

Geschichten urbaner Landschaften

Formate des Erzählens für kollaborative Entwurfsprozesse

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

*Doktorin der Ingenieurwissenschaften (Dr.-Ing.)
genehmigte Dissertation*

*von
Dipl.-Ing. Anke Schmidt*

2018



*Referentin: Prof. i.R. Dr.-Ing. Hille v. Seggern
Korreferent: Prof.Dr.-Ing. Martin Prominski*

Tag der Promotion: 13.12.2016

Geschichten urbaner Landschaften

Formate des Erzählens für kollaborative Entwurfsprozesse

ABSTRACT

Contemporary landscapes are shaped by urban lifestyles of people. An understanding of urban landscape as a dynamic process and lived practice asks for new approaches, tools and representations. To understand and design future (sustainable) landscapes is to understand, activate and involve (local) use and processes as well as different stakeholders and their perspectives in collaborative design research processes.

As a consequence, this phd develops storytelling and narratives as a design research tool to describe, design and convey urban landscapes on eye-level and in dialogue with different stakeholders. Telling stories is the oldest cultural practice of sharing and organizing (complex) knowledge and experience. Narratives are a basic human strategy to make sense of the world and to cope with time, process and change. Stories and narratives can be understood as representations that are characterized by events, characters, plots as well as timeline.

In the theoretical part of this phd I examine the cultural practice of storytelling as a cognitive, representational and communicative strategy with regard to collaborative design processes in urban landscapes. In addition, I reflect my own experience with storytelling as a design research tool based on the reflection of five cases from research and practice. They showcase different strategies to use storytelling as a design research tool in order to activate and develop space together with people as well as to grasp its aspects of time and change.

Based on these theoretical and practical findings, I developed a toolbox to use narratives within design research processes in urban landscapes. It consists of different types of narrative formats to support open, collaborative, and user-oriented design research processes using the basic modes of storytelling practice such as telling, listening and creating.

Keywords: Urban landscapes, design research, participation, design research methodology, storytelling, urban design

KURZFASSUNG

Aktuelle räumliche Planungsaufgaben finden in einem Handlungsfeld statt, das von Komplexität, Unvorhersagbarkeit und Prozessualität geprägt ist. Dies führt zu Entwurfs- und Planungsprozessen, die sich in größeren Maßstäben, längeren Zeiträumen und in vielfältigeren räumlichen Zusammenhängen zwischen unterschiedlichen Akteuren vollziehen. Menschen und ihre Handlungen werden in diesen räumlichen Entwurfsaufgaben zu zentralen Mitspielern.

Als Antwort entwickelt die Arbeit die Potentiale von Erzählungen und Erzählen als Erkenntnisstrategie für Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften. Geschichten betonen Handlung, zeitliche Entwicklungen und Zusammenhänge. Sie erweitern Raumbeschreibungen, indem sie Menschen und ihre Handlungen sowie Zeit und Zusammenhänge integrieren und in ihrer Wechselwirkung mit dem physischen Raum darstellen.

Die Arbeit untersucht in einem theoretischen Teil die Wirkungsweisen von Erzählen als Erkenntnis-, Darstellungs- und Kommunikationspraktik im Hinblick auf kollaborative Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften. Darüber hinaus werden fünf Fallbeispiele reflektiert, die narrative Ansätze in forschenden Entwurfsprozessen einsetzen. Diese zeigen auf, wie Erzählen als Entwurfsmethode wirksam werden kann, um Raum gemeinschaftlich mit Akteuren zu aktivieren, zu entwickeln und diesen im Sinne eines erweiterten Raumverständnisses zu begreifen.

Theoretische und praktische Erkenntnisse sind Grundlage für die Entwicklung eines methodischen Repertoires aus Formaten des Erzählens für drei unterschiedliche Anwendungssituationen. Diese Matrix erschließt Erzählen als Herangehensweise, um mit den Perspektiven von Menschen und ihrer lokalen Raumexpertise zu entwerfen.

Schlagworte: Design Research, Entwerfen urbaner Landschaften, Partizipation, Storytelling, narrative Strategien, Stadtentwicklung

EINFÜHRUNG

Hintergrund

Ziel und Thema der Arbeit

Thesen & Forschungsfragen

Vorgehen und Methodik

THEORIE

1 / RAUM, HANDLUNG, ENTWERFEN 9

Einleitung

1.1 Urbane Landschaften als Handlungsfeld

1.2 Entwerfen als Handlungsweise

1.3 Austausch entwerfen

>> *Zusammenfassung und Überleitung*

2 / GESCHICHTEN & ERZÄHLEN 31

Einleitung

2.1 Erzählen als Alltagspraxis

PRAXIS: Softe Atlas of Amsterdam | Storyboarding

2.2 Erzählprozesse

PRAXIS: Parish Maps | Het Dwaallicht

2.3 Erzählerisches Wissen

PRAXIS: 100 Mile Walk | Storytelling in Organisationen | Aboriginal Storytelling

>> *Zusammenfassung und Überleitung*

3 / ERZÄHLEN & ENTWERFEN 83

3.1 Erzählansätze in den Entwurfsdisziplinen

3.2 Narrative Entwurfspraxis im Feld urbane Landschaften

>> *Zusammenfassung und Überleitung*

FALLBEISPIELE

4 / BEISPIELE NARRATIVER ENTWURFSPRAXIS 92

Einleitung

4.1 Stadtsurfer, Quartierfans&Co.

Steckbrief / Kontext / Prozessschritte / Fokus narrativer Strategien / Interpretation als Formate des Erzählens / Fazit und Hinweise für die Werkzeugentwicklung

4.2 Wandel erzählen und Gestalten.

Steckbrief / Kontext / Prozessschritte / Fokus: Beschreibung narrativer Strategien innerhalb des Projektes / Interpretation als Formate des Erzählens / Fazit und Hinweise für die Entwicklung narrativer Entwurfswerkzeuge

4.3 Rasterfahndung Günne

Steckbrief / Kontext / Prozessschritte / Fokus: Beschreibung narrativer Strategien innerhalb des Projektes / Interpretation als Formate des Erzählens / Fazit und Hinweise für die Entwicklung narrativer Entwurfswerkzeuge

4.4 Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften

Steckbrief / Kontext / Prozessschritte / Fokus: Beschreibung narrativer Strategien innerhalb des Projektes / Interpretation als Formate des Erzählens / Fazit und Hinweise für die Entwicklung narrativer Entwurfswerkzeuge

4.5 Intergeneratives Zentrum Dülmen

Steckbrief / Kontext / Prozessschritte / Fokus: Beschreibung narrativer Strategien innerhalb des Projektes / Interpretation als Formate des Erzählens / Fazit und Hinweise für die Entwicklung narrativer Entwurfswerkzeuge

4.6 Zusammenschau und Querbezüge

4.7 Fazit und übergeordnete Erkenntnisse

>> Zusammenfassung und Überleitung

REFLEXION

5 / ANWENDUNGSSITUATIONEN & FORMATE DES ERZÄHLENS 170

Einleitung

5.1 Landschaftsepisoden finden: Nutzerperspektiven und lokales Wissen aufspüren

5.2 Raumerzählungen teilen: Raumperspektiven im Dialog verhandeln

5.3 Raumgeschichten kreieren: Zukunftsperspektiven und Raumpotentiale veranschaulichen

>> Zusammenfassung und Überleitung

6 / NARRATIVE ENTWURFSWERKZEUGE IM FELD URBANER LANDSCHAFTEN 193

Einleitung

6.1 Erzählen als Entwurfsmethode in urbanen Landschaften

6.2 Formate des Erzählens als partizipativer Forschungsansatz

6.3 Ausblick

Beantwortung der Forschungsfragen

EINFÜHRUNG

„Die Methoden der Darstellung, die man als Architekt und Planer gemeinlich gelernt hat, behindern unser Verständnis von Las Vegas. Sie beziehen sich demgegenüber auf wesentlich statische Gegebenheiten, während es hier um dynamische Prozesse geht (...).“ (Venturi/Scott Brown/Izenour 1979: 92) Als die Architekten und Stadtplaner Venturi, Scott Brown und Izenour in den siebziger Jahren ihre Untersuchung „Learning from Las Vegas“ bearbeiteten, kamen sie zu dem Schluss, dass die damals aktuellen Beschreibungsformen der Architektur und Stadtplanung nicht ausreichten, um die Phänomene, die sie in Las Vegas vorfanden, zu beschreiben (vgl. ebd.: 92f.). In der Konsequenz entwickelten sie Methoden der Darstellung, die den ungewohnten Formen der Stadt am Strip von Las Vegas eine Lesart gaben. Collagen aus Fotos vor Ort, Diagrammen und Icons brachten die neuen Strukturen in eine Form, über die dann ein Diskurs geführt werden konnte. Dieses Beispiel zeigt, dass veränderte Aufgabenstellungen und Rahmenbedingungen sich auch auf die Praktiken und Werkzeuge auswirken, mit denen ein Betrachtungsgegenstand erfasst wird.

HINTERGRUND

Mit welchen Methoden entwerfen wir heute, in Zeiten von Komplexität, Unsicherheit und Unvorhersagbarkeit Vorstellungen von der Zukunft? Wer ist daran beteiligt? Wie kommunizieren wir über Zukunftsbilder und Perspektiven? Welche Entwurfswerkzeuge setzen wir in langfristigen, räumlichen Veränderungsprozessen ein?

Bezieht man dieses Beispiel auf die aktuellen Planungsaufgaben, so zeigt sich auch hier ein verändertes Aufgabenfeld: Aufgabenstellungen und Projekttypen verändern sich im Zeitalter des Anthropozän als Antwort auf die veränderten gesellschaftlichen und räumlichen Bedingungen, in denen sie stattfinden. Sie werden komplexer, langfristiger und finden auf größeren Maßstabsebenen statt. Gleichzeitig weichen disziplinäre Grenzen weiter auf. Es geht um die Gestaltung von Transformationsprozessen im Zuge des Klimawandels, des demografischen Wandels und des nachhaltigen Umbaus von Städten und ländlichen Räumen. Es setzt sich die Überzeugung durch, dass Zukunftsaufgaben nicht mehr allein statistisch-rational und aus einer disziplinären, trennenden Haltung heraus entwickelt werden können. Allein technisches Wissen kann diese Wende nicht gestalten. Die Menschen, in deren Lebenswelt diese Veränderungen stattfinden, müssen mitgenommen werden. Diese Planungsprozesse erfordern somit Handlungsweisen, die mit den Akteuren zusammen Lösungsansätze und Gestaltungsstrategien aus den konkreten lokalen Zusammenhängen hervorbringen. Menschen und ihre Handlungen werden zu zentralen Mitspielern in räumlichen Entwicklungsprozessen.

Daran knüpfen sich Fragen nach der Gestaltung vielschichtiger Entwurfs- und Planungsprozesse an, die sich in größeren Maßstäben und in komplexeren räumlichen Zusammenhängen zwischen unter-

schiedlichen Akteuren vollziehen. Aktuelle Diskussionen über Partizipationsformen, die Raumakteure in den Mittelpunkt stellen und ihr Wissen ernst nehmen, spiegeln die gewachsene Bedeutung der Kommunikation in Entwurfsprozessen wider. Kommunikation allein ist noch kein Qualitätsmerkmal, sondern das „Wann“, „Wie“ und „Mit wem“ stellen die Qualität erst her. In der Praxis entwickeln sich kreative Formen der Beteiligung, die Akteure nicht mehr als passive Nutzer, sondern als Wissensträger und aktive Kollaborateure in räumlichen Entwicklungsprozessen verstehen. Nutzer oder Raumakteure als Experten ihrer Lebenswelt anzuerkennen, ihre Handlungen ernst zu nehmen und lokale Expertise in die Lösungsfindung mit einzubeziehen braucht geeignete Vorgehensweisen, Verfahren und Werkzeuge.

Dem Umgang mit Nicht-Wissen und Komplexität lässt sich nicht mehr mit einfachen Antworten begegnen, sondern verlangt nach integrierenden Ansätzen, in denen Lösungsvorschläge unter Einbezug lebensweltlicher Aspekte und gesellschaftlicher Teilhabe entstehen. Mit Hilfe welcher Herangehensweisen, Verfahren und Formate können Erkenntnisprozesse zwischen unterschiedlichen Akteuren über einen dynamischen Gegenstand gestaltet werden?

KULTURPRAXIS ERZÄHLEN

In der menschlichen Kulturpraxis des Erzählens finden sich einerseits Eigenschaften zum Umgang mit Nichtwissen und der alltäglichen Komplexität unserer Umwelt. Geschichten überführen individuelle Erfahrung in sinnvolle Interpretationen. Über die Sprache wird Erfahrung begreifbar gemacht. Andererseits ist Erzählen kommunikatives Handeln, das sich zwischen Erzähler und Zuhörer entwickelt.

Erzählungen und Geschichten kommen in unterschiedlichsten Formen in unserem Alltag vor: Der Schwank aus der Jugend des Großonkels, im Klatsch und Tratsch unter Freunden, in den immer gleichen Geschichten des Kollegen, den kleinen Ausreden, wenn es mal etwas zu spät wird: Wir sind umgeben von Geschichten und erzählt wird von jedem Menschen und in allen Kulturen. Romane, Filme, Hörspiele und Theaterstücke, Fernsehserien, Märchen und Witze – in vielfältigen Medien werden Geschichten erzählt. Menschen tauschen Erfahrungen aus, Geschichten unterhalten und geben Sinn. Erzählen kann jeder: Erzählen ist eine Alltagspraktik, mit der Menschen miteinander kommunizieren. Somit bietet sich das Erzählen als eine Form der Kommunikation an. Gleichzeitig sind Erzählungen eine Darstellungstechnik, die komplexe Inhalte ordnet. Erzählen ist ein grundlegender kognitiver Modus, Realität in ihrer Vielschichtigkeit wahrzunehmen und wiederzugeben.

Im alltäglichen Leben erhält sich das Erzählen von Geschichten als häufigste Form der Kommunikation gegenüber der sachlichen Information. Im kulturellen Bereich entfaltet es sich als Kunstform in einer Bandbreite an Medien. In der Wissenschaft hingegen sind Geschichten und Erzählen (noch) ein Randphänomen. Mit dem Aufkommen einer rationalen Weltsicht galt „Erzählen“ als nicht objektive, diffuse Form des Wissens, das aus der Wissenschaftswelt ausgegrenzt wurde. Jüngere Forschungen in den Organisationswissenschaften und im Bereich des Wissensmanagements haben allerdings gezeigt, wie Storytelling als methodischer Zugang individuelles Erfahrungswissen ans Licht holt und geteiltes

Wissen generiert. Erzählen wird als Erkenntnisstrategie in Bezug auf komplexe Transformationsaufgaben diskutiert, die sich nicht mehr alleine statistisch-rational und aus einer disziplinären Haltung heraus angehen lassen.

In den raumplanenden Disziplinen bereichern beiläufige Gespräche auf Exkursionen mit Auftraggebern die Entwurfsarbeit. Sozialempirische Erkenntnisse aus Befragungen oder Ergebnisse aus Experteninterviews fließen „irgendwie“ in die Entwurfsarbeit mit ein. Konzepte werden „erzählt“, als Geschichte verpackt, um so abstrakte Planungsideen besser kommunizieren zu können und auf eine Weise zu überzeugen, die konventionelle Plandarstellungen oder auch Perspektiven nicht leisten können.

Mein Interesse an narrativen Herangehensweisen geht auf die Frage zurück, wie die Alltagssicht und das implizite Wissen unterschiedlicher Personen über den Raum bewusster in professionelles Entwurfshandeln einbezogen werden können. Erfahrungen aus der Praxis zeigen, dass Erzählungen als Darstellungsstrategie, z. B. über Porträts von Nutzern, Kommunikation in regionalen und städtischen Entwicklungsprozessen, unterstützen. Gespräche mit Menschen aus den Untersuchungsgebieten bringen Informationen hervor, die im Grundlagematerial nicht verzeichnet sind. Narrative Ansätze erweisen sich als wirksame Strategie, um detailreiche Erkenntnisse über die Perspektiven von Nutzern auf Stadt zu gewinnen. Beispielsweise unterstützten narrative Methoden den Zugang zur alltäglichen Wahrnehmung und Nutzung von Stadt durch Jugendliche innerhalb eines Forschungsprojektes, das nach den individuellen Wahrnehmungen von Jugendlichen in der Stadt fragte (vgl. Wüstenrot Stiftung 2008). Diese Erfahrungen und Beobachtungen waren Startpunkt dieser Promotion.

ZIEL/THEMA DER ARBEIT

Die Arbeit verfolgt das Ziel, die Potentiale von Erzählungen und Erzählen als Erkenntnisstrategie für Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften zu entwickeln. Im Hinblick auf die aktuellen Entwurfsaufgaben verlagern sich die Gestaltungsaufgaben von objekthaften Entwürfen zu Prozessen und strategischen Konzepten. Das Forschungsfeld Entwerfen urbaner Landschaften sucht nach Ansätzen, um mit den oben skizzierten Anforderungen des Handlungsfelds – Wissen im Austausch mit Akteuren, Komplexität, Unvorhersagbarkeit und Prozess – umzugehen. Narrative Praktiken als Entwurfswerkzeug zur Einbindung von Akteursperspektiven sind bisher noch nicht Gegenstand des Forschungsfelds gewesen. In der Arbeit wird besonderer Wert darauf gelegt, die Rolle der Werkzeuge zu reflektieren, die in Entwurfsprozessen zum Einsatz kommen.

Ohne Frage findet Erzählen in Planungs- und Entwurfsprozessen immer „irgendwie“ statt, ist aber hinsichtlich seiner partizipativen Möglichkeiten zur Einbindung von Akteuren in Entwurfsprozesse nicht systematisch aufgearbeitet. Es fehlen eine Reflexion und methodische Aufarbeitung von Erzählungen und Erzählen als Ansatz, um Raumpotentiale gemeinschaftlich mit Akteuren zu aktivieren, Nutzungspraktiken und ihre Auswirkungen auf räumliche Zusammenhänge aufzuspüren und entwurflich einzubinden. Bisher

rige Ansätze konzentrieren sich auf Erzählungen im Objektentwurf oder als Kommunikationsstrategie von Entwurfskonzepten – getrennt von der Entwurfspraxis. Damit stehen ein Überblick über bestehende Ansätze und ihre kritische Reflexion zum jetzigen Zeitpunkt aus. Es fehlt Grundlagenwissen über Wirkungsweisen und Potentiale der Kulturpraxis Erzählen in Bezug auf Planungsaufgaben in urbanen Landschaften. Die Arbeit untersucht,

- » an welchen Stellen im Entwurfsprozess Erzählsituationen auftreten.
- » wie über das Erzählen implizites und vielschichtiges Raumwissen bzw. Erfahrungswissen von Raumakteuren für den Entwurfsprozess erschlossen werden kann.
- » welche unterschiedlichen Wirkungsweisen Erzählen über narrative Formate in Entwurfsprozessen entfalten kann und wer daran wie beteiligt ist.
- » wie die Einbindung narrativer Strategien Entwurfsprozesse unterstützen kann.

Mit dieser Arbeit soll ein Überblick über die Wirkungsweisen von Erzählen als Erkenntnis-, Darstellungs- und Kommunikationspraktik und damit die Relevanz des Erzählens für kollaborative Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften herausgearbeitet werden. Im Mittelpunkt der Arbeit steht die Frage, wie Erzählen in Entwurfsprozessen wirksam werden kann. Als Ergebnis der Forschung entsteht ein methodisches Repertoire an narrativen Formaten/Formaten des Erzählens, das in Entwurfsprozessen eingesetzt werden kann, um mit den Perspektiven von Menschen und ihrer lokalen Raumexpertise zu entwerfen.

