stadtforschers der Chicagoer Schule Robert Ezra Park ist hier nur eins nötig: „Meine Herren, machen sie sich ihren Hosenboden mit *echter* Forschung schmutzig“ (Park in Lindner 2004: 142; kursiv im Original).

Anhang

Anmerkungen zu Kapitel 1:

1 Die Erkenntnis von Dynamik, Komplexität und unvorhersehbaren Prozessen in der realen Welt wird nicht erst in den letzten Jahren thematisiert und versucht, damit planerisch umzugehen (vgl. u.a. IBA-Projekte). Neben vielen anderen deutet aktuell James Corner darauf hin (vgl. Corner 2006: 28).

Anmerkungen zu Kapitel 2:

1 Zitiert in Hon, Giora, 2003: *The Idols of Experiment*. In: Radder, Hans (Hrsg.), 2003: *The Philosophy of Scientific Experimentation*, Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, S. 174.

2 Der hohe Wert des Kontemplativen beruhte hier auf der platonisch-aristotelischen Idee des der Theorie verpflichteten Lebens. Arendt schreibt: „Das absolute Primat der Kontemplation vor jeglicher Tätigkeit ruhte letztlich auf der Überzeugung, daß kein Gebilde von Menschenhand es je an Schönheit und Wahrheit mit dem Natürlichen und dem Kosmischen aufnehmen könne, das ohne Einmischung oder der Hilfe der Menschen zu bedürfen, unvergänglich und unveränderlich in sich selbst schwingt von Ewigkeit zu Ewigkeit“ (Arendt 2002: 25f.).

3 Der amerikanische Philosoph John Dewey (1859-1952) konstatierte als einer der Ersten, dass „die technische Industrialisierung und das wissenschaftliche Experimentieren in einem inneren Zusammenhang stehen. In seiner Philosophie nimmt die Integration von Erkennen und Handeln eine für die Modernisierungsdynamik der Gesellschaft charakteristische Verkopplung an: Die wissenschaftliche Weltbeschreibung wird zu einer versuchsweisen Prognose zukünftiger Handlungsfolgen und die Technisierung der Lebenswelt sucht nach der Gewährleistung von Handlungssicherheit durch verlässliche Konstruktionen. Die experimentelle Methode ist für Dewey die ‚authentischste Art‘ (1998: 141), das ‚Gesicht der Welt‘ (ebd.: 140) zu verwandeln“ (Groß et al. 2005: 34).

4 Gedankenexperimente sind Experimente, die nicht wirklich ausgeführt werden, sondern zur Klärung eines Sachverhaltes dienen. Zuweilen kann das Gedankenexperiment später in einem realen Experiment überprüft werden. 1604 belegte Galilei mit einem Gedankenexperiment, dass die Fallgeschwindigkeit eines Gegenstandes nicht von dessen Masse abhängt, also ein schwerer Stein nicht schneller fällt als ein leichter (vgl. Schneider 2004: 16). Berühmt sind Albert Einsteins Gedankenexperimente, in denen er in einem analytischen Denkprozess komplizierte Lösungswege durchrechnete. Diese Gedankengänge führten ihn schließlich zur Entdeckung der Relativitätstheorie (vgl. Chotjewitz 2004).

5 Nur wenig später als Bacon „verkündete René Descartes (1596-1650) in einer Passage im Schlussabschnitt seines *Diskurses über die Methode*, dass die Menschen sich zu Herren und Meistern der Natur aufschwingen könnten, wenn sie seiner Anleitung zum ‚Gebrauch der Vernunft und zur Suche der Wahrheit in den Wissenschaften‘ (so der weitere Titel des Diskurses) Folge leisteten (Descartes 1969). Es schien, als sei mit der experimentellen Methode ein Königsweg für die gemeinsame große Erneuerung der Wissenschaft und der Gesellschaft gefunden worden“ (Groß et al. 2005: 28). Im 17. Jahrhundert entstand also „das erste Modell eines ‚Gesellschaftsvertrags‘ zwischen dem experimentellen Erkenntniswerb und gesellschaftlicher Modernisierung“ (ebd.: 36). Während Bacon die einzelnen Experimente als Laborexperimente auf Distanz zur Gesellschaft hielt, sind Groß et al. der Meinung, dass „bereits das Sich-einlassen auf den Modus des Experimentierens die soziale und individuelle Wirklichkeit verändert“ (ebd.: 41). Anders als bei Bacon wurde in der Folgezeit von anderen die Wirklichkeit verändernde Bedeutung des Experimentierens nicht ignoriert. Dazu gehören u.a. Romane und Dramen von Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) wie z.B. „Die Wahlverwandtschaften“ und „Dr. Faustus“, der, anders als der baconische Mann der Wissenschaften, ein experimenteller Wahrheitsucher war. Faust führte nicht nur Experimente durch, sondern lebte ein experimentelles Leben. Goethe reflektierte die Natur als ein zusammenhängendes Feld, welches auch die Eigenschaften des Beobachters berücksichtigte. (vgl. ebd.: 41ff.).

6 Das von der Volkswagen Stiftung geförderte Projekt (seit 2001), unter Leitung von Prof. Dr. Hans-Jörg Rheinberger, wird in Kooperation mit dem Hermann von Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik an der Humboldt-Universität Berlin, der Medienfakultät der Bauhaus-Universität in Weimar sowie dem Programm für Wissenschaftsgeschichte und –philosophie an der Stanford University in Kalifornien durchgeführt. Das Projekt ist interdisziplinär und international angelegt. Beteiligt sind u.a. Historiker, Literaturwissenschaftler, Philosophen, Kunsthistoriker und Medientheoretiker. Gemeinsamer Ansatzpunkt aller Teilprojekte ist die „materielle Kultur“ der bei der Experimentalisierung verwendeten Instrumente, Gebäude und Techniken. Neben Literatur bilden folglich vor allem Archiv- und Sammlungsbestände wie Werkzeuge und Versuchsobjekte die Basis für die Untersuchungen. „Der Begriff der ‚Experimentalisierung‘ meint dabei die Einführung und Verbreitung experimenteller Verfahren in Wissenschaft und Kunst nicht nur im Sinne von ‚Verwissenschaftlichung‘ oder ‚Mechanisierung‘, sondern als einen Prozess, in dessen Verlauf Neuland erschlossen wird, der sowohl technische und wissenschaftliche als auch künstlerische Aspekte umfasst“ (Volkswagen-Stiftung 2003).

7 Diese Ambivalenz des Experiments wird auch in zwei Zitaten deutlich, die bei Sayer zu finden sind. Der Physiker Lord Kelvin vertritt die Meinung: „When you cannot measure it, when you cannot express it in numbers, your knowledge is of a meagre and unsatisfactory kind“ (Kelvin in Sayer 1984: 158). Dem setzt Jacob Viner entgegen: „When you can measure it, when you can express it in numbers, your knowledge is still of meagre and unsatisfactory kind“ (Viner in ebd.).

8 In englischsprachiger Literatur findet man auch die Unterscheidung zwischen *correlational research* und *experimental research* (vgl. Field & Hole 2003: 10). Sie unterscheiden sich dadurch, dass experimentelle Forschung die direkte Manipulation von Variablen beinhaltet während *correlational research* das beobachtet, was natürlich und normalerweise in der Welt ohne bewussten Eingriff abläuft. Hier wird das Geschehen und die Erhebungsdaten nicht beeinflusst. Da kausale Verbindungen von Variablen oft nicht mit der reinen Beobachtung des Status Quo und natürlicher Prozesse beantwortet

werden können (z.B. Verursacht Rauchen Krebs?) werden mit Experimenten direkte Bezüge hergeleitet.

9 Bei einer Kausalbeziehung sind zwei oder mehrere Variablen kausal verbunden, wenn sie in einem nicht umkehrbaren Zusammenhang stehen. X (unabhängige Variable, die vom Experimentator aktiv verändert wird) erzeugt Y (abhängige Variable, die vorhergesagt werden soll), aber nicht umgekehrt. In den empirischen Wissenschaften sind zwei kausalanalytische Methoden gebräuchlich: die „generalisierende“ oder „reine Induktion“, die auf dem Prinzip des Vergleichens und Anwendens von Fakten beruht sowie die „exakte Induktion“, mit dem prüfenden Experiment als Grundlage. Als „Induktion“ wird eine wissenschaftliche Methode beschrieben, die vom besonderen Einzelfall auf das Allgemeine, Gesetzmäßige schließt. Demgegenüber steht die „Deduktion“, in dem das Besondere und Einzelne vom Allgemeinen abgeleitet wird (vgl. Duden 1982).

„Um eine Kausalbeziehung festzustellen, muß der Forscher die unabhängige Variable manipulieren, etwa indem er sie in die untersuchte Situation einführt und beobachtet, ob eine bestimmte Wirkung auftritt. Gleichzeitig muß durch Kontrolle der übrigen in der Situation wirkenden Faktoren sichergestellt sein, dass die beobachtete Wirkung tatsächlich von der manipulierten unabhängigen Variablen erzeugt wurde“ (Mayntz, Holm & Hübner 1972: 182). Um die Kausalbeziehungen genau beschreiben und auswerten zu können, müssen die Ausgangssituation und die durch die Einführung eines Ursachefaktors veränderte Situation unterschieden werden können. Dazu müssen im Idealfall die Kriterien bzw. Bedingungen der Identifizierung, Isolierung (Kontrolle), Hypothesengenerierung, die eine Kausalbeziehung enthält, Manipulation, Variierbarkeit und Wiederholbarkeit erfüllt sein (vgl. auch Atteslander 1993: 204; Hartfiel 1972: 169).

10 Aus den beschriebenen Bedenken und Problemen mit Experimenten in der Sozialforschung wurde teilweise gefolgert, dass es gar nicht existieren könnte, das präzise Modell naturwissenschaftlicher Experimente also nur eingeschränkt übertragbar ist. Der französische Soziologe Emile Durkheim (1858-1917) unterstellt dem Experiment, Ereignisse „künstlich nach Gutdünken des Beobachters“ hervorzurufen, weshalb er eine „vergleichende Methode“ für die Soziologie geeigneter hält (Durkheim in Pagès 1974: 286). Verschwiegen werden soll an dieser Stelle nicht, dass es auch in den Naturwissenschaften eine differenzierte und kritische Auseinandersetzung der experimentellen Methode gibt (vgl. u.a. Knorr-Cetina 1984; Radder 2003).

11 Nach Atteslander beeinflussen alle Arten der Sozialforschung den Gegenstand der Untersuchung, tragen also Züge des Experimentierens. Seiner Ansicht nach ist es daher sinnvoll, „nur die Untersuchung als Experiment zu bezeichnen, bei welcher ein Höchstmaß an Kontrolle der sozialen Situation vorliegt“ (Atteslander 1993: 201).

12 Durchführung von Experimenten: Mit Experimenten sollen Antworten auf vorher formulierte Fragen und Hypothesen gefunden werden. In der empirischen Forschung gibt es ein logisches System der Vorgehensweise, welches in allen Disziplinen ähnlich abläuft. Für die empirische Sozialforschung gelten folgende neun Schritte auf: Zunächst wird in der Problemdarstellung Vorwissen aus Literatur und nach Bedarf aus Expertengesprächen oder Gruppendiskussionen zusammengetragen. In einem zweiten Schritt wird aus der Problemstellung die Forschungsfrage gestellt, die in einzelne Variable (Merkmale des Untersuchungsgegenstandes) geteilt wird, die dann überprüft werden sollen. In diesem Schritt werden auch Hypothesen formuliert, die durch die Forschungsergebnisse überprüft werden sollen. Entsprechend der Fragestellung und der definierten Variablenbereiche wird danach die adäquate Erhebungsmethode gewählt, aus der dann die Erhebungsinstrumente (z.B. Fragebogen oder Beobachtungsschema) entwickelt werden. In einem fünften Schritt werden in einem so genannten Pre-Test diese Instrumente getestet und nach Bedarf korrigiert oder modifiziert. Vor der endgültigen Erhebung wird die Erhebung geplant und Stichproben genommen (Stichprobenkonstruktion). Ziel ist es, eine Stichprobe festzulegen, die für die Gesamtheit der Untersuchungseinheiten repräsentativ ist. Im letzten Arbeitsschritt wird das erhobene Datenmaterial aufbereitet und ausgewertet (vgl. Schäfers 2000: 58ff.). Das logische Gerüst von Experimenten stellt die Versuchsplanung („experimental design“) dar. Zum wissenschaftlichen Experiment gehört die genaue Dokumentation der Ergebnisse, Voraussetzungen, Vorgänge und Erfahrungen, die eine technisch präzise Sprache voraussetzt. Gefordert sind hier Prägnanz, Eindeutigkeit, Verständlichkeit und Nachvollziehbarkeit. Bei der Auswertung der Ergebnisse muss beachtet werden, dass Forschung ein iterativer Prozess ist. Es könnte nötig sein, neue Fragen zu stellen und mit neuen Experimenten durchzuführen.

13 Anwendung findet das qualitative Experiment, wenn Strukturen im Gegenstandsbereich analysiert werden sollen, die nicht durch einfache Deskription aufgedeckt werden können. Mayring definiert das qualitative Experiment danach wie folgt: „Das qualitative Experiment versucht, durch einen kontrollierten, gegenstandsadäquaten Eingriff in den Untersuchungsbereich unter möglichst natürlichen Bedingungen Veränderungen hervorzubringen, die Rückschlüsse auf dessen Struktur zulassen“ (Mayring 1993: 41). Unterschiedliche Techniken von experimentellen Eingriffen hat Gerhard Kleining (1986) zusammengetragen. Er unterscheidet folgende Techniken: *Separation/ Segmentierung* (der Gegenstand wird untergliedert, unterteilt oder einzelne Teile werden abgetrennt), *Kombination* (Gegenstandsbereiche werden auf eine andere Weise neu zusammengesetzt), *Reduktion/ Abschwächung* (einzelne Teile oder Funktionen werden schrittweise vom Gegenstand entfernt oder abgeschwächt), *Adjektion/ Intensivierung* (das gegenteilige Vorgehen besteht darin, Teile oder Funktionen des Gegenstandes hinzuzufügen oder zu verstärken und die jeweiligen Veränderungen zu beobachten), *Substitution* (einzelne Teile des Gegenstandes werden ausgewechselt, durch neue ersetzt), *Transformation* (der ganze Gegenstand wird umgewandelt werden, wobei er jedoch noch – mehr oder weniger – Merkmale der alten Form enthält) (nach Kleining in ebd.: 42).

Qualitative und quantitativ-standardisierte Forschung haben sich parallel zu zwei eigenständigen Bereichen der empirischen Sozialforschung entwickelt. Beide Richtungen sprechen sich wechselseitig die wissenschaftliche Legitimation ab. Neben vielen anderen Differenzen zeichnet sich die qualitative gegenüber der quantitativen Forschung durch eine höhere Flexibilität und Anpassungsfähigkeit im Verlauf aus. Quantitative Forschung ist dagegen für ihre statistische Auswertung auf Standardisierung der Datenerhebung angewiesen. Qualitative Forschung kann „harte Daten“ durch „subjektive Sichtweisen“ (von Patienten z.B.) ergänzen (Flick et al. 2000: 25). „Qualitative Forschung ist immer dort zu empfehlen, wo es um die Erschließung eines bislang wenig erforschten Wirklichkeitsbereichs“ geht (ebd.).

14 In seinen Vorlesungen ließ er es regelmäßig blitzen und donnern; er füllte Ochsenblasen mit Gas und zündete es durch elektrische Funken an oder ließ bei Ausflügen vor die Tore Göttingens, wo er Universitätsprofessor war, Drachen steigen, um die Elektrizität der Atmosphäre zu demonstrieren. Seinen von Neugier geleiteten Eigenschaften verdankt er auch

die einzige große wissenschaftliche Entdeckung, die ihm gelang: „Als er eines Tages mit einem Elektrophor experimentiert, fällt Staub auf die Platte des Gerätes, und es zeigen sich merkwürdige Gebilde, [...]. Diese „Lichtenbergischen Figuren“ sind Spuren elektrostatischer Entladungen. Weil der Professor zu faul ist zu zeichnen, erfindet er eine Methode, sie auf Papier zu fixieren. Nach diesem Verfahren arbeiten heutzutage die modernen Trockenkopiergeräte“ (Albrecht & Mahn 1992: 16).

Bis heute hat sich das Interesse und die Neugier an spektakulären Experimenten nicht gemindert. Erst 2004 veröffentlichte der Wissenschaftsjournalist Reto U. Schneider sein „Buch der verrückten Experimente“, in dem er die kuriossten wissenschaftlichen Versuche ab dem Mittelalter bis zur Gegenwart zusammengetragen hat. Als „verrückt“ erklärte er Experimente z.B. wegen einer ungewöhnlichen Fragestellung (z.B.: Wie beeinflusst die Einnahme von Drogen das Erleben eines Gottesdienstes?), wegen einer seltsamen Methode (z.B.: Die Fernsteuerung eines Stiers in der Arena) oder wegen einer bizarren Erkenntnis (z.B.: In einem Prozent der Fälle kommt es beim Geschlechtsverkehr zum Austausch von Schamhaaren) (vgl. Schneider 2004: 11f.). Die Durchführung eines Experiments erscheint in wissenschaftlichen Publikationen oft geradlinig (Angefangen beim Studieren des relevanten Materials, über die Bildung einer Hypothese, dem Entwurf und der Durchführung des Experiments, welches in der Publikation meist ohne größere Probleme in die Tat umgesetzt wurde). Schneider hat festgestellt, dass dies in Wirklichkeit mit vielen Schwierigkeiten verbunden ist. So erforschte Charles Darwin seit 1837 über 40 Jahre lang das Leben der Regenwürmer. Indem er den Würmern auf dem Fagott, Klavier und der Flöte vorspielte und sie sogar anschrie, wollte er klären, ob die Würmer hören können. Seine Versuche führten ihn schlussendlich zu der Erkenntnis, dass diese keinen Gehörsinn haben (vgl. ebd.: 33).

15 Zur Definition von Wissen/Nichtwissen sollen hier folgende Zitate angeführt werden:

- „Während Technik eine effektive Konstruktion ist, also darauf zielt, Wirklichkeit aufzubauen, ist Wissen eine hypothetische Konstruktion in Gestalt von Weltmodellen (Theorien), deren Zweck es ist, Wirklichkeitsausschnitte zu beschreiben und zu erklären. Die Hypothesizität des Wissens verleiht dem darauf gestützten Handeln experimentellen Charakter. Denn es muss sich erst herausstellen, ob das jeweilige Weltmodell die relevanten Parameter umfasst“ (Bösch & Schulz-Schaeffer 2003: 16).

- Martin Heidenreich verweist auf die Definition von Wissen in Meyers Großes Taschenlexikon: „Alle Kenntnis im Rahmen alltäglicher Handlungs- und Sachzusammenhänge (Alltags-W.); im philosophischen Sinne die begründete und begründbare (rationale) Erkenntnis im Unterschied zur Vermutung und Meinung oder zum Glauben. Wissen kann primär durch zufällige Beobachtung, durch systematische (Experiment) oder deduzierende Erkenntnis gewonnen werden, sekundär durch lernende Aneignung von W.-Stoff (ÖWissenschaft)“ (Meyers Großes Taschenlexikon in Heidenreich 2003: 27). Heidenreich reflektiert: „Die im Zitat angesprochenen ‚alltäglichen Handlungs- und Sachzusammenhänge‘ verweisen auf die Kontextgebundenheit von Wissen. Als Wissen können daher ‚lernbereite‘ Deutungsschemata bezeichnet werden, die den natürlichen und sozialen Lebensbedingungen der Menschen einen Sinn geben und die ihr praktisches Verhalten regeln“ (Heidenreich 2003: 27). Allerdings verweist Heidenreich auch darauf, dass Wissen keine subjektive, beliebig konstruierbare Vorstellung ist, sondern sich auf Wirklichkeit bezieht, die unabhängig von unserem Denken existiert: „Wissen ist immer mit überprüfbareren Wahrheitsansprüchen verbunden; unterstellt wird eine ‚Wirklichkeit‘, über die intersubjektiv geteilte, überprüf- und falsifizierbare Aussagen getroffen werden können“ (ebd.). „Die oben vorgeschlagene Wissensdefinition impliziert deshalb eine Gratwanderung zwischen subjektivistischen und objektivistischen Positionen; sowohl die soziale Konstruktion als auch der Wahrheitsanspruch von Wissen sind ernst zu nehmen. Wissen ist weder eine objektive Widerspiegelung der Welt außerhalb des Beobachters noch ist es ein Ensemble letztendlich beliebiger kultureller Schemata“ (ebd.: 28).

- „Wenn man Nichtwissen ganz allgemein als ‚Abwesenheit von Wissen‘ (Walton 1996: 139) begreift und Wissen dabei nicht auf wahres Wissen einschränkt, dann wird die Differenz zum Irrtum als unwahrem Wissen deutlich. Irrtümer sind eine Form vorhandenen und für wahr gehaltenen Wissens, das handlungsmotivierend und handlungsleitend wirkt, auch wenn es ‚objektiv‘ falsch sein mag. Und Irrtümer lenken die Aufmerksamkeit auf bestimmte Zusammenhänge, wenngleich diese dann fehlerhaft interpretiert werden; im Fall von Nichtwissen werden sie hingegen überhaupt nicht wahrgenommen“ (Wehling 2003: 124; kursiv im Original).

16 Rupert Sheldrake kritisiert die Naturwissenschaft als „Monopol einer wissenschaftlichen Priesterschaft“, die „im Bann ihrer Konventionen und Paradigmen“ (Sheldrake 2006: 11) steht. In seinem Buch „Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen“ (Kuhn 1988) zeichnet Thomas S. Kuhn bereits in den 1960er Jahren eine Wissenschaft, in dem der Wissenschaftler die individualisierte Forschung verlässt und Teil einer größeren Gemeinschaft und Umwelt wird. Wissenschaft ist nach Kuhn nicht eine chronologische Anhäufung von Fakten, sondern ein dynamisches Gebilde. Um bestehende Paradigmen zu überwinden, sind, so Kuhn, „bold individuals“ (Kuhn in Oheim 2006: 17), mutige und unabhängige Querköpfe nötig.

17 Small zitiert in Groß et al. 2005: 61.

18 Die Kultur als Prozess von unten ist auch in der Arbeitsweise des Anthropologen Bronislaw Malinowski Anfang des 20. Jahrhunderts zu finden. Er war überzeugt, dass Anthropologen in das Alltagsleben der Menschen, die sie untersuchten, eintauchen sollten.

19 In dem von der Volkswagen Stiftung geförderten und am Institut für Wissenschafts- und Technikforschung der Universität Bielefeld bearbeiteten interdisziplinären Forschungsprojekt steht die experimentelle Handlungspraxis der Wissenschaft in der Wissensgesellschaft im Mittelpunkt. Die Bezeichnung „Realexperimente“ wurde von Wolfgang Krohn und anderen Mitgliedern am Institut für Wissenschafts- und Technikforschung in den 1980er Jahren entwickelt. Die englische Bezeichnung „real world experiments“ umfasst nicht nur Experimente, die im realen Untersuchungsraum durchgeführt werden, sondern auch solche, die an realen Untersuchungsgegenständen (z.B. Pflanzen) praktiziert werden (vgl. u.a. Universität Hohenheim 2005).

20 Die Autoren verneinen mögliche Einwände, dass Experimente außerhalb des naturwissenschaftlichen Labors eine grundsätzlich defizitäre Form des Laborexperiments darstellen würden. Dazu gehören Fragen wie z.B.: „Ist ein Experiment als geplante, nach expliziten Regeln durchgeführte Form der Erkenntnisgewinnung nicht erst durch die klare Abgrenzung von Prozessen außerhalb des Labors ein ‚reales‘ Experiment? Bietet die Welt außerhalb des Labors aufgrund ihrer schlecht kontrollierbaren Randbedingungen nicht ausgesprochen ungünstige Voraussetzungen für das Experimentieren? Sind Bemühungen, Experimente aus ihrem angestammten Kontext in der Wissenschaft herauszulösen, nicht von vornherein

zum Scheitern verurteilt?“ (Groß et al. 2005: 11). Beispiele wie die aus der Gentechnologie mit Freisetzungsversuchen von gentechnisch veränderten Pflanzen zeigen deutlich, dass „die moderne Forschung die Grenzen des naturwissenschaftlichen Labors überschritten und dadurch Risiken der Erkenntnisproduktion in die Gesellschaft verlagern muss“ (ebd.: 12). Die Autoren werfen in diesem Zusammenhang die Frage auf, wie man in diesem komplexen Kontext, der von Wissenslücken und Unsicherheiten geprägt ist, dennoch zum Handeln kommen kann.

21 Im 19. Jahrhundert, in dem verstärkt neue wissenschaftliche Erkenntnisse in die gesellschaftliche Modernisierung einfließen, stellte sich heraus, dass die Anwendung neuen Wissens immer wieder mit Überraschungen verbunden waren, „die Realexperimente zu unverzichtbaren Bestandteilen der Modernisierungsstrategien machten“ (Groß et al. 2005: 45). In Anlehnung an den Soziologen Donald T. Campbell (1916-1996), der seit den späten 1950er Jahren über die Möglichkeit nachdachte, die Logik des Labors auf die Gesellschaft auszuweiten, und an Campbells Konzept der Experimentalgesellschaft (vgl. ebd.: 73) beziehen sich Groß et al. auf die neuere Diskussionen um die Wissens- und Risikogesellschaft, die ein Bild der Gesellschaft als Labor entwerfen (sie führen als Referenz Beck 1988: 200-209; Krohn/Weyer 1989 und Pofel 2000 an). Dazu führen sie weiter aus: „In diesen Konzepten wird das Labor als neuartige Form von Innovation begriffen, in der wissenschaftliche Forschung in zunehmendem Maße die institutionellen Grenzen zwischen Wissenschaft und Gesellschaft aufhebt. Der Ausdruck ‚Wissensgesellschaft‘ spielt nicht nur auf die ständig zunehmende Verwendung von wissenschaftlichem Wissen an, sondern auch auf die Produktion und Rekombination von verschiedenen Arten von Wissen in neuen Konstellationen der Wissensarbeit“ (ebd.: 73).

In Bezug auf die Beispiele ökologischer Realexperimente, die die Autoren in ihrem Buch diskutieren, führen sie u.a. den wissenschaftlichen Beitrag zur Industrialisierung der Landwirtschaft an. Hier fand eine Einbettung der Experimente in die Natur statt. Erkenntnisse, die in diesem Bereich über die Sicherung der Ernten gegen Krankheitsbefall und Ertragssteigerung gewonnen wurden, konnten Grundlage für andere Bereiche der Industrialisierung und für die Versorgung der wachsenden Bevölkerung werden. Beigetragen hat zu dieser Entwicklung am auffälligsten die Chemie durch die Erfindung der Kunstdünger, die mit dem Namen Justus von Liebig (1803-1873) verbunden ist. Liebigs Auffassung war, dass nicht nur wenige Erscheinungen kausal miteinander verbunden sind, sondern zwischen allen Erscheinungen (Mineral-, Pflanzen-, Tierreich) ein Zusammenhang besteht, so dass keine für sich alleine stehen kann (vgl. Groß et al. 2005.: 46). Durch die Erkenntnis, dass alle organischen Stoffe im Labor analysiert und nachgebaut werden konnten, ergab sich bei Liebig eine Einstellung gegen die bis dahin vorherrschende realexperimentelle Tradition der landwirtschaftlichen Versuchsanstalten. Er lehnte das Erfahrungswissen der Praktiker ab. In ihnen wurden Versuche zur Ertragssteigerung ohne eine auf Experimentalanordnungen basierende moderne theoretische, chemische Fundierung durchgeführt. Ohne diese aber konnte Liebig nicht das sensible Verhältnis von Raubbau und Ertragssteigerung feststellen und zu einem dauerhaften Erfolg in der industriellen Landwirtschaft führen. Die Übertragung seiner Befunde aus den Laborexperimenten in die Realität (den Acker) durch Feldexperimente schlugen allerdings fehl. Zwischen theoretischen Annahmen und realexperimenteller Praxis tat sich also eine breite Kluft auf, die sich hier im Misserfolg ausdrückte (vgl. ebd.: 46ff.). „Liebigs Bekenntnis zu seinem Irrtum ist zwar keine Rücknahme seines Szientismus, bringt aber die ökologische Weltansicht der Zyklizität der Lebensprozesse zum Ausdruck. [...] Diese Experimente bewiesen, dass auch Liebig die Komplexität der Natur völlig unterschätzte. Seine szientistische Verblendung, in der er das Misslingen der Wissenschaft in ihrer Anwendung beinahe ausschloss, war bestraft worden. Aus rückblickender Perspektive zeigt sich an der Episode, wie eng die Verbindungen zwischen Theorie und Realexperiment dort ist, wo die Wissenschaft reif für Anwendungen wird. [...] Seit der Verwissenschaftlichung der Landwirtschaft in der Mitte des 19. Jahrhunderts wird der realexperimentelle Lernprozess weiter getrieben. Wie diese Episode lehrt, sind es häufig gerade die Überraschungen der Implementierung neuen Wissens, die den Umfang des Nichtwissens sichtbar machen“ (ebd.: 50f.).