THESEN & FORSCHUNGSFRAGEN

Die Entwicklung hin zu urbanen Landschaften verändert Planungsprozesse. Ein Entwurfsprozess innerhalb dieser komplexen Raumzusammenhänge wird nicht mehr nur alleine oder in einem kleinen Expertenteam realisiert, sondern profitiert von der Mitgestaltung der im Raum tätigen Akteure. Zentrale These ist, dass Geschichten einen Zugriff auf die Komplexität urbaner Landschaften erlauben, um diese in ihren Zusammenhängen und ihrer zeitlichen Dynamik darzustellen. Erzählen als Kommunikationspraktik unterstützt die Verständigung über urbane Landschaften zwischen unterschiedlichen Akteuren. Erzählen lässt sich als methodischer Ansatz zur Wahrnehmung, Ideenfindung und Kommunikation nutzbar machen.

1 Was hat die Kulturpraxis Erzählen mit Entwurfsprozessen in urbanen Landschaften zu tun?

Die Kulturpraxis Erzählen weist Eigenschaften auf, um mit Menschen und unterschiedlichen Wissensformen zu entwerfen. Erzählungen organisieren und interpretieren Wissen über den Raum aus der Perspektive von Akteuren als komplexitätserhaltende Darstellungen. Erzählen ist eine Form von Kommunikation, die für Interaktion mit Raumakteuren in forschenden Entwurfsprozessen entwickelt werden kann.

2 Was sind Bedingungen und Formen, um Erzählen in kollaborativen Entwurfsprozessen in urbanen Landschaften einzusetzen?

Das Entwerfen urbaner Landschaften, verstanden als ein gemeinsamer Erkenntnisprozess, sucht Interessen und Perspektiven von Raumakteuren und knüpft an lokale Bedingungen und individuelle Wissensbestän-

de an. Narrative Formate entwickeln die kulturelle Praktik des Erzählens für Entwurfsprozesse, um lokale Wissens- und Bedeutungsschichten der im Raum tätigen und lebenden Menschen in die Ideen- und Lösungssuche mit einzubeziehen und lokales Raumpotential zu aktivieren.

3 Welchen Beitrag können narrative Methoden in kollaborativen Entwurfsprozessen leisten?

Entwurfsprozesse profitieren von der Praktik des Erzählens als Wahrnehmungs-, Kommunikations- und Darstellungsstrategie. Narrative Formate entwickeln Erzählen und Erzählungen als Entwurfswerkzeug, um gemeinsame Erkenntnisprozesse und Sinnbildung zu unterstützen. Als Formate des Austauschs gestalten sie Interaktion zwischen den beteiligten Akteuren und unterstützen Transformationsprozesse.

VORGEHEN UND METHODIK

In dieser Arbeit werden Formate des Erzählens entwickelt, die als Entwurfswerkzeuge im Prozess des Entwerfens eingesetzt werden können. Um das Erzählen als Prozesswerkzeug für die Gestaltung von komplexen Entwurfsaufgaben zu erschließen, werden theoretische Erkenntnisse über Funktionen und Wirkungsweisen von Erzählen mit empirischen Untersuchungen anhand von fünf Fallbeispielen kombiniert. In einem weiteren Schritt werden die Erkenntnisse in den Entwurf eines methodischen Baukastens bestehend aus narrativen Formaten (synonym verwendet mit Formate des Erzählens) für drei unterschiedliche Anwendungssituationen überführt.

In dem theoretischen Untersuchungsstrang erschließen Literaturrecherchen und die Aufarbeitung von Praxisbeispielen die Möglichkeiten erzählerischer Techniken und methodischer Ansätze anderer Disziplinen: Kognitionswissenschaften, Psychologie, Organisationswissenschaften, Bildungsforschung, Film, Journalismus, Sozialwissenschaften und Kunst. Der Blick in die anderen Disziplinen öffnet den Blick für die Wirkungsweisen von Erzählungen und Formen narrativer Darstellungstechniken. Im Fokus stehen grundlegende Erzählmechanismen sowie Prinzipien und Verfahren in Erzählprozessen, die im Hinblick auf das Handlungsfeld urbane Landschaften reflektiert werden. Auf diese theoretischen Erkenntnisse über Prinzipien und Darstellungsstrategien des Erzählens bezieht sich der Betrachtungsrahmen, auf den die spätere Einordnung der narrativen Formate aufbaut (Kapitel 1 bis 3).

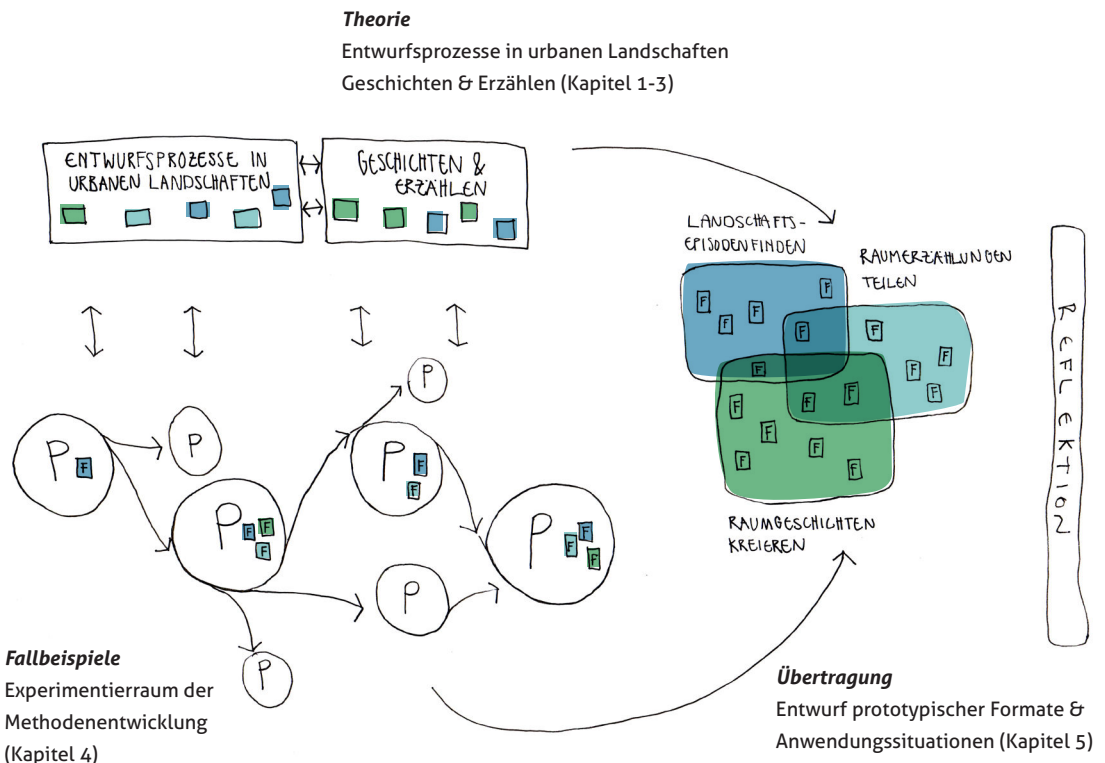
In einem parallelen Untersuchungsstrang werden im Zuge dieser Arbeit fünf Projekte im Hinblick auf die Verwendung und Wirkungsweisen narrativer Ansätze hin betrachtet und zueinander in Beziehung gesetzt. Die fünf dargestellten Projekte sind eine Auswahl aus Projekten, in denen narrative Strategien in forschenden Entwurfsprozessen angewendet wurden. In dieser Arbeit greife ich dafür auf Projekte zurück, an denen ich in Konzeption und Durchführung beteiligt war. Dies hat einerseits den Grund, dass in den raumgestaltenden Disziplinen keine ausreichende Bandbreite an Fallbeispielen vorlag, die zur Auswertung herangezogen werden konnten, und andererseits die eigene Erfahrung als ein Erkenntnisgewinn angesehen wird, der im Zuge dieser Arbeit reflektiert wird und in die Entwicklung der narrativen Formate einfließt. Diese Arbeit reflektiert die in Fallbeispielen gewonnenen Erfahrungen vor dem theoretischen Hintergrund als beschreibend-interpretative Darstellungen mit Fokus auf dem

Erzählprozess. Es werden Aspekte über Wirkungsweisen von Erzählen und Erzählungen in Entwurfsprozessen herausgearbeitet und Visualisierungs- und Kommunikationsstrategien als Blaupausen für die Formatentwicklung aus den konkreten Anwendungssituationen heraus benannt (Kapitel 4).

Diese Erkenntnisse sind Ausgangspunkt für die Weiterentwicklung und Beschreibung als narrative Formate/Formate des Erzählens im Hinblick auf drei Anwendungssituationen im Handlungsfeld Entwerfen urbaner Landschaften (Kapitel 5). Die vergleichende Reflexion verschränkt die empirischen mit den theoretischen Erkenntnissen und diskutiert Aspekte der Anwendung narrativer Strategien im Hinblick auf ihre Potentiale für aktuelle Entwurfsaufgaben (Kapitel 6).

RESEARCH THROUGH DESIGN ANHAND VON FALLBEISPIELEN

Das gewählte Vorgehen verknüpft theoretische Erkenntnisse über das Erzählen mit Erfahrungen aus der Anwendung narrativer Strategien in fünf Forschungs- bzw. Praxiskontexten. In Abgrenzung zu rein analytisch-vergleichenden Untersuchungen erfolgt Erkenntnisgewinn in dieser Arbeit auch mit Hilfe von Entwurfspraktiken. Innerhalb der Bearbeitung der Fallbeispiele und in der Entwicklung



Im Forschungsvorgehen verbinden sich theoretisches und praktisches Wissen im Entwurf prototypischer Formate für drei Anwendungssituationen (P: Projekt, F: Format).

des Methodensets in Kapitel 5 trägt entwurfliches Handeln zur Lösungsfindung bei. Da einerseits methodisches Wissen über Entwurfsvorgehen und -praktiken gewonnen und andererseits im Vorgehen entwurfliche Herangehensweisen eine Rolle spielen, versteht sich diese Arbeit als ein Beispiel für entwurfsbasiertes Forschen.

Dass Entwerfen als Handlungsweise eine spezifische Erkenntnisstrategie ist, die handlungsorientiertes Wissen schafft, ist vielfach ausgeführt und diskutiert worden (vgl. Prominski 2004; Jonas 2007; Seggern et al. 2008; Gethmann/Hauser 2009; Kania et al. 2009; Mareis 2011; Buchert 2011, 2014; Weidinger 2013). In der Diskussion über das Entwerfen als Forschungsmodus werden bisher drei Typen der Entwurforschung unterschieden (vgl. Jonas 2007: 191): Einerseits gibt es die Perspektive der Betrachtung von Entwurfsprozessen („Research about design“ oder „Research into design“), in der Forscher eine beobachtende Position einnehmen. Forscher entwerfen dabei nicht selber bzw. sind nicht Teil des Entwurfsprozesses. Die zweite Perspektive, die Jonas als „Research for design“ (ebenso Findeli (1998), Frayling (1993) nennt diese „through“) bezeichnet, geht davon aus, dass Forscher Wissen für Entwerfer bzw. den Entwurfsprozess (z.B. Materialforschung oder Nutzerforschung) generieren. Dieses Wissen bezieht sich auf veränderliche Prozesse und wird als situativ und kontextorientiert charakterisiert. Im „Research through design“ (bei Frayling als „for“ bezeichnet) wird schließlich die Handlungsweise des Entwerfens selbst eingesetzt, um Wissen zu generieren. Die Forscher gestalten mit Praktiken des Entwerfens den Forschungsprozess und sind demnach unmittelbar beteiligt (vgl. ebd.).

Wendet man diese Einteilung auf die hier vorliegende Arbeit an, zeigen sich mehrere Lesarten: Erkenntnis über die Möglichkeiten und Restriktionen narrativer Strategien entsteht innerhalb des Reflexionsprozesses über die Projekte. So entsteht spezifisches Fallwissen (vgl. Flyvbjerg 2006; Groat/Wang 2012; Johansson 2003). In diesem Schritt, der in Kapitel 4 dargelegt wird, werden Rahmenbedingungen und Akteurskonstellationen narrativer Strategien betrachtet. Dafür werden die Projekte in Anlehnung an die Analysetechnik der „*Dichten Beschreibung*“ (vgl. Geertz 1994: 7ff.) dargestellt. Dieser Erkenntnisschritt über die Verwendung narrativer Praktiken in Entwurfs- und Planungsprozessen lässt sich als „research about design“ verstehen, da er Methoden- sowie Prozesswissen generiert. Weiterhin weist dieser Teil der Arbeit Aspekte eines „research through design“ auf, da Erkenntnis über entwurfliches Handeln innerhalb der Fallbeispiele stattfindet, in der die eigene Erfahrung eine wichtige Rolle spielt. In der Entwicklung der Formate des Erzählens, die in einem praxisorientierten Betrachtungsraster zueinander in Beziehung gesetzt werden, tragen Entwurfspraktiken zur Ergebnisentwicklung bei (vgl. Grafik S. 6). Somit agiert die Arbeit übergreifend im Sinne einer Entwurforschung, die sich einer Zuordnung zu nur einer der beschriebenen theoretischen Kategorien entzieht.

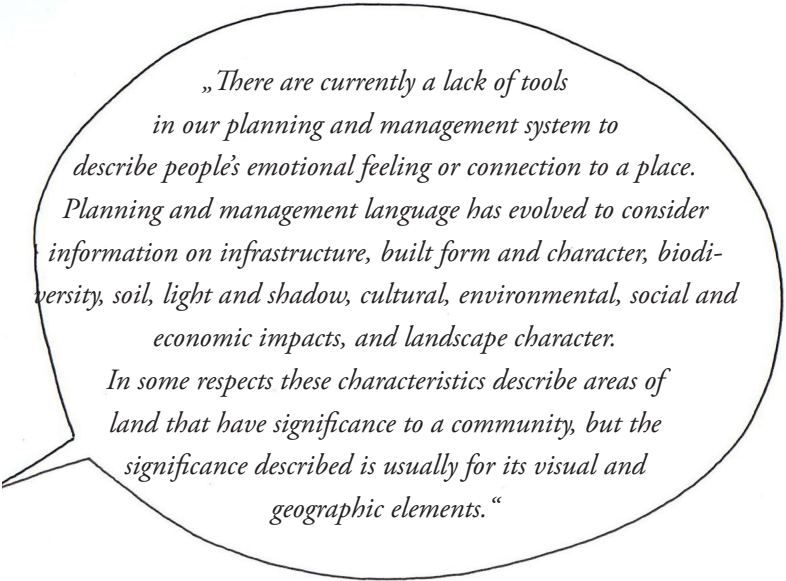
„*Entwerfen ist immer auch Ergebnis einer physischen, unmittelbaren Einbindung des Entwerfers.*“ (Gethmann/Hauser 2009: 14f). Dies bedeutet, dass ein Teil der möglichen Erkenntnis als eingebettetes Wissen in der Erfahrung von beteiligten Personen, im Prozess und in Darstellungen implizit vorliegt. Im Sinne einer entwurfsorientierten Forschung kann dies als Erkenntnisgewinn aufgefasst werden: „*Erfahrung und Begriff werden gleichermaßen im Entwurfsdenken und Entwurfsprozess behandelt.*“ (Weidinger

2014: 23). Erst in der Kombination von gestalterischem Handeln und Reflexion über den Gegenstand entsteht konkretes Anschauungswissen (vgl. Buchert 2014: 35; Weidinger 2014: 24). Im Nachdenken und Darstellen der Erfahrung werden Erkenntnisse verbalisiert und dieses in Menschen, Objekten und Prozessen eingebettete Wissen explizit gemacht.

Diese Arbeit steht in Bezug zu einer Reihe von Dissertationsvorhaben von Mitgliedern des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN. Das STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN ist ein transdisziplinäres Netzwerk für Lehre, Forschung und Praxis, in dem die Mitglieder in unterschiedlichen Konstellationen „*Fragen der Wahrnehmung, Gestaltung und Planung urbaner Landschaften*“ (www.urbanelandschaften.de, Zugriff 15.3.2017; auch: von Seggern, Werner, Grosse-Bächle 2008, S. 26) behandeln. Es wurde 2005 von Hille von Seggern und Julia Werner gegründet. Im Kontext des Studio Urbane Landschaften wurden in Lehre, Forschung und Praxis mehrere der in dieser Arbeit systematisch betrachteten Entwurforschungsarbeiten entwickelt und erprobt. Ein unmittelbarer Bezug besteht zu vier Dissertationsvorhaben, die Fragestellungen in Bezug auf forschende Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften thematisieren: Sigrun Langner (2013) reflektiert die Verwendung von Karten und der performativen Praktik des Kartierens für das Feld urbaner Landschaften. Sie beschreibt das Entwerfen in urbanen Landschaften als ein navigierendes, anknüpfendes Entwerfen, in dem Kartieren als Praxis der Passung, der Orientierung oder der Ideenfindung eingesetzt werden kann. Henrik Schultz (2014) untersucht die Rolle von Wandern als Erkenntnisstrategie im großräumigen Landschaftsentwerfen. Er zeigt auf, wie Wandern als Erkenntnismethode Ideenfindung und Wahrnehmungsprozesse unterstützen kann. Christiane Kania beschäftigt sich in ihrer Dissertation „Vom Spielen und Entwerfen“ mit den Potentialen spielerischer Herangehensweisen für das Entwerfen. Sie beschreibt unterschiedliche „Tooltypen“, die spielerische Praktiken für Entwurfsprozesse erschließen. Julia Werner beleuchtet die Bedingungen, die eine kreative Ideenfindung als Einstieg in den Entwurfsprozess brauchen. Diese Forschungsvorhaben erschließen erfahrungsbasierte Praktiken für ein forschendes Entwerfen im Feld urbaner Landschaften.

1 / RAUM, HANDLUNG, ENTWERFEN

Vor welchem Hintergrund entwerfen wir heute? Wie gestalten sich Entwurfs- und Kommunikationsprozesse im Feld urbane Landschaften mit einer Vielzahl von Akteuren? Im Mittelpunkt der Arbeit steht die Entwicklung von „Formaten des Erzählens“ für Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften. Dafür steckt dieses Kapitel die Rahmenbedingungen ab, an die die Erkenntnisse über das Erzählen als kulturelle Praxis und die später folgenden Reflexionen der Fallbeispiele anknüpfen: Es entwickelt den Begriff der urbanen Landschaften als aktuelles planerisches Handlungsfeld, das sich aus einem veränderten Raumverständnis heraus entwickelt. Das Handlungsfeld wird durch Menschen und ihre Handlungen gekennzeichnet. Daraus leitet sich die Notwendigkeit ab, sich den aktuellen Aufgaben aus dieser Perspektive zu nähern. Entwerfen wird als Handlungsweise für komplexe Aufgabenstellungen erläutert und daran anschließend auf die Besonderheiten von kollaborativen Entwurfsprozessen in urbanen Landschaften eingegangen. Hier wird herausgearbeitet, warum es notwendig ist, den Blick auf die Praktiken und Werkzeuge des Entwerfens zu richten. Diese sind als Darstellungsinstrument impliziten Wissens und als Kommunikationsinstrument entscheidend an Erkenntnisprozessen im Entwerfen beteiligt. Es stellt sich in einem veränderten Handlungsfeld die Frage nach geeigneten Instrumenten und Vorgehensweisen, um kollaborative und langfristige Entwurfsprozesse zu gestalten.