22 Typologie des Experimentierens: Um die Frage zu illustrieren, was Realexperimente neben der erwähnten Verknüpfung von Erzeugung und Anwendung von Wissen im Feld ökologischer Gestaltungsprozesse kennzeichnet, haben die Autoren einen heuristischen Rahmen anhand realexperimenteller Merkmale entwickelt. Dieser Rahmen gliedert sich in ein vereinfachtes Vierfeldschema, in dem die Kennzeichen von Realexperimenten zusammengefasst sind. Groß et al. bezeichnen dieses Schema als „Typologie des Experimentierens“. Zwei Dimensionen bestimmen diese Typologie: „Die erste Dimension ergibt sich aus der Frage, ob entweder die Anwendung oder die Erzeugung von Wissen handlungsleitend ist. Eine zweite Dimension geht aus dem Grad der Kontrollierbarkeit bzw. der Rekonstruierbarkeit von Randbedingungen hervor. Durch diese beiden Dimensionen ergibt sich eine Einteilung in vier idealtypische Formen der Wissenserzeugung und der Wissensanwendung: Laborexperimente; Feldbeobachtungen oder ‚natürliche Experimente‘; ökologische Implementierung und technische Implementierungen“ (Groß et al. 2005: 16). Zwischen diesen vier genannten Idealtypen gibt es zahlreiche Übergänge. Realexperimente ordnen sie in der Mitte dieser vier Typen an, da sie alle Merkmale dieser Formen des Experimentierens verbinden.

Sowohl Laborexperimente als auch Feldbeobachtungen als klassische Forschungsstrategien haben das Ziel der Wissenserzeugung. Während sich bei Laborexperimenten Aussagen über die Beziehung isolierter Bedingungen nur bedingt machen lassen, ermöglichen Feldbeobachtungen (ohne kontrollierten Eingriff) komplexe und situationspezifische Beschreibungen. Die Autoren stellen jedoch fest, dass weder „bei Laborexperimenten noch bei Feldbeobachtungen versucht wird, kontrollierte und situationspezifische Randbedingungen systematisch aufeinander zu beziehen“ (ebd.: 17).

Bei der ökologischen Implementierung (Eingriff in ein offenes Umweltsystem) und technischen Implementierung (vorhandenes, bereits erprobtes Fachwissen wird angewendet, wobei kein neues Grundlagenwissen erworben werden soll) liegt das Interesse hingegen bei der Anwendung von Wissen. Unterscheiden tun sich diese beiden Implementierungen im Wissen über und in der Steuerung von Randbedingungen. Da technische Implementierungen in geschlossenen technischen Systemen (z.B. einer Fabrik) durchgeführt werden, sind in technischen Systemen Randbedingungen konstruiert und manipulierbar sowie kausales Wissen über einzelne Funktionszusammenhänge hoch. In ökologischen Systemen dagegen werden Randbedingungen überwiegend als gegeben hingenommen; kausales Wissen besteht nur punktuell (vgl. ebd.: 17f.).

23 *Montrose Point*: Auf der 4,5 Hektar großen künstlichen Halbinsel (Basis waren Abfall und Bauschutt) befand sich ein Flughafen bevor ab der Mitte der 1990er Jahre mit der Umgestaltung auf „realexperimentelle“ Weise begonnen wurde. Eingebettet war das Projekt in das Gesamtziel der Stadt Chicago, zur »greenest city in America« zu werden. Eine erste Gestaltung der Insel entstand 1938 durch den Landschaftsarchitekten Alfred Caldwell (1903-1998). Er plante eine naturrealistische Parkgestaltung, welche als „Prairie-Style“ (vgl. Groß et al. 2005: 120) bekannt wurde. Dabei sollte vor allem auf einheimische Pflanzen zurückgegriffen werden. In der Mitte der Halbinsel entstand ein Hügel mit Aussichtspunkt

und einer großen Wiese, die von Bäumen und Sträuchern umrahmt war. Vollständig ausgeführt werden konnte der Plan allerdings nie, da das Gelände nach dem Zweiten Weltkrieg an das Militär vermietet wurde. Erst um 1970 endete die militärische Nutzung. Das Gelände ging wieder in den Besitz der Stadt über und wurde bis in die 1990er Jahre in dem Zustand belassen, wie ihn das Militär hinterlassen hatte. In diesem Zeitraum entwickelte sich ein Interesse an einer Hecke aus Büschen auf der Insel, die wahrscheinlich vom Militär gepflanzt worden war und „magic hedge“ (ebd.: 121) betitelt wurde.

Konkretes Ziel vor Ort war es, mit der Umgestaltung der Insel von Beginn an unterschiedliche Laieninteressen in die Planung und die Implementierung mit einzubeziehen (vgl. ebd.: 119). Es sollte versucht werden, „die ästhetischen Vorstellungen und Naturvisionen der Interessenvertreter in die Ergebnisse der Vorabstudien der beteiligten Naturwissenschaftler zu integrieren“ (ebd.: 121). Im Laufe des Planungsprozesses kamen immer wieder neue Ideen und Pläne auf den Tisch, die diskutiert und teilweise wieder verworfen wurden. Ein erster Plan von 1997 bestand z.B. daraus, die Halbinsel zu einer Savanne, wie sie im 19. Jahrhundert in der Region existiert haben könnte, umzuwandeln. Man fand dann aber heraus, dass die Halbinsel mittlerweile zu einem wichtigen Rastplatz für Zugvögel geworden war. Man entdeckte durch genauere Beobachtungen von Vogelkundlern, dass sich die Zugvögel vor allem in der „magic hedge“ aufhielten.

Neben den Zugvögeln wurde die Halbinsel seit den 1970er Jahren vor allem von der hispanisch-amerikanischen Nachbarschaft als Ausflugsziel und der Strand und Küstenstreifen von Badenden, Anglern und Bootsbesitzern genutzt. Durch die verschiedenen Interessengruppen entstanden zunehmend Konflikte. Trotz der unterschiedlichsten Ansprüche und Sichtweisen sollte Montrose Point als nutzerfreundlicher Park gestaltet werden. Neben den Planern der Stadt und Mitgliedern der angrenzenden Stadtteile lud man Nutzer (u.a. Angler und Spaziergänger) der Halbinsel ein, am Entscheidungsprozess zur Parkgestaltung mitzuwirken. „Zur Diskussion standen auf der einen Seite drei verschiedene Entwürfe, welchen gemein war, sich möglichst nah an die ursprüngliche Caldwell-Planung [...] zu halten, sowie auf der anderen Seite die ‚magic hedge‘, die es zu erhalten und zu erweitern galt“ (ebd.: 124). Zur Entwicklung der Pläne zog man bestehendes Wissen über Unterschiede im Parknutzungsverhalten verschiedener Gruppen hinzu sowie unterschiedliche Naturvisionen der Nutzergruppen für die Insel. Dies waren: „Designed Landscape“ (Gestaltung nach altem Caldwell-Entwurf mit der Nutzung eines herkömmlichen Parks), „Critical Habitat“ (im Sinne der Vogelschützer möglichst eingeschränkte Nutzung), „Recreation“ (Entstehung einer Nutzungsbalance zwischen menschlichen und Umweltinteressen; Konsens aus den beiden vorgenannten Positionen) und „Pre-european Settlement“ (wiederhergestellte Landschaft, so wie sie vor der europäischen Besiedlung ausgesehen haben könnte, also ohne eingewanderte Pflanzen) (vgl. ebd.: 125f.). Neben den Diskussions- und Entscheidungsrunden wurden auch so genannte „restoration workdays“ (ebd.: 127) durchgeführt, zu denen Bewohner der angrenzenden Stadtteile und Nutzer von Montrose Point eingeladen wurden, um sie zu involvieren und für spätere Entscheidungsprozesse neu zu gewinnen. Bei diesen „workdays“ wurden am Anfang zum Beispiel Samen gesammelt, Gestrüpp und nicht einheimische Pflanzen entfernt.

Im besonderen Fokus stand in der Planung die „magic hedge“. Der Entscheidung, die Halbinsel mit ausschließlich einheimischen Pflanzen zu gestalten, stand die Hecke mit nicht einheimischen Pflanzenarten entgegen. Auf der Basis der Vorhersage von Experten (Ökologen und Ornithologen), dass durch die neu angepflanzten einheimischen Pflanzen die Hecke sowieso verdrängt würde, wurde diese nicht entfernt. „Man wusste hier zwar nicht genau, wie es weitergehen würde, handelte aber trotz Nichtwissens und plante darauf fußend weiter“ (ebd.: 127). Überraschenderweise stellte sich im Herbst 2004 aber heraus, dass die Hecke gesünder und größer als je zuvor und weiterhin attraktiv für Vögel war. Lokales und akademisches Wissen hatten hier also nicht ausgereicht und so traten Überraschungen (Bleiben der Vögel und Vergrößerung der Hecke) ein. Die Beobachtung der Vögel veränderten daraufhin den Plan zur Gestaltung von Montrose Point grundsätzlich. Die Akteure arrangierten sich mit der neuen Situation, indem sie ihre Ziele revidierten sowie ihre Theorien und Ansätze den natürlichen Bedingungen und kulturellen Vorstellungen anpassten. Das lokale Wissen – in erster Linie das Ernstnehmen der Interessen der Vogelbeobachter – hat sich im Prozess als enorm wichtig herausgestellt. Neben diesem Aspekt veränderten auch andere überraschende Beobachtungen immer wieder die Gestaltung der Halbinsel. Das zeigt, so die Autoren, dass verschiedene rekursive Zyklen zeitlich parallel ablaufen können (vgl. ebd.: 128f.).

24 Teilweise wird der Terminus „Experiment“ im künstlerischen Bereich abgelehnt, da er in seiner wissenschaftlichen Bedeutung als ein Versuch, der eine Theorie prüfen oder beweisen will, aufgefasst wird und dies als wesensfremd im Bereich der Kunst gilt (vgl. Bailey 1987: 127). Der Philosoph Hannes Böhringer sieht das Experiment als Symbol der modernen Naturwissenschaft, dessen Denken auch Einfluss auf die Künste genommen hat. „Seit Beginn der Neuzeit beansprucht die Kunst einen der Wissenschaft gleichrangigen Rationalitätsstandard. So kann es schließlich zu einer Gleichsetzung von künstlerischer Avantgarde und experimenteller Kunst (experimentelle Lyrik, Experimentalfilm, experimentelle Malerei etc.) kommen. Die zu eng gefasste Analogie von Kunst und Wissenschaft, der Verfall des Fortschrittsbegriffs und der Avantgarde-Metapher diskreditieren den Begriff des Experimentellen in der modernen Kunst“ (Böhringer 2002).

25 Der Begriff der Experimentellen Literatur als Sammelbegriff bezeichnet einen Bruch mit überbrachten Inhalten und Formen der Sprache. Insofern ist er umstritten, da so gesehen literarische bzw. lyrische Werke, die heutzutage als klassisch gelten, in ihrer Zeit durchaus experimentellen Charakter gehabt haben könnten. Eine radikale Veränderung der Sprache fand ihren Ausdruck zunächst in der experimentellen Lyrik, der hermetischen Lyrik und dem Dadaismus. Sie provozierte durch den Bruch mit syntaktischen Regeln oder konventionellen Wortbildungsmustern. Überkommene Wortbedeutungen wurden durch neuartige Kombinationen in Frage gestellt, die traditionellen Formen des Gedichtes (Vers, Reim Metrik) wurden vielfach durchbrochen. Der Dadaismus löste die Sprache schließlich völlig in ihre Einzelbestandteile auf und war die radikalste Verneinung jeglicher überlieferter Sprache. Einer der bekanntesten Vertreter der experimentellen Lyrik ist der Österreicher Ernst Jandl (1925-2000). Er wurde durch experimentelle Gedichte (u.a. „Laut und Luise“, 1966) und seine Laut- und Sprechgedichte bekannt.

Als ein aktuelles formales Experiment in der Literatur kann der neue Roman von Christoph Ransmayr „Der fliegende Berg“ bezeichnet werden. Statt in der üblichen Romanprosa schreibt er seinen Roman als strophisch gegliedertes Langzeilengedicht (vgl. Ransmayr 2006).

26 Der Visuellen Poesie verwandt sind Versuche, die in künstlerischen Experimenten mit Typografie um die Wende des letzten Jahrhunderts (1880 bis 1915) entwickelt worden sind. Unter experimenteller Typografie werden zum einen wissenschaftliche Versuche verstanden, die die Wirkung typografischer Entwürfe auf Versuchspersonen untersuchen. Zum anderen beschreibt der Begriff eine Bewegung innerhalb der Typografie, die ab 1945 die klassischen Entwürfe mit eigenen Designvorschlägen und neuen Medien in Frage stellte (vgl. u.a. Drucker 1996).

27 In Meyers Taschenlexikon wird Kreativität wie folgt definiert: „Fähigkeit, produktiv zu denken und die Ergebnisse dieses Denkens, v.a. originell neue Verarbeitung existierender Informationen, umzusetzen (etwa in Form einer Erfindung oder eines Kunstwerks). Stadien der K. sind: Aufspüren von Problemen, Mängeln usw. und Definieren entsprechender Fragestellungen, Formulieren von Hypothesen und Suchen nach Lösungen, Mitteilung der Erkenntnisse, Wille zu ihrer Durchsetzung“ (Meyers Taschenlexikon 1985). Als Kreativität begünstigende Eigenschaften gelten „Offenheit und Empfänglichkeit gegenüber der Umwelt, Wagnisbereitschaft, Urteilskraft, Motivation, Selbstsicherheit, Unabhängigkeit von der gesellschaftlichen Anerkennung, Bereitschaft zum harten Arbeiten“ (Ring & Steinmann 1996: 161). Außerdem nimmt der Faktor „Originalität“ einen hohen Stellenwert ein: „Kreatives Denken wird dann bescheinigt, wenn die Lösung eines Problems Originalität aufweist. Das heißt, die Lösung muß, zumindest für die Person, neuartig sein und real zur Beantwortung der Frage führen können. Neu ist eine Lösung immer dann, wenn bisher Unbekanntes mit Hilfe noch nicht dagewesener Verknüpfungen von Gewusstem und Erfahrenem gefunden worden ist“ (ebd.: 161).

28 In den letzten Jahren entdecken Künstler vermehrt neue Formen von Service-Art oder Feldforschung. Künstler schlüpfen in Rollen von Dienstleistern oder Wissenschaftlern und führen Tätigkeiten im Namen der Kunst aus, die bis dahin nichts damit zu tun hatten. Sie drängen in andere Disziplinen vor, richten z.B. Reisebüros ein, betätigen sich als alternative Stadtführer, Streetworker, Sozialarbeiter oder Köche. „Wenn etwas im Namen der Kunst geschieht, dann gelten Toleranz und Wohlwollen als unverzichtbare Primärtugenden der Rezipienten [...]. Das unterscheidet sie von Protagonisten anderer Bereiche, die sich umgekehrt in der bildenden Kunst üben, dabei jedoch als Hobbykünstler und bloße Laien gehandelt werden [...] – und das nicht, weil ihre Arbeiten absolut schlechter sind als vieles, was in der Kunst selbst zirkuliert, sondern weil ihre angestammten Metiers nicht entsprechend offen sind“ (Ullrich 2004).

29 Ellington zitiert in Sikora 2003: 472.

30 Während sich u.a. Richard Wagner (1813-1883) gegen einen Einfluss naturwissenschaftlicher Verfahren auf die Komposition und die Ästhetik wehrte, wurde der Begriff des Experiments von anderen zum zentralen Gegenstand der Musikgeschichtsschreibung. Bis ins 20. Jahrhundert wurde der Begriff aber auch immer als Schlagwort für unliebsame musikalische Richtungen und Novitäten eingesetzt. Dennoch wurde der Begriff des Experiments seit dem Ende des 19. Jahrhunderts vor allem in Verbindung mit kompositionstechnischen Problemen etabliert. Dabei wurde er zunächst in einem umgangssprachlichen Wortgebrauch auf eine bislang ungewöhnliche, neuartige kompositorische Verfahrensweise bezogen (vgl. Blumröder 1981).

Im naturwissenschaftlichen Gebrauch dokumentiert seit etwa 1950 die Bezeichnung Experiment (bzw. die Komposita *musique expérimentale*, *experimental music* und *experimentelle Musik*) den Einfluss naturwissenschaftlicher Denkmodelle und Methoden auf die Kompositionspraxis. Der zusammengesetzte Begriff der „experimentellen Musik“ wurde als Sammelbezeichnung elektroakustischer Musik geprägt, um den Zusammenhang von kompositorischer und naturwissenschaftlicher Forschungsarbeit zu unterstreichen. „Wie im naturwissenschaftlichen Versuch sollte bei der konkreten Musik mit jeder Komposition die zugrundeliegende Realisationsmethode überprüft (Schaeffer, Moles), innerhalb der elektronischen Musik planvoll nach neuartigen musikalischen Erfahrungen und Entdeckungen gestrebt werden (Stockhausen)“ (Eggebrecht 1984, Bd. 1: 292).

31 Improvisation im Theater oder Schauspiel existiert in unterschiedlichen Formen. Bekannt ist neben dem „Theatersport“ oder „Marathon“ vor allem das Improvisationstheater, deren Ursprung in der *Commedia dell'Arte* und dem Stegreiftheater zu finden ist. Bei der Form des Improvisationstheaters werden ein oder mehrere zuvor nicht einstudierte Szenen gespielt. Die Schauspieler wissen zuvor nicht, was passieren wird. In der Regel bekommen sie ein Thema oder einen Vorschlag aus dem Publikum, welche dann Auslöser und Leitfaden für die daraufhin spontan entstehenden Szenen sind. Eine Geschichte entsteht aus der Spontaneität und gegenseitiger Inspiration der Spieler.

32 Die Ansichten über Freie Improvisation sind oft mit dem Standpunkt verbunden, freies Spielen sei die einfachste Sache der Welt und bedarf keinerlei instrumentaler Fertigkeiten, musikalischer Fähigkeiten, Kenntnisse und Erfahrungen, bis hin zu der Meinung, es sei die komplizierteste Art des Musizierens, die nur mit einer äußerst verfeinerten Technik von virtuosem Ausmaß ausgeübt werden könne. Frank Sikora reiht sich in diesem Spektrum auf die Seite derer, die der Überzeugung sind, dass ein gutes Formgefühl die wohl wichtigste Eigenschaft eines Jazzmusikers seien. Auf die Frage, warum sich manche Improvisationen wie „planloses Herumgedudel“ anhören, während andere „eine atemberaubende Spannung und Kraft ausstrahlen“, antwortet er: „Nur wenn ein Solist seine Gedanken in musikalische Worte und Sätze zu fassen vermag, wird er eine zusammenhängende und ausdrucksstarke Geschichte erzählen, die auch für die Hörer verständlich ist“ (Sikora 2003: 298). Er unterstützt eine viel verbreitete Meinung, dass Improvisation etwas sei, was nicht geübt werden darf, jedoch ist der Grund ein anderer. Er befürchtet nämlich, dass sonst das spontane Funken verloren gehe. Er sagt vielmehr: „Die Fähigkeit, im Ensemble jederzeit die passende Antwort auf die Fragen der Mitmusiker zu finden, beruht auf einem musikalischen und instrumentalen Wortschatz, der nichts mit Zauberei zu tun hat. [...] Wer die Risiken des Zufalls eindämmen will, muss sich vorbereiten. [...] Und wie bei jeder Sprache muss man Vokabeln und Grammatik pauken, um verständliche Gedanken äußern zu können“ (ebd.: 473). Seiner Meinung nach zeigt die Jazzgeschichte, dass es möglich ist, Regeln zu befolgen und dennoch kreativ zu sein.

33 Zum Thema Kunst im öffentlichen Raum siehe u.a.: Buren 1997; DRESDENPostplatz 2004; Feldtkeller 1994: 129-135; Grasskamp 1997; Grothe 2005; MSWKS 2001; Rauterberg 2003a; *dérive – Zeitschrift für Stadtforschung*, Heft 21/22, Januar-März 2006: Urbane Räume – öffentliche Kunst.

34 Zum Thema Event und Eventisierung bzw. Festivalisierung sind in den letzten Jahren eine Reihe von Publikationen erschienen. Sie befassen sich aus unterschiedlichen disziplinären Blickwinkeln mit dem Thema. Verwiesen sei hier auf folgende Literatur: *dérive* Heft 3/2001; Durth 1988; Gebhardt, Hitzler & Pfadenhauer 2000; Häußermann & Siebel 1993; Opaschowski 2000; *Topos* Heft 23/1998. Der Philosoph Vilém Flusser begründet die Eventisierung auf einer Veränderung des Menschen vom Handelnden zum Spielenden Menschen. Das Interesse des Menschen verschiebt sich immer mehr von den Dingen zu den Informationen.

„Wir sind immer weniger daran interessiert, Dinge zu besitzen, und immer mehr daran, Informationen zu verbrauchen. Nicht noch ein Möbelstück und noch ein Kleid, sondern noch eine Ferienreise, eine noch bessere Schule für unsere Kinder, noch ein Musikfest in unserer Gegend wollen wir haben“ (Flusser 1993: 82). Der Mensch „behandelt keine Dinge mehr, und darum kann man bei ihm nicht mehr von Handlungen sprechen. Nicht mehr von Praxis, nicht mehr von Arbeit. [...] Der neue Mensch ist kein Handelnder mehr, sondern ein Spieler: ‚homo ludens‘, nicht ‚homo faber‘. Das Leben ist ihm nicht mehr ein Drama, sondern ein Schauspiel. Es hat keine Handlung mehr, sondern es besteht aus Sensationen. Der neue Mensch will nicht tun und haben, sondern er will erleben. Er will erfahren, erkennen und vor allem genießen“ (ebd.: 84).

Anmerkungen zu Kapitel 3:

1 Beispiele finden sich z.B. in „Shrinking Cities – Schrumpfende Städte (Oswalt 2005) oder im deutschen Beitrag „Deutschlandscape – Deutschlandschaft“ auf der 9ten Internationalen Architekturausstellung, Biennale 2004 in Venedig (vgl. Ferguson 2004). Weitere Beispiele sind in folgenden Büchern bzw. Fachzeitschriften zu finden: archplus (166 und 167), Oktober 2003: Off-Architektur 1 + 2; *dérive* – Zeitschrift für Stadtforschung, Heft 14, Januar-März 2004: Temporäre Nutzungen; Bund Deutscher Architekten BDA, 2002: Rethinking: Space · Time · Architecture. Ein Dialog zwischen Kunst und Architektur; Becker, Jochen; Burbaum, Claudia; Kaltwasser, Martin; Köbberling, Folke; Lanz, Stephan; Reichard, Katja (Hrsg.), 2003: Learning from*. Städte von Welt, Phantasmen der Zivilgesellschaft, informelle Organisation.

Neben Vorschlägen zum Umgang mit den neuen städtischen und gesellschaftlichen Entwicklungen tauchen vereinzelt theoretische Manifeste auf. So entwickelten niederländische Architekten seit 2001 „DogMA 01“, ein Manifest gegen die Verflachung der Baukultur, gegen Fassaden-Architektur, Kommerzialisierung und die „gefeierte holländische Ex-und-Pop-Architektur“ (Bokern 2003b). In „DogMA 01“ haben die Mitglieder eines Kollektivs nordniederländischer Architekten und Theoretiker (NAT) ihre Philosophie formuliert. Zu den Regeln gehört: der Entwurf muss für den spezifischen Ort gemacht werden (es dürfen keine im voraus gestalteten Teile oder Details verwendet werden), Zeichnungen und Modelle werden handgemacht, Referenzbilder und Fotos in Zeichnungen sind verboten, zeitliche und geographische Verfremdung ist verboten, Architektur findet hier und jetzt statt, der Architekt wird nicht genannt (vgl. ebd.). Unübersehbar ist bei „DogMA 01“ die beinahe wörtliche Übertragung von Lars von Triers Filmmanifest „Dogme 95“ auf die Architektur. Die Ziele sind ähnlich: Wie das Film-Dogma gegen die Verflachung von Filmen durch die Hollywood-Produktionsweise entgegentrat, will auch das Architektur-Dogma gegen eine Verflachung der Baukultur antreten. Die Übertragung der Film-Regeln auf die Architektur scheint dabei eher fraglich und deren Umsetzung zu Teilen unrealistisch. Die Verfasser von „DogMA 01“ wollen denn auch eher das „Manifest gegen die Selbstverständlichkeit verstanden wissen. Und als Messlatte, anhand derer man Entwurfsideen einordnen, vergleichen und überprüfen kann. [...] Die Architekten betrachten das DogMA 01 als Entwurfsinstrument, mit dessen Hilfe sie neue Herausforderungen finden und bewältigen wollen“ (ebd.).

2 Zu den Voraussetzungen von Planung führt Schäfers anthropologische, historische und wissenschaftsgeschichtliche Motive an. Zur anthropologischen Dimension gehört die Feststellung, dass „sich der Mensch als instinktverunsichertes Wesen nur durch planende Voraussicht in einer für ihn riskanten Umwelt bzw. von ihm geschaffenen Welt erhalten kann“ (Schäfers 1992: 233). In der industriellen und wissenschaftlichen Revolution bekam Planung in der historischen Dimension seit Ende des 18. Jahrhunderts eine neue Sichtweise. „Seit Giambattista Vico (1668-1744) die Welt des Menschen, seine Geschichte und Gesellschaft, als von Menschen gemacht erkannte, führte dies zusammen mit den wissenschaftlich fundierten Planungs- und Gestaltungsmöglichkeiten zur Vorstellung, die Menschen müßten und könnten planend Gestalter ihres Geschicks werden“ (ebd.).

3 Dieses Planungsdenken wird allerdings seit den 1990er Jahren immer mehr in Frage gestellt. Erste Widerstände gegen die klassische Top-Down-Planung und einen umfassenden, langfristigen Planungsanspruch entstanden u.a. mit der IBA Emscher Park. Statt Plänen wurden hier Projekte gefordert (s. Kap. 3.1.2). Ein weiterer Ansatz war die Einbeziehung der Nutzer in den Planungsprozess mit Hilfe kommunikativer Entscheidungs- und Handlungsprozesse (vgl. Habermas 1988; Healey 1997, 1999). In ihm sind die Nutzer von Raum am Planungsprozess beteiligt.

4 Ball spricht von so genannten „Potenzgesetzten“: „Schon seit Jahrzehnten ist Demografen bekannt, dass Städte mathematischer Gesetzmäßigkeiten gehorchen. Die Zahl der Städte einer bestimmten Größe ist mit ebendieser Größe durch eine so genannte inverse geometrische Progression verbunden, Physiker würden von einem ‚Potenzgesetz‘ sprechen. [...] Es gibt auch ein Potenzgesetz für den Wachstumsprozess der Städte. Interessant, dass in jeder dieser Städte ein anderes Planungssystem geherrscht haben mag – und dass sich dennoch die universellen Gesetze des Wachstums durchsetzen“ (Ball 2004).

Das Gesicht der Stadt wird demnach weniger durch zentrale Planung denn durch die Menschen bestimmt: „Oft wurde damals allenfalls über den Verlauf der Stadtmauer und den Standort der Kathedrale bewusst entschieden; andere Raumstrukturen wie das Straßennetz oder ein gut erreichbarer Marktplatz hingegen bildeten sich im Lauf der Zeit ganz von alleine heraus. Nach dem großen Brand von London im Jahre 1666 entwarf der Mathematiker und Architekt Christopher Wren einen grandiosen Plan für den Neubau – der jedoch ging spontan und so schnell vonstatten, dass kein Planer hinterherkam. Wie so oft in der so genannten Sozialen Physik fand eine Art Gruppenintelligenz die Lösung, ganz ohne Blaupause – nicht anders als Ameisenstaaten, deren Strategien der Nahrungssuche hoch effizient und dennoch ungeplant sind. Das alles ist nicht zwingend ein Argument für eine Politik des Laissez-faire. Selbstorganisierende Systeme können nämlich von der Geschichte oder auch rein zufällig in suboptimale Zustände gesogen werden. Außerdem muss der selbst organisierte Zustand ja keineswegs ein gerechter oder moralisch wünschenswerter sein“ (Ball 2004).

5 Als Leitbild für die schrumpfende Stadt von geringer Dichte schlagen sie den hybriden Stadttyp „Präriestadt“ vor, der sich durch eine kleinräumliche Durchmischung unterschiedlicher Bebauungs- und Freiraumtypen auszeichnet. Die Stadt soll zu einem dynamischen System werden, in dem immer wieder Areale brach fallen, rekolonisiert oder intensiviert werden. Auf diese Weise entsteht eine „urbane Dreifelderwirtschaft, in der Branchen nicht Zeichen des Verlustes, sondern Zonen des Zukünftigen sind. [...] Die ‚Präriestadt‘ ist eine Stadt des Experiments, die offen ist für das Neue und das Andere“ (Oswalt et al. 2001). Auch die Landschaftsarchitekten Carlo W. Becker und Undine Giseke fragen sich, ob die „Wildnis als Baustein künftiger Stadtentwicklung“ (Becker & Giseke 2004), also das gezielte Nichtplanen ein adäquates Gestaltungsmittel für den Stadtbau sein kann. Ob der stark in Mode gekommenen „Wildnis-Diskussion“ sind sie allerdings skeptisch, ob sie

zum Allheilmittel für die schrumpfende Stadt werden kann. Als neues Konzept und Planungsphilosophie gegen die bisher geltende lineare, von Wachstum bestimmte Planung kann sie alleine sicherlich nicht gelten (vgl. ebd.; vgl. dazu auch Garten + Landschaft, Heft 2/2004 mit dem Themenschwerpunkt „Urbane Wildnis“ und das Themenheft „Wildnis. Letzte freie Plätze“ der Zeitschrift „du“, Heft Nr. 726, Mai 2002).