„There are currently a lack of tools in our planning and management system to describe people’s emotional feeling or connection to a place. Planning and management language has evolved to consider information on infrastructure, built form and character, biodiversity, soil, light and shadow, cultural, environmental, social and economic impacts, and landscape character. In some respects these characteristics describe areas of land that have significance to a community, but the significance described is usually for its visual and geographic elements.“



Elizabeth Patterson, EO Victorian Coastal Council, Melbourne Australia in einer schriftlichen Konversation

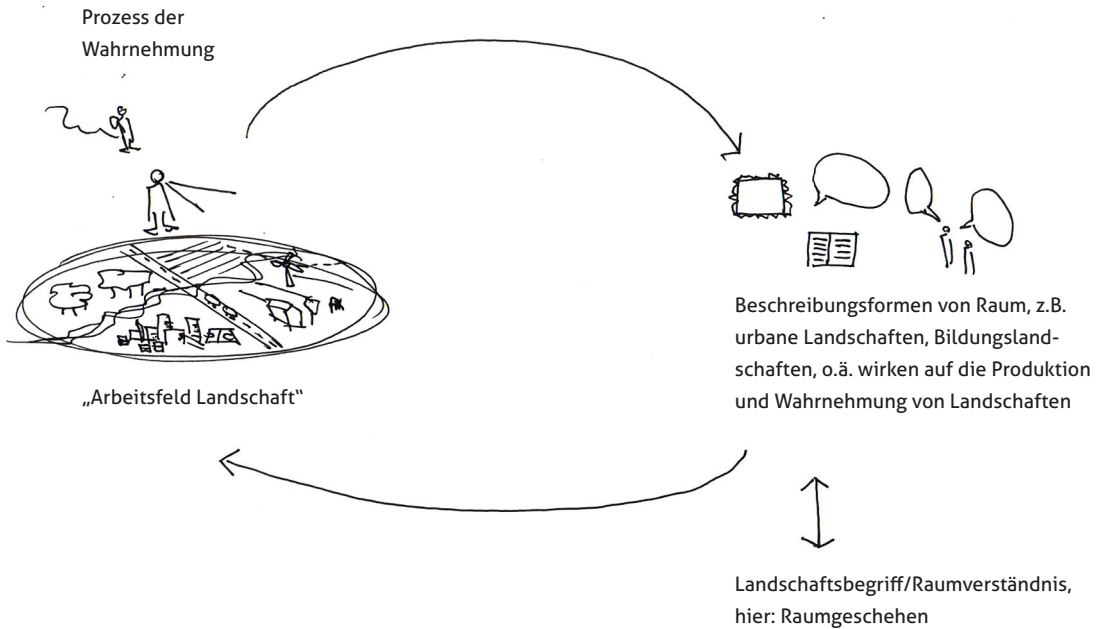
1.1 URBANE LANDSCHAFTEN ALS PLANERISCHES HANDLUNGSFELD

Landschaften entstehen aus der Nutzung durch Menschen und ihr Leben findet innerhalb dieser Landschaften statt. „*Wir erschaffen sie und wir brauchen sie, weil jede Landschaft ein Ort ist, an dem wir Menschen, Raum und Zeit organisieren.*“ (Jackson 2005: 43) Menschen sind als „*Mehrfach-Konstrukteure*“ (Seggern/Werner 2008: 198) an den kontinuierlichen Veränderungsprozessen von Raum beteiligt. Sie gestalten Raum über ihr Handeln, verbinden ihn im Alltag in ihrer Raumpraxis und stellen über Kommunikation Bilder und Vorstellungen darüber her. Geschichte, Geschichten und Erzählungen sind Teil dieser Prozesse, da sie alltägliches Raumerleben ausdrücken (vgl. Ingold 2011: 145ff.).

Die aktuelle räumliche Situation kann als „*Bedingung und Resultat sozialer Prozesse*“ (Löw et al. 2007: 66) verstanden werden. In der wissenschaftlichen Diskussion werden die Auswirkungen von Globalisierung und Urbanisierungsprozessen, die sich in der Auflösung der Trennung von Stadt und Land hin zu einem Geflecht aus Beziehungen zeigen, mit Begrifflichkeiten wie „*Zwischenstadt*“ (Sieverts 1999), „*Urbane Kulturlandschaft*“ (Giseke 2008) oder „*Netzstadt*“ (Oswald/Bacchini 2003) gefasst. Diese bezeichnen die Gemengelagen aus Siedlungsstrukturen, Naturräumen, Straßen, Bahnlinien und großen Infrastrukturanlagen, die scheinbar unzusammenhängend nebeneinander liegen. Aktivitäten und Lebensmuster der Menschen weiten sich darin auf und finden innerhalb großräumiger, regionaler Zusammenhänge statt. Globale und lokale Prozesse greifen ineinander. Die vorliegende Arbeit benutzt den Begriff der „urbanen Landschaften“, um das Handlungsfeld zu beschreiben, in denen planerische Aufgaben heute stattfinden. Mit diesem Begriff wird Raum als ein dynamisches, komplexes Beziehungsgeflecht verstanden, das aus dem Zusammenspiel des Handelns von Menschen und naturräumlichen Prozessen entstanden ist (vgl. Seggern et al. 2008: 20).

Landschaft als ein „*von Menschen erkannter Raum*“ (Küster 2012: 14) entsteht aus der Perspektive eines Betrachters heraus. Damit beschreibt „Landschaft“ eine Syntheseleistung, mit der unzusammenhängende Elemente in eine sinnvolle Ordnung gebracht werden. Die Interpretation von Raum als Landschaft ermöglicht es, komplexe Bedingungen als Gesamtbild zu begreifen. Das Konzept der Landschaft betont neben den Zusammenhängen zwischen den Elementen die Bedeutung des Grundes und den darin enthaltenen, langsam ablaufenden Dynamiken von Klima, Wasser und Boden (vgl. Seggern/Werner 2008: 56).

Was zu einer Landschaft dazugehört, hängt von dem jeweiligen Landschaftsverständnis ab. Dieses wandelt sich und ist in Fachwelten und unter Laien durchaus unterschiedlich (vgl. Tessin 2008). „*In Wirklichkeit ist Landschaft als Bild im Sinne einer geordneten Gesamtheit nicht existent, sondern sie besteht aus unterschiedlichen Informationsschichten. Diese werden selektiv wahrgenommen und im Kopf jedes Individuums anders und neu zusammengesetzt.*“ (Latz 2008: 334) Neben den sichtbaren Elementen beeinflussen unsichtbare Ebenen wie Erinnerungen, Erfahrungen und kollektive Bedeutungszuschreibungen die Interpretationsleistung als Landschaft (ebd.: 336).



In dieser Betrachtungsweise als dynamisches Geschehen sind urbane Landschaften in ständiger Veränderung. Die Raumpraxis der Menschen wirkt auf die Landschaften. An diesem Prozess sind Wahrnehmung und Kommunikation über Landschaft beteiligt.

Landschaften sind Lesarten von Raum, an denen Ideen und Vorstellungen über den Raum mitwirken. In Form von Bildern und Karten, aber auch Erzählungen und Geschichten drücken sich Sichtweisen von Landschaft aus (vgl. Küster 2013: 180). Der Betrachter bestimmt, was er als Landschaft beschreibt. Um Landschaften als eine konstruierte Raumvorstellung zu erkennen, muss darüber kommuniziert werden. Bilder, Texte und auch Erzählungen vermitteln intersubjektiv die individuellen Vorstellungen von Landschaft.

Für Martin Prominski fundieren Erkenntnisse aus der Komplexitätstheorie einen Landschaftsbegriff, der Landschaft als „*dynamisches System menschgemachter Räume*“ (Prominski 2004: 147) definiert. Dieser ersetzt einen ästhetisch geprägten Landschaftsbegriff und begreift zeitgenössische Landschaften als „*komplexe Landschaften*“ (ebd.: 117), die von Unvorhersagbarkeit, Prozessualität und Relationalität geprägt sind (ebd.). Sie können als „dynamisches Geschehen“ nur „*fortlaufend mitgestaltet werden*“ (Seggern 2009: 22).

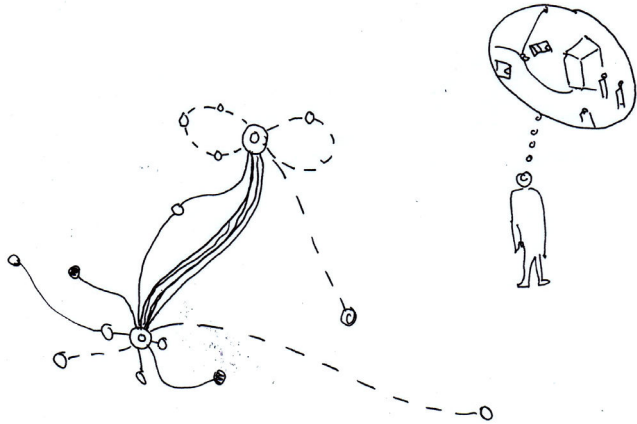
Die Beschreibung aktueller Raumphänomene als „urbane Landschaft“ trägt dem relationalen Charakter von Landschaft Rechnung und integriert die bisher gegensätzlich gebrauchten Begriffe urban und landschaftlich. Das Adjektiv „urban“ verweist auf die menschgemachten Zusammenhänge und Prozesse, die inzwischen auch in den ländlichen Räumen zu finden sind (vgl. Seggern 2008; Langner 2013; Wüstenrot Stiftung 2015). In diesem relationalen Raumverständnis ergänzen Menschen, kulturelle und

politische Bedeutungsebenen sowie Zeit die sich sehr viel langsamer wandelnden physischen Elemente des Raumes. Der von Hille von Seggern entwickelte Begriff des „Raumgeschehens“ (vgl. Seggern 2009a; Seggern/ Werner 2008: 50ff.) beschreibt die prozesshaften Geschehensvorgänge, in denen Menschen als Konstrukteure von Raum verstanden werden, der sich in vielfältigen Dimensionen darstellt.

RAUM IN STÄNDIGER VERÄNDERUNG

Geschehen bezeichnet alltagsprachlich den kontinuierlich ablaufenden Prozess der Veränderung als „etwas, was geschieht; die Gesamtheit besonderer, auffallender Vorgänge, Ereignisse“ oder auch den „Ablauf von Vorfällen, Ereignissen“ (Duden 2015: 551). Geschehen betont hier zeitliche Veränderungen und Abläufe, die auch den Raum betreffen. „Raumgeschehen“ erweitert die physisch-materiellen Dimensionen wie Boden, Topografie, Pflanzen u. a., mit denen Landschaftsarchitekten traditionell entwerfen, um soziale, kulturelle und zeitliche Dimensionen. Menschen und ihre Handlungen und Tätigkeiten sowie zeitliche Veränderung, Entwicklung und Bewegung gehören zu den materiell-baulichen, naturräumlichen, körperhaften Bedingungen. *„Auf jeden Fall gehören zur Dimension des physisch-materiellen – zu denen eben auch Menschen gehören – die jeweiligen Eigenschaften und Ausformungen von Artefakten und Naturbestandteilen, sowie deren Zuordnung zueinander, aber auch etwa statisch-konstruktive Bedingungen. Zeit, im Speziellen historische Abläufe, aber auch zyklische Entwicklungen, ebenso wie das Handeln der Menschen sind Prozessbestandteile, ebenso wie die dynamischen Prozesse des Wassers oder der Pflanzenentwicklung. Dadurch kann Raum als Geschehen verstanden werden.“* (Seggern 2009a: 269) In diesem Verständnis wird Raum von Interaktionen und Handlungsabläufen bestimmt (vgl. Seggern 2009a; Seggern/Werner 2008: 50ff.; auch Wüstenrot Stiftung 2008). Menschen wirken in unterschiedlichen Rollen an diesen Abläufen mit – als handelnde, wahrnehmende, verändernde Protagonisten. Wenn Menschen und Zeit im Sinne von Veränderung, Dynamik und Prozessualität zentrale Merkmale sind, erweitert sich der Umfang der Entwurfsparameter und hat Auswirkungen auf entwurfliches Handeln (vgl. Seggern 2015).

Dieses Verständnis von Raum als dynamisches Geschehen zeigt Verbindungen zu aktuellen Ansätzen der Raumsoziologie. Raum wird als dynamischer Prozess beschrieben, der individuell wahrgenommen und im Handeln konstruiert wird (vgl. Löw 2001). Ein multidimensionaler Raumbegriff bricht mit der Vorstellung von Raum als statischer, geometrisch beschreibbarer Containerraum. Nach Auffassung von Martina Löw entstehen Räume im Alltag durch das Handeln von Menschen. *„Raum wird konstituiert als Synthese von sozialen Gütern, anderen Menschen und Orten in Vorstellungen, durch Wahrnehmungen und Erinnerungen, aber auch im „Spacing“ durch Platzierung (Bauen, Vermessen, Errichten) jener Güter und Menschen an Orten in Relation zu anderen Gütern und Menschen. Die Konstitution von Raum (Synthese und Spacing) vollzieht sich im Alltag vielfach in Routinen.“* (ebd.: 263) Raum entsteht als Ergebnis, als Verknüpfungsleistung, in der Menschen unterschiedliche Elemente des Raumes im Handeln wahrnehmen und zu Sinneinheiten verbinden. Wahrnehmung, Vorstellungen und Erinnerungen sind an diesem Prozess beteiligt. Dieser Prozess steht in Abgrenzung zum „Spacing“, mit dem konkrete Veränderungen im Raum durch menschliches Handeln beschrieben werden (ebd.). Diese Sichtweise aus der Soziologie unterstützt das Konzept von Raum als ein menschengemachtes, dynamisches Ge-



Individuelle Raumwahrnehmung und Raumnutzung bringt spezifische Bilder und Muster hervor.

schehen, wie es Hille von Seggern (2009a) beschreibt. Damit stellt sich die Frage nach den Logiken, welche die Raumnutzung von Menschen bestimmen. Wie erfahren Menschen in ihrem Alltagsleben Raum und was bedeutet dies für Planungsprozesse?

PERSPEKTIVEN DER MENSCHEN

Raum ist keineswegs neutral, sondern wird individuell konstruiert und durch die eigene Brille oder Geschichte wahrgenommen (vgl. Seggern 2009a: 269; auch: Löw 2001; Wüstenrot Stiftung 2008). Auch wenn Perspektivzeichnungen einen objektiven Raum suggerieren (vgl. Kerckhove 2000: 57) legen die bisher dargelegten Erkenntnisse nahe, dass die individuelle Alltagswahrnehmung von Raum je nach Standort und Vorerfahrung eine andere ist. Jeder Mensch erkennt eine andere Geschichte am vermeintlich gleichen Ort. Die Kognitionspsychologin Andrea Horowitz beschreibt in ihrem Buch „Eleven Walks with expert eyes“, wie sie den gleichen Weg, der von jeder Person anders wahrgenommen wird, mit elf unterschiedlichen Personen läuft: Der Geologe liest in den Steinen der Gebäude und der Bodenbeschaffenheit. Der Grafiker bemerkt die Vielfalt der Schriftzüge und Elemente visueller Kommunikation (vgl. Horowitz 2013).

Jede Erfahrung, die wir machen, jeder Weg, den wir zurücklegen, und jede Geschichte, die wir hören, trägt zu unserem individuellen Verständnis des Raums, in dem wir leben, bei (vgl. Knapp 2013). Wenn Menschen im Alltag Raum wahrnehmen, ergibt sich dies aus ihrem praktischen Handeln heraus. Darin unterstützen kognitive Wahrnehmungs- und Selektionsprozesse das Raumerleben, das von Interessen, Bildung, Lebensweisen und kulturellem Hintergrund beeinflusst wird. Neben der visuellen Wahrnehmung bestimmen Handlungen und Erinnerungen, Vorerfahrungen und andere Menschen die Sichtweise auf die Welt, in der wir leben (vgl. ebd.).

Jeder Mensch entwickelt in seinen Alltagszusammenhängen eine individuelle Expertise, die sich mit dem Raum verwebt. Wegebeziehungen, Vorlieben und Abneigungen gegenüber bestimmten Orten,

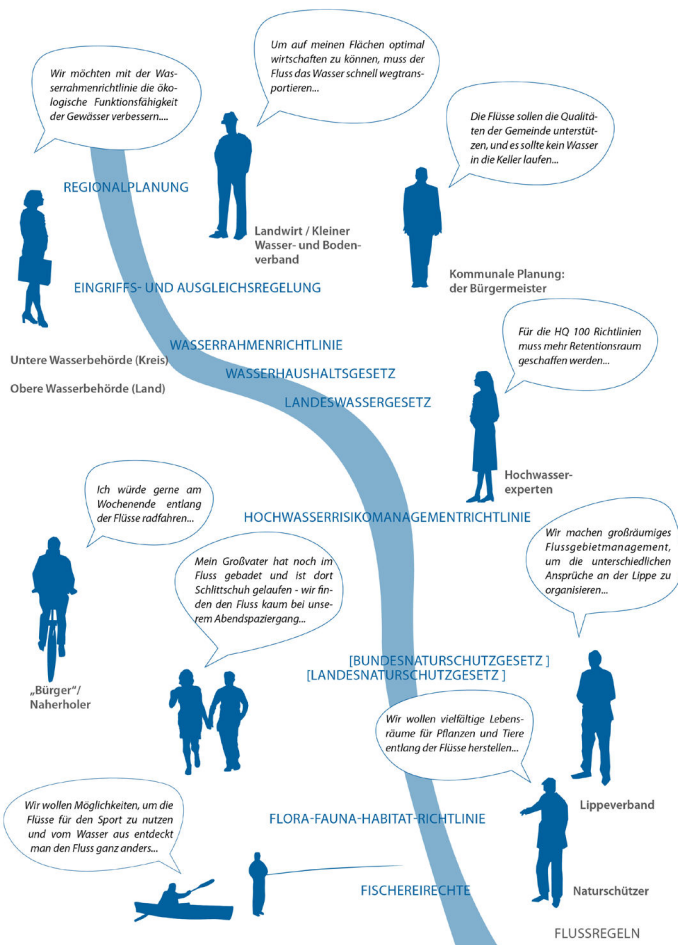
lokale Bedeutungen, „*Liebings- und Gruselorte*“ (vgl. www.teensopenspace.at) oder Organisation ihres Alltags sind dynamische Wissensbestände, die sich Fragebögen, Fotografie oder messbaren Verfahren entziehen. Alltagswissen kann als lebensweltliches Wissen verstanden werden, das Entwurfshandeln bereichern kann. Expertise von Raumakteuren liegt in den Köpfen und Handlungen der Menschen als implizites Wissen vor, das sich im Alltagshandeln offenbart.

In Planungsprozessen sind Menschen wichtiger Teil der Projekte – als handelnde Akteure, als politische Repräsentanten, als Nutzer, als Interessengruppe, als Unterstützer. Sie wollen mitsprechen, haben Motivationen, Interessen, Vorstellungen, Ideen und Wünsche für die Zukunft (vgl. Selle 2010: 4f.). Die unterschiedlichen Perspektiven, Sichtweisen und Erfahrungshorizonte mitzunehmen, gewinnt in Projekten an Bedeutung (vgl. Sieverts 2008: 254). Aktuelle Projekte der Regionale 2016 oder der IBA Hamburg stehen exemplarisch für Formen der Projektentwicklung, die räumliche und soziale Dimensionen zusammenführen. Das Projekt Flusslandschaften suchte gemeinsame Visionen für die Entwicklung von vier Flusssystemen in der Region (vgl. Regionale 2016 Agentur 2012). Es zeigt sich hier wie in vielen fachübergreifenden und großräumigen Projekten auch, dass Lösungen zwischen diesen Perspektiven verhandeln, sie berücksichtigen und produktiv zusammenführen müssen.

In der konkreten kommunalen Arbeit von z. B. Stadtverwaltungen und Gemeinden werden Verfahren disziplinenübergreifender: Städtebau ist nicht mehr allein die Entwicklung von Volumen, Gebäuden und Traufhöhen, sondern verknüpft sich mit sozialen Dimensionen (vgl. IBA Hamburg GmbH 20122; BMUB 2014). Parallel erkennen die sozialwissenschaftlichen Fachdisziplinen unter dem Stichwort aufsuchende Sozialarbeit den Raum als Ressource und Einflussgröße an und drängen mit ihrer Arbeit in die öffentlichen Räume (vgl. Detten/Heinzelmann/Schmidt 2014). Kulturelle Projekte finden nicht nur in den Häusern der Institutionen statt, sondern verlagern sich in den öffentlichen Raum und vernetzen sich mit Partnern aus Wissenschaft, Bildung, Politik oder Privatwirtschaft, wie es das aktuelle Programm „Kultur macht stark“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung vorsieht. Disziplinäre Grenzen weichen auf, Projekte, Strategien werden hybrider und vielschichtiger. Dies zieht fachübergreifende Projektarbeit und interdisziplinären Austausch nach sich. So arbeiteten z. B. in Hannover fünf unterschiedliche Fachbereiche in einer strategischen Planungsgruppe zusammen, um über mehrere Jahre hinweg einen Stadtentwicklungsprozess für Jugendliche zu verfolgen (vgl. ebd.).