6 Zur Theorie, Methoden, Handwerkszeug in der Landschaftsarchitektur schreibt von Seggern: „Mainstream ist, dass Theorien, Methoden, Instrumente weitreichend zu verändern sind. Es muss vielleicht nicht mehr gesagt werden, dass lineare, finale Planungs – und Entwurfsvorgänge, in den tradierten institutionalisierten Formen, Gesetzen und Instrumenten nur bedingt noch taugen. Keine der raumplanenden Disziplinen, die nicht von Prozessorientierung, von Management, von Interventionen [...] redet. Selbstorganisation, Selbststeuerung haben Eingang gefunden in ein fast selbstverständliches Vokabular. Ich nenne dieses Verständnis systemisch“ (von Seggern 2004: 7). Dazu schreibt von Seggern weiter: „Die Frage jedoch ist, wie erfindet man Neues mithilfe dieser Theorien und Methoden oder welche Theorien und Methoden braucht man, um Neues zu erfinden? [...] Sie [gemeint sind Studierende; D.K.-K.] benötigen eine offene, neugierige Haltung, eine dynamische, transdisziplinäre Handlungsfähigkeit, sie selber müssen Neues erfinden können. Sie werden kaum fertige Entwurfsaufgaben, Planungsabläufe vorfinden. Entwerfen heißt längst, dass Aufgaben, Themen, Programme erfunden werden müssen. Auf die tradierte Unterscheidung von Analyse, Zielformulierung, Bewertung, oder von Forschung, Entwerfen, Kunst können sie nicht bauen und wenn sie nur von Problemen ausgehen kommen sie nicht weiter. [...] In der etablierten Forschung wird z. B. immer noch überholte Objektivitätsvorstellung perpetuiert. Es geht also darum, zu lernen Neues zu erfinden.“ (Seggern 2003: 7).

7 Trotz dieser Rationalisierung des maßstäblichen, zeichnerischen Entwerfens verlor es doch nicht seinen subjektiven Touch. In den 1950er Jahren verursachte diese Tatsache - eine als individuell und unwissenschaftlich beschriebene Arbeitsweise - eine Unzufriedenheit und man versuchte, den Entwurfsprozess auf objektivere Beine zu stellen. Es entstand eine Entwurfsforschung, die auf Basis quantifizierbarer Werte das Entwerfen systematischer, also objektiver machen wollte (vgl. Prominski 2004: 86). Prominski zitiert die Hoffnung auf diese Objektivität mit Hillier et al.: „Entwerfen war eine problemlösende Aktivität, die quantifizierbare und nicht-quantifizierbare Faktoren enthält. Forschung, so wurde gedacht, sollte so viele Faktoren wie möglich in den Bereich des Quantifizierbaren bringen, und somit sukzessive Intuition und Faustregeln durch Wissen und messbare Methoden ersetzen“ (Hillier in Prominski 2004: 85f.). In dieser Entwicklung ist wiederum eine Parallele zur Entwicklung des Experimentierens zu entdecken. In der gleichen Zeit gab es erhebliche Bestrebungen, das wissenschaftliche Experiment als streng empirische, kausal-analytische und überprüfbare wissenschaftliche Erhebungsmethode auch in Disziplinen außerhalb der Naturwissenschaften zu etablieren wie es u.a. bei den Sozialwissenschaften der Fall war. Ab Ende 1960er Jahre entstand eine neue Entwicklung, die sich von dieser Objektivierung löste und Ungewissheit und Komplexität mitzudenken begann. Als Beispiele führt Prominski in seiner Arbeit Rittel und Weber und ihre Beschreibung der „verzwickten“ Charakteristik von Entwurfsproblemen sowie auf Donald Schöns „Reflexive Praxis“ an (vgl. Prominski 2004: 95ff.).

8 Sie beklagen, dass die „Hardware“, also Materialien eines Projekts dem Entwurf oft etwas Endgültiges und wenig Flexibles verleihen. Sie plädieren daher dafür, „öffentliche Orte nicht in ein Korsett zu zwängen, sondern sie so anzulegen, dass sie sich den immer schneller wandelnden Gewohnheiten, Wünschen und Bedürfnissen der Nutzer anpassen können“ (Brands & Loeff 2000: 86). Als Handlungskonzepte schlagen sie daher „strategische Szenarios“ (ebd.) sowie ein „experimentelles Erproben der ‚Hardware‘“ (ebd.: 87) vor. Bei Ersterem handelt es sich um gesteuerte Entwürfe, in denen Nutzungen nicht nur durch die Gestaltung des Raumes bestimmt und entworfen werden, sondern auch stimuliert werden. Die Erprobung von Materialien schlagen sie als „Testphase“ im Planungsprozess vor, in der durch „eine ganz neue Art der Kreativität“ (ebd.) im praktischen Ausprobieren überraschende Ergebnisse gefunden werden können.

9 „Als ‚Modus 2-Gegenstand‘, der vielfältige räumliche und soziale Ebenen disziplinenübergreifend enthält, kann Landschaft als ‚Attraktor‘ dienen, der komplexe Problemfelder bündelt und es ermöglicht, sozial robustes Wissen für kulturelle Fragestellungen zu produzieren“ (Prominski 2004: 79f.). Weiter resümiert er: „Im sich derzeit vollziehenden Übergang vom kausalanalytischen, reduktionistischen Verständnis der Moderne zur komplexen, evolutionären Weltansicht oder zur Modus 2-Gesellschaft kann die ‚Landschaft Drei‘ damit eine wichtige [...] Funktion erfüllen: Mit ihren komplexen Eigenschaften von Unvorhersagbarkeit, Prozessualität und Relationalität steht sie bereit als Metapher oder Verkörperung unserer gegenwärtigen und zukünftigen Kultur“ (ebd.: 81).

10 „Innerhalb der Entwicklung komplexer offener Systeme gibt es Systemzustände, die als weit entfernt vom Gleichgewicht, als Grenzsituation oder Chaos beschrieben werden [...]. Aus diesen Situationen gibt es plötzliche Übergänge zu neuen Ordnungen. Anstoß dafür kann eine Energiezufuhr von außen sein oder ein Mangel, der die Überlebensfähigkeit des Systems infrage stellt [...]. Alltägliche Beobachtung zeigt, daß in solchen Situationen oft ein Ereignis ‚das Faß zum Überlaufen bringt‘ und danach etwas Neues entsteht oder/und unerwartete Kooperationen entstehen, die ‚den Knoten durchschneiden‘ [...]. In der Kreativitätsforschung ist bekannt, daß aus diesen Situationen heraus Ideen entstehen [...]“ (Bundesforschungsanstalt für Landeskunde und Raumordnung 1997: 14).

11 Neben diesen baulich-konstruktiven Experimenten gab und gibt es auch experimentelle Planungstheorien. Die Metabolisten z.B., eine Strömung japanischer Architekten, formulierten in den 1960er Jahren eine Architektur, die Gesellschaft und damit auch das Bauen als lebendigen Prozess sieht. Ihrer Ansicht nach müssen sich Gebäude und Städte flexibel den veränderten Nutzer anpassen können.

12 Die Entstehung geht auf die späten 50er Jahre des vergangenen Jahrhunderts zurück. In den Versuchs- und Vergleichsvorhaben wurden vor allem Untersuchungen an Baustoffen, Bau- und Arbeitsmethoden vorgenommen. Neu konzipiert wurde das Programm 1987.

13 ExWoSt sieht sich als innovatives Forschungsinstrument, da es neben reflektierten und systematischen Aufbereitung und Auswertung von Erfahrungswissen „die prozeßbegleitende Auseinandersetzung mit Forschungszielen, Forschungsfragen, Umsetzungsstrategien und der Realisierung von Maßnahmen“ (Fuhrich & Gatzweiler 1990: 533) fördert. Betont wird außerdem die besondere Bedeutung des wissenschaftlichen Ansatzes: „Wird aber ‚experimentelle städtebauliche

Forschung' als die tatsächliche Realisierung von Planungs- und Bauvorhaben unter wissenschaftlicher Fragestellung, Begleitung und Auswertung verstanden, dann ist nicht der ‚Modellcharakter‘, sondern die wissenschaftliche Beobachtung und Auswertung entscheidend“ (Dehne et al. 1990: 540). Außerdem heißt es: „Ordnert man die im ExWoSt gegenwärtig verfolgte Forschungskonzeption methodisch ein, so ist unverkennbar, daß diese nicht auf ein im rigorosen methodischen Verständnis experimentelles Forschungsdesign, sondern auf eine methodisch reflektierte Strategie ‚mehrerer Fallstudien‘ gerichtet ist“ (Wollmann 1990: 569). Gegenüber einer experimentellen Versuchsanordnung wird im Fallstudien-Ansatz eine Kombination unterschiedlicher Untersuchungsmethoden und –techniken (z.B. Prozeßstudien, Interviews) angewendet, um so Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge ermitteln zu können (vgl. ebd.: 568f.).

14 Ziel seines Dissertationsprojektes ist es, „die Gärtnerlehranstalt innerhalb des naturwissenschaftlichen Feldes des 19. Jahrhunderts zu lokalisieren und die damit einhergehenden (oder provozierten) Brüche aufzuzeigen und herauszustellen - beides unter Betrachtung des Wissenschaftlers Peter Joseph Lenné“ (Brüsch 2005). In der Epoche von Lennés Schaffen hat sich ein für den Gartenbau und die Gartenkunst ausgeprägter Bruch vollzogen und ein objektivierbares und kodifizierbares Regelsystem zu etablieren begonnen. Brüsch schreibt dazu: „Dieser Bruch läßt sich im beginnenden 19. Jahrhundert verorten und manifestiert sich in einer zunehmenden Theoretisierung und Verwissenschaftlichung, einer beginnenden Institutionalisierung und einer Technisierung der Kunst, Gärten anzulegen (und zu pflegen). Die sich dabei und dadurch herausbildende Epistemologie des Gartens äußert sich sowohl praktisch als auch zunehmend theoretisch in der durch und von Lenné initiierten Gründung der Gärtnerlehranstalt in Wildpark/Potsdam im Jahr 1823, der ersten derartigen Institution in Deutschland“ (ebd.). Bis zu diesem Zeitpunkt durchliefen angehende Gärtner eine praktisch am Gartenmaterial orientierte Ausbildung an zumeist höfischen Gärten (wie Lenné selbst am Königlichen Hofgarten in Brühl).

15 Einer der Hauptmotoren, die die Diskussion um temporäre Zwischennutzungen angestoßen haben, war das EU-Forschungsprojekt „Urban Catalyst“ von 2001-2003 (s. Kap. 5.1). Als weitere Literatur zum Temporären seien hier folgende Publikationen der letzten Jahre genannt: Doßmann, Wenzel & Wenzel 2006; Fezer & Heyden 2004; Gstach 2006; Haydn & Temel 2006; Schild 2005; siehe auch Anhang 1 zu Kap. 3.

16 Wie in Kapitel 2.4 bereits an Beispielen zu Kunst im öffentlichen Raum deutlich geworden ist, gehen Kunst und Architektur oft eine Verbindung ein. In einigen neueren Stadtentwicklungsprojekten (z.B. „KunstplanTrekroner“ in Roskilde; „Casestudy Beyond“ in Utrecht (s. dazu Kap. 6); „kunstprojekte_riem“ in München) wird Kunst nicht als dekoratives Beiwerk, sondern - neben Stadtplanung, Architektur und Landschaftsarchitektur – als gleichberechtigter Partner sowie Motor und Impulsgeber behandelt. Im Projekt „kunstprojekte_riem“ z.B., ein vom Planungs- und Bauresort München 1999 initiiertes Programm für Kunst im öffentlichen Raum, war es Ziel, Kultur und Planung zusammenzuführen. Dazu beitragen sollten Kooperationen von KünstlerInnen mit ArchitektInnen und LandschaftsplaerInnen (vgl. Landeshauptstadt München & Büttner 2004). Aufgabe der Kunst war es, sich „in der Planungs- und Bauphase in Stadtentwicklungsprozesse einzuschalten“ und ein „Forum für die Partizipation der BewohnerInnen“ (Burgstaller 2006: 8) zu bieten. Kunst sollte vor allem „Handlungs- und Kommunikationsfelder“ (ebd.: 10) zwischen KünstlerInnen und zukünftigen BewohnerInnen. Die Rolle der Kunst in der Stadtentwicklung Riem beschreibt Stephan Lanz, Stadtforscher und –planer aus Berlin, wie folgt: „ Sie diene inzwischen entweder als ‚Developer‘, mache ein Viertel attraktiver für Investoren, oder sie werde als ‚sozialer Kitt‘ benutzt und übernehme Aufgaben, die eigentlich zur Sozialarbeit gehörten. Nicht zuletzt sei die ureigenste Aufgabe des Künstlers, kreative Spielräume zu erweitern, inzwischen fast Gemeingut geworden: Kreativität werde in den meisten Berufen völlig selbstverständlich gefordert, der Künstler sei zum ‚Role Model‘ für die Gesellschaft geworden“ (Lanz in ebd.: 10).

17 *Folies* (Follies (engl.), Folies (franz.) sind ein eigenständiger, teils temporärer, teils dauerhafter Bautyp von geringer Größe, den die europäische Gartenkunst hervorgebracht hat. „Wörtlich aus dem Englischen übersetzt bedeutet *Folly* eine Verrücktheit; auf die Architektur übertragen also ein schwer einzuordnendes Bauwerk ohne unmittelbaren Nutzen“ (Werner 2003: 6; kursiv im Original). Bereits im Mittelalter bezeichnete man jede „maison de campagne“ als Folie. Eines der bekanntesten Beispiele sind die Folies im Garten von Bomarzo, der 1550-1580 vom Fürsten Orsini nördlich von Rom angelegt wurde. Mit den spektakulären Folies voller heidnischer Bilder und erotischer Anspielungen wollte der Renaissancefürst die römischen Kleriker und andere Würdenträger provozieren. In den englischen Landschaftsgärten von Schwetzingen, Dessau, Wörlitz oder Muskau waren die Folies z.B. griechische Tempel, romanisch-gotische Traumbäuser, Pagoden, Moscheen, künstliche Ruinen, ägyptische Grabbauten.

18 Als Beispiele nennen sie die „Provisorische Promenade am Beverello Pier“ in Neapel (gebaut 1998) und das „Bataille Monument“ von Thomas Hirschhorn auf der documenta 11 in Kassel (2002).

19 Am Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte Berlin hat 2002 eine Tagung zu „Parasitären Verhältnissen“ im Rahmen des dort bearbeiteten Forschungsprojektes „Experimentalisierung des Lebens: Konfiguration zwischen Wissenschaft, Kunst und Technik (1830 bis 1930)“ stattgefunden. In einem Erläuterungstext zur Tagung wird folgender Gedanke aufgeworfen: „Daß die Logik der Forschung als ‚Parasitologie‘ zu denken ist, hat namentlich Michel Serres elaboriert. Die Wissenschaft findet zu ihren Tatsachen durch planmäßige Beobachtung und systematisches Experimentieren. So will es das immer noch gewohnte Bild. Aber was sind Experiment und Beobachtung anderes als parasitäre Aktivitäten? Der Parasit, das ist die Laus, der Bandwurm oder die Mistel – ein Parasit im biologischen Sinn. Der Parasit ist ferner ‚ein Gast, der die Gastfreundschaft mißbraucht‘, der Nassauer, der Schmarotzer: ein Parasit sozialer, politischer Art. Schließlich, ja vor allem ist le parasite die Störung einer Nachricht, das Rauschen im Kanal: ‚Dieser Parasit ist Parasit im Sinne der Physik, der Akustik oder Informatik, im Sinne von Ordnung und Unordnung, eine neue und, das ist wichtig, kontrapunktische Stimme‘“ (Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte 2005a; kursiv im Original).

20 Beispiele dafür sind u.a.: Anton Markus Pasing: P1 (1992), P2 (1993/1994), P3 (1999); Kaas Osterhuis: „paraSITE“ (1996); Michael Rakowitz: „paraSITES“ (seit 1998); Santiago Cirugeda Parejo: „Scaffolding“ (1998) „Insect house“ (2001); Korteknie & Stuhlmacher: „Parasite Foundation“: LP2“, Rotterdam (2001), siehe dazu Kap. 6); Onix Architekten (Parasite Foundation): „Schoolparasite Het toverdier“ (2004); Barend Koolhaas (Parasite Foundation): „Schoolparasite De bloem“ (2004); Christoph Seyferth (Parasite Foundation): „Schoolparasite De lampion“ (2004); Marjetica Potrc: „East Wahat: Upgrading Program“ (2004).

21 Löw kritisiert, dass der Raum in der Soziologie größtenteils als materielles Objekt – eine antike Vorstellung von „Behälterraum“ - ohne sozialen Bezug aufgefasst wird, „also dualistisch zwischen Raum und Handeln/Körpern getrennt wird“ (Löw 2001: 35). In ihrem Buch formuliert sie eine Soziologie des Raumes, „die auf einem prozessualen Raumbezug, der das *Wie* der Entstehung von Räumen erfasst, aufbaut“ (ebd.: 15; kursiv im Original). „Es geht nicht mehr darum, Raum als relationale Anordnung nur über das Lageverhältnis zu bestimmen“, sondern „die Konstitution von Raum als gesellschaftlichen Prozeß“ (ebd.: 151) herzuleiten.

22 Löw kritisiert bei den meisten Autoren, die sich mit Mensch und Raum beschäftigen eine mangelnde Verknüpfung zwischen Handeln und Strukturen. Als Basis ihres relationalen Raumbezug beschreibt sie Theorien, die diese Grenzen überwinden (vgl. u.a. Anthony Giddens, Pierre Bourdieu oder Norbert Elias (Löw 2001: 132ff)). Als jemand, der auch die Bewegung als Element der Raumbestimmung miteinfasst nennt sie Dieter Läßle. Er entwickelte ein Raumkonzept, welches er als „Matrix-Raum“ bezeichnet. Dieser „Matrix-Raum“ ist durch verschiedene Komponenten bestimmt: das materiell-physische Substrat, die gesellschaftlichen Interaktions- und Handlungsstrukturen, d.h. „die gesellschaftliche Praxis der Produktion, Nutzung und Aneignung des Raums“ (ebd.: 138), ein institutionalisiertes und normatives Regulationsystem, das „die Vermittlungsformen und zwischen Erscheinungsbild des Raums und der Praxis der Subjekte“ (ebd.) berücksichtigt sowie ein räumliches Zeichen-, Symbol- und Repräsentationssystem, d.h. „die Vorstrukturierung räumlichen Verhaltens durch Gestaltung“ (ebd.). Nach Läßle ist Raum gesellschaftlich produziert, entfaltet jedoch eine eigene Wirkung im Kontext menschlicher Nutzung. „Diese Selbst-Entfaltung des Raums führt zur Bezeichnung ‚Matrix-Raum‘. [...] Läßle führt vor Augen, daß kein Bereich menschlicher Existenz unräumlich ist und Raum sich aus einer Vielzahl von Facetten entwickelt: Handlung, bebaute Substanz, Symbole, Normen und Recht auf der einen Seite, gedankliche Syntheseleistung/ Wahrnehmung auf der anderen Seite“ (ebd.). Kritisch sieht Löw nun, dass Läßle zwar diese Vielschichtigkeit des Raums (Raum ist gebaute Materie und soziale Konstruktion) sieht, aber nicht nutzt, um Syntheseanforderungen zu formulieren. „Hier findet man nur Materie, Handeln, Strukturen, Regulation und Symbolik“ (Löw 2001: 139), zwischen der Materialität des Raums und dem konstruieren des Raums, zwischen menschlicher Syntheseleistung und Materie sowie zwischen materiellem Substrat und Handeln bzw. gesellschaftlicher Praxis gibt es keine Verbindung (vgl. ebd.: 140).

23 Löw schreibt dazu: „In der Wahrnehmung verdichten sich die Eindrücke zu einem Prozeß, einem Spüren der Umgebung, in der man sich befindet, bei dem die sozialen Güter eben nicht nur platziertes Objekt sind, sondern durch ihre Außenwirkung das Spüren der Betroffenen beeinflussen. Diese Ausstrahlung geht nicht nur von sozialen Gütern, sondern auch von anderen Menschen aus und beeinflusst die Wahrnehmung. Deshalb verstehe ich unter Wahrnehmung einen Prozeß der *gleichzeitigen Ausstrahlung von sozialen Gütern bzw. Menschen und der Wahrnehmungsaktivität des körperlichen Spürens*. Nur indem berücksichtigt wird, daß beide Aspekte im Wahrnehmungsprozeß gleichzeitig verlaufen, läßt sich eine für Wahrnehmungstheorien typische Spaltung in objekt- und subjektorientierte überwinden (Löw 2001: 195f.; kursiv im Original).

24 Dennoch gibt es sie nach wie vor, was u.a. in den Plänen und Bauten des „New Urbanism“ zum Ausdruck kommt. Die Bauten der beiden Krier-Brüder zum Beispiel setzen sich nicht mit den vorhandenen lokalen und regionalen städtebaulichen Ordnungen auseinander. „Dahinter steht die Vorstellung, Städtebau sei eine Wissenschaft mit künstlerischen Grundsätzen, die auf abstrakten und über die Zeit konstanten Theoremen fuße. Damit wird ein rigides urbanistisches Formen- und Ordnungssystem legitimiert, das keine Abweichungen duldet. Das Planen an der nachhaltigen Stadt der Zukunft liegt wieder alleine in der Hand des Architekten. Seine Stadt will Zeitlichkeit und Unvohergesehenes ausschließen, die beide das Bauen von Städten wesentlich geprägt haben“ (Eisinger 2006: 154).

25 Verschiedene englischsprachige Autoren, die sich in ihren Artikeln mit dem ‚Public Space‘ auseinandersetzen (Lowe & Lovejoy 2000; Ward 1999) beziehen sich auf eine Definition von Michael Walzer. Nach Walzer gibt es zwei Typen urbanen öffentlichen Raumes: „single-minded spaces“, die einseitige Funktionen erfüllen, und so genannte „open-minded spaces“, die multi-funktional ausgerichtet sind. Die Autoren Love und Lovejoy zitieren Walzer wie folgt: „Single-minded spaces designed by planners and entrepreneurs, for single-minded citizens to hurry through; and open-minded spaces accommodating a variety of uses. By a variety of users – it is space that ‘we’ are prepared to loiter in“ (Walzer in Lowe & Lovejoy 2000).

26 Kaspori beschreibt die „learning organization“ wie folgt: „The learning organization is a model for a system that is able to respond to developments, that can adapt and collaborate. Using this model, an outward- and forward-looking practice can be developed. That is to say a practice that is open to external influences, that is capable of identifying developments at an early stage and responding accordingly. [...] Examples of collaborative practices can be found in art and in software engineering. They offer an alternative model in which innovation is achieved through the active participation of all parties. Ideas and products are no longer developed in a closed production process organized around the autonomy of the artist or the company, but evolve out of the pragmatism of usage. That is the motor of innovation“ (Kaspori 2003: 14).

Kaspori sieht in seinem Artikel Parallelen zwischen der Computerbranche und der Kunst, die er wiederum auf die Architektur überträgt. Er betrachtet Künstler als eine Art „Hacker“, die existierende soziale und ökonomische Systeme ändert indem sie in sie eindringen und sie manipulieren. Er erhebt den Künstler zum Entwickler alternativer Modelle als Gegengewicht zum marktorientierten Denken und begründet dies wie folgt: „Against the closed ‘stories’ of commerce, the artist offers open-ended narrative structures that presume an active stance on the part of the spectator. The spectator becomes an active participant in such collective and interactive structures“ (ebd.: 15).

Was sind nach Kaspori nun die Konsequenzen aus den Erfahrungen mit Open source für die architektonische Praxis? Dazu schreibt Kaspori wie folgt: „In short, open source requires a shake-up of established ways of thinking and a different interpretation, both socially and economically, of the concept of innovation. The existing (cathedral) model with the autonomous genius of the chief designer at the top of a strict hierarchy is ‘closed’ and based on competition. That competition has proved to be an important generator of innovation, but also leads to enormous fragmentation. The bazaar model, on the other hand, is based on cooperation. It conforms to the network logic of an effective distribution of ideas, as a result of which these ideas can be tested in different situations and improved. It makes use of the ‘swarm intelligence’ of a large group of users and/or developers. This swarm intelligence presupposes a large user base which is actively involved

in development. Open source is not a closed community. The sole requirement for this type of cooperation is the same as for all other types of community, namely a shared interest. That interest leads to knowledge being shared between different disciplines and also between professionals and hobbyists. [...] Open source would seem to be an attractive model for an architectural practice wishing to revive its pro-active role in spatial issues. Cooperation and the exchange of ideas give rise to a learning organization that is able to evolve by reacting alertly to change. This sounds easier than it is. As suggested earlier, the idea of a collaborative practice presupposes a complete reversal of the existing organizational model of a discipline that is very keen on its autonomy and the concept of copyright. The first step towards an open-source practice in architecture is to develop a broad-based awareness that cooperation and the opening up of architectural practice to input from outside are important requirements if an effective contribution is to be made to the ever-more complex spatial processes. Open source is not a model to be developed and rolled out on a large scale. It must have a chance to evolve gradually. It entails an experimental process of adjustment. Open source is a process of growing awareness, a turn-around in thinking about the fundamental organizational principles of architectural practice. It is important to depict architecture not only as an aesthetic object or showpiece, but also as a learning process and a subject for discussion" (Kaspori 2003: 16f.).

27 *Open Source* ist für jedermann frei zugänglich, leicht verständlich, darf beliebig kopiert, verbreitet, genutzt und verändert werden. Die Geschichte des Begriffs *Open Source* läuft parallel mit der Entwicklung von freier Software ab 1998. Entscheidend beeinflusst wurde diese Entwicklung durch das 1997 publizierte Essay „The Cathedral and the Bazaar“ von Eric S. Raymond. Raymond beschreibt die zwei gegenläufigen organisatorischen Strukturen, Microsoft und die Open-source-Bewegung als die „cathedral“ bzw. den „bazaar“. Wie Kaspori in seinem Artikel ausführt, ist die Kathedrale das Modell für Software wie Microsoft, die durch Copyright geschützt ist (vgl. Kaspori 2003: 15). Demgegenüber steht das Modell des Basars, welches als scheinbar unzusammenhängendes, aber funktionierendes Netz von Beziehungen beschrieben werden kann. Raymond betont die selbst-organisierende Qualität dieser Gemeinschaft.

28 Inzwischen ist die zweite Runde im Wettbewerbsverfahren für das Forum des Halles entschieden, das auf der Grundlage des erstplatzierten Entwurfs aus der ersten Phase von SEURA/David Mangin (Paris) entwickelt wurde. Seit dem Sommer 2007 steht das Gewinnerenteam der zweiten Runde aus Patrick Berger mit Jacques Anziutti Architectes (Paris) fest. Hauptelement des Gewinnerentwurfs ist ein großes halbtransparentes Dach, das das Areal überspannen soll. Darunter soll sich ein unterirdisches Kaufhaus zum nahe gelegenen Park hin öffnen und so Stadt und Natur miteinander verknüpfen.

29 Die Diskussion um Offenheit und Prozess verweist auch auf die in Kapitel 3.1.1 geführte Wildnis-Diskussion. „Wildnis bedeutet, natürlichen Prozessen freien Lauf zu lassen und diese nicht zu planen. Die Naturentwicklung findet ohne steuernde Eingriffe statt. Wildnis ist damit ein ergebnisoffener Prozess“ (Becker & Giseke 2004: 22). Wildnisareale auf städtischen Brachen können daher „zu Orten des offenen Prozesshaften werden, des Loslassens von überkommenen Vorstellungen und gleichwohl kulturell gewünscht und ermöglicht. [...] Eine solche Wildnis bringt neue ästhetische Bilder und wird zu einer kulturellen Aufgabe der Stadt. Das Prozesshafte konsequent zu Ende gedacht, schlösse aber auch eine spätere Inanspruchnahme für Siedlungszwecke nicht grundsätzlich aus“ (ebd.: 23). Bei der vor allem in den USA und in Kanada verbreiteten Bewegung der *Ecological Restoration* geht es dagegen darum, neue „Naturen“ aktiv zu entwerfen und zu gestalten. Ihr geht es immer auch darum, neue Erfahrungen zu sammeln - egal ob es sich nun um eine Restauration eines historischen Systems oder der Neuschaffung einer Landschaft handelt - und um eine Wechselwirkung zwischen Natur und Gesellschaft. In dieser Strömung können vier Grundannahmen hinsichtlich der Eigenschaften von Natur und der Rolle der Menschen festgestellt werden, die bei Groß et al. wie folgt benannt werden: „1. Menschliches Interagieren mit Natur wird als selbstverständlich und notwendig (und nicht zuerst als Störung) erachtet. 2. Das Natürliche (das, was von selbst da ist) und das Künstliche (das, was vom Menschen geschaffen wurde) werden nicht kategorial unterschieden [...]. 3. Natur wird als unstat und nicht auf einen Idealzustand zustrebend verstanden. 4. Es wird nicht nur die Abhängigkeit der Gesellschaft von der Natur betont, sondern ebenso die Abhängigkeit der Natur von menschlicher Gesellschaft“ (Groß et al. 2005: 114). Dies unterscheidet sie von einem bewahrenden Naturschutz und einer wissenschaftlichen Ökologie und Naturbetrachtung, die sich am Status Quo orientiert. Indem sie zukunftsgerichtete Perspektiven und Vorschläge erarbeitet, ist ihr Handeln im Prozess aktiv-gestaltender als in der oben erwähnten Integration von Wildnis in die Stadt.

Anmerkungen zu Kapitel 4:

1 Forschende Experimente in den raumgestaltenden Disziplinen sind zwischen dem wissenschaftlichen und dem künstlerischen Experimentieren anzusiedeln. Was in den Kapiteln 2 und 3 bereits deutlich geworden ist, wird in der folgenden Tabelle plakativ und überspitzt gegenübergestellt und erhebt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit: Die Welt der Kunst und die Welt der Wissenschaft sind in vielen Punkten gegensätzlich. In dem Feld dazwischen bewegen sich die raumgestaltenden Experimente.

Die künstlerische Welt	<>	Die wissenschaftliche Welt
Welt der Werte, des Subjektiven und des Intuitiven (vgl. Kuhn 1977: 446).	<>	Welt der Tatsachen, des Objektiven und des Induktiven (vgl. Kuhn 1977: 446).
Problemlösung ist nicht Ziel der Kunst, sondern Mittel zu seiner Erreichung: Das Ästhetische selbst ist Ziel; technische Probleme muss der Künstler lösen, um ästhetische Gegenstände hervorzubringen (vgl. ebd.: 449f und 454f.).	<>	Problemlösung ist Ziel der Wissenschaft: Das Ästhetische ist bestenfalls Mittel; für den Wissenschaftler ist die Lösung technischer Probleme im Vordergrund (vgl. ebd.: 449).
Die Vergangenheit ist „lebendiger Bestandteil des Kunstlebens“; das Alte wird nicht verworfen (ebd.: 452).	<>	Die Wissenschaft „löscht ihre Vergangenheit aus“ (ebd.: 453); alte Theorien werden „verbannt“ (ebd.: 456).
Es gibt kein Richtig oder Falsch.	<>	Es wird wissenschaftliche „Wahrheit“ angestrebt; auf Fragen gibt es „nur eine Lösung, oder nur eine beste“ (ebd.: 454).
Künstlerische Avantgarde: „Künstler suchen nach Neuem, das sie auf neue Weise ausdrücken möchten“ (ebd.: 458).	<>	In der Wissenschaft lösen „Krisen“ die Notwendigkeit einer Neuerung aus: „In der Entwicklung der Wissenschaft muß die Neuerung eine Reaktion, oft eine widerstrebende, auf konkrete Herausforderungen durch konkrete Probleme bleiben“ (Kuhn 1977: 458).
interessiert an bisher undenkbarer und unvorstellbarer Zukunft	<>	Wissenschaftliche und technische Entwicklungen sind an der vorhersehbaren Zukunft interessiert.
Zukunft als offener Prozess	<>	prognostizierte Zukunft: Wissenschaftler wollen mit ihrer Arbeit die Zukunft bestimmen.
Allrounder	<>	spezialisiertes Wissen und Equipment
ergebnis- und zieloffen	<>	zielorientiert
Vorwiegend kreativer Prozess: kreatives Arbeiten und Tüfteln	<>	vorwiegend rational, wissenschaftlicher Prozess: Analysieren, Diagnosen stellen, Modelle konzipieren
unabhängig: Künstler sind i.d.R. nicht an Institutionen gebunden.	<>	abhängig: Wissenschaftler sind i.d.R. an Institutionen gebunden und in Disziplinen organisiert
nicht überprüfbare Erfindung	<>	nachprüfbare Rationalität
Kunst verändert Wahrnehmung und Denken in den Köpfen der Menschen, i.d.R. aber nicht die physikalischen Lebensbedingungen; insofern ist sie reversibel.	<>	irreversibel: Obwohl wiss. Experimente Reversibilität für sich beanspruchen („Welt auf Probe“) verändern ihre Entdeckungen und Implementierungen Lebensbedingungen (s. Realexperimente).
Zufallsaktionen mit unbekanntem Ausgang	<>	planvoll
Scheitern erlaubt	<>	Risiko soll möglichst ausgeklammert werden

Tab. 1: Gegensatzpaar „Die künstlerische und wissenschaftliche Welt“

2 Ein Spannungsfeld tut sich auf, betrachtet man das Entwerfen und Planen von Experimenten mit der „klassisch-konventionellen“ Entwurfs- und Planungsauffassung. In der folgenden tabellarischen Auflistung sind Eigenschaften des experimentellen dem des konventionellen Ansatzes zusammenfassend gegenübergestellt. In dieser extremen, unvollständigen Gegenüberstellung sollen lediglich plakativ grobe Unterschiede verdeutlicht werden.

Experimentelle Planung	<>	Konventionelle Planung
rau, leicht, unfertig	<>	glatt, behäbig, abgeschlossen
Offenheit („offenes Ganzes“)	<>	Ganzheit (Ganzheitsprinzip)
improvisieren = das spontane Erfinden und gleichzeitige Darbieten von etwas (vgl. Improvisieren in der Musik).	<>	komponieren = schriftlich ausgearbeitet und vom Akt der Ausführung getrennt (vgl. Musik)
Störung	<>	Ordnung
Instabilität wird akzeptiert	<>	Stabilität anstrebend
elastisch, fließend, beweglich, relativ, situativ (angelehnt an die Wirklichkeit, die auch veränderlich und beweglich ist)	<>	fest, sicher, gesichert, dauerhaft
Justierungen als bewegliche Fundamente/ Fixpunkte/ Regeln in offenem Umfeld/ Regieanweisungen	<>	„unumstößliche“ Fundamente: feste Muster und Strukturen
temporär: Planen und Realisierung auf kurze Zeit	<>	dauerhaft: Planen und Realisieren für „die Ewigkeit“
leicht	<>	schwer
Die Veränderung definiert einen Raum für das „Unvorhersagbare“.	<>	Unveränderlichkeit gibt keine Chancen für Erneuerung und Überraschungen.
kostengünstig	<>	teuer/ kostenintensiv
Grad der „Vollendung“: Es ist nie „fertig“- Wann ist es fertig?	<>	Anspruch auf Vollendung und Vollkommenheit, in dem sich möglichst wenig abnutzen und verändern darf.
transitorischer Raum/ Experiment als „Übergangsraum“	<>	feststehender, unveränderlicher Raum
mit Experimenten immer Verbindung zwischen Ding und Mensch: „Bühne“ für Handlung/ Schauspiel	<>	das Ding, der materielle Raum inszeniert sich selbst: Schauspiel ohne Schauspieler gedacht.
Beteiligungsmoment in Entwurfsprozess eingeschlossen	<>	Wenn Beteiligung, dann vorgeschaltet und abgekoppelt, da eigentlich unerwünscht.
Prinzip der „Unschärfe“: bestimmte Dinge im Unklaren lassen und nicht genau definieren. (Maßstab offen)	<>	Prinzip der möglichst exakten Planung (Detailierung in möglichst großem Maßstab)
laufende und reflektierende	<>	i.d.R. keine reflektierende
<u>Beobachtung und Auswertung</u> das Unerwartete, Unvorhersehbare	<>	<u>Beobachtung und Auswertung</u> möglichst viel Unvorhersehbares ausklammern
<u>und Überraschende zulassen</u> „hands on“ - selbst Handanlegen des Planers; Entwurf, Realisierung und Reflektion aus einer Hand	<>	Arbeiten werden von Spezialisten übernommen: Einzelne Schritte zwischen Entwerfen und Ausführung werden aufgeteilt auf Spezialisten.
„laisser faire“ und prozessual	<>	kontrolliert und statisch
Selbstregulation	<>	Steuerung
kein „Endbild“ anstreben	<>	Endbild, Endprodukt anstrebend
Experimente = - Konflikte initiieren - gegen „stabile Ordnung“ wirken - innere Störung	<>	Idee von Architektur, „wonach Architektur eine Einheit herzustellen, Ordnung zu repräsentieren und Stabilität zu erreichen“, d.h. „Divergenz tilgen, Konflikte auflösen, Instabilitäten überspielen müssen.“ (Welsch 1993: 320)
imperfekt: Experimente wollen nicht perfekt sein	<>	wollen perfekt sein
Adjektive: rau, leicht, unfertig, offen, improvisiert, elastisch, fließend, beweglich, relativ, situativ, temporär, leicht, veränderlich, kostengünstig/ billig, unvollkommen, prozessual	<>	Adjektive: glatt, behäbig, fertig, abgeschlossen, ganz, komponiert, fest, sicher, gesichert, dauerhaft, dauerhaft/ beständig, schwer, unveränderlich, teuer/ kostenintensiv, vollkommen, statisch

Tab. 2: Gegensatzpaar „Experimentelle und konventionelle Planung“

Anmerkungen zu Kapitel 5:

1 „Rural Studio“ ist eine Außenstelle der Auburn University im US-Bundesstaat Alabama und wurde 1993 durch die Architekten, Professoren der Architekturfakultät und Co-Direktoren des ‚Rural Studio‘ Samuel Mockbee (2001 verstorben) und Dennis K. Ruth in Zusammenarbeit mit einer lokalen Wohlfahrtsbehörde als Bestandteil der akademischen Ausbildung gegründet. Rural Studio werden in den letzten Jahren zahlreiche Publikationen und Ausstellungen gewidmet, u.a. „Just Built it!“, Ausstellung im Architekturzentrum Wien März-Juni 2003 und „Self-Help Continued: the Rural Studio“, Colegio de Arquitectos de Cataluña (COAC), Juni 2003.

Rural Studio formuliert vier Hauptziele ihrer Arbeit: „1. To give students of the School of Architecture the opportunity to learn the critical skills of planning, designing, and building in a concrete, practical, and socially responsible manner. 2. To form leadership qualities in students by instilling the social ethics of professionalism, volunteerism, individual responsibility, and community service. 3. To help communities, through partnerships with the state and local welfare agencies, provide suitable and dignified housing. 4. To develop materials, methods, and technologies that will house the rural poor in dignity and mitigate the effects of poverty upon rural living conditions“ (Rural Studio 2004).

Die ArchitekturstudentInnen nehmen an Veranstaltungen und Sitzungen des Stadtrats, des Department of Human Resources der Freiwilligen Feuerwehr und der Gemeinde teil, die in gemeinsamer Arbeit mit den „Bauherrn“ entstehenden Entwürfe werden von ihnen auch selber gebaut. Sie treffen Menschen, die sie sonst nie kennen gelernt hätten. Durch diesen Prozess lernen sie „soziale Verantwortung wahr zu nehmen und sich trotzdem der Architektur verpflichtet zu fühlen“ (Busenkell 2003). „Out of that face-to-face encounter grew the principles which would become characteristic of the Rural Studio’s work in Hale County: compassion, ingenuity and imagination. [...] and inspiration derives from interaction and exploration, following from the desire to find beauty therein. I believe that the greatest qualities of the studio derive from its ability to be spontaneous and collaborative in its ways of making buildings“ (Hoffmann 2005).

2 Organisations- und Koordinationsebenen des Projektes spieltextour BOCHOLT (Stadt Bocholt 2000: 9):

Projektphase/ Projektebene	Inhalte
Projektsteuerungsteam	Federführung: Grünflächenamt, ergänzt durch Jugendamt + Stadtmarketing + ARGE Landschaftsarchitekten BDLA
Konzepterarbeitung	Ideen, Ziele, Umsetzungsstrategien, Berücksichtigung der Gegebenheiten („genius loci“)
Finanzierung/ Controlling	Fördermittelanträge, Kofinanzierung durch Sponsor, laufende Kosten- und Ausgabekontrolle
Planung + Organisation + Bau	Magic Box, Labyrinth, Balance, Stangenwald, Tempo 30, Klangkörper, Tonträger, der Konzeptbeusteine
Rechtliche Belange	Grenzgänger, Stadtsofa
PR/ Werbung	Genehmigungsbehörden (z.B. Ordnungsamt), Nutzungsrechte, (Veranstalter-)Versicherung, DRK, Feuerwehr/THW
Beteiligte/ Betreuer	Pressetermine (lokale Presse, Radio, lokales Fernsehen), Flyer, Plakate, Internetseite, Info-Wand, „Give-Aways“
Durchführung	Professionals (z.B. Lehrer, Erzieher), Ehrenamtliche (z.B. Jugendliche), Beobachter (Planer)
Dokumentation	Umlaufplan, Detailbestimmungen, Einweisung der Betreuer, Verantwortlichkeiten, Hotline zur Projektsteuerung, Eröffnungstermin des Bürgermeisters, Detailänderungen/ Rückkopplungen, Bewachung der Spielstationen (nachts)
Auswertung	Projektbericht, Dokumentation in der Fachpresse, Videodokumentation, Fotodokumentation
	Bewertungsbögen (Kinder), Presseresonanz, Akzeptanz bei Bürgern und Politik

3 Im Jahr 2000 lud Parasite Foundation 30 Architekten und Studententeams aus ganz Europa dazu ein, verschiedene Entwürfe für Parasites an Gebäuden oder im Stadtzusammenhang zu präsentieren. Zu entwickeln waren „small-scale housing objects that are not site-specific and can be used in unusual locations in the city“ (NAI 2002). 2002 erhielten die Architekten Korteknie und Stuhlmacher für Parasite Las Palmas den Nai Preis als „innovative statement about the use of space, flexibility and recycling“ (NAI 2002). „This Parasite shows that the city has spots which can be inhabited and experienced in an unsuspected way“ (ebd.).

4 In den von Menschen angeeigneten Orten ist eine enorme Bandbreite von Strukturen und spontanen Aktivitäten zu finden: Gemüseanbau, Wagenburgen, Märkte, Sport, und Erholung, Kunstbetrieb und Nightlife, Erfinder, Start-ups und Migrantenökonomien, Alternativ-, Jugend- und Popkultur (vgl. Studio Urban Catalyst 2003a, b und c). „Es sind Orte kultureller Innovation, wo neue Musikstile, Trends und Lifestyles entstehen, die für das öffentliche Leben von Städten eine wesentliche Rolle spielen“ (Studio Urban Catalyst 2003b: 56).

Als Antwort auf die an ihre eigene Disziplin gestellt Frage, was das Berufsbild heutiger Architekten angesichts nicht existierender Aufträge für Gebautes, konstatieren das Studio Urban Catalyst: „ Die Aufgaben der Disziplin verschieben sich. Es geht nicht mehr um die Hardware, sondern um die Software: Statt für ein gegebenes Programm einen Raum zu entwerfen, geht es um das Programmieren von Räumen. Statt einen idealen Endzustand zu konzipieren, ist ein Entwicklungsprozess zu initiieren und in Gang zu halten. An die Stelle der linearen top-down-Strukturen traditioneller

Planung treten nichthierarchische Netzstrukturen. Monetäre Beziehungen werden durch informelle Tauschökonomien ergänzt. Als Tauschwerke spielen hierbei unter anderem mediale Präsenz, Imagebildung, Aufbau von sozialen Beziehungen und Etablierung von Nutzungsklustern eine Rolle“ (ebd.).

Eine zentrale Rolle bei der Entstehung von informellen Nutzungen ist die des „Agenten“. Sie vermitteln zwischen verschiedenen Welten wie z.B. dem Immobilienmarkt, Eigentümern und Subkulturen. „Agenten können private Aktivistinnen oder auch Angestellte in der öffentlichen Verwaltung sein, die meist ohne dafür beauftragt zu sein, sich aus idealistischen Motiven engagieren. [...] Sie sind im besten Sinne ‚Ermöglicher‘ - wie Cedric Price sagen würde - sie legen nichts fest, sondern schaffen neue Möglichkeiten“ (Oswald 2000). Urban Catalyst treten für die Entformalisierung des Formellen und die Anerkennung des Informellen in der Stadtplanung ein. Es geht um die Stimulierung von Nutzungen, für die Rahmenbedingungen geschaffen werden, um ihre Entwicklung zu ermöglichen (vgl. Studio Urban Catalyst 2003b: 56). Wichtig ist dabei, die „Interaktion zwischen den verschiedenen Beteiligten (Nutzer, Kommune, Eigentümer, Öffentlichkeit) zu fördern und damit einen sozialen Prozess zu gestalten“ (ebd.). „Zwischennutzer stehen für das Aufspüren, Erobern und Dynamisieren von Stadt, und können Ausgangspunkt für neue kulturelle und wirtschaftliche Impulse sein“ (Glieman 2003).

Zwei Beispiele aus Urban Catalyst: Zwischenpalastnutzung und Amsterdam

Im Rahmen des Forschungsprojektes hat das Studio Urban Catalyst bei verschiedenen Projekten in Implementierungsphase eine Agentenrolle übernommen, um so ein anderes planerisches Herangehen zu testen. Für den Palast der Republik in Berlin ging es um die Konzeption einer temporären kulturellen Nutzung bzw. provisorischen Umnutzung (vgl. BauNetz 2002b). Genannt wurde das Projekt *Zwischenpalastnutzung*, unter dem es eine hohe mediale Aufmerksamkeit erhalten hat. Ihre Aufgabe bestand darin, einen Dialog mit einer Reihe von Nutzungsinteressenten aufzubauen, ein räumliches Realisierungskonzept zu erarbeiten sowie Ideen für eine Betreibergesellschaft als potentiellen Träger zu entwickeln. Ziel war es, durch das Wecken öffentlicher Interessen Bewegung in die seit langem zum Stillstand gekommene Diskussion um den Palast der Republik zu bringen und die Zeitlücke von 2003 bis 2006 zwischen Ende der Asbestsanierung und Neubau des Schlosses kreativ zu füllen. Das öffentliche Interesse war enorm. Nach langer Diskussion konnte das Gebäude im Sommer 2003 erstmals für eine künstlerische Performance genutzt werden. „Die symbolhafte Zwischennutzung des Palastes könnte Wege ebnen, um das vorhandene Potential temporärer, selbstorganisierter Nutzungen aus einem marginalisierten Nischendasein herauszuführen und zu einer anerkannten Form städtebaulicher Entwicklung zu machen“ (Studio Urban Catalyst 2003b: 57). Mittlerweile wurde das Konzept erfolgreich umgesetzt: Der Verein „ZwischenPalastNutzung e.V.“ erstellte das Programm „Volkspalast“, unter dem von August bis November 2004 kulturelle Projekte durchgeführt worden sind, die sich politisch, gesellschaftlich und architektonisch mit dem Palast der Republik auseinandersetzten. Neben Theater- und Tanzaufführungen, Konzerten, Lesungen, Filmvorführungen, Schlauchbootfahren im gefluteten Keller und Installationen fand dort auch die Architekturkonferenz „Fun Palace“ statt (vgl. BauNetz 2004). Das Ziel wurde erreicht: Die temporäre Nutzung hat für eine lebhaftere Diskussion um Zwischennutzung und Umgang mit dem sozialistischen Gebäude gesorgt, unterstützt durch große mediale Aufmerksamkeit.

In Amsterdam besann man sich auf das „Potential alternativ lebender Gemeinschaften, die schon aus vielen verlassenen Gegenden lebendige Zentren machten, und so große Immobilienfirmen nach sich zogen“ (Gliemann 2003). Für das brachliegende Hafengebiet von Amsterdam Noord wurde von der Kommunalverwaltung als Planer und Eigentümer ein Wettbewerb für die Zwischennutzung einer 20.000 Quadratmeter großen ehemaligen Werfthalle ausgeschrieben. Ziel war es, durch den Gewinner, der Gruppe Kinetisch Noord, auf eine großangelegte Entwicklung vorzubereiten. Kinetisch Noord plante eine gemischte Nutzung von Handwerkern, Künstlern, Händlern, Existenzgründern, Schiffsbauern, Recyclingfirmen und vielen anderen. Sie sollen das Gebiet im öffentlichen Bewusstsein verankern. „Die zunächst temporäre Ansiedlung soll Keim und Motor für das gesamte 8,6 Hektar große Werftgelände sein. Zwischennutzer sind hier also nicht Randerscheinung, sondern Kern. Sie sollen zum einen helfen, das Gebiet öffentlich bekannt zu machen, und zum anderen eine lebendige Nutzungsmischung im neuen Stadtteil sicherstellen“ (ebd.).

5 Es ist dem französischen Schriftsteller, Philosophen, Anthropologen und Ökonomen Georges Bataille gewidmet und stellt das dritte aus einer Reihe von vier Monumenten für die Philosophen Spinoza, Deleuze, Bataille und Gramsci dar. Den Titel „Monument“ wählte Hirschhorn dabei ganz bewusst als Kritik am bestehenden Monument. Dieses „Monument“ will niemanden einschüchtern, ist nicht unzerstörbar und nicht für die Ewigkeit bestimmt.

Im Kurzführer zur Documenta11 wird Thomas Hirschhorn als „Umgestalter der *Conditio humana*“ (Rottner 2002) bezeichnet. Dort heißt es weiter: „Das *Bataille Monument* kartografiert die Stadt Kassel unter sozialen Gesichtspunkten und fügt sich für die Dauer der Ausstellung faktisch in das Leben einer marginalisierten lokalen Gemeinschaft ein. [...] Unter Verzicht auf traditionelle Kategorien der Wissensproduktion holt das Werk die zum Ritual formalisierte Sammel- und Ausstellungsfunktion des Museums in den öffentlichen Raum zurück und bereichert die soziale Landschaft“ (ebd.). Das angesprochene kommunale und soziale Engagement, welches von außen an das Projekt herangetragen wird, ist etwas zu hoch gegriffen. Bei Hirschhorn resultiert es eher aus einer Notwendigkeit, denn die Skulpturen kann er nicht selber bauen. Hirschhorn sagt selber: „Ich bin kein Sozialarbeiter. Ich will den Leuten ... kein Heil bringen. Ich will einfach meine Arbeit machen, aber ich kann es nicht alleine. Nicht ich habe den Leuten hier geholfen, sondern sie mir. Und sie wurden dafür bezahlt. Ganz normal“ (Hirschhorn zitiert in Saéz de Guinoa Waltinger 2002: 5). Seine Arbeit hatte dennoch eine soziale Wirkung. Für viele der beteiligten Jugendlichen bedeutete die Arbeit zum ersten Mal eine regelmäßige Tätigkeit und zum ersten Mal Verantwortung übernehmen zu müssen. (vgl. dazu Wiechman 2004b).

6 Der Blick richtete sich dabei auf Themen wie informelle Siedlungsformen und Organisationen irregulären städtischen Lebens der Selbstbau-Siedlungen, auf die Geschichte selbst bestimmten Wohnens und Praktiken der Aneignung von Raum. Was genau in den zwei Wochen des Projektes entstehen wird, war vor Beginn des Projektes nicht vorhersehbar. Vorstellen konnten sich die Initiatoren eine Budenstadt, einen Garten, eine informellen Musik-Club, eine Sonnenterrasse, Dusch-Center oder Volksküche. „Und vielleicht kommt es ja so weit, dass die ‚Hier entsteht‘-Reihe zu einer dieser Sommerveranstaltungen wird, wo die Menschen viele Stunden auf Baugerüsten und Bürgersteigen sitzen und sich sehr wohl fühlen dabei“ (Küppers 2003).

Das Projekt ErsatzStadt, deren Bestandteil *Hier entsteht* ist, vertritt folgenden Ansatz: „Mit dem Projekt entsteht das virtuelle Gegenstück einer real existierenden Stadt, die ‚ErsatzStadt‘, in der jene öffentlichen und privaten Räume zwischen

illegaler Landbesetzung und ‚gated community‘, zwischen Straßenhandel und Shopping Mall thematisiert werden. ‚ErsatzStadt‘ verbindet also Erfahrungen und Lebensweisen in verschiedenen globalen Metropolen. Dargestellt werden Typen von Raumnutzung, die in jeder modernen Stadt existieren und dort meist als Nischen für informelle, mitunter illegale Nutzungsweisen funktionieren. Das Projekt ‚ErsatzStadt‘ entwirft neue Bilder der Stadt und schlägt konkrete wie utopische Verbesserungen des urbanen Lebens vor“ (Kulturstiftung des Bundes 2005).

7 Die Bezeichnung VINEX bezieht sich auf großmaßstäbige, von der Regierung ausgewiesene Erweiterungsgebiete in den Niederlanden, die in der „Vierden Nota Ruimtelijke Ordening Extra“ des Ministeriums VROM von 1993 beschrieben werden. „In the Netherlands, the term Vinex is often associated with large, boring residential areas. We use art to conceive strategies that can be a creative solution to this“ (Beyond 2005).

Die optimistische Einschätzung der Initiatoren bezüglich der Wirkung ihrer Projekte werden nicht nur positive gesehen. Auf der Internetseite von *Beyond* lobt Dennis Kaspori, niederländischer Architekt und Kritiker, den neuen Planungsansatz ohne aufblasenes Regelwerk, kritisiert gleichzeitig aber auch, dass das Projekt bei einer Ausstellung und Raritätenkabinett mit Zaun drum herum blieb. Durch den zeitlich befristeten Ausstellungscharakter blieb es bei einem „unschuldigen“ Gesamtbild (vgl. Kaspori 2005). Kaspori sieht dennoch durch das Projekt viele Möglichkeiten gezeigt, die von der „kruisbestuiving“, also der gegenseitigen Bestäubung von Kunst und Architektur ausgehen kann. Wo Kunst oft nur das I-Tüpfelchen darstellt, um mittelmäßigen Städtebau aufzuwerten, sieht Kaspori den positiven Ansatz von Beyond, in den komplexen Entstehungsprozess tatsächlich aktiv einzugreifen und Alternativen und Wahlmöglichkeiten aufzuzeigen. Er sieht Künstler als Art „ideeënmakelars“, „Ideen-Makler“, die aus ihren sicheren Grenzen der Kunst auszubrechen scheinen (vgl. Kaspori 2005).

8 Mit seinen Arbeiten hat er zu vielen wichtigen internationalen Ausstellungen beigetragen, so 1982 zur 40sten Biennale in Venedig, 1987 zur Dokumenta in Kassel und zur Biennale in São Paulo, 1997 zur Skulpturen-Ausstellung in Münster und 1998 zur Biennale in Sydney.

9 Das Element des Holzweges bzw. Steges ist sowohl in der Kunst als auch in der Architektur und Landschaftsarchitektur kein neuartiges. Ein Beispiel aus der Kunst ist das des Stedelijk Museum in Amsterdam. Dort ließ der Museumsdirektor Willem Sandberg in den 1950er Jahren einen begehbaren hölzernen Steg um das Museum bis zur ersten Fensterreihe bauen. Der Steg sollte die Neugierde der Leute wecken. Von außen konnten sie durch die Fenster ins Museum schauen. Renzo Piano und Richard Rogers übertrugen die Idee des aufsteigenden Steges, der Innen und Außen verbindet auf das Centre Pompidou in Paris (vgl. Bättschmann 2000: 156). Aus ganz anderen Beweggründen als in der Kunst werden Holzwege in der Landschaftsarchitektur gebaut. Oft dienen sie dazu, ein Naturgebiet auf sensible Art und Weise zu erschließen. Dazu dienen oft Holzwege, die über der Landschaft zu schweben scheinen. Gestalterisches Element.

10 Die Künstlergruppe „Parasite“ befasste sich in den 1990er intensiv mit „Projektkunst“. Die Gruppe gründete sich 1997 in New York mit dem Ziel, eine nicht-profitorientierte Künstlerorganisation für projektbezogene Kunst aufzubauen. Grundlegender Aspekt bei der Gruppenbildung war die Definition von Projektarbeit. Der Begriff wurde von der Gruppe nicht als erster formuliert. Er kam in den Vereinigten Staaten seit den frühen achtziger Jahren des 20sten Jahrhunderts auf und wurde in der Literatur bereits in vorangegangenen zwei Jahrzehnten verwendet. „Viele Künstler haben den Begriff Projekt umgangssprachlich in bezug auf solche Aktivitäten benutzt, die unter anderem in Auftrag gegebene und selbstinitiierte Installationen und Performances oder die Dokumentation von Begleit- oder Primärmaterial und Untersuchungen umfassen“ (Kolbowski 1998: 96). Die Gruppe „Parasite“ definieren Projektarbeit wie folgt: „Projektarbeit kann von anderen Formen künstlerischer Aktivität dadurch unterschieden werden, dass sie mit Arbeit und/ oder der Produktion an einem bestimmten Ort oder in einer bestimmten Situation verbunden ist. Projekte sind meist interdisziplinär und kontextspezifisch und resultieren nicht notwendigerweise in einem permanenten physisch fassbaren Produkt. Projektarbeiten zirkulieren in komplexer Weise und werden nicht bereitwillig in herkömmlichen Ausstellungsräumen präsentiert“ (Informationsblatt für die Parasite-Veranstaltungen in der Clocktower Gallery, New York vom November 1997 in ebd.: 95).

Weiter heißt es in dem Text der Künstlerin Silvia Kolbowski: „Obwohl man eine beliebige Anzahl von Begriffen für die Beschreibung solcher Praktiken hätte wählen können, ist die Projektkunst in weitestem Sinne ein treffender Begriff, da ein Gefühl für die vorbereitende Konzeptualisierung mit einer temporären, aber oft auch flüchtigen oder ephemeren Dauer und für etwas Prozesshaftes und nicht etwas am einzelnen Objekt Haftendes vermittelt wird; [...] Interessanterweise bezeichnet der Begriff ‚Projekt‘, wenn er umgangssprachlich im Bereich der Architektur verwendet wird [...], einen spekulativen (und oft analytischen oder interpretierenden) Vorschlag, eine ungebaute oder manchmal unbaubare Arbeit“ (Kolbowski 1998: 97).