FORMEN DER PARTIZIPATION

Neben der Einbindung von Akteuren der institutionellen Ebene finden Planungsprozesse mehr noch als früher im Austausch mit Bürgerinnen und Bürgern statt (vgl. Selle 2010: 1). Entwurfsaufgaben treffen auf ein Beziehungsgeflecht aus Sichtweisen der heterogenen Akteure und räumlichen Bedingungen. Die gesellschaftlichen Strukturen der Moderne mit beständigen Schichten und großen Parteien ist einer vielfältigen Akteurslandschaft gewichen, die sich je nach Interessenlage gruppieren und artikulieren. „*Die Stimmen der Zivilgesellschaft sind vielfältiger und differenzierter geworden. Akteure gruppieren sich aus Betroffenheit oder Engagement und erzeugen so Verschiebungen im Machtgefüge.*“ (Hellweg 2012: 8) Bürger fordern mehr Mitsprache ein: 89 % der Bürger wollen an Infrastrukturplanungen beteiligt



Übersicht über die (Haupt-)Akteure, die in der Entwicklung von Flusslandschaften eine Rolle spielen und mitreden wollen (vgl. Regionale 2016 Agentur GmbH (Hg.) 2012: Gesamtperspektive Flusslandschaften. Dokumentation Prozess und Produkte)

werden (vgl. Bertelsmann 2015: 3). In diesem Prozess passen sich die Formen des Diskurses über die Ausrichtung und Ziele von Planungen an und die Kompetenz der Akteure wird als Potential angesehen.

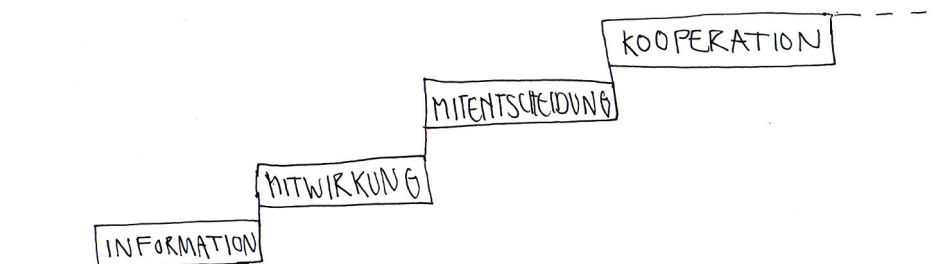
Die bisherige Auslegung der notwendigen Beteiligung nach § 3 BauGB war eher informativ und fand zu einem späten Zeitpunkt im Planungsprozess statt (vgl. Hellweg 2012: 20). Eine frühzeitige Berücksichtigung verschiedener Perspektiven von Akteuren, Interessens- und unterschiedlichen sozialen Gruppen beugt nicht nur drohenden Konflikten und Protesten vor, sondern kann vielmehr Motor für Entwicklungsprozesse sein. Die Bertelsmann Stiftung legt in einer aktuellen Publikation dar, dass große und langfristige Projekte wie der Umbau des Energienetzes nicht ohne Bürgerbeteiligung erfolgen sollten, da keine Beteiligung eine Umsetzung der Pläne erschwert. Die Projekte der IBA Hamburg zeigen Veränderungen in der Bürgerbeteiligung von einer informativen Beteiligung zu „deliberativen“ Verfahren (ebd.: 8). Statt fertige Fachplanungen zu präsentieren oder alleine zu informieren setzen diskursive Verfahren schon in der konzeptionellen Phase an. Damit werden nicht nur das „Wie“ der Umsetzung, sondern das „Ob“ und das „Warum so und nicht doch anders“ zur Diskussion gestellt (vgl.

ebd. 2012; auch Bertelsmann Stiftung 2015). Diskursive Formen der Bürgerbeteiligung unterscheiden sich von Bürgerinformationen, da sie passend für die jeweiligen Planungsphasen konzipiert sein müssen (Bertelsmann Stiftung 2015: 3).

Susanne Hofmann betont den Erkenntnisgewinn, der die Beteiligung von Nutzern neben den Bauherren im Architekturentwurf hervorbringt (vgl. Hofmann 2013: 322ff.). Sie entwickelt Kommunikationsverfahren für das architektonische Entwerfen, das an atmosphärische Momente anknüpft. Ihr Fazit lautet, dass Architekten über partizipative Entwurfsprozesse mit Nutzern lohnenswerte Impulse im Entwurfsprozess erhalten können. Dabei räumt sie allerdings ein, dass die Ergebnisse nur bedingt auf städtebauliche Aufgaben angewendet werden können, die sich mehr mit Vorgehensweisen und weniger mit Gestaltfindung befassen (vgl. ebd.: 326ff.). Ähnliches gilt für Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften, denn diese sind nicht mit einer „schrittweise[n] Annäherung an die gebaute Welt“ (Gänshirt 2007: 149) vergleichbar, wie es das architektonische Entwerfen charakterisiert.

Beteiligungswerkstätten, die Bürger entwurflich einbinden, sind häufiger im Bereich der Kinder- und Jugendbeteiligung denn in der Beteiligung von Erwachsenen anzutreffen. Bildhafte, kreative Methoden der Ideengenerierung bringen hier tragfähigere Ergebnisse hervor und dienen als Gesprächsanlass. Dieses Spezialgebiet der Beteiligung hat sehr viele interessante und fantasievolle Formen der Auseinandersetzung von Entwerfern und Laien hervorgebracht. Es entwickelt sich ein gemeinsamer Lernprozess, in dem die Entwerfer Einblick in die Wahrnehmungswelten der Kinder und Jugendlichen bekommen. Diese entwickeln auf der anderen Seite ein verfeinertes Verständnis für Planungsprozesse und Möglichkeiten der Teilhabe (vgl. Reicher et al. 2007).

Nicht zuletzt hat das Internet dazu beigetragen, dass sich Stimmen auf ganz andere Weise artikulieren können (vgl. Rauterberg 2013: 109ff.). Eingesetzt als Partizipationsformat können sich hier sonst eher ungehörte Stimmen einbringen und Meinungen abgeben. Das Projekt NextHamburg kombi-



Als Partizipation wird die aktive Beteiligung an Entscheidungsprozessen verstanden, die in Planungsprozessen gesetzlich verankert ist. Sherry Arnstein (1969) hat in der Leiter der Beteiligung nach den Formen der Teilhabe an Entscheidungen unterschieden, die die Zielsetzung von Partizipation betreffen. Lüttringhaus (2000) hat die 8 Stufen der Partizipationsleiter von Arnstein weiterentwickelt zu Information, Mitwirkung, Mitentscheidung, Kooperation.



Partizipation mit Kindern und Jugendlichen im Projekt Hingucker im Wedding im Rahmen des Programms „Kultur macht Stark“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung.

niert das Medium Internet mit Aktionen vor Ort. Ideen zur Zukunft Hamburgs werden in einem breiten Prozess gesammelt. Werkstätten vor Ort bringen Menschen zusammen und ermöglichen konkrete Raumerfahrung (vgl. Petrin 2012: 60ff.). Digitale Formen des Informierens, Ideensammelns, die Möglichkeiten mit einem Klick Wünsche zu äußern oder Beschwerden abzuliefern ergänzen und beeinflussen Teilhabemöglichkeiten (vgl. Rauterberg 2013: 121ff.). Damit statt eines oberflächlichen „Particitainments“ (Selle 2013) eine verantwortungsvolle Beteiligungskultur entsteht, gilt es auch hier, die Mittel und ihren Erkenntnisgewinn zu prüfen.

Als neuer Typus partizipativer Verfahren erzeugen Formate der Vor-Ort-Beteiligung ein höheres Maß an Einbindung und Akzeptanz. Beteiligung beruhte bisher auf der Initiative der Bürger, die ihre Stimme in Beteiligungsveranstaltungen einbringen. Stimmen leiserer gesellschaftlicher Gruppen, die nicht in diesen Veranstaltungen auftauchen, gehen so unter. In aufsuchenden Formen der Beteiligung werden diese besonderen Umstände berücksichtigt (vgl. Mackrodt 2012: 253ff.).

Beteiligungsformate, die früher ansetzen und die Bürger als Experten ihrer Lebenswelt mit einbeziehen, verhandeln Möglichkeiten, Alternativen und Zukunftsentwicklungen statt fertiger Planungskonzepte. Planungen, die sich bisher aus übergeordneten Annahmen und Sachlogiken heraus entwickeln, können davon profitieren, dass Ortskenntnis und das Wissen der Menschen vor Ort Eingang in grundlegende Entscheidungsprozesse finden. „Ausgangspunkt für eine Win-win-Planung sind immer die konkreten Bedingungen und Bedürfnisse der Menschen vor Ort, die in den Planungsprozess eingebracht und

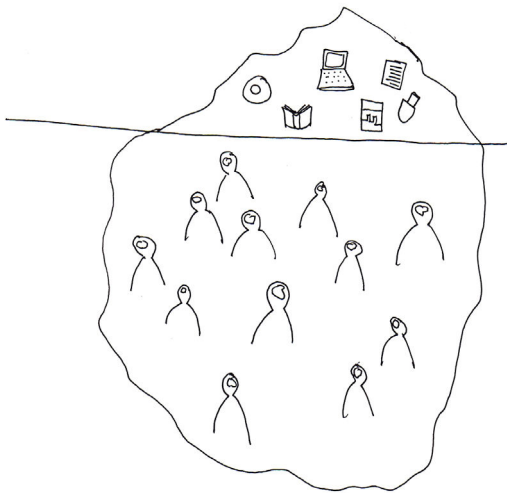
ernst genommen werden.“ (Hellweg 2012: 20) In seiner diskursiven Form kann dann zivilgesellschaftliches Engagement als Motor von Stadtentwicklungsprozessen aktiviert werden, das über die notwendigen Beteiligungsverfahren hinausgeht.

Die Teilhabe und Beteiligung unterschiedlicher Gruppierungen und Menschen vor Ort ist aus Planungsprozessen nicht mehr wegzudenken. Sie verändern sich von einer notwendigen, gesetzesmäßig vorgeschriebenen Aufgabe zu einem Potential, das lokales Wissen aktiviert und damit zu einer nachhaltigen Gestaltung und komplexen Lösungsansätzen beiträgt. Auch sind mit einem höheren Bildungsstand und frühen Partizipationserfahrungen Bürger deutlich kritischer und kritikfähiger geworden, artikulieren Positionen und Vorstellungen und fordern Mitsprache ein. Eine aktive Beteiligung von Nutzern in den Entwurfs- und Entscheidungsprozess wirkt sich verstärkend auf das Engagement von Bewohnerinnen und Bewohnern aus und mobilisiert lokale Ressourcen und Wissensbestände.

WISSENSRESSOURCEN

„Die wichtigste Voraussetzung für planerische Aktivitäten war und ist Wissen – Wissen, das gesammelt, geordnet, ständig erneuert und aufbereitet wird, um für konkrete Planungsaktivitäten in komplexer oder verdichteter Form zur Verfügung zu stehen.“ (Streich 2005: 11) Wie sammeln und organisieren wir Wissen in Entwurfsprozessen? Was ist relevantes Wissen für Planungsprozesse? Und daran anschließend: Wer trägt wie zu diesem Erkenntnisprozess bei? Wissen entsteht in jeweils spezifischen Anwendungskontexten unter Beteiligung unterschiedlicher Gruppen und Personen – Experten zusammen mit Laien. Wenn sich Wissen aus vielen verschiedenen Quellen speist und sich immer wieder neu konfiguriert, dann verändern sich Bedingungen und Verfahren der Wissensproduktion.

Entwurfsaufgaben in urbanen Landschaften können davon profitieren, den Wissenspool unterschiedlicher Raumakteure zu aktivieren, um so lokales Raumwissen zu erhalten. Ernst Pöppel bezeichnet drei Formen des Wissens als *„Koordinaten einer Wissenswelt“* (Pöppel 2000: 21): explizites Wissen, implizites Wissen und bildliches Wissen. Diese drei Formen sind aus dem menschlichen Erleben der Welt abgeleitet. Explizites Wissen ist Wissen z. B. über historische Ereignisse, Naturphänomene, wie etwas aufgebaut ist. Es ist Orientierungswissen und steht häufig für ein Ideal an Bildung in unserer Gesellschaft. *„Explizites Wissen bedeutet, Bescheid zu wissen, Auskunft erteilen zu können.“* (ebd.: 22) Phänomene können sprachlich benannt werden (begriffliches Wissen). Tätigkeiten wie kochen, aufräumen, malen oder Sport machen sind implizite Wissensformen. Diese Form des Wissens lässt sich nicht theoretisch aneignen und liegt wenig strukturiert vor. Es lässt sich nicht einfach verbalisieren und weitergeben. Erst in der Rückschau, im Erzählen können wir uns die Tätigkeiten bewusst machen und davon erzählen (vgl. Polanyi 1983). Als dritte Form des Wissens beschreibt Pöppel das bildliche Wissen. Bildliches Wissen erscheint in dreifacher Form: als Anschauungswissen, als Erinnerungswissen und als Vorstellungswissen. Aufgrund der *„naturgegebenen Ausstattung“* (Pöppel 2000: 22) sollte ein ausgewogenes Verhältnis der drei Wissensformen angestrebt werden (vgl. ebd.: 33). Grundsätzlich ist jedes Wissen in eine Zeiterfahrung eingebunden; Erfahrungs- und episodisches Wissen als Form des bildlichen Wissens speichern als Erinnerungswissen Orte und (bedeutsame) Ereignisse verknüpft mit



Gespeichertes Wissen in Dokumenten

Unsichtbares Wissen in den Köpfen der Menschen

Die Menge impliziten Wissens ist viel größer als das explizite Wissen. Es liegt in Köpfen, Handlungen und Erfahrungen von Menschen.

einer konkreten Erfahrung im Gehirn ab. Diese Wissensformen sind von großer „Ich-Nähe“ (ebd.: 26) und von individueller Bedeutung geprägt. Durch Distanzierung wird implizites Wissen explizit gemacht. Distanzierung bedeutet, dass implizites Wissen ausgedrückt wird, z. B. als Bild, als Modell, in Skizzen, Musik oder als Erzählung.

Die unterschiedlichen Formen des Erfahrungswissens, die bei jedem Menschen als bildliches und implizites Wissen vorliegen, werden im Zuge der Pluralisierung des Wissens neu bewertet. Weil komplexe Zusammenhänge keine vollständige Übersicht mehr zulassen, sind das „Bauchgefühl“ und somit das implizite und bildliche Wissen an Entscheidungen weit mehr beteiligt als rationale Kriterien, wie die Ergebnisse des Risikoforschers Gerd Gigerenzer belegen (vgl. Gigerenzer 2007). Implizite Formen des Wissens können dazu beitragen, mit Unsicherheit umzugehen und Ideen für die Zukunft zu entwickeln. Erzählen funktioniert darin als Schlüssel zu diesem Erfahrungswissen (vgl. Fahrenwald 2005; Reinmann/Vohle 2005). Damit liegt der Schluss nahe, dass es für Zukunftsaufgaben notwendig ist, die vielfältigen Wissensressourcen des lokalen Kontextes zu aktivieren. Dies beinhaltet auch individuelle Wahrnehmung, Werte und persönliche Erfahrungen oder Vorlieben von Menschen.

Formen der Wissensproduktion, in denen innerhalb spezifischer Kontexte „sozial robustes Wissen“ entsteht, das in der komplexen Welt moderner Gesellschaften Entscheidungsprozesse unterstützt, charakterisieren Nowotny et al. als Modus-2-Wissen (vgl. Nowotny et al. 2004: 252f.). Eine Wissensproduktion des Modus-2 löst das disziplinäre Modus-1-Wissen als ein „Organisationsprinzip der Wissenserzeugung“ (Nowotny 1999: 103) ab und stellt Strategien bereit, um durchaus gegensätzliche Perspektiven der Akteure einzubeziehen. Die kontextuell stattfindende Modus-2-Wissensproduktion lenkt den Blick auf die Rahmenbedingungen, Prinzipien und Praktiken der Wissensproduktion, die auch Widersprüche und Paradoxien auszuhalten haben (Nowotny et al. 2004: 255).

Wenn Akteure und Ressourcen in offenen Prozessen von unten aktiviert werden, beziehen sich Er-

kenntnisse und Gesellschaft aufeinander (vgl. ebd.: 50f.). Die „Agora“ beschreibt den sozialen Raum, in dem Erkenntnis genau im Austausch entsteht. Anstelle rein logischer und rationaler Argumentationen finden in Aushandlungsprozessen auf der Agora auch Werte, Forderungen, Wünsche, Haltungen und Einschätzungen Berücksichtigung. Um mit diesen durchaus kontroversen Inhalten zu arbeiten, spielen die Medien der Wahrnehmung und Vermittlung eine entscheidende Rolle (vgl. ebd. 2004: 262ff.). Es gibt somit nicht mehr nur die durch Ausbildung legitimierte Expertise, sondern jeder Mensch hat aufgrund seiner individuellen Erfahrung ein Wissenspotential, das im Erkenntnisprozess aktiviert werden kann. Je spezifischer der Kontext, desto notwendiger wird es, in Personen gebundene Informationen und Erfahrungen zu aktivieren (vgl. ebd.: 273ff.).

Diese Arbeit begreift die aktuellen Planungsaufgaben vor dem Hintergrund eines dynamischen Raumgeschehens, das von vielfältigen Dimensionen, Prozessen und menschlichen Handlungen gekennzeichnet ist (vgl. Seggern 2009a). Ein spezifischer Zugriff darauf ist der Begriff der „urbanen Landschaft“ (vgl. Seggern/Werner 2008: 56ff.). Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften greifen in dieses komplexe Raumgeschehen ein und gestalten es mit. Menschen sind in unterschiedlichen Rollen an der Gestaltung urbaner Landschaften beteiligt und ihr individuelles Wissen ist eine Form der Expertise, die die Lösungsfindung bereichern kann. Im folgenden Teil wird Entwerfen als Erkenntnisstrategie im Sinne einer Modus-2-Wissenschaft vorgestellt. Entwerfen ist eine geeignete Handlungsweise zur Bearbeitung der Fragen und Herausforderungen urbaner Landschaften, die auf Grundlage einer komplexen Denkweise Lösungsansätze aus dem Kontext heraus erfindet.



Bildliches Wissen prägt sich dreifach aus, als Anschauungswissen, Erinnerungswissen und als Vorstellungswissen. Anschauungswissen ist das, was wir von der Welt sehen und vor Augen haben mit allen Gegenständen, Menschen, Tieren, Pflanzen, Farben, Muster, Formen, d.h. die Welt die wir wahrnehmen. Unser Gehirn muss dabei auswählen und fokussieren und wirkt somit gestaltend. Erinnerungswissen beruht auf Erfahrungen und ist episodisches Wissen über Vergangenes, in dem Orte und (bedeutsame) Ereignisse verknüpft im Gehirn abgespeichert werden. Im Gegensatz zum individuell gefärbten Erfahrungswissen veranschaulicht Vorstellungswissen Zusammenhänge und Prinzipien strukturell und aus der Distanz heraus (vg. Pöppel 2000).

1.2 ENTWERFEN ALS HANDLUNGSWEISE

Ideen für die Zukunft werden immer wichtiger, denn gesellschaftliche Herausforderungen, Adaptionstrategien von Städten für den Klimawandel, der demografische Wandel etc., all diese großen Themen werfen die Notwendigkeit der Veränderung auf. Entwerfen hat sich aus einer handwerklichen Tradition heraus entwickelt und ist eine Form des Vorabdenkens. Damit stellt Entwerfen einen Weg dar, Lösungen für Zukunftsfragen zu gestalten. In der aktuellen Theoriediskussion klärt sich das Verständnis von Entwerfen als eine Form der Erkenntnisgewinnung in der Wissenschaftslandschaft (vgl. Prominski 2004; Jonas 2007; Seggern et al. 2008; Mareis 2011; Weidinger 2013; Buchert 2011; 2014). Der folgende Abschnitt des ersten Kapitels umreißt Kennzeichen entwurflichen Handelns als forschendes Vorgehen, das Erkenntnisse im Sinne einer Modus-2-Wissenschaftsproduktion produziert (vgl. Prominski 2004: 117ff.).

ENTWERFEN ALS FORM DER WISSENSPRODUKTION

Entwerfen charakterisiert einerseits die Tätigkeit von Gestaltern wie Architekten und Designern, ist aber vielmehr auch eine Handlungsweise, die aus einer entdeckenden, forschenden, schöpferischen und zukunfts offenen Haltung Dinge auf ihre Möglichkeiten hin betrachtet (vgl. Seggern 2015, Seggern et al. 2008, Prominski 2004; Kania et al. 2009; Weidinger 2013; Buchert 2011; 2014). Entwerfer suchen nach Ordnungen in der konkreten Situation, in der sie entwerfen, und bringen Ideen aus einer Vielzahl von Möglichkeiten hervor. Entwerfen als Erkenntnisweise unterscheidet sich von anderen Formen der Wissensproduktion dadurch, dass Lösungsfindung und die Entfaltung von Möglichkeiten im Mittelpunkt stehen. Entwurfliches Handeln entwickelt Erkenntnis aus und für konkrete Situationen. Entwerfen ist lösungsorientiert und sucht Verbindungen statt abstrakte, analytische Ergebnisse. Damit ist Entwerfen eine Form des Umgangs mit Nicht-Wissen, das sich dazu eignet, nicht eindeutige Aufgaben mit unzureichendem Informationsgehalt zu bearbeiten (vgl. Jonas 2001).

Die Lösungsfindung erfolgt nicht linear, sondern greift im Werden und Machen auf vorherige Prozessschritte zurück, baut Wissen auf und transformiert es, bringt Erfahrung und Erkenntnisse zu neuen Ergebnissen zusammen. Die Theorien, die den Entwurfsprozess als eine Kette rationaler Entscheidungen begreifen, sind abgelöst von einem Verständnis, das Entwerfen iterativ erfolgt (vgl. Prominski 2004). Dieser Erkenntnisprozess im Entwerfen hebt sich von technisch-naturwissenschaftlichen Herangehensweisen ab, da intuitive und rationale Zugänge bewusst ineinandergreifen (vgl. Seggern et al. 2008). In einem schrittweisen Verstehen entstehen aus der Interpretation des Kontexts Ideen und neues Wissen (vgl. Seggern 2008: 212ff.).

Entwerfen als Denk- und Handlungsweise ist forschendes Suchen und verbindet darin planvolles Vorgehen mit intuitiven Zugängen. Suchende, entdeckende Phasen wechseln sich mit Phasen der Ideenfindung und Phasen der Reflexion ab (vgl. Seggern 2008: 68ff.; Buchert 2011: 79; vgl. auch Schultz 2014). Die Ideenfindung unterscheidet sich von gezieltem Suchen nach z. B. einem konkreten Gegenstand dahingehend, dass Zufälle und Assoziationen zu diesem Prozess beitragen. Entwerfen schafft Neues durch kreatives Handeln (vgl. Seggern 2008: 212ff., Buchert 2011: 79). Dazu nutzen Entwer-

fer vielfach bildhafte und assoziative Entwurfsmethoden, die implizites Wissen hervorholen und die Kreativität für die Ideenfindung stimulieren. Sie bringen die Entwurfsэлеmente in eine gestalterische Ordnung, die im Prozess re-konfiguriert und überzeichnet wird.

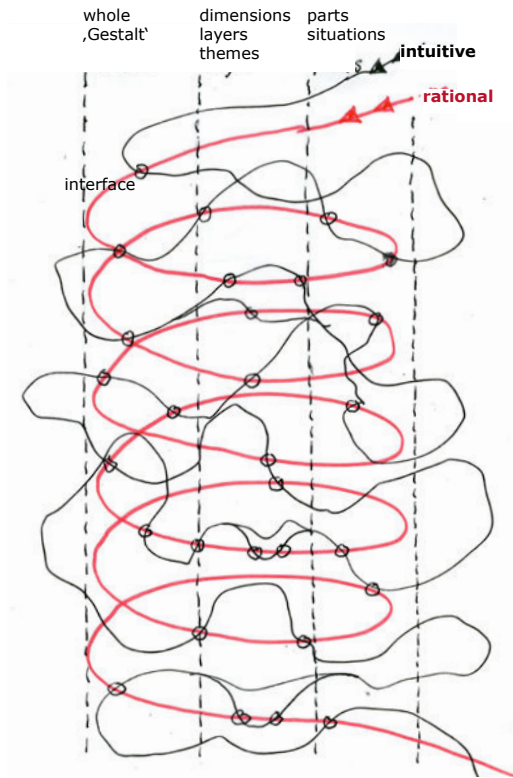
Entwerfen benötigt und produziert Erfahrungswissen, das in Personen, im Prozess und in Objekten steckt. Diese „epistemischen Dinge“ (vgl. Rheinberger 2001: 24ff.) zeigen das Wissen nicht explizit, sondern schließen es in den Objekten, Gegenständen und Praktiken ein (vgl. Mareis 2010: 11ff.). Im Entwurfsprozess und darüber hinaus beeinflussen die entstehenden Objekte oder Artefakte (im architektonischen Entwurf z. B. in Zeichnungen und Modellstudien) die Konzept- und Ideenfindung. „An gestalteten Objekten kann Wissen diskursiv verhandelt werden und in ihnen materialisiert es sich auch.“ (ebd.: 11) Objekte verweisen auf die zukünftige Gestalt, indem sie implizite Ideen ausdrücken und intersubjektiv nachvollziehbar machen. Über den Ausdruck im Objekt und eine reflexive Einbindung entsteht Erkenntnis und es kann darüber verhandelt werden (vgl. Buchert 2011: 78).

Schön (1983) nennt Entwerfen ein inneres Gespräch mit dem Gegenstand. Mit dieser Metapher charakterisiert er den Prozess, in dem schrittweise Lösungsvorschläge aufgezeichnet und gedanklich im Sinne einer Anprobe an den Kontext durchgespielt werden. „A designer makes things. Sometimes he makes the final product; more often, he makes a representation – a plan, program, or image – of an artifact to be constructed by others. He works in particular situations, uses particular materials, and employs a distinctive medium and language. Typically, his making process is complex. (...) He shapes the situation, in accordance with his initial appreciation of it, the situation talks back, and he responds to the situation's back-talk. In a good process of design, this conversation with the situation is reflective. In answer to the situation's back-talk, the designer reflects-in-action on the construction of the problem, the strategies of action, or the model of the phenomena, which have been implicit in his moves.“ (ebd.: 78f.) Der Entwerfer verändert auf Grundlage der Antwort des Kontexts, die sich aus den Kriterien der Aufgabenstellung ergibt, den Entwurf. Entwurfsgedanken werden Schritt für Schritt hervorgeholt und verfeinert. Der Entwerfer führt dieses Gespräch mit Hilfe von Skizzen und – im Beispiel von Schön, also im Gespräch zwischen zwei Entwerfern – sprachlichen Kommentaren. Der Entwurfsprozess als ein reflexives Entwurfsgespräch erfolgt bei ausgebildeten Entwerfern unbewusst und automatisiert.

WERKZEUGE BEEINFLUSSEN PROZESS UND ERKENNTNIS

Entwürfe entstehen in „Wechselwirkungen zwischen Entwerfenden, den ihnen zur Verfügung stehenden ‚Werkzeugen‘ und den damit zu bearbeitenden ‚Werkstoffen‘.“ (Gänshirt 2007: 7) Die Wahl des Entwurfswerkzeugs beeinflusst das Entwurfsergebnis und enthält ganz eigene Widerstände. „Jedes Werkzeug führt, seiner Wirkungsweise entsprechend, zur Betonung einiger Aspekte und zur Vernachlässigung anderer. Die Zeichnung fragt nach Maß und Geometrie, die Perspektive nach dem individuellen Beobachter.“ (ebd.: 160) Die Wahl des Entwurfswerkzeugs beeinflusst das Ergebnis und somit den Entwurfsverlauf, denn jede Technik birgt spezifische Ausdrucksmöglichkeiten.

Entwerfen ist immer ein Ringen darum, das intuitive Wissen um die Idee auszudrücken. Entwurfswerkzeuge beeinflussen den Prozess des Entwerfens weitreichend, indem sie Techniken zur Verfügung



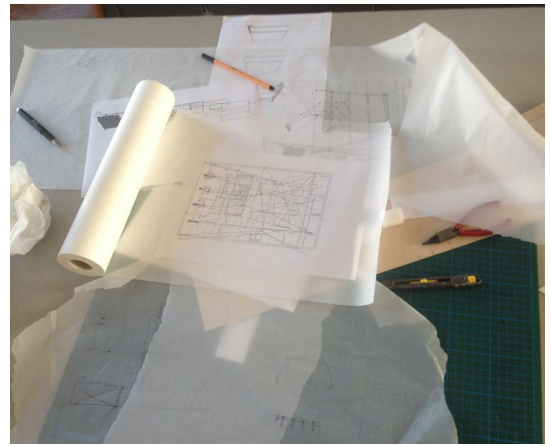
Oben: Das Diagramm von Christian Gänsbirt beschreibt die Rolle der Entwurfswerkzeuge als Mittler im entwerferischen Denk- und Reflexionsprozessen.

Links: Forschendes Entwerfen als ein Prozess von Intuition und Rationalität: Die Zeichnung von Hille von Seggern visualisiert einen Entwurfsprozess, der sich aus iterativen Schritten mit Bezügen zu vorherigen (Wissens-)ständen kontinuierlich entwickelt.

stellen, um Ideen hervorzuholen und weiterzuentwickeln. „Alle Entwurfswerkzeuge sind sowohl Mittel der Wahrnehmung als auch des Ausdrucks (...).“ (ebd.: 61) Entwurfswerkzeuge wie Modelle, Skizzen, Kalkulationen, Diagramme, Ortsbegehungen oder Experimente unterstützen den „Kreislauf des Entwerfens“ (ebd.: 79f.). Sie tragen zur Lösungsfindung bei, indem sie Wahrnehmungsmomente, erste noch vage Ideen und Vermutungen in eine sichtbare Form bringen. Arbeitsstände können über Skizzen und Entwurfsobjekte reflektiert werden und geben wiederum Impulse für den weiteren Arbeitsprozess. Als Hilfsmittel im Dialog von Entwerfer und Entwurfsaufgabe verleihen sie den inneren Gedankengängen des Entwerfers Ausdruck (vgl. Gethmann/Hauser 2009: 9ff.; auch Schön 1983).

In der Anwendung von Entwurfswerkzeugen in der architektonischen und landschaftsarchitektonischen Praxis entstehen Zeichnungen, Modelle und Bilder, aber auch Kalkulationen, Ausführungspläne oder Materialcollagen. Die Ergebnisse sind zentrales Mittel zur Kommunikation, um Konzepte zu präsentieren, sich mit Fachplanern auszutauschen oder Bauabläufe zu koordinieren. „Pläne und Zeichnungen 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.“ (Eisinger 2006: 14) Diese hochcodierte und spezifische Fachsprache weist Defizite in der Kommunikation mit anderen Disziplinen und mit Laien auf.

Außerdem kommt die Sprache der Planer, die mit Lageplänen, Schnitten, Perspektiven oder Modellen kommuniziert, an ihre Grenzen, wenn es darum geht, Prozesse, systemische Zusammenhänge, Abläufe



Entwerferische Tätigkeit und die dafür eingesetzten Werkzeuge – Modelle, Zeichnungen, Skizzen – bedingen sich gegenseitig. Das Repertoire an Methoden orientiert sich an den Entwurfsaufgaben und wirkt auf die Gestaltfindung zurück. Die Objekte und Darstellungen sind Reflexionsobjekte im Prozess der Ausarbeitung.

oder kausale Verbindungen abzubilden. Als objektivierende Beschreibungsformen stehen physische Raumkategorien im Vordergrund. „Raum mittels Perspektive darzustellen bedeutet, die Welt anzuhalten, zu fixieren und zu objektivieren. Perspektivischer Raum ist unbeweglich und objektiv, nur das Subjekt, der Beobachter, bewegt sich.“ (de Kerckhove 2000: 57)

Speziell die Kommunikation mit Laien gestaltet sich schwierig, da sich Laienperspektiven auf Raum zusätzlich von Expertenperspektiven unterscheiden (vgl. Rambow/Bromme 2000; Tessin 2008). Dies beeinflusst die Kommunikation mit den Laien – speziell die Vermittlung von Entwurfsideen ist bei Architekten nicht beliebt und wird als notwendiges Übel angesehen. Gleichzeitig stellen die fachspezifischen Darstellungen ein Problem für den Laien dar, denn „die meisten bildlichen Repräsentationen erklären sich – für den Laien – keineswegs von selbst“ (Rambow/Bromme 2000:7). Experten und ihr Entwurfshandeln profitieren von einer guten Kommunikation, da die Stimmen der Laien den Entwurf bereichern. Weil die Fachsprache als effizientes Verständigungsmittel unter Fachleuten entstanden ist, müssen für Außenstehende „neue Formulierungen gefunden, neue Begriffe geprägt, gute Beispiele und Bilder gewählt und auf diese Weise Bezüge zu dem Alltagsverständnis der Laien hergestellt werden.“ (ebd.: 8)

1.3 AUSTAUSCH ENTWERFEN

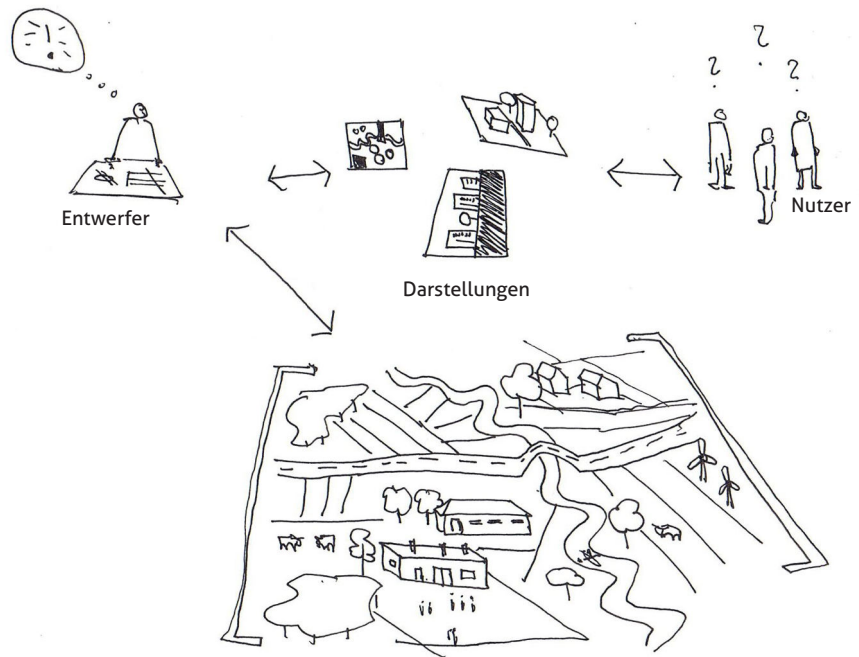
Die Aufgaben, die in der Entwicklung urbaner Landschaften liegen, lassen sich nicht mehr über einfache Berechnungen, Statistiken oder Masterpläne lösen. Aufgrund des großen Bearbeitungsmaßstabs

in urbanen Landschaften ist es nicht möglich, flächendeckend zu planen und zu gestalten. Entwerfen als Erkenntnisprozess in urbanen Landschaften unterscheidet sich von der Objektgestaltung, z. B. der Architektur, dahingehend, dass ein Entwurf in größeren Maßstäben Kommunikationsaufgaben und die Ordnung von Wissen als „*relationales Prozesswissen*“ (Prominski 2008:286) gestaltet, die wiederum in gesellschaftliche, ökonomische und kulturelle Prozesse eingebunden sind. Damit kommen sich die bisher getrennten Sphären instrumentell gesteuerter Planung und erfinderisch vorgehender Entwurfspraxis näher (vgl. Prominski 2004: 117ff.).

Die wechselseitigen Zusammenhänge in urbanen Landschaften ziehen vielschichtige Entwicklungsaufgaben nach sich, die sich von einem kleinräumigen, stärker objektorientierten Entwerfen unterscheiden. Die Planungsaufgaben entwickeln sich innerhalb komplexer Problemzusammenhänge, die Entwicklungen finden in sehr langen Zeithorizonten statt und erfolgen schrittweise. Beteiligung der Bürger und die Aushandlung zwischen den Projektbeteiligten spielen eine wichtige Rolle. Somit sind sie weniger produktorientiert und haben auch aufgrund einer Vielzahl von beteiligten Gruppen und Akteuren einen hohen Anteil an Kommunikation. Sigrun Langer arbeitet drei zentrale Aspekte heraus, die Planungsaufgaben in urbanen Landschaften kennzeichnen:

- » Einbindung in komplexe Problemzusammenhänge: Es ergibt sich insbesondere in einer großräumigen Betrachtung eine komplexe Wechselwirkung von Phänomenen, die je nach Situation und Kontext variiert. Dies erfordert ein kontextorientiertes Vorgehen, das Wirkungszusammenhänge eines Ortes erkennt und weiterentwickelt (vgl. Langner 2013: 71).
- » Arbeiten innerhalb langer Projektzeiträume und mit nicht vorhersagbaren Entwicklungen: Projekte sind weniger produkt-, sondern sehr viel mehr prozessorientiert. In einer prozessorientierten Betrachtung verlagern sich die Schwerpunkte in der Bearbeitung. Neben Konzepten für eine Realisierung von Maßnahmen geht es vielmehr darum, Formen der Kommunikation und des Verstehens zu entwerfen. Dies macht es erforderlich, konzeptionelle Gerüste zu entwickeln, die die Balance zwischen einer Gestaltvorgabe und Offenheit halten können und darüber raumzeitliche Verknüpfungen gestalten (vgl. ebd.: 71f.).
- » Beteiligung einer Vielzahl an Akteuren und Interessen: Entwerferisches Handeln bindet sich viel mehr noch als zuvor in Kommunikationsstrukturen ein, um Fragestellungen und Entwicklungsoptionen im Austausch mit Akteuren zu verhandeln und um Entwurfshandeln zu legitimieren. Hier knüpfen sich Fragen an, wie eine Kultur des Austauschs etabliert und Akteure und ihre Expertise Teil von Entwurfshandeln werden (vgl. ebd.: 72).

Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften erweitern diese Problemlage dahingehend, dass Erkenntnisprozesse zwischen unterschiedlichen Raumakteuren mit einer weit größeren Bandbreite an „Werkstoffen“ stattfinden. Urbane Landschaften lassen sich nicht komplett neu erfinden, da Entwerfer in bestehende Strukturen aus einem komplexen Zusammenspiel von Räumen und Menschen eingreifen, die sich kontinuierlich weiterentwickeln. Somit geht es um eine Re-Konfiguration oder Anpassung



Entwerfer nutzen ein spezielles Repertoire an Darstellungsformen, um zu Entwurfsideen zu kommen. Laien oder auch Experten anderer Disziplinen können diese nur schwer verstehen. Gleichzeitig zeigt die Grafik, dass die Kommunikation über den Entwurf und nicht über die räumliche Situation geführt wird.

von Zusammenhängen, in denen Menschen und ihre Handlungen Teil des Entwurfsprozesses sind. Um mit einem so verstandenen vielschichtigen Kontext zu entwerfen, braucht es Wissen über lokale Zusammenhänge in ihrer Besonderheit. Über die Wahrnehmung und Beschreibung des Bestandes können Veränderungen im Sinne einer Re-Konfiguration erst stattfinden.

In einem veränderten Verständnis von Expertentum verändern sich die Formen der Beteiligung (vgl. Till 2005: 32) und somit auch die Rollen der Experten und Nicht-Experten, in dem Planer Teilnehmende werden: „*from being a detached observer into an engaged participant.*“ (ebd.: 34) Der Architekt sucht die Expertise und den Dialog mit am Planungsprozess Beteiligten und entwickelt neue Formen der Kommunikation (vgl. ebd.). Die Charakteristika und Potentiale eines Raumes sind Ausgangspunkt eines forschenden Vorgehens, in dem Fragestellungen und Handlungsoptionen aus den lokalen Zusammenhängen heraus entwickelt werden. Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften „*knüpfen so immer an bestehende Zusammenhänge, Prozesse und Systeme an – das Labor ist die Landschaft*“ (Grosse-Bächle 2010: 51). Partizipatorische Strategien sind Bestandteil eines forschenden Entwerfens, in denen Menschen als Mitforschende und nicht nur als Datenlieferanten angesehen werden.

„*Der als Teil des Verstehens damit unlösbar verbundene Kommunikationsprozess hat einen eigenen kulturellen Wert und trägt entscheidend dazu bei, die Bewohnerinnen und Bewohner im Sinne einer emotionalen Bindung wieder in ein Verhältnis von Resonanz, Sorge und Verantwortung zu bringen.*“ (Sieverts 2008: 262) Über Bilder lassen sich Gespräche über Bedeutung und Wahrnehmung von Landschaften als zen-

traler Teil von Raumentwicklung führen (vgl. Stein/Schultz 2012; auch Krentz 2015). „Dieser Verständigungsprozess setzt am unterschiedlichen Vorwissen und an den Vorurteilen der Beteiligten an und führt, wenn er erfolgreich ist, zu einer Transformation des unterschiedlichen Vorwissens zur Form gemeinsam getragener Visionen.“ (Sieverts 2008: 258ff.) Ein im Sinne einer sozial-ästhetischen Erfahrung verstandener Verständigungsprozess darf nicht nur intellektuell-kognitiv angelegt sein, sondern sollte alle Sinne und die körperlichen Erfahrungen einbeziehen (vgl. Stein 2006; Sieverts 2008: 258ff.; Seggern 2008: 226).

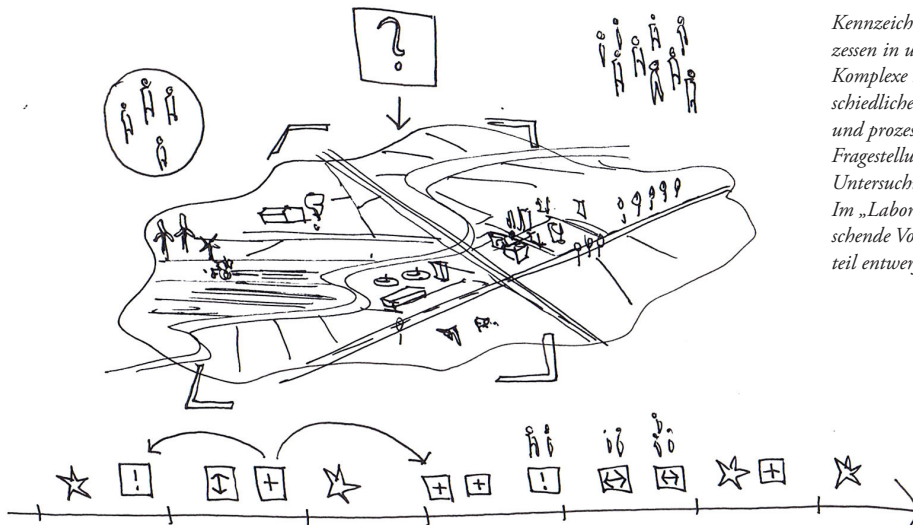
Dies legt nahe, dass Kommunikation nicht mehr getrennt vom Entwurfsprozess zu verstehen ist. „Prozessual entwerfen bedeutet eine grundsätzlich strategische Orientierung, das heißt auch, grundsätzlich im Gespräch zu sein: vor Ort, mit Akteuren, mit der Politik.“ (Seggern/Werner 2008: 200) Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften erfordern Verständigung und Koordination zwischen unterschiedlichen Perspektiven. Menschen sind zentraler Teil von Verfahren und Entwicklungsprozessen – nicht nur als Nutzer, sondern gleichzeitig als Entscheider, Gestalter, Wahrnehmende von Raum sowie Experten ihrer Lebenswelt. Wenn man zudem davon ausgeht, dass langfristige Strategien Beteiligung brauchen, damit sie wirksam werden, lassen sich Bürgerbeteiligung und Strategieentwicklung als zwei Seiten einer Medaille auffassen (vgl. Bertelsmann 2015). Ziel ist es dann, die Partizipation von Bürgern eng mit Entwurfsprozessen zu verknüpfen.

Zwischen der Ebene einer konkreten räumlichen Intervention als Umsetzung der Strategie und der Ebene des übergeordneten, langfristigen Konzepts in einem Gesamtbild vermittelt die Ebene der strategischen Kommunikation. Mappings, Raumporträts, Diagramme oder Prinzipskizzen stellen darin Eigenschaften des Raums aus der Perspektive der Idee dar und kommunizieren Vorstellungen vom Bestand oder zukünftige Entwicklungen. Auf dieser Ebene findet Verständigung über Raumentwicklung statt (vgl. Seggern 2013: 194ff.). Erkenntnis entsteht über Bezeichnungs- und Kommunikationshandeln, in dem Darstellungen unterstützend eingesetzt werden können.

„Praktiken des Entwerfens gestalten Interaktionen mit Menschen und Dingen. Entwerfen ist immer auch Ergebnis einer physischen, unmittelbaren Einbindung des Entwerfers.“ (Gethmann/Hauser 2009: 14f.) Auch wenn die Koordination unterschiedlicher Formen des Wissens schon immer Teil von Planung war, verschiebt sich die Grundlagenarbeit, wenn Wissen von Akteuren und Bürgern vor Ort als lokales Wissen für den Entwurf aktiviert wird. Der Entwurf von Kommunikationsformen, die Verstehens- und Austauschprozesse in Erkenntnisprozessen zwischen unterschiedlichen Akteuren unterstützen, wird eine zentrale Gestaltungsaufgabe für Landschaftsarchitekten und Architekten.

INTERAKTIONEN IM ENTWERFEN

Entwerfen als Dialog mit dem Gegenstand, so wie es von Donald Schön beschrieben wird, erfolgt bezogen auf baulich-materielle Gegenstände mit stummen Gesprächspartner.n Der Entwerfer prüft Lösungsideen am Gegenstand und verändert auf Grundlage der „Antwort“ des Kontexts den Entwurf. Da der Raum kein Gesprächspartner mit einer eigenen Meinung ist, antwortet der Entwerfer quasi immer wieder auf seine eigenen Antworten. Die „Antwort“ interpretiert der Entwerfer immer wieder



Kennzeichen von Entwurfsprozessen in urbanen Landschaften: Komplexe Phänomene, unterschiedliche Akteure und Interessen und prozessorientiertes Arbeiten. Fragestellungen werden aus dem Untersuchungsraum entwickelt. Im „Labor Landschaft“ sind forschende Vorgehensweisen Bestandteil entwerferischen Handelns.

selbst. Der „Gegenstand“ reflektiert, aber antwortet nicht völlig anders oder mit unterschiedlichen Antworten. Entwurfswerkzeuge vermitteln in dieser Gleichung als Form der Konversation zwischen Entwerfer und Gegenstand.

Rambow/Bromme kritisieren das Konzept von Schön dahingehend, dass die Konversation des Entwerfers mit dem Gegenstand den Laien ausschließt (vgl. Rambow/Bromme 2000: 13f.). Ihrer Auffassung nach wird durch den vielstimmigen „back-talk“ (Schön 1983: 79) einer Situation die Summe der Erkenntnisoptionen reichhaltiger, weil die Beteiligung von mehr Akteuren die Widerständigkeit der Situation erhöht (vgl. Rambow/Bramme 2000: 13f.). In der Interaktion mit und zwischen den Akteuren wird der „Gegenstand“ des Entwurfs, der vorher keine eigenen Gedanken hatte, eigenständiger und lebendiger. Die Situation wird dynamisch und vielschichtig und spricht auf eine Weise zurück, die nicht den Gedanken des Entwerfers entsprechen müssen.

Auch wenn dies eine entscheidende Variable in der Kommunikation ist, gehen beide Argumentationen nicht weiter auf die Qualitäten der Entwurfswerkzeuge ein. Weitet man das Modell aus, so verändern sich die Aufgaben der Entwurfswerkzeuge, denn die Kommunikationssituation unterscheidet sich dahingehend, dass der Entwerfer die Antworten und Bewertungen nicht selbst hervorbringt, sondern diese vielstimmig sind und unerwartet sein können. Demzufolge stellt sich für den Entwurfsvorgang die Frage, wie das „reflexive Entwurfsgespräch“ (Prominski 2003: 92) in einer größeren Gruppe an Menschen und mit unterschiedlichen Disziplinen stattfinden kann.

Unter dem Sammelbegriff „Kommunikation“ sind Tätigkeiten der Informationsbeschaffung und Informationsaustausch, Beteiligung von Bürgerinnen und Bürgern an Planungsprozessen, z. B. in der Erörterung, aber auch Mitentscheidung, bis hin zur kooperativen Zusammenarbeit von Akteuren im Entwurfsverlauf zusammengefasst (vgl. Bischoff et al. 2005: 10ff.). Wenn Kommunikationsarbeit nicht

mehr abgekoppelt von der Entwurfsarbeit begriffen wird, haben Entwurfswerkzeuge auch die Aufgabe zwischen unterschiedlichen Akteuren zu vermitteln und diesen Austausch zu gestalten. Die Aufgabe des Architekten besteht darin, die Wissensbestände der Akteure hervorzuholen, zu koordinieren und zu choreografieren, indem er Artikulationsmöglichkeiten bereitstellt.

In einem aktuellen Verständnis von Entwerfen entsteht Erkenntnis dynamisch in lokalen Zusammenhängen zwischen unterschiedlichen Akteuren. Dies steht in Bezug zu einem Verständnis von Wissen, das innerhalb sozialer und kultureller Rahmenbedingungen konstruiert wird (vgl. Fahrwald 2011: 52ff.). Erkenntnis entsteht in Aushandlungsprozessen, in denen Wissensbestände re-konfiguriert, ergänzt und neu interpretiert werden. Entwurfshandeln verschiebt sich auf die strategische Ebene der Kommunikation. Entwurfswerkzeuge tragen dazu bei, heterogene Wissensbestände hervorzuholen und in den Entwurfsprozess einzuspeisen. Sie gestalten als hybride Werkzeuge Formen der Interaktion, die zur Qualität des Austauschs beitragen. Was sind Praktiken und Verfahren, die Kommunikation in Entwurfsprozessen gestalten?

In diesem Sinne wird die vorliegende Arbeit Erzählen als ein Entwurfswerkzeug für die strategische Ebene entwickeln, um Menschen – verstanden als unterschiedliche Raumakteure – in einen forschenden Entwurfsprozess einzubeziehen. Raum und Handlung zusammen zu entwickeln, steht in einem engen Zusammenhang zu einem Verständnis von Raum als prozesshaftem Geschehen (vgl. Seggern 2005 und 2009a). Diese Arbeit wird zeigen, wie Erzählen und Geschichten Kommunikation zwischen unterschiedlichen Akteuren stimulieren können und ihr lokal verankertes, individuelles Erfahrungswissen in Entwurfsprozesse mit einbringen.

Die These ist, dass sich mit Hilfe narrativer Strategien Entwurfswerkzeuge entwickeln lassen, die es ermöglichen, mit den Perspektiven unterschiedlicher im Raum tätiger Akteure zu entwerfen. Die Kulturpraxis des Erzählens ist ein Ansatz, um urbane Landschaften und insbesondere dynamische Prozesse im Austausch zu untersuchen, zu beschreiben, zu entwerfen und zu vermitteln.

ZUSAMMENFASSUNG UND ÜBERLEITUNG

Dieses Kapitel beschreibt das veränderte planerische Handlungsfeld, in das sich aktuelle Planungsaufgaben eingliedern. Menschen und ihre Handlungen sind aktive Gestalter zeitgenössischer Landschaften, die hier als urbane Landschaften bezeichnet werden. Verstanden als dynamisches Raumgeschehen (vgl. Seggern 2009a) sind sie komplex, nicht vorhersagbar und in ständiger Veränderung. Projekte gestalten sich als Prozess zwischen unterschiedlichen im Raum tätigen Akteuren. Entwurfshandeln erfolgt auf einer strategischen Ebene und im Austausch und der Kommunikation mit unterschiedlichen Raumakteuren. Als langfristige Zukunftsaufgaben entwickeln sich Planungen zu partizipativen Erkenntnisprozessen, die die Expertise unterschiedlicher Raumakteure mit einbeziehen. Um darin handlungsfähig zu bleiben, gilt es, Ideen, Konzepte und Visionen mit Blick auf die Handlungen und in ihren komplexen Raum-Zeit-Verflechtungen zu entwickeln.

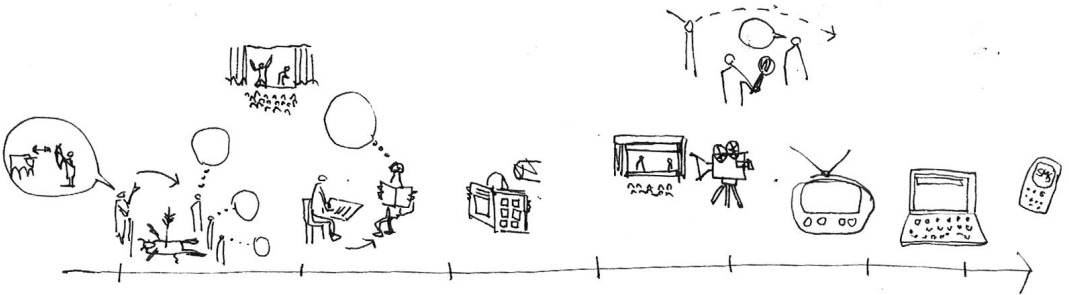
Geht man von einem Raumverständnis als Raumgeschehen (ebd.) aus, so wirkt sich dies auf die Betrachtung von Planungsvorhaben und somit auf Herangehensweisen und Planungspraktiken aus. Die traditionell physisch-räumlich orientierten Entwurfsaufgaben weiten sich auf Dimensionen aus, die Menschen, Handlungen, Veränderung und Prozess mit einbeziehen. Entwerfen als Handlungsweise ist geeignet, um mit komplexen Inhalten lösungsorientiert umzugehen, indem sie implizite und explizite Wissensformen integriert.

Entwurfsprozesse gestalten sich als Erkenntnis- und Aushandlungsprozesse zwischen einer Vielzahl von Raumakteuren. Die Modus-2-Wissenschaft hat vor Augen geführt, dass Erkenntnisprozesse mit vielen unterschiedlichen Akteuren gemeinsam in lokalen Kontexten sozial robustes Wissen für die Lösung von Zukunftsfragen produzieren. „Modus 2“ bezeichnet eine Wissensproduktion, die weniger in einem hierarchisch organisierten, disziplinären Kontext stattfindet, sondern interdisziplinär in konkreten sozialen und ökonomischen Zusammenhängen Wissen produziert. Gemeinsam mit dem Aspekt, dass sich Entwurfshandeln mehr auf den Prozess als auf ein Produkt richtet, ergibt sich die Frage, wie Menschen und ihre jeweilige Expertise in Entwurfsprozesse mit einbezogen werden können.

Entwurfswerkzeuge sind das Instrumentarium von Entwerfern, mit dem sie Ideen finden, sich ausdrücken und Gedanken artikulieren. Bisher fehlen Entwurfsinstrumente, die es ermöglichen, lokales Wissen und die Expertise von Menschen in ein performatives Verständnis von Raumentwicklung einzubinden, Perspektiven zu eröffnen und die Komplexität und Dynamik eines sich entwickelnden Raumgeschehens darzustellen. Dafür betrachtet diese Arbeit das Erzählen als eine Möglichkeit, entwerfliches Handeln in diesem Sinne zu unterstützen. Im folgenden Kapitel wird die kulturelle Praxis des Erzählens auf ihre kommunikativen Eigenschaften sowie im Hinblick auf den Umgang mit Komplexität und Handlung hin entwickelt.

2 / GESCHICHTEN & ERZÄHLEN

„Erzählen ist eine Form des Sprechens, die so universell ist wie die Sprache selbst, und die Erzählung ist eine dem menschlichen Bewusstsein so selbstverständlich erscheinende Darstellungsform, dass es an Pedanterie grenzt, aus ihr ein Problem zu machen.“ (White 1990:40)



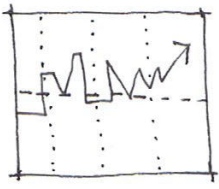
Menschen in allen Kulturen erzählen Geschichten. Erzählformen haben sich neuen Techniken immer wieder angepasst und Genres mit vielfältigen Stilen erzeugt.

Menschen sind auf vielfältige Weise „in Geschichten verstrickt“, wie es Wilhelm Schapp 1981 in der „Philosophie der Geschichten“ formuliert. Menschen sind gleichzeitig Autoren und Protagonisten von Geschichten, mehr noch: Sie erzählen und erfahren die Welt narrativ. Dieses Kapitel betrachtet das weite Feld von Geschichten, Erzählungen und Erzählen im Hinblick auf Aspekte, die Hinweise darauf geben, wie Erzählungen wirken, um das Erzählen für die Entwicklung als Entwurfswerkzeug in Planungsprozessen in urbanen Landschaften zu qualifizieren. Dieses Kapitel gibt Antwort auf die folgenden Fragen: Was ist Erzählen und wie funktioniert es? Wie arbeiten Erzählungen? In welchen Zusammenhängen werden Erzählungen eingesetzt? Dafür gehe ich zuerst der Frage nach, was eine Erzählung eigentlich ausmacht, was zu einer Geschichte gehört und welche Erzählstrategien in der Darstellung von Geschichten zur Anwendung kommen. Der zweite Abschnitt fokussiert Wirkungsweisen von Erzählungen in gesellschaftlichen Zusammenhängen. In den weiteren Abschnitten des Kapitels werden Zusammenhänge von Erzählungen und Wissen herausgearbeitet und ihre Funktionen in Erkenntnisprozessen erläutert. Beispiele zeigen, wo und mit welchen Strategien Geschichten in Wissenschaft, Kunst und Alltagspraxis eingesetzt werden können. Als Einstieg geht es um die Frage, was Geschichten sind, wie sie im Erzählen zu Erzählungen werden und als Wahrnehmungsinstrument von Geschehen wirken.