11 Im Linzer Projekt von *teens_open_space* im Jahre 2004 wurden neben Schulen insgesamt rund 120 Jugendorganisationen (z.B. Jugendzentren), Streetwork, Schüler- und StudentInnenorganisationen und Kulturvereine angeschrieben und das Projekt in einer Informationsveranstaltung präsentiert (Stadt Linz 2004).

12 In den Bauwerkstätten in Graz (2004) und Steyr (2003) sind folgende Ideen realisiert worden: Ein zuvor verschlossener Wagon wurde geöffnet und zur temporären Nutzung im Sommer 2004 von Jugendlichen restauriert und ausgemalt, Flächen wurden gereinigt und mit Schotter befestigt, alte Bänke wurden demontiert und neue gebaut, ein wetterfester Sitzplatz, Breakdancefläche: eine multifunktionale Lärchenholzpritsche im Ausmass von 4 x 4 Meter zum Tanzen, zum Liegen, zum Sitzen, Sonnendeck, Auslichten eines alten Baumbestandes und mehr.

13 Trotz des Interesses des in Hamburg sesshaften Besitzers der Immobilie (Alster Office Limited) an einer dauerhaften Belegung, ist das Hotel und seine Umgebung ist heute wieder so verlassen wie vor 2003. Allerdings gibt es, so schreibt der Journalist Andreas Hillger 2004, kleinere Nachfolgeprojekte („Neuhaus“ und „Spur der Steine“), die in Halle von anderen Akteuren angestoßen worden sind (ebd.). Das Hotel Neustadt selber steht heute allerdings trotz vieler Nachfragen und Buchungen für Übernachtungen und Konferenzen über das Festival hinaus leer. Stadt und Eigentümer wollten, dass das Hotel weiter existiert, es fand sich bisher aber kein Investor. Die Intendantin des Thalia Theaters, Annegret Hahn, vermutet, dass die Größe des Leerstandes Investoren abschreckt; das Theater konnte und wollte nur Anstoß geben (Gliemann 2004b).

14 raumlabor_berlin ist ein loser Zusammenschluss von Akteuren unterschiedlichster Disziplinen, von denen die

meisten parallel ihre eigenen Büros betreiben. Neben Architektur beschäftigt sich raumlabor_berlin mit Städtebau, Landschaftsarchitektur, Aktion, Gestaltung von öffentlichem Raum, Forschung und mit künstlerischen Installationen. Für Projekte, die im Namen von Raumlabor akquiriert oder aus Eigeninitiative entwickelt werden, werden je nach Projekt neue Teams gebildet, zu denen Spezialisten eingeladen werden. Zum inneren Kreis der Gruppe gehören Markus Bader, Martin Heberle und Christof Mayer (Büro herberle.mayer.raumlaborberlin), Benjamin Foerster-Baldenius, Jan Liesegang, Michael Kuhn, Kristian Kreuz, sowie Andrea Hoffmann, Lena Kleinheinz und Martin Ostermann (magma architecture). Die Raumlaboranten verstehen sich als Aktionsgruppe, Plattform, als *nooffice*, Netzwerk (mit Galerie und anarchisch-opportunistischer Vorgangsweise), Forschungslabor, Initiatoren, Verknüpfen, Prozess oder einfach nur als loser Haufen, je nach Standpunkt des Betrachters mit dem Ziel eines innovativen, abgewandten Städte- und Landschaftsbaus und exotischen Projekten aus dem Randbereich der Architektur. Projekte entstehen oft nicht durch einen Auftrag, sondern durch Eigeninitiative indem ein Notwendigkeit für ein Handeln gesehen wird (raumlabor_berlin 2003: 16ff.). Für das Stadtentwicklungskonzept „Kolorado“ arbeiteten Markus Bader, Benjamin Foerster-Baldenius, Martin Heberle, Jan Liesegang, Christof Mayer und der Soziologe Peter Arlt.

15 Um den einzelnen Feldern zu ihrem Thema, Profil und Identität zu verhelfen, bedarf es einer Moderation und Kontaktperson. raumlabor_berlin nennen diese Person „Konzeptmanager“. Er bringt Ideen und Konzepte ein und unterstützt die Bewohner und Felder in ihrer eigendynamischen Entwicklung. Dem „Konzeptmanager“ kann ein Initiator für Entwicklungsperspektiven zur Seite gestellt werden. Daneben soll es „Planungsakteure“ geben, die nach Themenfindung die Vision bis zum Ziel tragen, im Quartier wohnen oder das Geld zur Umsetzung der Ideen haben. raumlabor_berlin bietet ihnen dafür einen „Toolmarkt“, eine Palette verschiedener Werkzeuge an.

16 „Peanutz Architekten“ sind Wolfgang Grillitsch und Elke Knöß aus Berlin. Sie verstehen sich als Architekten, Künstler, Designer und Serviceanbieter in einem. Mit dem Tunen verstehen sie das Flickern, Basteln, Reparieren und Umbauen von Altem und Verbrauchtem und stellen es so in einen neuen Kontext mit neuer Funktion. Sie tunen Möbel, Balkone wie in Neustadt, thematisieren aber auch die Stadt (Einnutzung von Industriebrachen zu Veranstaltungsgeländen). „Bei unserer Aktion „City-Tuning“ haben wir die Übertragbarkeit unseres Modells auf eine wesentlich behäbigere Hardware und Wirklichkeit als Möbel getestet: die Stadt. Städtebau beginnt niemals bei Null. Immer werden bestehende Strukturen manipuliert. Ein wesentlicher Arbeitsschwerpunkt ist die Reaktivierung von „entförmlichten Räumen“, die ähnlich den SR-durstigen Möbeln semantisch verbraucht sind. Oft wird der Zugang zu diesen Stadtbrachen erst durch unser City-Tuning wieder möglich oder legalisiert“ (Grillitsch & Knöß 2003: 30).

17 Kyong Park entwickelte für Hotel Neustadt den Beitrag „The Slide“, einer durchsichtigen Kunststoffrutsche, die quer durch das 18stöckige Hochhaus führen sollte und innen und außen verbindet. Ziel von Park war es, mit der Rutsche leere Plattenbauten wieder attraktiv zu machen. Er stellte sich vor, dass mit der Rutsche ein Café, ein Kiosk und andere öffentliche Einrichtungen entstehen. Kyong Park bezeichnet die Rutsche als „Brutstätte urbanen Lebens, eine Aterie, die Blut in die Platte pumpt“ (zitiert in Thalia Theater Halle 2004: 261). Kyong Park befasst sich auch in Detroit mit Schrumpfungprozessen (innerhalb des Projektes „Shrinking Cities“). Er beschäftigt sich unter anderem mit der Rückkehr der Feldwirtschaft und Viehzucht in innerstädtischen Gebieten Detroits.

18 „Clubgolf“ war eine Minigolfvariante mit 19 Löchern. Die einzelnen Stationen wurden aus Fundstücken und gebrauchtem Material wie z.B. einem Sofa, einer Schublade, einem Tank oder einem Pissoir angefertigt.

Anmerkungen zu Kapitel 6:

1 Auf einer Basis von über hundert von Experten aus den Bereichen Planung, Jugend-, Sozial- und Kulturarbeit in Hannover in Interviews genannten Räumen sowie von Vor-Ort-Besichtigungen von 24 ausgewählten Räumen, erfolgte eine vergleichende Beurteilung der Räume hinsichtlich ihrer Aufnahme in die Hauptuntersuchung. Die folgenden sechs Raumtypen bzw. Untersuchungsräume wurden näher untersucht:

Raumtyp 1 „Räume im Wohnumfeld“: Prinz-Albrecht-Ring im Stadtteil Bothfeld

Raumtyp 2 „Grünbestimmte Freiräume“: Vahrenwalder Park in Vahrenwald

Raumtyp 3 „Einrichtungen für Jugendliche“: Jugendzentrum Mühlenberg

Raumtyp 4 „Fußgängerstraßen“: Andreastraße in der Stadtmitte

Raumtyp 5 „Zentrale Stadtplätze“: Raschplatz hinter dem Hauptbahnhof in der Stadtmitte

Raumtyp 6 „Brachen“: Am Südbahnhof in der Südstadt

2 Um die Raumnutzungssituation detailliert festhalten zu können, wurden Kartendarstellungen sowie Beobachtungsbögen eingesetzt. Die Kartendarstellungen dienten als Grundlage, um folgende Informationen einzutragen: den Standort des Beobachtenden, den Standort der beobachteten Personen, die Bewegungsrichtungen und die genutzten Raumelemente. Die Feldarbeit erfolgte Mitte Mai bis Mitte Juni 2002. Eine Beobachtungseinheit umfasste zwei Stunden. In der Regel wurden pro Raum zwölf Beobachtungseinheiten durchgeführt. Die quantitative Auswertung der standardisierten Einträge in die Beobachtungsbögen wurde nach der Entwicklung entsprechender Kategorien computergestützt mittels des statistischen Auswertungsprogramms SPSS vorgenommen.

3 Folgende Personengruppen waren als Experten relevant: Einerseits Personen aus dem räumlichen Umfeld der Untersuchungsräume (Anwohner, Geschäftsleute, Beschäftigte etc.), andererseits Personen, die an übergeordneter Stelle mit dem Raum (Stadtplaner, externe Grundstücks- oder Gebäudebesitzende etc.) oder den Jugendlichen vor Ort (Jugendamt, Jugendpolitik, Polizei etc.) befasst sind. Drei Schwerpunkte bestimmten die Interviews: 1. Was wissen die Experten über die Hintergründe der aktuellen Raumanneignungsweise der Jugendlichen?; 2. Wie bewerten die Experten das Tun der Jugendlichen?; 3. Wie bewerten die Experten selbst den Raum? Welche Erwartungen/ Nutzungsansprüche haben sie selber?

4 Aus dem Wochenstegreif (Entwurfsaufgabe, die innerhalb einer Woche von Studierenden gelöst werden soll), der an der Universität Hannover (Institut für Freiraumentwicklung und Planungsbezogene Soziologie) im Sommersemester 2002 angeboten wurde, gingen zwei Entwurfsideen hervor, die vom Forschungsteam weiterentwickelt worden sind. Für den Raschplatz stammt die Idee von Henrik Schultz und Olaf Staack, die Entwurfsidee für einen Teil des Experiments im

Vahrenwalder Park kam von Johannes Geyer und Ralf Harders.

5 Für jeden Ort mussten Genehmigungen zur Durchführung einer temporären Aktion in den jeweiligen Räumen beantragt werden. Dazu wurden Gespräche mit dem Stadtplanungs-, Grünflächen- und Tiefbauamt der Stadt Hannover, die ihrerseits mit der Polizei und dem Ordnungsamt Absprachen trafen, für die Orte Mühlenberger Markt, Vahrenwalder Park, Andreastraße und Raschplatz, mit der Deutsche Bahn Immobiliengesellschaft bezüglich der Brache ‚Am Südbahnhof‘, mit der HRG (Hannover Region Grundstücksgesellschaft) zum Raschplatz sowie mit dem Privateigentümer der ehemaligen Panzerhallen am Prinz-Albrecht-Ring geführt.

6 Unter Szenario wird hier ein komplexes zukünftiges Bild des Raumes verstanden, in das sowohl räumlich-materielle Veränderungen als auch die notwendigen Handlungen relevanter Akteure, soweit erforderlich veränderte organisatorische Regelungen und zeitliche Bezüge einfließen. Es handelt sich also um qualitative Szenarien, die in Anlehnung an die Ausführungen von Hartmut Arras (vgl. u.a. Arras & Pfeiffer 1989) und die Verwendung von Szenarien im planerischen Entwerfen erfolgen.

7 Bei der „Open Space Technik“ (OST) sollen Wissen und Kreativität für neue Denkansätze mobilisiert werden. Es wird nur ein einfacher Rahmen und ein Rahmenthema vorgegeben. Für ein paar Tage begeben sich Menschen gemeinsam in einen Veränderungsprozess und kreieren ihre Zukunft in selbst organisierter Weise. Sie entwickeln ihre eigene Agenda, teilen sich in Interessengruppen auf und planen gemeinsam.

Anmerkungen zu Kapitel 7:

1 Diese Erfahrung machten auch die Initiatoren der städtebaulichen Experimente von ExWoSt (s. Kap. 3.1.2): Bei der Durchführung der Modellvorhaben als „reale Feldexperimente“ erkannten sie, dass eine neutrale Beobachtung als wissenschaftliche Begleitung (Beobachtung und Auswertung) nicht durchzuführen war, da sie von den Akteuren zunehmend für Beratung und Koordination in Anspruch genommen wurden, weshalb die Forscher auch von Aktionsforschung sprechen. In der „kommunikativen Einbeziehung der Begleitforschung in das Untersuchungsfeld wird die Grenze zwischen Forscher und Forschungsgegenstand unklarer“ (Dehne et al. 1990: 539).

Kevin Lynch wurde unter anderem durch seinen Forschungsansatz des „action research“ (vgl. Lynch 1977) bekannt. Um möglichst viele Informationen und Anregungen für die Verbesserung der Lebensbedingungen von Kindern und Jugendlichen in der Stadt zu erhalten, wandte er mehrere verschiedene Methoden an (Sammlung von demografischen Daten und Karten zu lokalen sozialräumlichen Daten, Sammlung von Material bezogen auf die lokale Kultur von Kindheit, Beobachtungen, individuelle Interviews mit kleinen Gruppen von Kindern und Jugendlichen, „guided tours“, geführt von kleinen Gruppen von Kindern sowie Interviews mit Eltern und lokalen Experten. Im Sinne von Lynchs Aktionsforschung kann man von den Experimenten behaupten, dass sie eine konsequente Ergänzung bekannter Aktionsforschung darstellen.

2 In seinem Aufsatz „Artikulation heißt Partizipation“ forderte Lucius Burckhardt bereits 1969 eine „entscheidende Wendung [...] von der eindimensional-kausalen Betrachtungsweise zur strukturellen“ (Burckhardt 1969: 228). Um der Komplexität der Städte gerecht zu werden, sollen sich die Fachleute von der bloßen Bekämpfung der Symptome und von „closed-end-Maßnahmen“ (ebd.: 229; kursiv im Original) lossagen. Burckhardt tendierte zu „open-end-Maßnahmen“ (ebd.), einer modernen und prozessualen Planung. Eine Planung mit offenem Ende verstand er als ein Vorgehen, in dem Entscheidungen möglichst lange offen gehalten werden, „damit stets die neuesten Entwicklungen mit berücksichtigt werden können“ (ebd.). Mittlerweile geht eine flexible und prozessual verstandene Planung viel weiter über jene von Burckhardt beschriebene Offenheit hinaus, die einen Spielraum für Entscheidungen und Eingriffe zuließ und in diesem Entscheidungsraum offen sein sollte für äußere Einflüsse und die Beteiligung des Bürgers als Adressaten von Architektur am Planungsprozess.

3 In den anderen Themengruppen wurden diese Aspekte genauer vertieft und weitere Unterschiede zwischen „normalen“ temporären Nutzungen und Experimenten deutlich und näher ausgeführt, darunter z. B. die des Fragenstellens und der Relevanz des Gelingens bzw. Mislingens eines Projektes in Themengruppe 1.

4 Bevor der Handwerker etwas macht „existiert es als Gedanke. Der Gedanke kann eine deutliche Vorstellung sein oder auch wenig mehr als ein Hauch einer Möglichkeit. Wenn der Gedanke im Kopf eines Handwerkers steckt, kann er das Ding direkt herstellen, denn er braucht nur das Material, Werkzeug und das nötige Können, um das Material in das gewünschte Ding umzuwandeln. [...] Ein Handwerker skizziert vielleicht eine Idee auf Papier oder auf dem Material, aus dem das Ding gemacht wird [...]. In jedem Fall spielt das gewählte Material bei dem Entwurf eine wichtige Rolle“ (Ferguson 1993: 16).

Literaturverzeichnis

Bücher, Beiträge aus Büchern und Artikel in Fachzeitschriften

Anmerkung: Die in den Zitaten verwendete alte oder neue Rechtschreibung entspricht der im Original.

ALBRECHT, Jörg & MAHN, Manfred, 1992: Experimente des Denkens. ZEITmagazin (27) 1992: 11-20.

ALLMANN, Markus, 2002: Mut zum Experiment. In: Initiative Architektur und Baukultur: Auf dem Weg zur Nationalen Stiftung Baukultur. 5, Berlin.

ANDRES, Marc-Stefan, 2005: „MeinPlatz!“. In: Europäisches Haus der Stadtkultur e.v., 2005: Temporäre Architektur an besonderen Orten. 2004: Studentenwettbewerb Gustaf-Gründgens-Platz, Düsseldorf. 64-65, Gelsenkirchen: „Blaue Reihe“ der Initiative StadtBauKultur NRW.

ARENDT, Hannah, 2002 [1967]: Vita activa oder Vom tätigen Leben, München: Piper.

ARLT, Peter, 2004: Wozu ein Hotel nach Neustadt? In: Thalia Theater Halle (Hrsg.), 2004: Hotel Neustadt. 170-171, Berlin: Alexander.

ARRAS, Hartmut E. & PFEIFFER, Ullrich, 1989: Vergleichende Szenarien über die Entwicklung unterschiedlicher Städte vor dem Hintergrund verschiedener Politikansätze. In: Institut für Landes- und Stadtentwicklungsforschung (ILS) (Hrsg.), 1989: Szenarien in der Stadtentwicklung. Zum Stand der Diskussion. 119-197, Dortmund: ILS-Taschenbücher.

ATTESLANDER, Peter, 1993: Methoden der empirischen Sozialforschung, Berlin: Walter de Gruyter.

AUSTER, Paul, 1994: Gotham Handbook. In: Calle, Sophie, 1999: Double Game. ohne Seitenangabe, London: Violette Editions.

AUSTER, Paul, 2001 [1985]: Stadt aus Glas. In: Auster, Paul, 2001: Die New York-Trilogie. 7-160, Reinbek bei Hamburg: rororo Taschenbuch.

BACON, Francis, 1990 [1620]: Neues Organon, Teilband 1+2, lateinisch-deutsch. (Hrsg. von Wolfgang Krohn), Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

BADER, Markus, 2004a: GOCJI Spacefeeder. Die Pioniere in der Scheibe A. In: Thalia Theater Halle (Hrsg.), 2004: Hotel Neustadt. 178-179, Berlin: Alexander.

BADER, Markus & FÖRSTER-BALDENIUS, Benjamin (raumlabor_berlin), 2004: Werkzeuge und Szenarien der Diversifizierung. Städtebauliche Strategien für Halle-Neustadt. In: Fezer, Jesko & Heyden, Mathias (Hrsg.), 2004: Hier entsteht. Strategien partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung. 83- 91, Berlin: b_books.

BAILEY, Derek, 1987: Musikalische Improvisation. Kunst ohne Werk, Hofheim: Wolke.

BALL, Philip, 2004: Die Physik der Gesellschaft. Soziophysiker beschreiben Städte, Wirtschaftssysteme oder Wählergruppen mit mathematisch formulierten Gesetzen. Die Zeit (13) 2004: 22.

BÄTSCHMANN, Oskar, 2000: Das aktive Museum. In: Haldemann, Matthias (Hrsg.), 2000: Tadashi Kawamata. Work in Progress in Zug, 1996-1999. 154-164, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.

BECKER, Carlo W. & GISEKE, Undine, 2004: Wildnis als Baustein künftiger Stadtentwicklung. Garten + Landschaft (2) 2004: 22-23.

BECKER, Jochen; BURBAUM, Claudia; KALTWASSER, Martin; KÖBBERLING, Folke; LANZ, Stephan; REICHARD, Katja (Hrsg.), 2003: Learning from*. Städte von Welt, Phantasmen der Zivilgesellschaft, informelle Organisation, Berlin: Neue Gesellschaft für Bildende Kunst NGBK.

BELL, Bryan (Hrsg.) 2004: Good Deeds, Good Design: Community Service through Architecture, New York: Princeton Architectural Press.

BISCHOFF, Ariane; SELLE, Klaus; SINNING, Heidi, 1995: Informieren, Beteiligen, Kooperieren – Kommunikation in Planungsprozessen. Eine Übersicht zu Formen, Verfahren, Methoden und Techniken, Dortmund: Dortmunder Vertrieb für Bau- und Planungsliteratur.

BLESS, Claire & HIGSON-SMITH, Craig, 1995: Fundamentals of Social Research Methods, Cape Town: Juta and Co.

BLUM, Elisabeth & NEITZKE, Peter (Hrsg.), 2002: Boulevard Ecke Dschungel. Stadtprotokolle, Hamburg: Edition Nautilus.

BÖHLE, Fritz, 2003: Wissenschaft und Erfahrungswissen – Erscheinungsformen, Voraussetzungen und Folgen einer Pluralisierung des Wissens. In: Böschen, Stefan & Schulz-Schaeffer, Ingo (Hrsg.), 2003: Wissenschaft in der Wissensgesellschaft. 143-177, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

- BÖHRINGER, Hannes, 1991: Kann der Raum etwas anderes als frei sein? In: Architektenkammer Berlin, 1991: Experiment Freiraum. Schriftenreihe der Architektenkammer Berlin, Band 2. 9-15, Berlin: Verlag für Architektur- und Kunstpublikationen.
- BÖSCHEN, Stefan & SCHULZ-SCHAEFFER, Ingo (Hrsg.), 2003: Wissenschaft in der Wissensgesellschaft, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- BOKERN, Anneke, 2003a: Parasitäre Architekturen. *Topos* (42) 2003: 52-57.
- BOLLNOW, Otto Friedrich, 1971 [1963]: Mensch und Raum, Stuttgart: Kohlhammer.
- BOROWSKI, Judith, 2003: Theater im Plattenbau. *Die Zeit* (38) 2003: 76.
- BRANDS, Bart & LOEFF, Karel, 2000: Holland: Hardware versus Software. *Topos* (32) 2000: 84-88.
- BRAUN, Reinhard, 2006: add on – ein urbaner Cyborg. *dérive – Zeitschrift für Stadtforschung* (21/22) 2006: 14-16.
- BRESGEN, Cesar, 1983: Die Improvisation in der Musik, Wilhelmshaven: Heinrichshofen's.
- BROCKHAUS, 1997: Die Enzyklopädie in 24 Bänden, Bd. 7, Leipzig: F. A. Brockhaus.
- BUND DEUTSCHER ARCHITEKTEN BDA (Hrsg.), 2002: Rethinking: Space-Time-Architecture. Ein Dialog zwischen Kunst und Architektur, Berlin: Jovis.
- BUNDESFORSCHUNGSANSTALT FÜR LANDESKUNDE UND RAUMORDNUNG (Hrsg.), 1990: Experimenteller Wohnungs- und Städtebau. Anwendungsbezogene Forschung und praxisorientierte Politikberatung. Informationen zur Raumentwicklung Heft 10/11.1990, Bonn: Selbstverlag der Bundesforschungsanstalt für Landeskunde und Raumordnung.
- BUNDESFORSCHUNGSANSTALT FÜR LANDESKUNDE UND RAUMORDNUNG (Hrsg.), 1997: Systemische Planung am Beispiel des integrativen Parkraumkonzeptes Bremen-Steintor begleitet durch Supervision/Teamarbeit. Materialien zur Raumentwicklung Heft 82, Bonn: Selbstverlag der Bundesforschungsanstalt für Landeskunde und Raumordnung.
- BURCKHARDT, Lucius, 1969: Artikulation heißt Partizipation. In: Bruyn, Gerd de & Trüby, Stephan (Hrsg.), 2003: *architektur_theorie.doc. texte seit 1960*. 228-236, Basel: Birkhäuser.
- BUREN, Daniel, 1997: Kann die Kunst die Straße erobern? In: Bussmann, Klaus, König, Kasper & Matzner, Florian (Hrsg.), 1997: *Skulptur. Projekte in Münster 1997*. 482-507, Münster: Westfälisches Landesmuseum & Ostfildern-Ruit: Gerd Hatje.
- BURGSTALLER, Rosemarie, 2006: Ansichten und Aussichten eines role models für Stadtentwicklungsprojekte – kunstprojekte_riem. München. *dérive – Zeitschrift für Stadtforschung* (21/22) 2006: 8-10.
- BUSCH, Sigi, 1996: Improvisation im Jazz. Ein dynamisches System, Rottenburg/Neckar: Advance Music.
- BUSSMANN, Klaus, KÖNIG, Kasper & MATZNER, Florian (Hrsg.), 1997: *Skulptur. Projekte in Münster 1997*, Münster: Westfälisches Landesmuseum: Ostfildern-Ruit: Gerd Hatje.
- CALLE, Sophie, 1999: *Double Game*, London: Violette Editions.
- CHOMBART DE LAUWE, Paul-Henry 1977: Aneignung, Eigentum, Enteignung. Sozialpsychologie der Raumaneignung und Prozesse gesellschaftlicher Veränderung. *Arch +* (34) 1977: 2-6.
- CHOTJEWITZ, David, 2004: *Das Abenteuer des Denkens*, Hamburg: Carlsen.
- CLAUSS, Günter et al., 1981 [1976]: *Wörterbuch der Psychologie*, Leipzig: VEB Bibliographisches Institut.
- CONZETT, Jürg, 2006: ordnung und experiment im ingenieurbau. In: Fakultät für Architektur und Landschaft, Leibniz Universität Hannover (Hrsg.), 2006: *hoch⁶ : experiment und ordnung*. 26-29, Hannover: Internationalismus Verlag.
- CORNER, James, 2006: Terra Fluxus. In: Waldheim, Charles (Hrsg.), 2006: *The landscape urbanism reader*. 21-33, New York: Princeton Architectural Press.
- DEHNE, Peter; SCHÄFER, Rudolf & SCHMIDT, Elfriede, 1990: Städtebauliche Dorferneuerung. In: Bundesforschungsanstalt für Landeskunde und Raumordnung (Hrsg.), 1990: *Experimenteller Wohnungs- und Städtebau. Informationen zur Raumentwicklung Heft 10/11.1990*. 537-552. Bonn: Selbstverlag der Bundesforschungsanstalt für Landeskunde und Raumordnung.
- DEINET, Ulrich, 2004: „Spacing“, Verknüpfung, Bewegung, Aneignung von Räumen. In: Deinet, Ulrich & Reutlinger, Christian (Hrsg.): „Aneignung“ als Bildungskonzept der Sozialpädagogik. Beiträge zur Pädagogik des Kindes- und Jugendalters in Zeiten entgrenzter Lernorte. 175-189, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- DEINET, Ulrich & REUTLINGER, Christian (Hrsg.), 2004: „Aneignung“ als Bildungskonzept der Sozialpädagogik. Beiträge zur Pädagogik des Kindes- und Jugendalters in Zeiten entgrenzter Lernorte, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix, 1992: Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie, Berlin: Merve.
- DÉRIVE – Zeitschrift für Stadtforschung, 2001: Spektakelgesellschaft, (3) 2001.
- DÉRIVE – Zeitschrift für Stadtforschung, 2006: Urbane Räume – öffentliche Kunst, (21/22) 2006.
- DEUTSCHER TASCHENBUCH VERLAG, 1995: dtv-Lexikon in 20 Bänden, Mannheim: Deutscher Taschenbuchverlag.
- DIEDRICH, Lisa, 1998: Editorial. Topos (23) 1998: 5.
- DÖLLE, Mariette, 2005: Beyond Leidsche Rijn. Temporary art- and architectural interventions break fresh ground. In: Europäisches Haus der Stadtkultur e.v., 2005: Temporäre Architektur an besonderen Orten. 32-37, Gelsenkirchen: „Blaue Reihe“ der Initiative StadtBauKultur NRW.
- DÖRNER, Dietrich, 1998 [1992]: Die Logik des Mißlingens. Strategisches Denken in komplexen Situationen, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- DOSSMANN, Axel, WENZEL, Jan & WENZEL, Kai, 2006: Architektur auf Zeit. Baracken, Pavillons, Container, Berlin: b_books.
- DRUCKER, Johanna, 1996: The Visible World: Experimental Typography and Modern Art, 1909-1923, Chicago: University of Chicago Press.
- DUDEN, 1989: Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache, Mannheim: Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG.
- DUDEN, 1982: Fremdwörterbuch, Mannheim: Bibliographisches Institut.
- DURTH, Werner, 1988 [1977]: Die Inszenierung der Alltagswelt. Zur Kritik der Stadtgestaltung, Braunschweig: Vieweg.
- ECO, Umberto, 1977: Das offene Kunstwerk, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- EGGEBRECHT, Hans Heinrich (Hrsg.), 1984: Meyers Taschenlexikon Musik in 3 Bänden, Mannheim: Bibliographisches Institut.
- EISINGER, Angelus, 2006: Die Stadt der Architekten. Anatomie einer Selbstdemontage, Basel: Birkhäuser.
- EUROPÄISCHES HAUS DER STADTKULTUR e.v., 2004: Pressemitteilung vom 23.07.04: Studentischer Wettbewerb zum StadtBauKultur-Projekt „Temporäre Architektur“ entschieden, Gelsenkirchen.
- EUROPÄISCHES HAUS DER STADTKULTUR e.v., 2005a: Pressemitteilung vom 03.03.2005: „Temporäre Architektur an besonderen Orten. 2004: Studentenwettbewerb Gustaf-Gründgens-Platz, Düsseldorf, Gelsenkirchen.
- EUROPÄISCHES HAUS DER STADTKULTUR e.v., 2005b: Temporäre Architektur an besonderen Orten. 2004: Studentenwettbewerb Gustaf-Gründgens-Platz, Düsseldorf, Gelsenkirchen: „Blaue Reihe“ der Initiative StadtBauKultur NRW.
- FAKULTÄT FÜR ARCHITEKTUR UND LANDSCHAFT (Hrsg.), 2006: hoch⁶ : experiment und ordnung, Hannover: Internationalismus Verlag.
- FELDTKELLER, Andreas, 1994: Die zweckentfremdete Stadt, Frankfurt/Main: Camus.
- FERGUSON, Eugene S., 1993: Das innere Auge. Von der Kunst des Ingenieurs, Basel: Birkhäuser.
- FERGUSON, Francesca (Hrsg.), 2004: Deutschlandslandscape – Deutschlandslandscape, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- FEZER, Jesko & HEYDEN, Mathias, 2003: Hier entsteht / Strategien partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung. In: Museum für Angewandte Kunst, Stadt Köln (Hrsg.), 2003: radical architecture III: processing uncertainty, Köln. Ausstellungsbelegflyer.
- FEZER, Jesko & HEYDEN, Mathias (Hrsg.), 2004: Hier entsteht. Strategien partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung, Berlin: b_books.
- FIELD, Andy & HOLE, Graham, 2003: How to Design and Report Experiments, London: SAGE Publications.
- FINGER, Evelyn, 2006: Himmel und Halle. Die Zeit (36) 2006.
- FINGERHUTH, Carl, 2000: Kawamata und das Spiel der Stadt – Von Städtebau und Kunst. In: Haldemann, Matthias (Hrsg.), 2000: Tadashi Kawamata. Work in Progress in Zug, 1996-1999. 166-173, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag.
- FINKE, Lothar & OBLASSER, Marion, 2003: Die beispielbare Stadt. Kinderfreundliche Stadtplanung als Beitrag zu einer nachhaltigen Entwicklung, Dortmund: Universität Dortmund, Fakultät Raumplanung.
- FLICK, Uwe, KARDORFF, Ernst von & STEINKE, Ines (Hrsg.), 2000: Qualitative Forschung, Reinbek/Hamburg: Rowohlt.

- FLUSSER, Vilém, 1993: Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen, München: Carl Hanser.
- FOERSTER-BALDENIUS, 2004a: Hoteltuning. Wie man in vier Wochen ein Hotel einrichtet. In: Thalia Theater Halle (Hrsg.), 2004: Hotel Neustadt. 194-201, Berlin: Alexander.
- FOERSTER-BALDENIUS, Benjamin, 2004b: Zu verschenken!...was übrig bleibt! In: Thalia Theater Halle (Hrsg.), 2004: Hotel Neustadt. 208-209, Berlin: Alexander.
- FOERSTER-BALDENIUS, Benjamin, 2004c: Die Sauna „Hotel der Samen“. In: Thalia Theater Halle (Hrsg.), 2004: Hotel Neustadt. 346-347, Berlin: Alexander.
- FOERSTER-BALDENIUS, Benjamin, 2004d: Nachhilfe. In: Thalia Theater Halle (Hrsg.), 2004: Hotel Neustadt. 110-115, Berlin: Alexander.
- FREAR, Andrew, 2003: Just built it! Pragmatische Konfrontation mit sozialer Wirklichkeit. In: Fezer, Jesko & Heyden, Mathias (Hrsg.), 2004: Hier entsteht. Strategien partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung. 215-223, Berlin: b_books.
- FREY, Oliver, 2004: Urbane öffentliche Räume als Aneignungsräume. Lernorte eines konkreten Urbanismus? In: Deinet, Ulrich & Reutlinger, Christian (Hrsg.), 2004: „Aneignung“ als Bildungskonzept der Sozialpädagogik. Beiträge zur Pädagogik des Kindes- und Jugendalters in Zeiten entgrenzter Lernorte. 219-233, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- FREY, Oliver, 2006: Sie nennen es Arbeit. Die Planung der Nicht-Planung“ in der „amalgamen Stadt“ der kreativen Milieus. *dérive – Zeitschrift für Stadtforschung* (25) 2006: 24-28.
- FRIEDMAN, Yona, 2004: Technische Hilfeleistungen für maximale Freiheit. In: Fezer, Jesko & Heyden, Mathias (Hg.) 2004: Hier entsteht. Strategien partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung. 141-148, Berlin: b_books.
- FRIEDMAN, Yona, 2006: Der erratische Zustand der Realität. Yona Friedman im Gespräch. *dérive – Zeitschrift für Stadtforschung* (25) 2006: 30-32.
- FUHRICH, Manfred & GATZWEILER, Hans-Peter, 1990: Experimentelle Forschung im Wohnungs- und Städtebau als Methode der wissenschaftlichen Politikberatung. In: Bundesforschungsanstalt für Landeskunde und Raumordnung (Hrsg.), 1990: Experimenteller Wohnungs- und Städtebau. Informationen zur Raumentwicklung Heft 10/11. 1990. 523-535, Bonn: Selbstverlag der Bundesforschungsanstalt für Landeskunde und Raumordnung.
- FURCHE, Alexander, 2006: tragwerke in der architektur. In: Fakultät für Architektur und Landschaft, Leibniz Universität Hannover (Hrsg.), 2006: hoch⁶: experiment und ordnung. 18-25, Hannover: Internationalismus Verlag.
- GEBHARDT, Winfried, HITZLER, Ronald & PFADENHAUER, Michaela (Hrsg.), 2000: Events. Soziologie des Außergewöhnlichen, Opladen: Leske + Budrich.
- GRASSKAMP, Walter, 1997: Kunst und Stadt. In: Bussmann, Klaus, König, Kasper & Matzner, Florian (Hrsg.), 1997: Skulptur. Projekte in Münster 1997. 7-41, Münster: Westfälisches Landesmuseum & Ostfildern-Ruit: Gerd Hatje.
- GRILLITSCH, Wolfgang & KNÖSS, Elke, 2003: (Möbel-) Tuning. *arch+* (166) 2003: 29-30.
- GROENER, Fernando & KANDLER, Rose-Maria (Hrsg.), 1987: 7000 Eichen. Joseph Beuys, Köln: Walther König, Köln.
- GROSS, Matthias; HOFFMANN-RIEM, Holger & KROHN, Wolfgang, 2005: Realexperimente. Ökologische Gestaltungsprozesse in der Wissensgesellschaft, Bielefeld: transcript.
- GROSSE-BÄCHLE, Lucia, 2003: Eine Pflanze ist kein Stein. Strategien für die Gestaltung mit der Dynamik von Pflanzen, Beiträge zur räumlichen Planung (72), Hannover: Dortmunder Vertrieb für Bau- und Planungsliteratur.
- GROTHE, Nicole, 2005: InnenstadtAktion – Kunst oder Politik? Künstlerische Praxis in der neoliberalen Stadt, Bielefeld: transcript.
- HABERMAS, Jürgen, 1985: Die Neue Unübersichtlichkeit. Kleine Politische Schriften V, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- HABERMAS, Jürgen, 1988: Theorie des kommunikativen Handelns, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- HALDEMANN, Matthias, 1996: Vom Nomaden zum Zugvogel – Tadashi Kawamata in Zug. In: Kawamata, Tadashi, 1996: Work in Progress in Zug. Proposals. 82-93, Zug: Kunsthaus Zug.
- HALDEMANN, Matthias (Hrsg.), 2000: Tadashi Kawamata. Work in Progress in Zug, 1996-1999. 34-59, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- HARTFIEL, Günter, 1972: Wörterbuch der Soziologie, Stuttgart: Alfred Kröner.
- HASELBACH, Barbara, 1976: Improvisation, Tanz, Bewegung, Stuttgart: Ernst Klett.

- HÄUSSERMANN, Hartmut & SIEBEL, Walter (Hrsg.), 1993: Festivalsisierung der Stadtpolitik, Opladen: Westdeutscher Verlag.
- HAUSER, Susanne, 2005: Das Wissen der Architektur – ein Essay. In: Fakultät Für Architektur Der Technischen Universität Graz (Hrsg.), 2005: GAM.02 – Design Science in Architecture, Graz Architektur Magazin. 20-27, Wien: Springer.
- HAVEMANN, Antje & SCHILD, Margit, 2006a: Der Nylonstrumpf als temporäre Aktion – oder: Was können Provisorien? *dérive* – Zeitschrift für Stadtforschung (21/22) 2006: 44-46.
- HAVEMANN, Antje & SCHILD, Margit, 2006b: Von der Nachhaltigkeit des Temporären oder: Was bleibt, wenn nichts beliebt? *dérive* – Zeitschrift für Stadtforschung (23) 2006: 46-48.
- HAYDN, Florian & TEMEL, Robert (Hrsg.), 2006: Temporäre Räume. Konzepte zur Stadtnutzung, Basel: Birkhäuser.
- HEALEY, Patsy, 1997: Collaborative Planning: Shaping Places in Fragmented Societies, London: Macmillan.
- HEALEY, Patsy, 1999: Institutional Analysis, Communicative Planning and Shaping Places. *Journal of Planning, Education and Research* 19(2): 111-121.
- HEALEY, Patsy, 2004: Creativity and Urban Governance. In: *DISP, Creative Governance in City Regions* 158 (3) 2004: 11-20.
- HEIDENREICH, Martin, 2003: Die Debatte um die Wissensgesellschaft. In: Bösch, Stefan & Schulz-Schaeffer, Ingo (Hrsg.), 2003: *Wissenschaft in der Wissensgesellschaft*. 25-51, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- HENCKEL, Dietrich & EBERLING, Matthias (Hrsg.), 2002: Raumzeitpolitik, Opladen: Leske + Budrich.
- HIRSCHHORN, Thomas, 1997: Prekäre Konstruktion. In: *Skulptur. Projekte in Münster 1997*. 210-217, Münster: Westfälisches Landesmuseum & Ostfildern-Ruit: Gerd Hatje.
- HOFFMANN-AXTHELM, Dieter, 1994: Nischen, Spielräume, Provisorien. Plädoyer für den Auszug aus festen Behältnissen. *Die Zeitschrift der Kultur* (643) 1994: 46-49.
- HOLL, Christian, 2001: Moderne Experimente. *db Deutsche Bauzeitung* (6) 2001.
- HON, Giora, 2003: The Idols of Experiment: Transcending the "Etc. List". In: Radder, Hans (Hrsg.), 2003: *The Philosophy of Scientific Experimentation*. 174-185, Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- ISLER, Thomas & PUNTAS BERNET, Daniel, 2004: Die Globalisierung des Simsens. *Die Zeit* (44) 2004: 42.
- JACKSON, John Brinckerhoff, 2005 [1984]: Landschaften. Ein Resümee. In: Franzen, Brigitte & Krebs, Stefanie (Hrsg.), 2005: *Landschaftstheorie. Texte der Cultural Landscape Studies*. 29-44, Köln: Walther König.
- JANSON, Alban, 2006: vergewisserung und piraterie. In: Fakultät für Architektur und Landschaft, Leibniz Universität Hannover (Hrsg.), 2006: *hoch⁹ : experiment und ordnung*, 34-40, Hannover: Internationalismus Verlag.
- KAROW, Daniela & SEGGERN, Hille von, 2005: Experimente im öffentlichen Raum. *Garten + Landschaft* (1) 2005: 16-19.
- KASPORI, Dennis, 2003: A Commons of ideas. Towards an open-source architectural practice. *archis* (3) 2003: 13-17.
- KAWAMATA, Tadashi, 1996a: Work in Progress in Zug. *Proposals, Zug: Projekt Sammlung* (1) Kunsthaus Zug.
- KAWAMATA, Tadashi, 2000: „Soll ein Stein Kreise ziehen, muss der Teich tief genug sein,“. Tadashi Kawamata im Gespräch mit Annina Zimmermann. In: Haldemann, Matthias (Hrsg.), 2000: *Tadashi Kawamata. Work in Progress in Zug, 1996-1999*. 131-139, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- KLUGE, Friedrich, 2002 [24. durchgesehene und erweiterte Auflage]: *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*/ Bearbeitet von Elmar Seebold, Berlin: Walter de Gruyter.
- KNERR, Richard, 1984: *Lexikon der Mathematik*, München: Lexikographisches Institut.
- KNORR-CETINA, Karin, 1984: *Die Fabrikation von Erkenntnis: zur Anthropologie der Naturwissenschaften*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- KOHOUTEK, Rudolf & KAMLEITHNER, Christa, 2006: Temporäre Nutzungen, Deregulierung und Urbanität. In: Haydn, Florian & Temel, Robert (Hrsg.): *Temporäre Räume. Konzepte zur Stadtnutzung*. 25-39, Basel: Birkhäuser.
- KOLBOWSKI, Silvia, 1998: Was Sie schon immer über „Parasite“ wissen wollten..... *Texte zur Kunst* 8 (31) 1998: 94-102.
- KRASNY, Elke, 2006: Räume zum Handeln und zum Lachen auch. Von der öffentlichen Wirkung der Partizipation in urbanen Räumen. In: Haydn, Florian & Temel, Robert (Hrsg.), 2006: *Temporäre Räume. Konzepte zur Stadtnutzung*. 87-97, Basel: Birkhäuser.

- KREBS, Stefanie 2002: Zur Lesbarkeit zeitgenössischer Landschaftsarchitektur. Verbindungen zur Philosophie der Dekonstruktion, Beiträge zur räumlichen Planung (63), Hannover: Dortmunder Vertrieb für Bau- und Planungsliteratur.
- KREMER, Bruno P. & KEIL, Manfred (Hrsg.), 1993: Experimente aus der Biologie, Weinheim: VCH Verlagsgesellschaft.
- KROHN, Wolfgang, 2003: Das Risiko des (Nicht-)Wissens. In: Bösch, Stefan, Schulz-Schaeffer, Ingo (Hrsg.), 2003: Wissenschaft in der Wissensgesellschaft. 97-118, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- KROMREY, Helmut, 1990: Empirische Sozialforschung. Modelle und Methoden der Datenerhebung und Datenauswertung, Opladen: Leske + Budrich.
- KRONENBERG, Georg, 2001: Freude daran, Städte auf den Kopf zu stellen. Frankfurter Rundschau (302) 2001: 30.
- KÜHNE, Ulrich, 2001: Die ganze Welt ist ein Labor. Süddeutsche Zeitung 12. Dezember 2001: 14.
- KÜPPERS, Kirsten, 2003: Auf diesen Stangen können Sie bauen! taz Berlin lokal (7086) 2003.
- KUHN, Thomas S., 1977: Die Entstehung des Neuen: Studien zur Struktur der Wissenschaftsgeschichte, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- KUHN, Thomas S., 1988 [1967]: Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- LACHENMANN, Helmut, 2004: Gegen die Vormacht der Oberflächlichkeit. Claus Spahn im Gespräch mit dem Komponisten Helmut Lachenmann. Die Zeit (19) 2004: 43.
- LACHMAYER, Herbert, 1999: Archimedia. In: Leisch-Kiesl, Monika & Schwanberg, Johanna (Hrsg.), 1999: nexus – Künstlerische Interventionen im Stadtraum. 72-79, Wien: Springer.
- LAINER, Rüdiger & WAGNER, Ina, 1998: Offenes Planen. Erweiterung der Lösungsräume für architektonisches Entwerfen. Architektur & Bauforum (5) 1998: 145-148.
- LANDESHAUPTSTADT MÜNCHEN & BÜTTNER, Claudia (Hrsg.), 2004: kunstprojekte_riem. Öffentliche Kunst für einen Münchner Stadtteil, Wien: Springer.
- LÄPPLE, Dieter, 2003: Auflösung oder Renaissance der Stadt? Herausforderung an Planung und Städtebau. Polis (3) 2003: 18-20.
- LAUINGER, Holger, 2003: Brache als Motor des Urbanen. Garten + Landschaft (2) 2003: 23-26.
- LAUINGER, Holger, 2004: Von der schrumpfenden zur schlanken Stadt. Garten + Landschaft (3) 2004: 23-25.
- LETZEL, Nadja & FREIVOGEL, Gábor, 2003: Halle an der Saale. Selbsterfahrungen. Bericht aus der Provinz. arch+ (166) 2003: 34-37.
- LEVIN, Thomas Y., 1997/1998 : Der Urbanismus der Situationisten, arch+ (139/140) 1997/1998: 70-82.
- LÉVI-STRAUSS, Claude, 1981 [1962]: Das wilde Denken, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- LICHTENBERG, Georg Christoph, 1983: Schriften und Briefe, Erster Band: Sudelbücher, Fragmente, Fabeln, Verse (Hrsg. von Franz H. Mautner), Frankfurt/Main: Insel.
- LINDNER, Rolf, 2004: Walks on the Wild Side. Eine Geschichte der Stadtforschung, Frankfurt/Main: Campus.
- LÖW, Martina, 2001: Raumsoziologie, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- LOW, Iain, 1998: Building and self-reliance. In: Judin, Hilton & Vladislavič, Ivan (editors), 1998: blank_: Architecture, apartheid and after. 331-343, Rotterdam: NAI Publishers.
- LYNCH, Kevin, 1998 [1965]: Das Bild der Stadt, Braunschweig: Vieweg.
- LYNCH, Kevin (Hrsg.), 1977: Growing Up in Cities. Studies of the Spatial Environment of Adolescence in Cracow, Melbourne, Mexico City, Salta, Toluca and Warszawa, Cambridge: MIT Press.
- MAAS, Winy, 1996: Urbanität light. Topos (17) 1996: 51-57.
- MAAS, Winy, 1998: Beginnen. In: Bruyn, Gerd de & Trüby, Stephan (Hrsg.), 2003: architektur_theorie.doc. texte seit 1960. 345-349, Basel: Birkhäuser.
- MACK, Gerhard, 2002: Proteste gegen die perfekte Kunst. art – Das Kunstmagazin (6) 2002: 42-47.
- MAYNTZ, Renate, HOLM, Kurt & HÜBNER, Peter, 1972: Einführung in die Methoden der empirischen Soziologie, Opladen: Westdeutscher Verlag.

- MAYRING, Philipp, 1993: Einführung in die qualitative Sozialforschung, München: Psychologie-Verlags Union.
- MAYRÖCKER, Friederike, 2004: Die Welt ist so reich. Ein Gespräch mit der Wiener Dichterin Friederike Mayröcker zum 80. Geburtstag. Die Zeit (52) 2004.
- MERK, Elisabeth, 2004: Challenging the future by random/ Die Zukunft mit dem Zufall herausfordern. In: Thalia Theater Halle (Hrsg.), 2004: Hotel Neustadt. 88-90, Berlin: Alexander.
- METROZONES, 2004: Hütteldorf am Rosa-Luxemburg-Platz. In: Fezer, Jesko & Heyden, Mathias (Hrsg.), 2004: Hier entsteht. Strategien partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung. 7-11, Berlin: b_books.
- MEYERS KONVERSATIONS-LEXIKON, Bd. 5, 1886: Enzyklopädie des allgemeinen Wissens, Leipzig: Verlag des Bibliographischen Instituts.
- MEYERS TASCHENLEXIKON, 1985: Meyers Taschenlexikon in 10 Bänden, Mannheim: Bibliographisches Institut.
- MITSCHERLICH, Alexander, 1980 [1965]: Die Unwirtlichkeit unserer Städte, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- MÖNNINGER, Michael, 2004: Der Held des Rückzugs. Die Zeit (53) 2004.
- MSWKS - MINISTERIUM FÜR STÄDTEBAU UND WOHNEN, KULTUR UND SPORT DES LANDES NORDRHEIN-WESTFALEN (Hrsg.), 2001: Kunst findet Stadt, Düsseldorf: MSWKS.
- MÜLLER, Hans-Joachim, 2004: Stemmen, ziehen, zerren. Die Zeit (38) 2004.
- MUSCHG, Adolf, 2000: Von der Schönheit des Holzweges. In: Haldemann, Matthias (Hrsg.), 2000: Tadashi Kawamata. Work in Progress in Zug, 1996-1999. 8-12, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- MUSIL, Robert, 2006 [1930/32]: Der Mann ohne Eigenschaften, I. Erstes und Zweites Buch, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- MUSEUM FÜR ANGEWANDTE KUNST, Stadt Köln (Hrsg.), 2003: radical architecture III: processing uncertainty, Köln. Ausstellungsbegleitflyer.
- NAI - NEDERLANDS ARCHITECTUURINSTITUUT, 2002: Korteknie and Stuhlmacher Architects: Parasite Las Palmas Building, Rotterdam 2001. Fresh Facts. De Architectuurkrant (42-43) Speciale editie 2002.
- NAUMAN, Bruce, 2004: »Die Kunst erlöst uns von gar nichts«. Bruce Nauman im Gespräch mit Hanno Rauterberg. Die Zeit (43) 2004.
- NOENNIG, Jörg Rainer, 2005: Languageing Complexity – Architektur als Wissensform. In: Fakultät Für Architektur Der Technischen Universität Graz (Hrsg.), 2005: GAM.02 – Design Science in Architecture, Graz Architektur Magazin. 126-147, Wien: Springer.
- NOWOTNY, Helga, 1999: Es ist so. Es könnte auch anders sein, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- NOWOTNY, Helga; SCOTT, Peter & GIBBONS, Michael, 2004 [2001]: Re-Thinking Science. Knowledge and the Public in an Age of Uncertainty, Cambridge: Polity Press.
- o.A., 2003: Hotel Neustadt. Ein Projekt des Thalia-Theaters Halle. arch+ (166) 2003: 38-39.
- OHEIM, Martin, 2006: experiment und ordnung. In: Fakultät für Architektur und Landschaft, Leibniz Universität Hannover (Hrsg.), 2006: hoch^e : experiment und ordnung. 10-18, Hannover: Internationalismus Verlag.
- OHRT, Roberto, 1990: Phantom Avantgarde. Eine Geschichte der Situationistischen Internationale und der modernen Kunst, Hamburg: Edition Nautilus & Berlin: Lukas & Sternberg.
- OPASCHOWSKI, Horst W., 2000: Jugend im Zeitalter der Eventkultur. Aus Politik und Zeitgeschichte (12) 2000: 17-23.
- OTTO, Frei, 2003: Der Herr des Augenblicks. Frei Otto im Gespräch mit Hanno Rauterberg. Die Zeit (2) 2003.
- OSWALT, Philipp (Hrsg.), 2005: Schrumpfende Städte, Band 2: Handlungskonzepte, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- PAGÈS, Robert, 1974: Das Experiment in der Soziologie. In: König, René (Hrsg.), 1974: Handbuch der empirischen Sozialforschung, Band 3a – Grundlegende Methoden und Techniken der empirischen Sozialforschung, zweiter Teil. 273-342, Stuttgart: Ferdinand Enke.
- PALMESINO, John , 2003: Die Vielzahl lokaler Akteure. In: Fezer, Jesko & Heyden, Mathias (Hrsg.), 2004: Hier entsteht. Strategien partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung. 93-99, Berlin: b_books.
- PARK, Kyong, 2004: Moving cities, moving nations. In: Thalia Theater Halle (Hrsg.): Hotel Neustadt. 120-123, Berlin: Alexander.
- POPPER, Karl R., 1984 [1934]: Logik der Forschung, Tübingen: J.C.B. Mohr (Paul Siebeck).

- PRIGGE, Walter, 2004: Jugendliche Zukunft/ Youth Future. In: Thalia Theater Halle (Hrsg.), 2004: Hotel Neustadt.42-43, Berlin: Alexander.
- PROMINSKI, Martin, 2003: Landüberschuss – Perspektiven für die Kulturlandschaft. *Topos* (44) 2003: 92-98.
- PROMINSKI, Martin, 2004: Landschaft entwerfen. Zur Theorie aktueller Landschaftsarchitektur, Berlin: Reimer.
- RADDER, Hans (Hrsg.), 2003: *The Philosophy of Scientific Experimentation*, Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- RANSMAYR, Christoph, 2006: *Der fliegende Berg*, Frankfurt/Main: Fischer.
- RAUMLABOR_BERLIN, 2003: Stimmen aus dem Off. Ein Email-Gespräch zwischen Arch+ und raumlabor_berlin. *arch+* (167) 2003: 16-21.
- RAUNER, Max, 2002: Ende des Rollenspiels. *Die Zeit* (1) 2002.
- RAUSCHENBERG, Robert, 2006: »Ich habe meinen Himmel«. Im Interview mit Hanno Rauterberg. *Die Zeit* (3) 2006.
- RAUTERBERG, Hanno, 2003a: Lasst tausend bunte Schweinchen quieken. *Die Zeit* (13) 2003.
- RAUTERBERG, Hanno, 2003b: Spaß am Bau. Arbeitslose Architekten entdecken den Humor. Sie üben Aktionskunst in der Krise. *Die Zeit* (52) 2003.
- REHBERGER, Tobias, 1997: Projektvorschläge. In: *Skulptur. Projekte in Münster 1997*, In: Bußmann, Klaus, König, Kasper & Matzner, Florian (Hrsg.): *Skulptur. Projekte in Münster 1997*. 210-217, Münster: Westfälisches Landesmuseum & Ostfildern-Ruit: Gerd Hatje.
- RING, Reinhard & STEINMANN, Brigitte, 1997: *Lexikon der Rhythmik*, Kassel: Gustav Bosse.
- RODTSCHENKO, Alexander, 1993: *Alles ist Experiment. Der Künstler-Ingenieur*, Hamburg: Edition Nautilus.
- RONNEBERGER, Klaus, 2006: Von der Regulation zur Moderation. In: Haydn, Florian & Temel, Robert (Hrsg.), 2006: *Temporäre Räume. Konzepte zur Stadtnutzung*. 49-57, Basel: Birkhäuser.
- RÖSENER, Britta & SELLE, Klaus, 2005: *Kommunikation gestalten – Beispiele und Erfahrungen aus der Praxis für die Praxis*, Dortmund: Dortmunder Vertrieb für Bau- und Planungsliteratur.
- ROTTNER, Nadja, 2002: Thomas Hirschhorn. In: *Dokumenta & Museum Fridericianum Veranstaltungs-GmbH (Hrsg.): Dokumenta11_Plattform 5: Ausstellung. Kurzführer*. 108, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- SANOFF, Henry, 2000: *Community Participation Methods in Design and Planning*, New York: John Wiley & Sons.
- SAYER, Andrew, 1984: *Method in Social Science. A realist approach*, London: Hutchinson.
- SCHÄFFERS, Bernhard (Hrsg.), 1992 [1986]: *Grundbegriffe der Soziologie*, Opladen: Leske + Budrich.
- SCHÄFFERS, Bernhard (Hrsg.), 2000: *Grundbegriffe der Soziologie*, Opladen: Leske + Budrich.
- SHELLER, Ingo, 1998: *Szenisches Spiel. Handbuch für die pädagogische Praxis*, Berlin: Cornelsen Scriptor.
- SCHENKEL, Ronald, 1996: Tadashi Kawamata – Ein Weg entlang der Ränder. In: Kawamata, Tadashi: *Work in Progress in Zug. Proposals*. 35-45, Zug: Kunsthaus Zug.
- SCHILD, Margit, 2005: Verschwindendes. Temporäre Installationen in der Landschafts- und Freiraumplanung. Ein Beitrag zur Diskussion, Beiträge zur räumlichen Planung (79), Hannover: Dortmunder Vertrieb für Bau- und Planungsliteratur.
- SCHMID, André, 2002: Offene Entwurfelder zeitgemäßer Landschaftsarchitektur. *Topos* (40) 2002: 53-60.
- SCHNEIDER, Reto U., 2004: *Das Buch der verrückten Experimente*, München: C. Bertelsmann.
- SCHÖNE, Albrecht, 1982: *Aufklärung aus dem Geist der Experimentalphysik: Lichtenbergsche Konjunktive*, München: C. H. Beck.
- SCHWANBERG, Johanna, 1999: Der Nexus des urbanen Lebens. Kunst im öffentlichen Raum und die Spielformen des Stadtbildes. In: Leisch-Kiesel, Monika & Schwanberg, Johanna (Hrsg.), 1999: *nexus – Künstlerische Interventionen im Stadtraum*. 189-198, Wien: Springer.
- SEGGERN, Hille von, 2000: „Alles Kunst“ – Soziale Differenzierung, Polarisierung und öffentlicher Raum – ein Plädoyer für komplexe Experimente. In: Harth, Annette; Scheller, Gitta & Tessin, Wulf (Hrsg.), 2000: *Stadt und soziale Ungleichheit*. 310-321, Opladen: Leske + Budrich.
- SEGGERN, Hille von, 2004a: Experiment. Aneignung. Jugendliche. Öffentlicher Raum. Räumliche Planung. Eine Skizze zur experimentellen Aneignung von öffentlichem Raum. In: Deinet, Ulrich & Reutlinger, Christian (Hrsg.), 2004: „Aneignung“ als Bildungskonzept der Sozialpädagogik. 249-255, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- SEGGERN, Hille von, 2004b: Entwerfen im Prozess, Entwerfen für einen Entwicklungsprozess _ Teil I, Universität Hannover. Manuskript, unveröffentlicht.
- SEGGERN, Hille von, 2004c: Stadt, Land, Fluss - Let's call it Landschaft. Chancen der Landschaftsarchitektur. In: Deutsche Akademie für Städtebau und Landesplanung (Hrsg.), 2004: Neue Landschaften – zum zukünftigen Umgang mit Freiraum – Vorbereitende Beiträge zur Jahrestagung 2004 in Münster.
- SEGGERN, Hille von & HAVEMANN, Antje, 2004: Die Atmosphäre des Ernst-August-Platzes in Hannover. Beobachtungen und Experimente im öffentlichen Raum, Beiträge zur räumlichen Planung (74), Beiträge zur räumlichen Planung (72), Hannover: Dortmunder Vertrieb für Bau- und Planungsliteratur.
- SEGGERN, Hille von & WERNER, Julia, 2003: Verstehen oder: Wie kommt Neues in die Welt? anthos (4) 2003: 48-54.
- SELLE, Klaus, 1991: Mit den Bewohnern die Stadt erneuern. Der Beitrag intermediärer Organisationen zur Entwicklung städtischer Quartiere. Beobachtung aus sechs Ländern, Dortmund: Dortmunder Vertrieb für Bau- und Planungsliteratur.
- SENNETT, Richard, 2002: Ich habe einen Traum. Die Zeit, 12. Dezember 2002.
- SHELDRAKE, Rupert, 2006: Sieben Experimente, die die Welt verändern könnten, Frankfurt/Main: Fischer.
- SIEVERTS, Thomas, 1999, 3. Auflage [1997]: Zwischenstadt –zwischen Ort und Welt, Raum und Zeit, Stadt und Land, Braunschweig: Vieweg.
- SIEVERTS, Thomas, 2001: Fünfzig Jahre Städtebau, Stuttgart: Hohenheim.
- SIEVERTS, Thomas, 2002: die qualifizierung verstärkter landschaften im kontext der europäischen stadt. In: Fachbereich Architektur, Universität Hannover (Hrsg.), 2002: hoch². stadt im umbruch. Jahrbuch 2002. 38-43, Hannover: Internationalismus Verlag.
- SIKORA, Frank, 2003: Neue Jazz-Harmonielehre, Mainz: Schott Musik International.
- SITTE, Camillo, 2001 [1909]: Der Städtebau nach seinen künstlerischen Grundsätzen, Basel: Birkhäuser.
- STADT BOCHOLT (Hrsg.), 2000: spieltextour Bocholt. Neue Zwischenräume für Spiel und Bewegung, Kommunikation und Kunst in der Stadt, Bocholt: Broschüre der Stadt Bocholt.
- STÄDTE-NETZWERK NRW, 2004: Stadt(T)räume. Projekte, Unna: Städte-Netzwerk NRW.
- STANGL, Werner, 1989: Das neue Paradigma der Psychologie. Die Psychologie im Diskurs des Radikalen Konstruktivismus, Braunschweig: Vieweg.
- STOLZ, Matthias, 2004: Experiment Pink. Die Zeit (9) 2004: 57.
- STUDIO URBAN CATALYST, 2003a: Studio Urban Catalyst / Urbane Katalysatoren / Strategien temporärer Nutzungen. In: Museum für Angewandte Kunst, Stadt Köln (Hrsg.), 2003: radical architecture III: processing uncertainty, Köln. Ausstellungsbegleitflyer.
- STUDIO URBAN CATALYST, 2003b: Zwischenpalastnutzung. In: arch+ (167) 2003: 56-59.
- TEMEL, Robert, 2006: Das Temporäre in der Stadt. In: Haydn, Florian & Temel, Robert (Hrsg.), 2006: Temporäre Räume. Konzepte zur Stadtnutzung. 59-65, Basel: Birkhäuser.
- TESSIN, Wulf, 2001: Gesellschaftliche Grundlagen der Landschafts- und Freiraumplanung - Einführung in die Methoden der empirischen Sozialforschung, Universität Hannover. Manuskript, unveröffentlicht.
- TESSIN, Wulf, 2004: Gestalt oder Geschehen? Anmerkungen zu einer Ästhetik des Performativen. Stadt + Grün (6) 2004: 11-17.
- THALIA THEATER HALLE (Hrsg.), 2004: Hotel Neustadt, Berlin: Alexander.
- TOPOS, 1998: Landschaft der Ereignisse – Landscapes for events, (23) 1998.
- TU BERLIN, FAKULTÄT 7, 2001: Flyer zum EU Forschungsprojekt ‚Urban Catalyst – strategies for temporary use‘, Berlin. unveröffentlicht
- ULLRICH, Wolfgang, 2004: Nur wer's nicht kann, kann's. Die Zeit (7) 2004: 36.
- UMEMOTO, Karen, 2001: Walking in Another's Shoes. Epistemological Challenges in Participatory Planning. Journal of Planning Education and Research (21): 17-31.
- WALDHEIM, Charles (Hrsg.), 2006: A Reference Manifesto. In: Waldheim, Charles (Hrsg.): The landscape urbanism reader. 13-19, New York: Princeton Architectural Press.
- WATSON, Vanessa, 2002: The Usefulness of Normative Planning Theories in the Context of Sub-Saharan Africa. In: Planning Theory. 26-51, London: SAGE Publications.