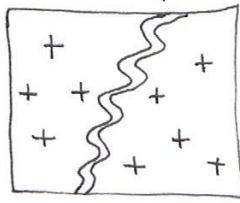
2.1 ERZÄHLEN ALS ALLTAGSPRAXIS

Wenn wir die Zeitung aufschlagen, einen Roman lesen, wir mit Freunden, Kollegen, Nachbarn sprechen, ins Kino oder ins Theater gehen: Überall sind Geschichten, wir sind von ihnen umgeben. Wir tratschen darüber, was die Nachbarin oder der Kollege gemacht haben. Wir lesen Geschichten in Büchern, sehen sie in Filmen und im Theater. Auch wenn wir wissen, wie eine Geschichte ausgeht, können wir sie in Büchern immer und immer wieder lesen. Menschen in allen Kulturen erzählen Geschichten (vgl. Barthes 1993: 251; Eisner 1998: 13). „*Der Mensch ist ein von Natur aus Geschichten erzählendes Wesen*“, charakterisiert Umberto Eco 1983 diese Tatsache und unterstützt damit die Statistik, die belegt, dass wir in 65 Prozent der Zeit, in der wir kommunizieren, Geschichten erzählen (vgl. Hsu 2008). Geschichten sind ein so selbstverständlicher Teil unserer Alltagskommunikation, dass wir intuitiv erkennen, was eine Geschichte ist (vgl. Ryan 2007).

Erzählen kommt seinem Wortstamm nach von „*aufzählen, berichten (mittelhochdeutsch *erzeln, erzellen* = *aufzählen, berichten*)*“ (DUDEN 2015: 551). Mündliches Erzählen ist eine der ältesten Kulturtechniken der Menschen und die Sprache ist ihr primäres Werkzeug. Wortwahl, Modulation der Stimme, Mimik und Gestik des Erzählers prägten die Erzählungen in einer Zeit vor der Erfindung der Schrift, als Geschichten allein mündlich wiedergegeben werden konnten. In oralen Kulturen stellten sich die im Gedächtnis gespeicherten Geschichten allein im Moment des Erzählens dar. Es gab noch keine Möglichkeiten sie dauerhaft festzuhalten. Lediglich Zeichnungen im Sand oder die Grapheme der Höhlenzeichnungen dienten als narrative Anker. Erst seit der Erfindung von Schrift und (Buch-)Druck und später der Filmtechnik, Fotografie, digitalen Medien u. a. können Geschichten aufgezeichnet



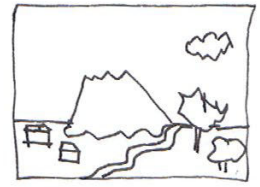
Logisch-rechnerisch
Statistisch



Kartografisch



Narrativ



Visuell-bildhaft

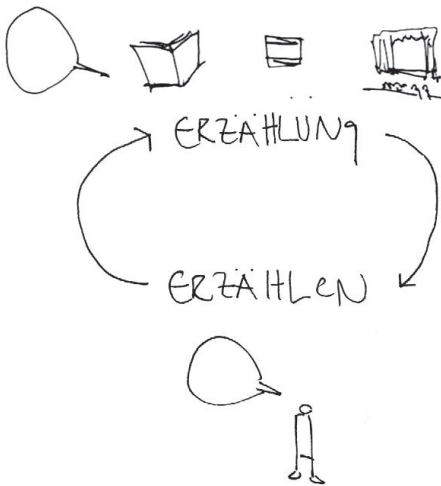
Zugriffe auf Raum sind vielfältig – Erzählen ist eine Form, die Realität wahrzunehmen und wiederzugeben.

werden. Neue Techniken, wie z. B. der Film, adaptieren das Erzählen von Geschichten an die neuen Medien. Statt einem Ende des Erzählens, das z. B. bei der Einführung der Filmtechnik prophezeit wurde, brachte die Technik des Filmens eigene Spielarten des Erzählens von Geschichten auf der Leinwand hervor. So entwickelte sich bis heute eine Bandbreite an Darstellungsformen und Erzählweisen von Geschichten (vgl. Vohle 2005).

Erzählungen stellen sich in unterschiedlichen Darstellungsformen und Techniken dar: mündlich im Gespräch, als Aufführung, in Texten, filmisch, als digitale Geschichten. Textliche Medien wie Romane, Kurzgeschichten, Comics und Graphic Novels verbinden Text mit Bildern. Jedes Medium besitzt eigene und differenzierte Erzählweisen und -strategien (vgl. Eisner 2004; Mahne 2007). Beispielsweise ermöglicht das Internet interaktive Erzählformen, mit denen Leser aktiv in eine Geschichte eingreifen und zu Mitautoren werden können. Erzähltechniken wie auch Rezeptionsstrategien verändern sich durch neue Formen des Erzählens.

IM ERZÄHLEN EINER GESCHICHTE ENTSTEHT DIE ERZÄHLUNG

Geschichten entspringen den individuellen Erfahrungen, die Menschen im Handeln und im Umgang mit anderen machen (vgl. Herman 2007: 11). Aber nicht jede Erfahrung ist gleich eine Geschichte oder wird zu einer Erzählung. *„Werden Geschichten kommuniziert, entstehen Erzählungen.“* (Kahlert 2005) Gleiches ist für den Erzählforscher Genette notwendig: *„Ohne narrativen Akt gibt es folglich keine narrative Aussage und mitunter nicht einmal einen narrativen Inhalt.“* (Genette 1998: 16) Für Roland Barthes beinhaltet dies eine Erzählsituation zwischen den Personen, die Geschichten erzählen und rezipieren: *„There can be no narrative without a narrator and a listener (or reader).“* (Barthes 1993: 281) Zusammenfassend gesagt: Geschichten müssen erzählt werden. Die Erzählung ist die perspektivische Darstellung einer Geschichte in einem bestimmten Erzählmedium durch einen Erzähler. In der Narration – also dem Erzählakt der Geschichte – entsteht die Erzählung in der Kommunikationssituation zwischen Erzähler und Zuhörer.



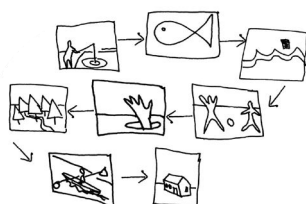
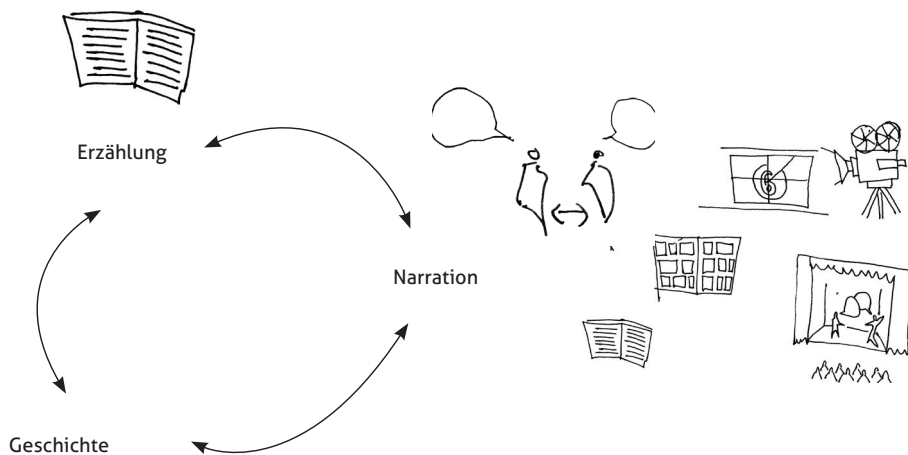
Die Praxis des Erzählens und die Erzählung stehen in einem untrennbaren, wechselseitigen Zusammenhang: In der Handlung des Erzählens entsteht die Erzählung einer Geschichte, die sich wieder auf das Erzählen auswirkt.

In diesem Wirkungsgefüge liegt eins der grundlegenden Charakteristika von Geschichten: In der Handlung des Erzählens einer Geschichte entsteht im Ergebnis eine Erzählung. Im Erzählen steckt eine Doppelfunktion: die Handlung des Erzählens, an die Wahrnehmungs- und Strukturierungsleistungen gekoppelt sind, und die Erzählung als Produkt, die wiederum Einfluss auf weitere Erzählungen hat. Erzählend wird eine Geschichte erkannt und als Erzählung wiedergegeben und somit wirken Erzählungen als eine Form des Erkennens und als Form der Kommunikation: „*Narrative as a mode of knowing and narrative as a mode of communication.*“ (Czarniawska 2009:6) Die Erzählung hat Einfluss auf das Erzählen einerseits durch ihre strukturellen Merkmale, andererseits durch Geschichten, die im Erzählen weitergegeben wurden. Weil Erzählungen immer vor dem Hintergrund anderer Geschichten erzählt werden, kann Erzählen als ein wechselseitiger Prozess zwischen Erkennen und Ausdrücken begriffen werden.

Aufbauend auf dieser Definition werde ich im Folgenden den Begriff „Erzählung“ benutzen, wenn es um die konkrete Form geht, in der eine „Geschichte“ als eine Abfolge von Handlung unabhängig vom Erzählmedium kommuniziert wird. Dies kann eine mündliche Anekdote zwischen Freunden, das Märchen, ein Asterix-Comic, der neueste James Bond-Film sein. Auf das Spannungsfeld des Erzählens zwischen Fiktion und Realitätserzählungen wird im Verlauf des Kapitels vertieft eingegangen.

BAUPLAN VON ERZÄHLUNGEN

Erzählungen sind eine Form des Zugriffs auf Komplexität, die in der Verknüpfung von Raum- mit Zeiterfahrung Wahrnehmungseinheiten von Geschehen entwickelt. Die gesamte Komplexität von Wirklichkeit und Geschehen wiederzugeben ist unmöglich. Darstellungen sind immer ausschnitthaft, dies zeigt sich in jeder Karte, in Berichten und auch in Geschichten. Wir können Argumente liefern, etwas über Statistiken erklären, über Bilder oder Karten räumliche Phänomene beschreiben, Meinungen vertreten: All dies sind Formen, mit denen Menschen sich die Welt vorstellen und beschreiben. In diesem Sinne ist auch das Erzählen eine Form des Zugriffs auf Raum: Menschen geben in Erzählungen

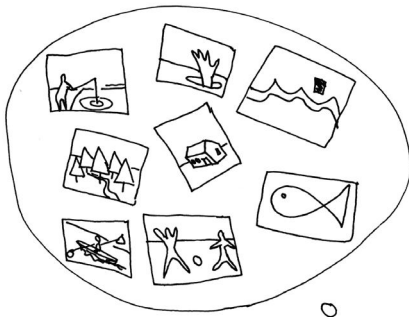


Zur Entstehung einer Erzählung tragen der Erzähler, die Geschichte und der Diskurs bei. Das Modell von Genette beschreibt das Verhältnis von Geschichte zu erzählter Welt (*histoire*=Geschichte), konkretem Text/Darstellung (*récit*=Erzählung) und Kommunikationsakt (Narration).

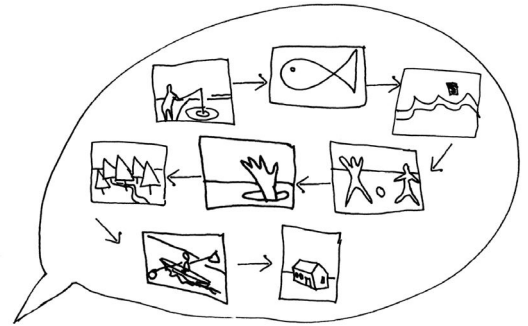
wieder, was sie zu einer bestimmten Zeit an einem konkreten Ort erlebt haben. Eine Erzählung unterscheidet sich vom Argumentieren, Berichten oder Beschreiben dahingehend, dass darüber Handlungen und Erlebnisse von Menschen als Ausschnitt prozesshaften Geschehens geschildert werden. „*A story is a symbolized account of human beings that has a temporal dimension.*“ (Sarbin 1986: 3) Im Zusammenhang von Geschichten und Erfahrungen liegt für Walter Benjamin ein zentrales Moment des Erzählens: „*Der Erzähler nimmt, was er erzählt, aus der Erfahrung; aus der eigenen oder berichteten. Und er macht es wiederum zur Erfahrung derer, die seiner Geschichte zuhören.*“ (Benjamin 1984: 107)

Geschichten werden mittels Erzählstrategien aus ablaufenden Geschehenszusammenhängen hervorgeholt und ergeben eine Erzählung mit charakteristischen Eigenschaften. „*Sie [Erzählungen] verarbeiten und gestalten Komplexität durch Dynamisierung, durch Auflösung von Zustand in Prozess.*“ (Koschorke 2012: 21). Über den langsamen Weg der Worte und des Sprechens werden Ereignisse ausgewählt und zusammengesetzt, die erzählenswert erscheinen und zum Fortgang einer Geschichte beitragen. „*(...) in a good story, all the extraneous noise is cut out. (...) In life, by contrast, everything is left in; all the static is there.*“ (David Carr zitiert in ebd.: 29) Erzählen ist eine „*Technik der Komplexitätsreduktion*“ (ebd.: 30), in der der größere Zusammenhang trotzdem gewahrt bleibt. Geschichten ordnen Ereignisse in wiedererkennbare Plotstrukturen und führen den Überfluss an Information auf typenhafte Muster zurück (vgl. auch: Bruner 1991; Ryan 2007 oder Koschorke 2012).

Die Narratologin Marie-Laure Ryan beschreibt Dimensionen einer prototypischen Erzählung in einem Betrachtungsrahmen (vgl. Grafik), der räumliche, zeitliche, mentale, formale und pragmatische Dimensionen umfasst (vgl. Ryan 2007). Dieser unscharfe Definitionsansatz des Narrativen erklärt den



Personen, konkrete Orte und Situationen sowie Ereignisse sind Teil von **GESCHEHEN**, das wir narrativ fassen.



Die **GESCHICHTE** ist die Verbindung von Ereignissen in narrativer Form, d.h. mit Protagonisten, einem zeitlich-kausalen Zusammenhang, Handlung, Bedeutung und Thema.

Bauplan von Erzählungen im Allgemeinen und beschränkt sich nicht auf allein fiktionale Texte. Um eine Erzählung als narrativ zu empfinden, müssen nicht alle Aspekte vorhanden sein. Unabhängig vom Erzählmedium zeichnen sich Geschichten durch folgende Elemente und Prinzipien aus:

- » Protagonisten: Geschichten zeigen Perspektiven handelnder Personen, die auf Ereignisse emotional reagieren.
- » Raum: Geschichten haben einen Handlungsort.
- » Zeitliche Ordnung von Ereignissen: Geschichten spielen zu einer bestimmten Zeit und beinhalten Veränderungen.
- » Anfangs- und Endpunkt: Die Geschichte entwickelt sich als Folge von Ereignissen in einer geschlossenen Kausalkette mit definiertem Anfangs- und Endpunkt.
- » Veränderung und Konflikt: Ereignisse und äußere Einflüsse produzieren Veränderung.
- » Sinn und Bedeutung: Die Geschichte vermittelt Sinn und Bedeutung eines Themas.
- » Dramaturgie und Spannung: Geschichten unterhalten.

Diese Kennzeichen heben eine Erzählung von Berichten, Plänen oder Zeichnungen ab. Am Beispiel einer konkreten Erzählung wird nun vertieft, wie diese Elemente und Prinzipien zusammenwirken.

GOTTHARD

Die Autorin Zora del Buono entfaltet in ihrer Novelle „Gotthard“ (2015) eine fiktive Geschichte rund um den Planungs- und Konstruktionsprozess des Gotthard-Tunnels. Motivation der Autorin ist es, eine Lesart der Großbaustelle zu vermitteln, die ihrer Aussage nach in der Fülle der technischen Dokumentationen, Planwerke, aber auch Reportagen und Berichte fehlt. „*Berichte über die Baustelle zeigen*

nicht die Gefühle der Menschen dort.“ (del Bueno in der Lesung zur Buchvorstellung am 12. November 2015) In der fiktionalen Annäherung verleiht die Autorin den Menschen vor Ort eine Stimme und veranschaulicht die Atmosphäre des Baustellenkosmos (vgl. Abbildung). Die fiktionale Erzählung basiert auf Personen, die die Autorin bei den Rechercharbeiten vor Ort getroffen hat. *„Ich war lange genug dort, um ein Gefühl für den Ort zu bekommen, aber nicht zu lange, um zu viel zu wissen.“* (del Buono 2015) Die fiktiven Biografien und erfundenen Alltagssituationen vermessen literarisch den existierenden räumlichen Schauplatz des Tunnelbaus.

Del Buono konstruiert ihre Erzählung aus unterschiedlichen Erzählperspektiven heraus. Mal ist es die Stimme von Fritz Bergundthal, dem Trainspotter, der täglich Züge fotografiert, die durch den alten Tunnel fahren, dann wieder Dora Polli-Müller oder ihr Mann Aldo Polli, die noch Erinnerungen an den Bau des alten Gotthard-Tunnels haben. Man erlebt mit Robert Filz, wie er als Fahrer des Bohrzuges unter der Hitze im Berg leidet. Flavia Polli, eine lesbische Lastwagenfahrerin, Tochter von Dora und Aldo, freundet sich mit Fritz Bergundthal an. Außerdem sind die Prostituierte Monica das Neves Teixeira, der deutsche Bergarbeiter Thomas Oberholzer und Tonio (di Torino) in die Ereignisse rund um die Baustelle verwickelt. Mit jeder Perspektive kommen neue Zusammenhänge zu Tage, die sich in einem dramatischen Moment zuspitzen. Die Erzählung beginnt Punkt 6 Uhr und endet um 12.23 Uhr. Die Handlung dieser knapp sieben Stunden entwickelt sich episodisch zwischen den Perspektiven der unterschiedlichen Protagonisten. Jeder Protagonist wird mit einer präzisen Zeitangabe eingeleitet (vgl. Grafik).

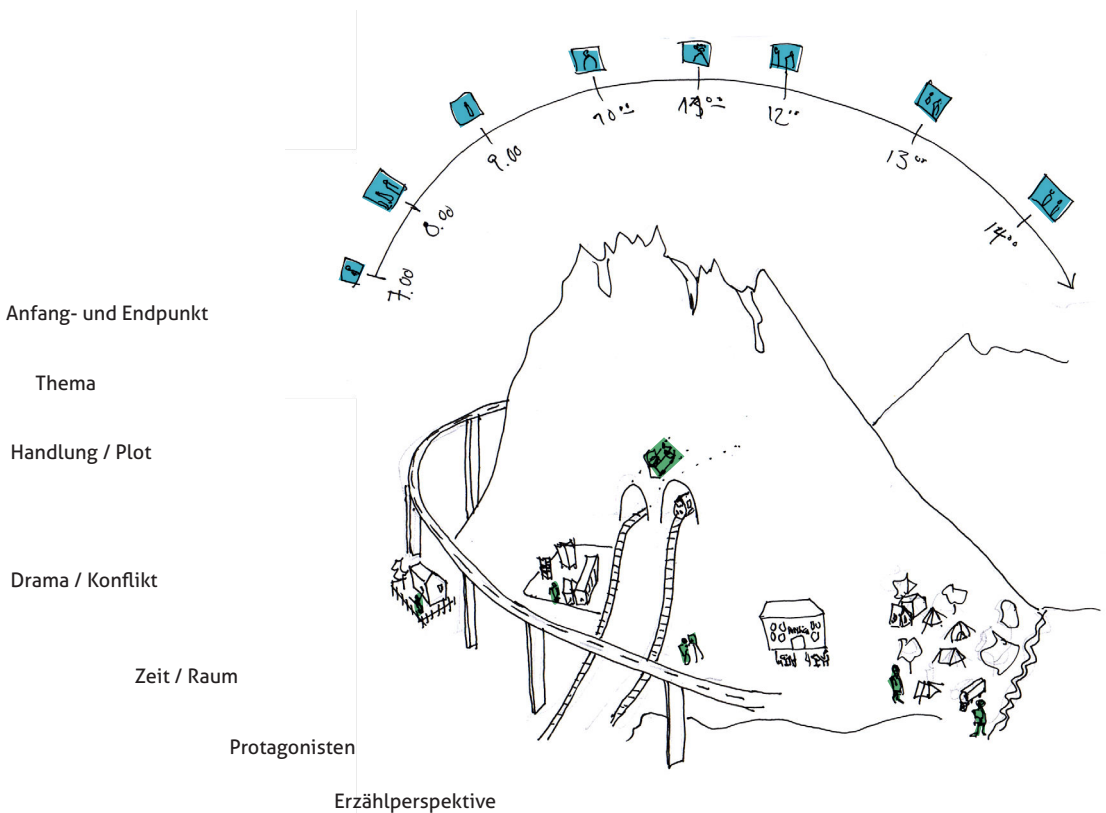
Anfangs- und Endpunkt / Geschichten bringen Geschehen in raum-zeitlich organisierte Handlungsabfolgen (Neumann 2000:290). Durch eine logische Handlungsfolge (Ausgangslage > Ereignis > Konsequenz) wird aus einem Ereignis eine Geschichte. In Erzählungen entwickeln sich Ereignisse als Handlung mit Protagonisten an einem Schauplatz in einer zeitlich-kausalen Ordnung zwischen einem Start- und Endpunkt. Innerhalb dieses Rahmens bewegt sich die Handlung. Als zentrale Notwendigkeit von Geschichten stellt Genette die Veränderung heraus: *„Sobald es auch nur eine einzige Handlung oder ein einziges Ereignis gibt, eine Geschichte vor, denn damit gibt es bereits eine Veränderung, einen Übergang vom Vorher zum Nachher.“* (Genette 1998:202) Ereignisse sind die kleinsten Einheiten des Erzählens, aus denen in einer logisch-kausalen Verknüpfung eine nachvollziehbare Geschichte entsteht.