WEHLING, Peter, 2003: Die Schattenseite der Verwissenschaftlichung. Wissenschaftliches Nichtwissen in der Wissensgesellschaft. In: Böschen, Stefan & Schulz-Schaeffer, Ingo (Hrsg.), 2003: Wissenschaft in der Wissensgesellschaft. 119-142, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

WERNER, Frank R., 2003: Verrückte Fußnoten der Architektur. *Topos* (42) 2003: 6-14.

WIECHMANN, Peer, 2004a: Interview mit Jugendlichen während des Hotelunings. In: Thalia Theater Halle (Hrsg.), 2004: Hotel Neustadt. 186-193, Berlin: Alexander.

WOLLMANN, Hellmut, 1990: Konzept und Methode von Begleitforschung. Einige Erfahrungen aus dem ExWoSt-Forschungsfeld „Stadtökologie und umweltgerechtes Bauen. In: Bundesforschungsanstalt für Landeskunde und Raumordnung (Hrsg.), 1990: Experimenteller Wohnungs- und Städtebau. Informationen zur Raumentwicklung Heft 10/11.1990. 563-575. Bonn: Selbstverlag der Bundesforschungsanstalt für Landeskunde und Raumordnung.

WÜSTENROT STIFTUNG (Hrsg.): HERLYN, Ulfert; SEGGERN, Hille von; HEINZELMANN, Claudia; KAROW, Daniela (2003): Jugendliche in öffentlichen Räumen der Stadt. Chancen und Restriktionen der Raumeignung, Opladen: Leske + Budrich.

ZELIK, Raul, 2003: Radical Democratization from below? Caracas im Sommer 2003. *arch+* (166) 2003: 5-11.

Dokumente aus dem Internet

ARCHITEKTENKAMMER NIEDERSACHSEN, 2003: „Bed by night“ Projekt für Straßenkinder. Stand: 2005-06-08, http://www.aknds.de/fileadmin/pdf/tda03/s54_hannover.pdf

BADER, Markus, 2004b: a-matter fragt Markus Bader, raumlabor_berlin. In: Goetz, Joachim, 2004: Magie der Baustelle. a-matter - architecture and related, related 69. Stand: 2004-10-08, <http://www.a-matter.de/ger/related/rel069/Baustelle-Magie-re069-06-biennale.asp>

BAUMGARTNER, Maria, STANDLER, Karin & ZECH, Sibylle, 2002: Freiräume im Kopf, am Plan und in Natura. In: RAUM – österreichische Zeitschrift für Raumplanung und Regionalpolitik Nr. 45, 2002. Stand: 2005-07-28, <http://www1.teensopospace.at/>

BAUMGARTNER, Maria, 2005: Leistungsbild eines Freiraumplanes. Stand: 2005-07-28, <http://www1.teensopospace.at/>

BAUMGARTNER, Maria; MÜLLER, Gudrun & STANDLER, Karin, 2005: Kriterien für die Beurteilung der räumlichen und sozialen Qualität von Freiräumen und Planungsprinzipien für den Freiraumplan. Stand: 2005-07-28, <http://www1.teensopospace.at/>

BAUMGARTNER, Maria; MÜLLER, Gudrun; STANDLER, Karin & ZECH, Sibylle, 2005b: Bericht über die Fachtagung „Landschafts- und Freiraumplanung in Stadt und Gemeinde“ am 20. November 2001 in Bruck an der Mur. Stand: 2005-07-28, <http://www1.teensopospace.at/>

BAUNETZ, 2002a: Warten auf schönere Tage. Architekturgalerie lobt Wettbewerb für Berliner Schlossplatz aus. BauNetz Meldung vom 28.11.2002. Stand: 2002-11-28, <http://www.BauNetz.de/db/news/meldungen>

BAUNETZ, 2002b: Mit dem Zweiten sieht man besser. Umnutzungspläne für den Palast der Republik im „heute journal“. BauNetz Meldung vom 03.12.2002. Stand: 2007-07-22, <http://www.baunetz.de/arch/meldungen/>

BAUNETZ, 2003a: Architektur, wieder verwendbar. Stand: 2003-03-06, <http://www.BauNetz.de/db/news>

BAUNETZ, 2003b: Parasitenparadies. Freiluft-Ausstellung zu temporärer Architektur in Utrecht. BauNetz Meldung vom 07.08.2003. Stand: 2007-07-22, <http://www.baunetz.de/arch/meldungen/>

BAUNETZ, 2004: Volkpalast. Kulturprogramm im Berliner Palast der Republik. BauNetz Meldung vom 18.08.2004. Stand: 2007-07-22, <http://www.baunetz.de/arch/meldungen/>

BAUNETZ, 2006: Orinoco. Entscheidung für Schlossplatz in Berlin, BauNetz Meldung vom 25.09.2006, Stand: 2006-09-25, http://www.baunetz.de/db/news/?news_id=82783

BAUNETZ, 2007: Die Deutschen kommen! Aktionen in Wien zu junger Architektur aus Deutschland, BauNetz Meldung vom 09.05.2007, Stand: 2007-05-15, <http://www.baunetz.de/arch/meldungen/>

BEYOND, 2005: Homepage zum Projekt. Stand: 2005-06-29, <http://www.beyondutrecht.nl/index.jsp>

BIRKHOLZ, Knut, 2004: Parasitenbefall. In: a-matter – architecture and related, Position 35. Stand: 2004-11-23, <http://www.a-matter.de/ger/positions/po035/Parasitaere-Architektur-po035-01-w.asp>

BLUMRÖDER, Christoph von, 1981: Experiment, experimentelle Musik. Stand: 2004- -, http://www.musikforschung-berlin.de/pdf/hmt/HMT_SIM_Experiment-experimentelle_Musik.pdf?PHPSESSID=7f8f5860741b0abd40549681920453f7

BÖHME, Harald, 1986: Von Galilei bis Hiroshima. Über Sittlichkeit und Naturwissenschaft. Stand: 2002-02-13, www.uni-muenster.de/PeaCon/wuf/wf-87/8720900m.htm

- BÖHRINGER, Hannes, 2002: Kunstverein Giannozzo – Symposium Gefährlich Leben. Stand: 2002-02-13, <http://www.floraberlin.de/giannozzo/symp.htm#potsdam>
- BOKERN, Anneke, 2003b: DogMA 01. Manifest niederländischer Architekten gegen die Verflachung der Baukultur. In: a-matter. Architecture and related, Position 27, 04.08.2003, Stand: 2005-06-23, <http://www.a-matter.de/ger/positions/DogMA-01-po027-01-q.asp>
- BRÜSCH, Björn, 2005: Experimentalisierung des Gartenbaus im Deutschland des 19. Jahrhunderts. In: Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte, 2005: Die Experimentalisierung des Lebens: Konfiguration zwischen Wissenschaft, Kunst und Technik. Stand: 2005-11-10, <http://vlp.mpiwg-berlin.mpg.de/exp/>
- BUSENKELL, Michaela, 2003: Just built it! Die Bauten des Rural Studio. In: a-matter – architecture and related, Position 26. Stand: 2003-05-20, <http://www.a-matter.de/ger/positions/Rural-Studio-po026-07-q.asp>
- CARL, Walter John, 1997: Relationship gumbo: Understanding bricolage and the creation of personal relationships as a definitional process. Stand: 2007-07-22, <http://www.atsweb.neu.edu/w.carl/PDFs/inpr%2097%20paper.pdf>.
- COLENBRANDER, Bernard, 2001: BEYOND – Leidsche Rijn. The VINEX assignment for art. Stand: 2005-06-29, <http://www.beyondutrecht.nl/index.jsp>
- DESIGN CORPS, 2004: Community Design Opportunities. Stand: 2004-07-05, <http://www.designcorps.org/index1.html>
- DEUTSCHLANDSCHAFT, Biennale 2004a (Ohne Verfasser), 2004: Hotel Neustadt, 2003. Thalia Theater. Stand: 2005-06-08, http://www.deutschlandschaft.de/200/38_d.htm
- DEUTSCHLANDSCHAFT, Biennale 2004b (Ohne Verfasser), 2004: „Bed by night“, Projekt für Straßenkinder in Hannover, 2002. Stand: 2005-06-07, http://www.deutschlandschaft.de/200/37_d.htm
- DOKUMENTA 11, 2002: Thomas Hirschhorn (1957-). OnlineText Documenta 11, 2002, Kassel. Stand: 2005-06-21, http://www.kunstwissen.de/fach/f-kuns/o_pm/hirsch00.htm
- DORFSTADT WAS: MUMM, Olaf, STIER, Ralf & WALTHER, Fränzi, 2003: dorfstadtwas. Stand: 2005-06-09, <http://www.vision-stadt21.de/LS13dorfstadtwas.pdf>
- DORFSTADT WAS, 2005: Homepage zum Projekt. Stand: 2005-06-09, <http://www.dorfstadtwas.de>
- DRESDENPOSTPLATZ, 2004: Projekt DRESDENPostplatz, Stand: 2004-07.08, <http://www.dresden-postplatz.de/>
- ERSATZMEDIA, 2005: Hier entsteht. Strategien partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung. Stand: 2005-06-22, <http://www.ersatzmedia.info/deutsch/veranst/hierent/>
- ERSATZSTADT, 2003: Rural Studio Andrew Fear. Just Built it! Stand: 2005-06-20, http://www.ersatzmedia.info/deutsch/veranst/hierent/rura_set.html
- FOERSTER-BALDENIUS, Benjamin, 2003: Wohnen im Dschungelzimmer oder der 50er-Jahre-Suite. Halle: Vom Plattenbau zum Hotel der besonderen Art. In: Das Parlament. Stand: 2003-08-01, <http://www.bundestag.de/cgi-bin/druck.pl?N=parlament>
- GLIEMANN, Claudia, 2003: Urbane Katalysatoren. In: a-matter – architecture and related, Position 25. Stand: 2003-05-13, <http://www.a-matter.de/ger/positions/Zwischennutzung-po025-01-p.asp>
- GLIEMANN, Claudia, 2004a: Tuning. In: a-matter - architecture and related, Position 31. Stand: 2004-02-26, <http://www.a-matter.de/ger/positions/Tuning-po031-01-s.asp>
- GLIEMANN, Claudia, 2004b: Hotel Neustadt in Halle Neustadt. In: a-matter – architecture and related, Position 32. Stand: 2004-06-15, <http://www.a-matter.de/ger/positions/po032/Hotel-Neustadt-po032-01-u.asp>
- GRÖSSINGER, Alice, 2005: planning_space. Planungswerkstatt Bericht. Stand: 2005-07-28, <http://www1.teensopospace.at/>
- GROSS, Matthias & HOFFMANN-RIEM, Holger, 2003: Interdisziplinarität als Realexperiment - Rekursives Lernen in der Umweltforschung. Deutsche Gesellschaft für Humanökologie. Stand: 2007-07-12, <http://www.dg-humanökologie.de/Archiv/2003/Abstracts03/Gross-Hoffmann-Riem.pdf>
- GSTACH, Doris, 2006: Freiräume auf Zeit. Zwischennutzung von urbanen Brachen als Gegenstand der kommunalen Freiraumentwicklung. Stand: 2006-10-31, https://kobra.bibliothek.uni-kassel.de/bitstream/urn:nbn:de:hebis:34-2006082214468/3/gstach_diss.pdf
- HALDEMANN, Matthias, 2005: Kunst in der Stadt. Zuger Stadtplan zeitgenössischer Kunst im öffentlichen Raum. Stand: 2005-06-13, http://www.stadtzug.ch/dl.php/de/20040105130758/Kunstf%FChrer_Zug.pdf
- HARVARD COLLEGE, 2003: Japanese Artist Tadashi Kawamata and Boston Graduate Students Convert Harvard's Sert Gallery into Active Studio. Stand: 2005-07-21, <http://www.artmuseums.harvard.edu/press/released2001/kawamata.html>
- HEINRICH, Barbara, 2002: Die wahren Geschichten der Sophie Calle, Katalogtext, Stand: 2005-12-15, <http://www.fridericianum-kassel.de/ausst/calle.html>

HIRSCHHORN, Thomas, 2002: „Bataille Monument“ für Documenta 11 Kassel 2002. Originaltext am Bataille Monument, Stand: 2005-06-21, http://www.kunstwissen.de/fach/f-kuns/o_pm/hirsch00.htm

HOFFMANN, Steve, 2005: Rural Studio. Stand: 2005-06-20, http://www.potrc.org/urbanindependent/c_rs.html

HOTEL NEUSTADT, 2005: Homepage zum Projekt. Stand: 2005-06-16, <http://www.hotel-neustadt.de/>

KAROW, Daniela & SEGGERN, Hille von, 2004: Sociospatial Experiments with Young People in Urban Public Open Space. In: Reader 'Open Space – People Space' Conference 2004, Edinburgh. <http://www.openspace.eca.ac.uk/conference/proceedings/PDF/Karow.pdf> [12/2004]

KAWAMATA, Tadashi, 1996b: die baustelle und der künstler. Ein gespräch zwischen angelica bäumer und tadashi kawamata. In: Kawamata: Sidewalk Wiener Neustadt. Stand: 2005-07-21, <http://www.dade.at/sidewalk/baeumer.html>

KLF – KULTURLANDSCHAFTSFORSCHUNG –AUSTRIAN LANDSCAPE RESEARCH, 2005: Soziale Vorrangflächen - Freiraumplanung im Interesse der Jugendlichen. Kurztitel: teens_open_space. Stand: 2005-06-16, http://www.klf.at/html/prj/syn_2000_08.html

KULTURSTIFTUNG DES BUNDES, 2005: ErsatzStadt. Stand: 2005-06-22, <http://www.kulturstiftung-des-bundes.de/main.jsp?categoryID=202681&articleCategoryID=202683&articleCategoryID2=202737&languageID=1>

KUNSTHAUS ZUG, 2004: Kunst in der Stadt. Stand: 2005-06-13, <http://www.kunsthausezug.ch/>

KUNSTHAUS ZÜRICH, 2007: Peter Fischli-Davis Weiss. Stand: 2007-09-06, <http://www.kunsthause.ch/ausstellungen/2007/fischli-weiss/FWd.html>

LOWE, Geoff & LOVEJOY, Frances, 2000: Shopping Malls as Teenage Public Space. Stand: 2004-06-05, http://www.tasa.org.au/members/docs/conference_2000.php.

MAX-PLANCK-INSTITUT FÜR WISSENSCHAFTSGESCHICHTE, 2005a: Die Experimentalisierung des Lebens: Konfiguration zwischen Wissenschaft, Kunst und Technik. Stand: 2005-11-10, <http://vlp.mpiwg-berlin.mpg.de/exp/>

MAX-PLANCK-INSTITUT FÜR WISSENSCHAFTSGESCHICHTE, 2005b: The Shape of Experiment. Stand: 2005-11-10, http://vlp.mpiwg-berlin.mpg.de/exp/tagungen/mpiwg2005/shape_of_experiment_de.pdf

MEIN PLATZ, 2004: meinplatz. Stand: 2004-10-07, <http://www.meinplatz2004.de/news.htm>

MOHR, Karin, 2002: Thomas Hirschhorn / Der Künstler – Arbeiter – Soldat. In: Documenta. Cyberday. Kunstportal, Stand: 2005-06-21, <http://documenta.cyberday.de/hirschhorn.php3>

MOSTAFAVI, Mohsen, 2002: Das veränderte Berufsbild des Architekten, Qualität und Innovation und die Lehre an der AA. Stand: 2002-03-19, <http://www.a-matter.de/ger/frames.htm?positions/po013-01-l>

OPRAH, 2005: Featured Use Your Life Award: Auburn Rural Studio. Stand: 2005-06-20, http://www.oprah.com/uyl/angel/uyl_angel_20010219.jhtml

OSWALT, Philipp, 2000: Urbane Katalysatoren. Stand: 2005-06-23, <http://www.oswalt.de/de/index.html>

OSWALT, Philipp; OVERMEYER, Klaus & PRIGGE, Walter, 2001: Experiment und Utopie im Stadtbau Ostdeutschlands, Stand: 2005-06-23, <http://www.oswalt.de/de/index.html>

PARASITE PARADISE, 2005: Parasite Paradise. Beyond Leidsche Rijn. Stand: 2005-06-29, <http://www.parasiteparadise.nl/>

RAUMLABOR_BERLIN, 2002: Kolorado Neustadt. Perspektiven für Halle-Neustadt. Stand: 2005-08-18, http://www.raumlabor-berlin.de/projekte/pdf/kolorado_booklet_web.pdf

RAUMLABOR_BERLIN, 2005: Projekt „Kolorado“. Stand: 2005-08-17, <http://www.raumlabor-berlin.de/>

RELAIS, 2007: Orinoco – Struktur des Entdeckens. Temporäre Freiraumgestaltung Schlossareal, Berlin. Stand : 2007-02-27, <http://www.relaisla.de/relaishome/html/wettbewerb/95/wett.html#>

RURAL STUDIO, 2004: Homepage zum Projekt. Stand: 2004-04-16, <http://www.ruralstudio.com>

SCHLEI, Barbara (Koelnarchitektur), 2004: „Hol Dir Deinen Teil der Stadt!“. Stand: 2004-08-23, http://www.koelnarchitektur.de/pages/de/home/news_archiv/1182.htm

SCHRADER, Oliver, 2005: Möglichkeiten und Fallen bei der Beteiligung von Jugendlichen an der Stadtplanung – worauf kommt es an? Stand: 2005-07-28, <http://www1.teensopenspace.at/>

SCHWAB, Eva & STANDLER, Karin, 2004: Youth Behaviour and Young People's Demands for Open Space: teens_open_space. Stand: 2005-06-15, <http://www.openspace.eca.ac.uk/conference/proceedings/PDF/Standler.pdf>

- SAÉZ DE GUINOA WALTINGER, Susana, 2002: Einmal Heterotopie und zurück. Thomas Hirschhorns Bataille-Monument auf der Documenta 11. Ein Kunstwerk der anderen Art. Anfahrt inklusive. In: kunsttexte.de, Nr.3/2002 (6 Seiten), Stand: 2005-06-21, <http://www.kunsttexte.de/download/gegen/waltinger.PDF>
- SEB, 2004: Gewinner Sonderpreis des Deutschen Städtebaupreises 2004. Hannover, „bed by night“. Stand: 2005-06-07, <http://www.seb.de/fb2.html>
- STADT HANNOVER, 2005: bed by night. Stand: 2005-06-08, http://www.hannover.de/deutsch/arb_soz/interess/kind_soz/kin_hilf/kind_lhh/bedbynig.htm
- STADT LINZ, 2004: Kommunales: teens open space. Stand: 2004-06-23, http://www.linz.at/Aktuell/aktuell_27852.asp?category
- STANDLER, Karin, 2005: Lieblingssorte in Bruck, Bericht. Stand: 2005-07-28, <http://www1.teensopenspace.at/>
- STANDLER, Karin & KAMMLANDER, Michael, 2005: building_space. Bauwerkstatt Bericht. Stand: 2005-07-28, <http://www1.teensopenspace.at/>
- STUDIO URBAN CATALYST, 2003c: Urban Catalysts. Strategies for temporary uses – potential for development of urban residual areas in European metropolises, Stand: September 2003, <http://www.template.com>
- TEENS_OPEN_SPACE, 2004: Homepage zum Projekt. Stand: 2004-04-28, <http://www.teensopenspace.at>
- TEENS_OPEN_SPACE, 2005a: Homepage zum Projekt. Stand: 2005-06-15, http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php
- TEENS_OPEN_SPACE, 2005b: Homepage zum Projekt in Bruck an der Mur. Stand: 2005-07-28, <http://www1.teensopenspace.at/>
- TRANSFORMERS, 2004: Foerster-Baldenius' Arbeit an der neuen Welt. Stand: 2004-08-06, http://www.trans-formers.org/artists_1/301_foerster_d.htm
- ULLRICH, Ferdinand, 1996: Tadashi Kawamata. Universelle Grenzgänge. In: Kawamata: Sidewalk Wiener Neustadt. Stand: 2005-07-21, <http://www.dade.at/sidewalk/Ullrich.html>
- UNIVERSITÄT HOHENHEIM, 2005: Real world experiments. Stand: 2005-05-17, http://www.uni-hohenheim.de/biostress/Expert-System/real_world_experiments.html
- VOGEL, Sabine B., 2002: Documenta-Empfehlung. Tabu und Übertretung – Thomas Hirschhorns “Bataille Monument”. In: FAZ 18. 06. 2002, Stand: 2005-06-21, <http://www.faz.net/s/RubCC21B04EE95145B3AC877C874FB1B611/Doc~E94FAF65CA4934238A277E82A6175549A~ATpl~Ecommon~Scontent.html>
- VOLKSWAGEN-STIFTUNG, 2003: Eine Kulturgeschichte der Lebenswissenschaften. Presseinformation vom 24. Oktober 2003. Stand: 2003-10-24, <http://www.volkswagen-stiftung.de/presse-news/presse03/24102003i.htm>
- WARD, Victoria, 1999: Can The Design of Physical Influence Collaboration? Stand: 2004-07-21, <http://www.poolonline.com/archive/issue8/iss8fea5.html>
- WIECHMANN, Peer, 2004b: „Dadurch habe ich endlich Selbstvertrauen bekommen“. Künstler an sozialen Brennpunkten. In: DeutschlandRadio Berlin. Stand: 2004-10-18, <http://dradio.de/dlr/sendungen/kompass/313097/>
- WIKIPEDIA, 2005a: Experiment, Stand: 2005-10-25, <http://de.wikipedia.org/wiki/Experiment>
- WIKIPEDIA, 2005b: Experimentelle Musik, Stand: 2005-09-26, http://de.wikipedia.org/wiki/Experimentelle_Musik

Abbildungsverzeichnis

Anmerkungen:

Trotz großer Bemühungen, Abdruck- bzw. Reproduktionsgenehmigungen für sämtliche verwendeten Abbildungen zu erhalten, konnten nicht alle Urheber/innen ausfindig gemacht werden. Diese bittet die Autorin um Mitteilung an das Institut für Freiraumentwicklung, Fakultät für Architektur und Landschaft der Leibniz Universität Hannover.

Eine komplette Quellenangabe ist nur dann aufgeführt, wenn die Quelle nicht bereits im Literaturverzeichnis angegeben wurde.

Umschlag Foto: Daniela Karow-Kluge, 2001, „Tree Logic“ von Natalie Jeremijenko, Außenbereich Museum MASS MoCA, North Adams, MA, USA

Kapitel 1:

Titelbild Kap. 1 Foto: Jürgen Gebhardt/stern in: Die Zeit vom 22. August 2002

- 1.1 Umschlagfoto von Oswald 2005
- 1.2 Foto: Dirk Krüll in: Die Zeit Nr. 17 vom 18. April 2002, S. 17
- 1.3 Foto: Claudia Heinzelmännchen
- 1.4 Foto: keine Angabe, Umweltkatastrophe vom 25. August 1987 im Kanton Uri, Schweiz in: du – Die Zeitschrift der Kultur (714) 2001: 31
- 1.5 Foto: Jeroen Musch in: Hajer, Maarten & Reijndorp, Arnold, 2001: Op zoek naar nieuw publiek domein. Analyse en strategie, Rotterdam: NAI Uitgevers, S. 39
- 1.6 Foto: Klaus Ronneberger (? , nicht explizit angegeben) in: *dérive* – Zeitschrift für Stadtforschung (16) 2004: 9
- 1.7 Foto: Goos van der Veen in: Hajer, Maarten & Reijndorp, Arnold, 2001: Op zoek naar nieuw publiek domein. Analyse en strategie, Rotterdam: NAI Uitgevers, S. 66
- 1.8 Foto: Marcel Antonisse in: ebd.: 23

Kapitel 2:

Titelbild Kap. 2 Abbildung in: <http://vlp.mpiwg-berlin.mpg.de/exp/>

- 2.1 Abbildung: Titelbild der „Instauratio Magna“ in: Bacon 1990 [1620], Teilband 1: 1
- 2.2 Zeichnung: Leonardo da Vinci in: Clayton, Martin, 1997: Leonardo da Vinci. One hundred drawings from the collection of her Majesty the Queen, London: Merrell Holberton Publishers, S. 53
- 2.3 Zeichnung: Leonardo da Vinci, Il Codice Atlantico (Florenz und New York, 1973-1975) in: Ferguson 1993: 88
- 2.4 Abbildung in: ebd.: 102
- 2.5 Abbildung: Domenico Fontana, Della Trasportazione dell'Obelisco Vaticano (Rome: 1590) in: Robin, Harry, 1993: The Scientific Image. From Cave to Computer, New York: W.H. Freeman and Comany, S. 113
- 2.6 Quelle: Collection Biblioteca Nazionale Centrale, Florenz in: ebd.: 22
- 2.7 Abbildung in: <http://vlp.mpiwg-berlin.mpg.de/exp/>
- 2.8 ebd.
- 2.9 Fotos: Étienne Jules Marey, Cinémathèque Française collections des Appareils in: Schneider 2004: 48
- 2.10 Abbildung: F.H. Winckler, Essais sur l'Electricité (1748) in: Robin, Harry, 1993: The Scientific Image. From Cave to Computer, New York: W.H. Freeman and Comany, S. 113
- 2.11 Abbildung: Luigi Galvani, De Viribus Electricitatis in Motu Musculari Commentarium (1791) in: ebd.: 118
- 2.12 Abbildung: Newton. Ms., N.C. in: ebd.: 84
- 2.13 Abbildung: Verfahrensverlauf nach Klautke 1990 in: Kremer & Keil 1993: XII
- 2.14 Abbildung: Stanley Milgram in: Schneider 2004: 177
- 2.15 Abbildung: Asa Schaeffer, Amoeboid Movement (1920) in: Robin, Harry, 1993: The Scientific Image. From Cave to Computer, New York: W.H. Freeman and Comany, S. 65
- 2.16 Foto: Urheber nicht genannt, école nationale supérieure des beaux-arts, Paris in: Schneider 2004: 39
- 2.17 Abbildung: Bern Dibner, Oersted and the Discovery of Electromagnetism (1961) in: Robin, Harry, 1993: The Scientific Image. From Cave to Computer, New York: W.H. Freeman and Comany, S. 120
- 2.18 Urheber nicht genannt, Bibliothèque nationale, Paris in: Schneider 2004: 25
- 2.19 Abbildung: René Magritte, Der Verrat der Bilder (Dies ist keine Pfeife), 1928/29, Photothèque Succession René Magritte, Brüssel (über COSMO-PRESS, Genf) in: Meuris, Jacques, 1990: René Magritte, Köln: Benedikt Taschen, S. 120, (c) VG Bild-Kunst, Bonn 2008
- 2.20 Foto: Dorothea Lange, Migrant Mother series. Nipomo, California, 1936 in: Böger, Astrid, 2001: People's Lives, Public Images. The New Deal Documentary Aesthetics, Tübingen: Gunter Narr Verlag, S. 236
- 2.21 Abbildung in: Nels Anderson, The Hobo. The Sociology of the Homeless Man, Chicago, 1923 in: Lindner 2004: 132
- 2.22 Foto: Ben Shahn, Children of Destitute Ozark Mountaineer, Arkansas, 1935 in: Böger, Astrid, 2001: People's Lives, Public Images. The New Deal Documentary Aesthetics, Tübingen: Gunter Narr Verlag, S. 251, (c) VG Bild-Kunst, Bonn 2008
- 2.23 Foto: Walker Evans, Sharecropper Bud Fields and his Family at Home, Hale County, Alabama, 1936 in: Böger, Astrid, 2001: People's Lives, Public Images. The New Deal Documentary Aesthetics, Tübingen: Gunter Narr Verlag, S. 258
- 2.24 Foto: Matthias Groß in: Groß et al. 2005: 120
- 2.25 Abbildung: Groß et al. 2005: 19
- 2.26 ebd.: 15
- 2.27 ebd.: 21
- 2.28 ebd.: 132
- 2.29 Abbildung: Lynda Wallis in: ebd.: 123
- 2.30 „Meeresruh“, Gedicht von Oskar Pastior in: Pastior, Oskar, 2004: „Minze Minze flaumiran Schpektrum“, München: Carl Hanser, S. 111.
- 2.31 „schwarme zurre“, Gedicht von Oskar Pastior in: ebd.: 322f.
- 2.32 Foto in: Honour, Hugh & Fleming, John, 1993: Algemene Kunstgeschiedenis, Amsterdam: Meulenhoff, S. 664

- w2.33 Foto: Werner Spies in: Spies, Werner (Hrsg.), 1991: Max Ernst. Retrospektive zum 100. Geburtstag, München: Prestel, S. 339
- 2.34 Foto in: ebd.: 329
- 2.35 Foto: Victor Schamoni in: ebd.: 330
- 2.36 Klavierstück von Sylvano Bussoti in: Deleuze & Guattari 1992: 11
- 2.37 Abbildung: ZEIT-Grafik von John-Cage-Partitur in: DIE ZEIT (28) 2004: 50
- 2.38 Abbildung in: Bresgen 1983: 94
- 2.39 ebd.
- 2.40 Foto: Uschi Koch in: Koch, Uschi, 2004: „Marion I“, Kiel: Carius Druck, S. 19, (c) VG Bild-Kunst, Bonn 2008
- 2.41 Foto: Uschi Koch in: Koch, Uschi, 2004: „Tina S. II“, Kiel: Carius Druck, S. 16, (c) VG Bild-Kunst, Bonn 2008
- 2.42 Eco 1977: Buchumschlag
- 2.43 Foto in: Calle 1999: 136, (c) VG Bild-Kunst, Bonn 2008
- 2.44 Foto: Dieter Schwerdtle in: Nemecek, Alfred, 2002: Eine Idee schlägt Wurzeln. art. Das Kunstmagazin (6) 2002: 56-61, S. 61
- 2.45 Foto: Dieter Schwerdtle in: ebd.: 60
- 2.46 Foto: Dieter Schwerdtle in: ebd.: 57
- 2.47 Foto in: Calle 1999: 253, (c) VG Bild-Kunst, Bonn 2008
- 2.48 Foto in: Calle 1999: 274, (c) VG Bild-Kunst, Bonn 2008
- 2.49 Foto in: Calle 1999: 125, (c) VG Bild-Kunst, Bonn 2008
- 2.50 Abbildung: Tobias Rehberger in: Bussmann et al. 1997: 340
- 2.51 Foto: Roman Mensing in: ebd.: 337
- 2.52 Foto: hiepler, brunier für ZEIT Leben in: DIE ZEIT (9) 2004: 57

Kapitel 3:

- Titelbild Kap. 3 Foto: Dirk Paschke und Daniel Milohnic in: mobil (9) 2004: 80
- 3.1 Abbildung: Die Insel Utopia, Zeichnung in Thomas Morus' Buch „Utopia“, 1516 in: Du (742) 2003: 45
- 3.2 Abbildung: Kisho Kurokawa, „Spiralförmiges Projekt“, 1961 in: Du (742) 2003: 49
- 3.3 Abbildung: Seggern, Hille von, 2007: Entwerfen im Prozess, Entwerfen für einen Entwicklungsprozess_Teil I, Universität Hannover. Manuskript, unveröffentlicht, S. 11
- 3.4 Abbildung in: Ferguson 1993: 44
- 3.5 Foto: Dave Southwood in: South African Institute of Architects, 2004/2005: Digest of South African Architecture 2004/2005. Space & Transformation. 10 Years of Democracy, Cape Town, S. 56
- 3.6 Abbildung: Langley Laboratory 1933 in: Ferguson 1993: 56
- 3.7 Abbildung: Seggern, Hille von, 2007: Entwerfen im Prozess, Entwerfen für einen Entwicklungsprozess_Teil I, Universität Hannover. Manuskript, unveröffentlicht, S. 10
- 3.8 Abbildung: Gordon Matta-Clark, 1974, Splitting Englewood, New Jersey in: Böhringer 1991: 12, (c) VG Bild-Kunst, Bonn 2008
- 3.9 Zeichnung aus der Eremitage in: Deleuze & Guattari 1992: 481
- 3.10 Foto in: Prominski 2004: 84
- 3.11 Abbildungen: Daniel Libeskind, Jüdisches Museum in: db – deutsche bauzeitung (11) 1996: 57
- 3.12 ebd.: 100
- 3.13 Abbildung: Lucia Grosse-Bächle in: Grosse-Bächle 2003: 130
- 3.14 Foto: KLM in: Landscape Architecture, Juli 1991
- 3.15 Foto: Alex S. MacLean in: Corner, James & MacLean, Alex S., 1996: Taking measures across the American landscape, New Haven: Yale University Press, S. 50
- 3.16 Abbildung: MVRDV in: Ibelings, Hans (Hrsg.), 2000: The Artificial Landscape, Rotterdam: NAI Publishers, S. 138
- 3.17 Foto in: <http://www.riea.ch/-RIE-/plain.itemlist.en.about.riea/default.aspx>
- 3.18 Foto in: <http://www.architekturexperimente.de/html/9.html>
- 3.19 Abbildung: Flugblatt der Situationistischen Internationale S.I. in: Ohrt 1990: 174
- 3.20 Abbildung: Guy Debord, Guide psychogéographique de Paris, 1957 (?). in: ebd.: 160
- 3.21 Foto: Daniela Karow-Kluge, Landschaftspark Duisburg-Nord, 2004
- 3.22 Schieferbruchhalde, Foto in: anthos (3) 2001: 56
- 3.23 Foto: Alex S. MacLean in: Corner, James & MacLean, Alex S., 1996: Taking measures across the American landscape, New Haven: Yale University Press, S. 132
- 3.24 Abbildung: Karres en Brands in: Brands & Loeff 2000: 84
- 3.25 ebd.: 87
- 3.26 Abbildung: Stephen Hales, Vegetable Staticks (London: 1727) in: Robin, Harry, 1993: The Scientific Image. From Cave to Computer, New York: W.H. Freeman and Comany, S. 95
- 3.27 Abbildung: Lucia Grosse-Bächle in: Grosse-Bächle 2003: 277
- 3.28 Foto: Jacques Dirand in: Boyer, Marie-France, 1993: Le Génie des Cabanes, London: Thames & Hudson, S. 40
- 3.29 Foto: Abbé Libansky in: dérive – Zeitschrift für Stadtforschung (14) 2004: 23
- 3.30 Foto in: mobil (7) 2004: 22
- 3.31 Foto: Klaus Overmeyer in: Garten + Landschaft (1) 2005: 29
- 3.32 Foto in: An Architektur (14) 2005: 61
- 3.33 Abbildungen: MVRDV, 1995 in: Oswalt 2005: 279
- 3.34 Abbildung: relais Landschaftsarchitekten und momentum3, Marcus Cordes in: <http://www.relaisla.de/relaishome/html/wettbewerbe/95/wett.html>
- 3.35 Foto: Florian Haydn in: Haydn & Temel 2006: 216
- 3.36 Foto: Peter Fattinger in: dérive – Zeitschrift für Stadtforschung (21/22) 2006: 15
- 3.37 Foto: Haus-Rucker-Co in: Werner 2003: 12
- 3.38 Foto: unger.a@web.de in: DIE ZEIT (6) 2006: 38
- 3.39 ebd.
- 3.40 Foto: Clare Cardinal-Pett in: Cardinal-Pett, Clare, 2004: Too much sugar. In: Horwitz, Jamie & Singley, Paulette (Hrsg.), 2004: Eating Architecture. 90-111, Cambridge: MIT Press. S. 107

- 3.41 Foto: Michael Rakowitz in: Bokern 2003a: 57
 3.42 Foto: Didier Boy de la Tour in: <http://www.centrepompidou-metz.fr/site/de/nav/studio-temporaire>
 3.43 Foto: Peter Kluska in: Topos (19) 1997: 7
 3.44 Foto: Roman Keller in: Du (742) 2003: 83
 3.45 Abbildung: Pieter Bruegel, Kampf zwischen Karneval und Fastenzeit, 1559, Kunsthistorisches Museum Wien, Bildvorlage: © The Bridgeman Art Library in: Wehrli, Ursus, 2002: Kunst aufräumen, Zürich: Kein & Aber; S. 42
 3.46 Abbildung: Ursus Wehrli in: Wehrli, Ursus, 2002: Kunst aufräumen, Zürich: Kein & Aber; S. 43
 3.47 Foto: Mona El Khafif, Oliver Frey, Gesa Withhöft (nicht explizit angegeben) in: *dérive – Zeitschrift für Stadtforschung* (17) 2004: 31
 3.48 ebd.: 33
 3.49 Abbildung in: Lynch 1977: 33
 3.50 Foto: Jeroen Musch in: Ibelings, Hans (Hrsg.), 2000: *The Artificial Landscape*, Rotterdam: NAI Publishers, S. 228f.
 3.51 Foto in: Eisinger 2006: 143
 3.52 „La ville spatiale“, Die Raumstadt, 1958-1962, Photomontage von Yona Friedman in: *documenta und Museum Fridericianum Veranstaltungs-GmbH (Hrsg.), 2002: Documenta11_Plattform5: Ausstellung/Exhibition. Kurzführer/Short Guide, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, S. 79, (c) VG Bild-Kunst, Bonn 2008*
 3.53 Foto: Arnold Reijndorp in: Hajer, Maarten & Reijndorp, Arnold, 2001: *Op zoek naar nieuw publiek domein. Analyse en strategie*, Rotterdam: NAI Uitgevers, S. 106
 3.54 Foto: Gerard Til in: ebd.: 79
 3.55 Foto oben: Lesli Stinger, Foto unten: Jason Dufilho, Gestaltung und Bau: Lesli Stinger, Andrea Dietz mit Design Corps, Bryan Bell in: Bell 2004: 145
 3.56 Foto in: http://de.wikipedia.org/wiki/Les_Halles
 3.57 Foto: Daniela Karow-Kluge, Jelly-Verpackung von Pick'n Pay, Südafrika
 3.58 Foto: Ursula Stalder in: *du – Die Zeitschrift der Kultur* (714) 2001: 46
 3.59 ebd.: 47
 3.60 Abbildung: Drei Szenarien für das Zeughausareal in Lenzburg West von Zulauf Seippel Schweingruber mit EM2N und Zulauf + Schmidlin in: Schmid 2002: 54f.
 3.61 Abbildung: Konzept für den Waldpark in Potsdam von B+B in: Schmid 2002: 59

Kapitel 4:

Titelbild Kap. 4 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2001, „Tree Logic“ von Natalie Jeremijenko, Außenbereich Museum MASS MoCA, North Adams, MA, USA

Kapitel 5:

- Titelbild Kap. 5 Foto: Guido Baselgia in: Haldemann 2000: 80
 5.1 Foto: Rural Studio in: http://cadc.auburn.edu/soa/rural-studio/projects_podsattmorr.htm
 5.2 Foto: Rural Studio in: http://cadc.auburn.edu/soa/rural-studio/projects_animal.htm
 5.3 Foto: Rural Studio in: http://cadc.auburn.edu/soa/rural-studio/projects_bathrooms.htm
 5.4 Foto: Rural Studio in: http://cadc.auburn.edu/soa/rural-studio/projects_akronsenior.htm
 5.5 Foto: Rural Studio in: http://cadc.auburn.edu/soa/rural-studio/projects_lucy.htm
 5.6 Foto: Rural Studio in: http://cadc.auburn.edu/soa/rural-studio/projects_lions1.htm
 5.7 Foto: Stadt Bocholt (Hrsg.) 2000: 17
 5.8 Foto: Stadt Bocholt (Hrsg.) 2000: 11
 5.9 Fotomontage: Stadt Bocholt (Hrsg.) 2000: 5
 5.10 Foto: Korteknie Stuhlmacher Architekten (KSAR) in: Bokern 2003a: 55
 5.11 Foto: Korteknie Stuhlmacher Architekten (KSAR) in: ebd.: 54
 5.12 Foto: Rien Korteknie in: ebd.: 53
 5.13 Abbildung: Urban Catalyst in: Lauinger 2003: 23
 5.14 Foto: ohne Angabe in: *db deutsche bauzeitung* (12) 2003, S. 6
 5.15 Foto: Urban Catalyst in: http://www.studio-uc.de/downloads/uc_cityincubator.pdf
 5.16 Abbildung Han Slawik in: Ferguson 2004: 201
 5.17 Foto: urban drift e.V. 2004 in: http://www.deutschlandschaft.de/200/37_d.htm
 5.18 Foto: Karl Johaentges in: Ferguson 2004: 201
 5.19 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2002
 5.20 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2002
 5.21 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2002
 5.22 Foto: dorfstadtwas (Olaf Mumm, Ralf Stier, Fränzi Walther) in: <http://www.dorfstadtwas.de>
 5.23 Abbildung: dorfstadtwas (Olaf Mumm, Ralf Stier, Fränzi Walther) in: <http://www.dorfstadtwas.de>
 5.24 Foto: dorfstadtwas (Olaf Mumm, Ralf Stier, Fränzi Walther) in: <http://www.dorfstadtwas.de>
 5.25 Foto: dorfstadtwas (Olaf Mumm, Ralf Stier, Fränzi Walther) in: <http://www.dorfstadtwas.de>
 5.26 Foto (groß): Mathias Heyden in: Fezer & Heyden 2004: Innencover
 5.27 Foto: ErsatzStadt: Katja Eydel, Mathias Heyden, Jesko Fezer, Tim Müller-Heidelberg in: Haydn & Temel 2006: 200
 5.28 ebd.: 201
 5.29 Foto (groß): Ralf Kämena in: *Europäisches Haus der Stadtkultur e.v., 2005b: 35*
 5.30 Foto: Ralf Kämena in: <http://www.parasiteparadise.nl/>
 5.31 Foto: Ralf Kämena in: <http://www.parasiteparadise.nl/>
 5.32 Abbildung: Verena Gerdesmeier und Patrick Stührenberg, Vorderseite CityCards, 2002
 5.33 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2004
 5.34 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2004
 5.35 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2005
 5.36 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2005
 5.37 Karte: Kunsthaus Zug und Hatje Cantz Verlag in: Haldemann 2000: Einleger
 5.38 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2005

- 5.39 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2005
- 5.40 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2005
- 5.41 Foto (groß): Guido Baselgia in: Haldemann 2000: 28
- 5.42 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2005
- 5.43 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2005
- 5.44 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2005
- 5.45 Foto: Guido Baselgia in: Haldemann 2000: 98
- 5.46 Foto: Guido Baselgia in: ebd.
- 5.47 Foto: Daniela Karow-Kluge
- 5.48 Foto: Guido Baselgia in: Haldemann 2000: 94
- 5.49 Foto: Guido Baselgia in: ebd.: 113
- 5.50 Skizze: Tadashi Kawamata in: Kawamata 1996: 17
- 5.51 Zeichnung: Tadashi Kawamata in: ebd.: 61
- 5.52 Foto: Guido Baselgia in: Haldemann 2000: 70
- 5.53 Foto: Guido Baselgia in: ebd.: 120
- 5.54 Abbildung: teens_open_space, Homepage http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php
- 5.55 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=a2111kg1193jfe200425&mediald=1, Urheberschaft: Karin Standler, Schultestraße 10, A-4020 Linz, office@standler.at
- 5.56 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=o47830vm11528jes200447&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.57 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=g4382by10433aol200540&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.58 Foto: teens_open_space in: <http://www.openspace.eca.ac.uk/conference/proceedings/PDF/Standler.pdf>, Urheberschaft: ebd.
- 5.59 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=a23017yw16412dnw200517&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.60 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=a2111kg1193jfe200425&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.61 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=a23017yw16412dnw200517&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.62 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=a2111kg1193jfe200425&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.63 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=d6843rn16430lzl200535&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.64 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=d6843rn16430lzl200535&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.65 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=n13717qk10421wed200454&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.66 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=d6843rn16430lzl200535&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.67 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=d6843rn16430lzl200535&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.68 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=n5104ti121021npa200432&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.69 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=d9482ct10435fud200541&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.70 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=d9482ct10435fud200541&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.71 Foto: teens_open_space in: http://w6.netz-werk.com/moreklm/websites/web_2_3/index.php?pld=e5118wm997qwx200556&mediald=1, Urheberschaft: ebd.
- 5.72 Umschlagfoto von: raumlabor_berlin 2002, in: http://www.raumlabor-berlin.de/projekte/pdf/kolorado_booklet_web.pdf
- 5.73 Foto: Grotest Maru in: Thalia Theater Halle 2004: 153
- 5.74 raumlabor_berlin 2002, in: http://www.raumlabor-berlin.de/projekte/pdf/kolorado_booklet_web.pdf, S. 60f.
- 5.75 Foto: Matthias Rick in: Thalia Theater Halle 2004: 160
- 5.76 Foto: Matthias Rick in: ebd.: 160
- 5.77 Foto: Matthias Rick in: ebd.: 160
- 5.78 Foto: Peanutz in: ebd.: 278
- 5.79 Abbildung: Raumlabor Berlin in: ebd.: 365
- 5.80 Foto: Annett Jummrich in: Ferguson 2004: 214
- 5.81 Foto: Annett Jummrich in: ebd.: 215
- 5.82 Foto: Gert Kiermeyer in: Thalia Theater Halle 2004: 222
- 5.83 Foto: Gert Kiermeyer in: ebd.: 22
- 5.84 Foto: Annett Jummrich in: ebd.: 207
- 5.85 Abbildung in: ebd.: 214
- 5.86 raumlabor_berlin 2002, in: http://www.raumlabor-berlin.de/projekte/pdf/kolorado_booklet_web.pdf, S. 65
- 5.87 Foto: Annett Jummrich in: Ferguson 2004: 215
- 5.88 Foto in: http://www.trans-formers.org/artists_1/301_foerster_d.htm

Kapitel 6:

- Titelbild Kap. 6 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2002
- 6.1 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2002
- 6.2 Abbildung: Daniela Karow-Kluge, Aushang für Wochenstegreif „Experimente im öffentlichen Raum“
- 6.3 Abbildung: Henrik Schultz und Olaf Staack

- 6.4 Abbildung: Julia Kiss und Verena Mörsner
- 6.5 Fotos: Daniela Karow-Kluge, 2002
- 6.6 Abbildung: Wüstenrot Stiftung (Hrsg.): Herlyn, von Seggern, Heinzelmann, Karow 2003: 66
- 6.7 ebd.: 251
- 6.8 Fotos: Daniela Karow-Kluge, 2002
- 6.9 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2002
- 6.10 Abbildung: Wüstenrot Stiftung (Hrsg.): Herlyn, von Seggern, Heinzelmann, Karow 2003: 254
- 6.11 Fotos: Daniela Karow-Kluge, 2002
- 6.12 Abbildung: Wüstenrot Stiftung (Hrsg.): Herlyn, von Seggern, Heinzelmann, Karow 2003: 129
- 6.13 ebd.: 257
- 6.14 Fotos: Claudia Heinzelmann, 2002
- 6.15 Abbildung: Wüstenrot Stiftung (Hrsg.): Herlyn, von Seggern, Heinzelmann, Karow 2003: 259
- 6.16 Fotos: Daniela Karow-Kluge, 2002
- 6.17 Abbildung: Wüstenrot Stiftung (Hrsg.): Herlyn, von Seggern, Heinzelmann, Karow 2003: 185
- 6.18 ebd.: 263
- 6.19 Fotos: Daniela Karow-Kluge, 2002
- 6.20 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2002
- 6.21 Abbildung: Wüstenrot Stiftung (Hrsg.): Herlyn, von Seggern, Heinzelmann, Karow 2003: 212
- 6.22 Foto aus dem Film „Kitchen Stories“ in: <http://www.kiez-ev.de/film/kitchen-stories>
- 6.23 Foto: Claudia Heinzelmann, 2002
- 6.24 Foto: Claudia Heinzelmann, 2002
- 6.25 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2002
- 6.26 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2002
- 6.27 Foto: Johannes Geyer, 2002
- 6.28 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2002
- 6.29 Foto: Claudia Heinzelmann, 2002
- 6.30 Foto: Daniela Karow-Kluge, 2002

Kapitel 7:

- Titelbild Kap. 7 Foto: Daniela Karow-Kluge, Baustelle Potsdamer Platz, Berlin, Mai 1997
- 7.1 Foto: Daniela Karow-Kluge, Baustelle Potsdamer Platz, Berlin, Mai 1997
- 7.2 Abbildung in: Prominski 2004: 109
- 7.3 Foto: Guido Baselgia in: Haldemann 2000: 67
- 7.4 Foto in: Calle 1999: 238, (c) VG Bild-Kunst, Bonn 2008
- 7.5 Foto in: Calle 1999: 129, (c) VG Bild-Kunst, Bonn 2008
- 7.6 Foto: Benjamin Foerster-Baldenius in: Ferguson 2004: 214
- 7.7 Foto in: Cardinal-Pett, Clare, 2004: Too much sugar. In: Horwitz, Jamie & Singley, Paulette (Hrsg.), 2004: Eating Architecture. 90-111, Cambridge: MIT Press. S. 90
- 7.8 Foto: Daniela Karow-Kluge, Parc de Gerland, Lyon, 2002
- 7.9 Foto: Peter Kluska in: Topos (19) 1997: 7
- 7.10 Abbildung: Hamburgplan (ASP, BPHL, Kontor Freiraumplanung Möller + Tradowsky, Windels, Timm, Morgen, Masuch + Olbrisch) mit Kees Christiaanse/Astoc in: GHS Gesellschaft für Hafen- und Standortentwicklung mbH (Hrsg.), 2002: HafenCity mitten in Hamburg, Hamburg, Broschüre, ohne Seitenangabe
- 7.11 Foto: Ursula Stalder in: du – Die Zeitschrift der Kultur (714) 2001: 47
- 7.12 Foto: FURTHER Up in the Air in: Oswald 2005: 363
- 7.13 „Sketch Furniture“ von der Designgruppe Front in: Süddeutsche Zeitung Magazin (40) 2007: 12
- 7.14 Zeichnung: Jane Campion in: Peitz, Christiane, 1997: Ein Star vom Ende der Welt. In: ZEITmagazin vom 3. Januar 1997
- 7.15 Abbildung: Titelbild der „Instauratio Magna“ in: Bacon 1990 [1620], Teilband 1: 1
- 7.16 Foto in: Brands, Bart & Loeff, Karel, 2002: Jenseits der Ästhetik. Topos (40) 2002, S. 65
- 7.17 Foto: Guido Baselgia in: Haldemann 2000: 70
- 7.18 Foto in: Brands, Bart & Loeff, Karel, 2002: Jenseits der Ästhetik. Topos (40) 2002, S. 69
- 7.19 Foto in ebd.:68

Dank

Mein erster Dank gilt Hille von Seggern und Thomas Sieverts, die mich mit großer Begeisterung, inspirierenden Ideen, konstruktiven Anregungen und durch ihr breites Wissen und Erfahrungen – auch über die Grenzen der Landschaftsarchitektur hinaus – auf dem Entstehungsweg dieser Arbeit begleitet haben. Die gemeinsamen Treffen waren immer lebhaftere Diskussionsrunden, die mich beflügelte und auf die richtigen Fährten gebracht haben.

Der Graduiertenförderung der Leibniz Universität Hannover danke ich für das zweijährige Promotionsstipendium, ohne das ich diese Arbeit wohl nicht begonnen und hätte durchführen können. Ebenfalls für seine finanzielle Unterstützung danke ich dem DAAD, der meinen Forschungsaufenthalt an der University of Cape Town, Südafrika, im Jahre 2005 gefördert hat.

Steve Christiani danke ich für seine tatkräftige und gestaltende Hilfe beim Layout dieser Arbeit.

Mein größter Dank richtet sich an meine Familie, insbesondere meinen Mann für seine Geduld und die vielen ermöglichten Arbeitsstunden, -abende und -wochenenden und an meinen Sohn Julius, der mich das Experimentieren und Improvisieren im praktischen Alltagsleben probieren und lernen ließ.

Werdegang

Dipl.-Ing. Daniela Karow-Kluge
geboren am 25. Juli 1970 in Hannover

Schul- und Lehrausbildung

- 1976 - 1990 Grundschulen und Gymnasien in Niedersachsen, Rheinland-Pfalz und Nordrhein-Westfalen, Allgemeine Hochschulreife, Mai 1990
- 1990 - 1992 Staudengärtnerlehre und Gesellenpraxis in Schwäbisch Gmünd

Wissenschaftlicher und beruflicher Werdegang

- 1992 - 1999 Studium der Landschafts- und Freiraumplanung an der Leibniz Universität Hannover und der Wageningen Agricultural University, Niederlande
- Diplomprüfung zum Dipl.-Ing. Landschafts- und Freiraumplanung, Mai 1999
- Auszeichnung der Diplomarbeit durch die Christian Kuhle-
mann-Stiftung, die Hannoversche Hochschulgemeinschaft
und den Förderverein der Leibniz Universität Hannover
- 1999 - 2001 Anstellung als Dipl.-Ing. im Büro für Landschaftsarchi-
tektur ‚Kontor Freiraumplanung – Möller & Tradowsky‘,
Hamburg
- 2001 - 2003 Wissenschaftliche Mitarbeiterin in Forschung und Lehre
am Institut für Freiraumentwicklung (IF), Leibniz Univer-
sität Hannover
- Forschungsprojekte:
- ‚Abwasserreinigung in verdichteten Orten‘ Forschungs-
projekt mit dem Institut für Siedlungswasserwirtschaft und
Abfalltechnik, Leibniz Universität Hannover, gefördert
durch die Volkswagen-Stiftung
- ‚Jugendliche in öffentlichen Räumen der Stadt‘, gefördert
durch die Wüstenrot Stiftung
- 2004 - 2007 Dissertation zum Thema ‚Experimente als Teil von Planung
zwischen Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst‘
- Tag der Promotion: 06. Februar 2008
- 2004 - 2006 Promotionsstipendium der Graduiertenförderung der
Leibniz Universität Hannover
- 02-04/2005 DAAD-Stipendium für Forschungsaufenthalt an der Uni-
versity of Cape Town, School of Architecture, Planning
and Geomatics, Südafrika
- seit 09/2007 Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Fakultät für Archi-
tektur der RWTH Aachen