Zeitliche Ordnung von Ereignissen / Geschichten sind effektive Komplizen, um zeitliche Erfahrungen zu organisieren. Indem sie einen Start- und Endpunkt setzen und Ereignisse dazwischen in eine Chronologie bringen, wird die stetig vergehende Zeit im Sinne von Geschehen gefasst und nachvollziehbar. Der Sprachwissenschaftler Lämmert definiert Erzählen als Sukzession, also als eine Abfolge von Ereignissen oder auch Bildern (vgl. Lämmert 1955:19ff.). Zeit ist das erste Ordnungsprinzip von Erzählungen (vgl. Sarbin 1984:3; auch Genette 1998). Dies unterscheidet Erzählungen von Bildern, die auf der Ebene der Darstellung Inhalte visuell-räumlich arrangieren. *„Während Sprache Bedeutungszusammenhänge entfaltet, generalisiert und abstrahiert, ist das Bild an die Anschaulichkeit, die Materialität, der dinghaften Welt gebunden.“* (Mahne 2007:126) Natürlich kann auch nur über Bilder eine

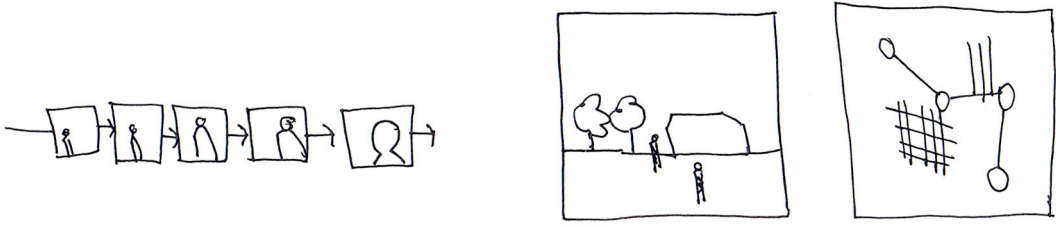
Fritz Bergundthal, 9:55 Der Re 460
 001-1, der E633-212- der Verrovie dello stato, dazu zwei Ae 616 der SBB, einmal der Mondrisio und einmal der Brunnen, sogar der historische Ae 8/14 mit seinen vierzehn Achsen, er hatte sie alle. Heute erwartete er zwischen 10:13 und 10:16 den TEE RaelI 1053 Gottardo, er war gut informiert. Vielleicht sollte er auf der Heimreise einen Zwischenhalt bei Hanspeter einlegen, um ihm die Fotos zu zeigen. Obwohl – Bergundthal selber schätzte Überraschungsbesuche gar nicht, wahrscheinlich waren sie auch Hanspeter zuwider. Er würde sich also frühzeitig anmelden müssen. Natürlich wartete in Berlin viel Arbeit auf ihn, die Bilder mussten editiert, nummeriert, katalogisiert, beschriftet werden. (...)

Flavia Polli 12:22 Die Sonne schien ihr ins Gesicht.
 Sie schloss die Augen, die Lastwagentür stand weit offen, Tozzis Stimme erklang aus dem Inneren: ...ma temo davanti al tuo seno. Ti odio e ti amo... (...) Der Gesang wurde vom Hubschraubergeräusch überhört, Flavia schaute hoch, Duttweylers Umzug schien nicht enden zu wollen, was hatten die bloß alles auf dieser Alp gelagert. Dieses Mal wurden Skier transportiert, vielleicht auch Holzlatten oder Metallschienen, schmale, lange Gegenstände auf jeden Fall. Der Hubschrauber flog talabwärts, das Transportseil schräg nach hinten gespannt. Dann, urplötzlich, Flavia hatte gar keine Zeit sich zu wundern, sondern sah einfach nur zu, löste sich ein einzelnes Teil aus der Ladung, hing erst schief in dem Bündel und fiel dann ab, ein Ruder vielleicht, nein, ein Doppelpaddel war es, sie konnte es gut erkennen, das Paddel drehte sich um die eigenen Achse, drehte sich immer schneller, wie das Flügelnüsschen eines Abornbaums, schwebend und rotierend zugleich. (...)

Robert Filz 12:23 Unmittelbar
 nach dem Knall fiel Oberholzer die heilige Barbara vor die Füße. Sie zerbarst, Filz konnte erkennen, wie ihr Kopf über den Fußboden kullerte; der Oberkörper blieb intakt, aber vom Unterleib getrennt, die Hände zum Gebet gefaltet (...)



Die Handlung entwickelt sich um einen Schauplatz bis zum dramaturgischen Höhepunkt. Die Erzählung baut auf den unterschiedlichen Perspektiven der Protagonisten auf, die sich am gleichen Ort befinden.



Eine Geschichte (links) verknüpft Ereignisse und bildet so zeitliche Bezüge ab. Dem Bild bzw. der Karte fehlt diese zeitliche Verknüpfung. Sie bilden konkrete Situation bzw. räumlich-geografische Zusammenhänge ab.

Geschichte vermittelt werden. Dies zeigt sich in Graphic Novels oder dem Stummfilmgenre. Zeit und Bewegung als zentrale Momente der Erzählung können im Bild nur angedeutet werden. Narrative Strategien fassen Abläufe und Zeit in überblicksartigen Totalen oder als Nahaufnahmen, die präzise und detailliert Umgebungen und feinste Veränderungen schildern. Es entstehen Möglichkeiten zeitliche Wahrnehmung zu gestalten, indem in der Erzählung kontinuierlich ablaufende Geschehenszeit verdichtet, gedehnt oder in Rücksprüngen und Vorgriffen von Ereignissen zerlegt werden.

Plotstrukturen / Da Geschichten Ereignisse zu einem komplexen Ganzen verweben, sind sie mehr als die Beschreibung einer einzelnen Situation. Roland Barthes beschreibt Erzählungen als ein Gefüge aus einzelnen Elementen (Kerne und Satelliten), die in bestimmten Strukturen zusammengesetzt sind (vgl. Barthes 1993: 260ff.). Ein einzelnes Ereignis ist die kleinste Einheit einer Geschichte. Die einzelnen Elemente einer Sequenz beziehen sich aufeinander und stehen in einem Verhältnis zur Gesamtheit des übergeordneten Narrativs (vgl. Koschorke 2012: 34). Der Plot ist das Skelett der Geschichte, das die Fragen nach dem Wie, Was, Wer und Warum beantwortet, indem es Menschen, Orte und Ereignisse dramaturgisch zum Höhepunkt führt (vgl. Hant 2000: 20).

Was beim Nacherzählen eines gelesenen Buchs oder Zeitungsartikels im alltäglichen Leben passiert, ist, dass Geschichten auf ihren Zusammenhang und Sinn reduziert werden. Dies ist der Plot, der in der konkreten Ausarbeitung eine einzigartige Geschichte ergibt (vgl. Koschorke 2012: 35). Die Plotstrukturen geben der Geschichte den Rahmen und ein typologisches Muster. Narrative Schemata strukturieren den Gesamtzusammenhang. Damit wird der einzelne Knoten im Netz weniger wichtig und es können unter Einsatz der narrativen Strickmuster unvollständige Informationen gedeutet und in einen Sinnzusammenhang gebracht werden. Die Erzählschemata bieten dafür narrative Ordnungssystematiken an – sie sind quasi Formatvorlagen, mit der einer Handlung die formale und inhaltliche Ausrichtung gegeben wird. Im Gegensatz zu wissenschaftlichen Kategorien und Taxonomien bietet das narrative Gerüst eine flexible Ordnungssystematik, in dem sich die einzelnen Elemente aufeinander beziehen.

Dramaturgischer Aufbau / Auf der dramaturgischen Ebene entfaltet sich eine Geschichte in mehreren Phasen: Die Exposition gibt Orientierung, Auskunft über Ort, Zeit und die wichtigsten Charaktere. Die Handlung entwickelt sich über ein Ereignis, eine Veränderung, auf die reagiert werden kann. Dies

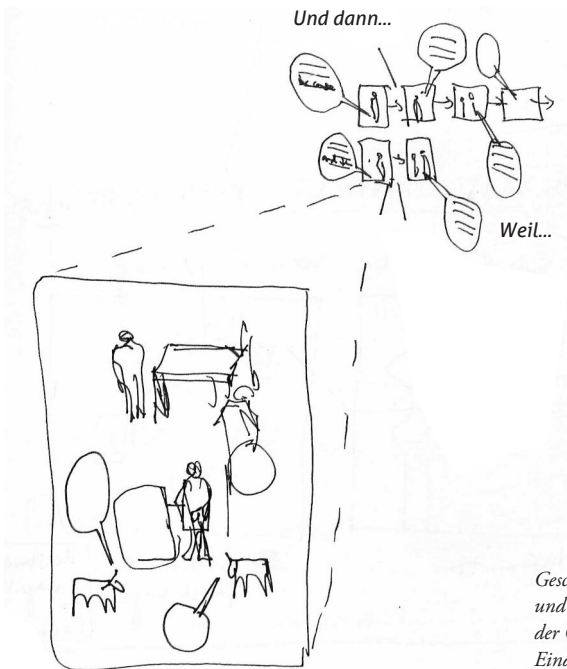
muss nichts Außergewöhnliches sein, aber so stark, dass eine Entscheidung und damit Handlung hervorgerufen wird. In der Resolution bzw. Auflösung bewegt sich die Geschichte auf das Ende zu. Als Evaluation werden Schlüsse aus der Geschichte gezogen und bewertet. In der Coda wird der Erzählstab weitergereicht (Labov/Waletzky nach Frank 2010: 26ff.).

Räumliche Verankerung / Auch wenn Fiktionen Welten beschreiben, die in der Realität nicht existieren, spielt jede Erzählung in konkreten Raum-Zeit-Zusammenhängen. „Jede Erzählung braucht den Raum“, beschreibt der Autor Gerd Heidenreich am 6. Dezember 2013 in einem Vortrag an der TU München. Traditionelle Märchen beispielsweise, die sich keinem geografischen Ort zuordnen lassen, haben trotzdem Schauplätze, die sich über räumliche Merkmale und Lagebezüge charakterisieren. In den Beschreibungen wecken sie beim Leser Assoziationen mit bekannten Orten. „Ist das Thema der verborgene Bauplan und Organisator des Werks, so ist der Raum sein sichtbarer (Hinter-)grund und Rahmen. Ohne ihn kann keine Geschichte erzählt werden, können sich keine Charaktere entfalten.“ (Gesing 2010: 185)

Figuren/Perspektivität / „Whenever events are presented, they are always presented from within a certain vision.“ (Bal 1997: 142) Erzählungen sind keine neutralen Darstellungen, sondern geben Ereignisse und Situationen perspektivisch wieder. Geschichten bauen auf handelnden Protagonisten auf, die Geschichten mit ihren Intentionen, Entscheidungen und Wünschen vorantreiben. „It can be said that there is not a single narrative in the world without ‚characters‘, or at least without agents.“ (Barthes 1993: 277) Protagonisten sind keine Spielbälle, sondern sie handeln und greifen aktiv in das Geschehen ein.

Wer eine Geschichte erzählt und wie die Beziehung dieser Person zur Handlung ist, ist ausschlaggebend für die Erzählperspektive (vgl. Genette 1993). Ich-Erzähler und personales Erzählen („er“ oder „sie“) beschreiben die Situation aus der Wahrnehmungssicht einer Person. Als auktorialer Erzähler kann der Autor eine Situation aus vielen Perspektiven erzählen und gleichzeitig kommentieren. Der Erzähler kennt seine Figuren ganz genau, kann sie beurteilen, interpretieren, Zusammenhänge und Hintergründe darlegen. Der alles überschauende Erzähler weiß, was an allen Orten und zu jeder Zeit passiert ist und noch passieren wird. Er kann Räume und Landschaften, die keine Personen enthalten, als Vorgriff auf die stattfindende Handlung beschreiben. Märchen und Fabeln und auch Kinderliteratur sind auf diese Weise verfasst. Der neutrale Beobachter weiß nur so viel, wie er sieht. Er stellt Ereignisse dar, wie sie eine Kamera abbilden würde. Diese Erzählperspektive kann sehr genau beschreibend wirken und Bedeutungen in dem Gesehenen interpretieren. Der Beobachter in der ersten Person bringt sich und seine Meinung mit ein. Er erzählt eine Geschichte, die nicht von ihm handelt, die er aber miterlebt und mitteilen möchte (vgl. Le Guin 2007).

Unterschiedliche Erzählperspektiven können eingesetzt werden, damit mehrere Personen zu Wort kommen und darüber viele Perspektiven auf den Raum eine Stimme erhalten. Diese Strategie wendet die Beispielnovelle Gotthard an. Romane werden klassischerweise aus der Perspektive einer Hauptperson dargestellt und geben ihre Motivationen und Entscheidungen wieder.



Geschichten betonen Zusammenhänge. Im Erzählprozess wird die Fülle und Komplexität von Geschehen in Erzählmustern gefasst. Die Form der Geschichte mit Anfang und Ende zwingt dazu, auszuwählen und Eindrücke in einen sinnvollen Zusammenhang zu setzen.

WIRKLICHKEITSMODELLE ZWISCHEN FIKTION UND REALITÄT

In Erzählungen verbinden sich Erlebtes, Gesehenes und Gehörtes, Gefühle und Erinnerungen zu einer überzeugenden Geschichte als dynamische Beschreibung. In diesem Prozess werden Fakten, Fiktion und Fantasie herangezogen. *„Aus all diesen Komponenten fügt der Erzählvorgang ein zu hoher Komplexität befähigtes, in sich abschließendes und doch poröses Gebilde mit eigenen Geltungsgesetzen zusammen.“* (Koschorke 2012: 20ff.) Erzählungen bringen mit narrativen Strategien Menschen, Ereignisse und Orte als Erfahrung von Geschehen in einem Ganzen zusammen, das sich dann als ein Wirklichkeitsmodell verstehen lässt. Figuren handeln in der erzählten Wirklichkeit, als ob es geschehen ist.

Sowohl Fiktionen als auch als Erzählungen, die der eigenen Erfahrung entspringen, basieren auf den gleichen Erzählprinzipien. Fiktionale Erzählungen entwickeln einen Wirklichkeitsbezug, weil jede Erzählung in einer *„quasi-mimetischen Evokation lebensweltlicher Erfahrung“* (Nünning/Nünning 2002: 6) auf die Lebenswelt verweist, der sie entspringt. Dies gilt auch für Science Fiction, da analog zu der uns bekannten Welt Orte beschrieben werden, Protagonisten handeln und in Ereignisse verwickelt werden. Auch wenn Science Fiction-Geschichten in dieser Welt nicht vorkommen können, sind sie doch glaubwürdig, wenn Personen, Räume und Ereignisse in der fiktiven Welt sinnvoll ineinandergreifen. Wenn eine Geschichte ein Thema überzeugend schildert und die Teile in ihrer Gesamtheit zusammenpassen, ist sie glaubwürdig.

Faktuale Erzählungen sind Formen des Erzählens im Alltag, die nicht in einem engeren Sinne literarisch sind. Dementsprechend müssen sie auch nicht besonders poetisch sein. Im Gegensatz zu fiktionalen Erzählungen bezeichnen Martinez und Klein all die Formen von Erzählungen, die sich unmittelbar

auf die reale Lebenswelt beziehen, als „*Wirklichkeitserzählungen*“ (Klein/Martinez 2009: 1). Wirklichkeitserzählungen spielen in allen Bereichen sozialer Kommunikation eine Rolle, indem sie z. B. Wissen und Verhaltensweisen vermitteln (vgl. 2.2). Im Unterschied zu literarischen Erzählungen schildern sie reale Geschehnisse, die stattgefunden haben (deskriptiv), stattfinden sollten (normativ) oder stattfinden werden (voraussagend), in narrativer Form (ebd.: 4).

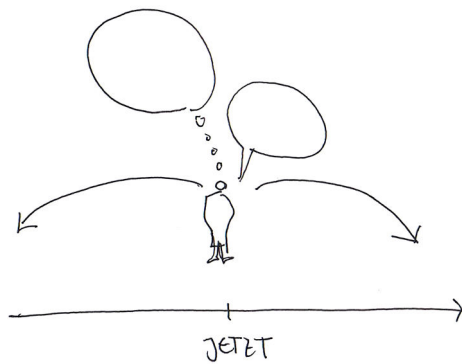
Fiktionen stellen Sachverhalte als wirklich dar, die aber so nicht geschehen sind, und gelten nicht als Lügen. Denn anders als Erzählungen, die geschehene Ereignisse darstellen und sie durch Übertreibung, Ergänzungen und Veränderungen so darstellen, dass sie falsche Tatsachen vorspiegeln, zeigen Fiktionen Handlungen nicht realer Personen, als ob sie hätten geschehen können. Der Dichter lügt nach dieser Vorstellung weniger als der Geschichtsschreiber. Beide greifen auf die gleichen narrativen Codes zurück. Da Erzählungen schlüssige Interpretation der Vergangenheit aufbauen, die sich auf die Wirklichkeit beziehen, sind sie der größeren Gefahr ausgesetzt als Lügen eingestuft zu werden, da sie immer eine Interpretationsleistung darstellen (vgl. White 1990).

In der Realität lassen sich fiktional und faktual nicht eindeutig trennen. So benutzen „*faktuale Erzählungen mit fiktionalisierenden Erzählverfahren*“ (Klein/Martinez 2009: 4) literarische Erzähltechniken, um reale Ereignisse wiederzugeben wie z. B. erlebte Rede oder die Erfindung von Gesprächssequenzen, die nicht dokumentiert sind, aber möglich zu sein scheinen. „*Faktuale Erzählungen mit fiktiven Inhalten*“ (ebd.) können als bewusste oder unbewusste Erfindung von Geschehnissen verstanden werden, die so tun, als ob sie wahr wären. „*Fiktionale Erzählungen von faktualen Inhalten*“ (ebd.) wie z. B. historische Romane erfinden die Personen innerhalb der Lebensumstände, die zu einer bestimmten Zeit geherrscht haben. Es hätte so sein können, aber die konkreten Belege zu dieser Person fehlen.

NARRATIVER MODUS DER WAHRNEHMUNG

Haben die ersten Generationen von Erzählforschern wie Gérard Genette, Roland Barthes, Vladimir Propp oder auch Eberhard Lämmert ihre Theorien über den Aufbau und die Elemente von Erzählungen aus der Analyse literarischer Texte abgeleitet, so richten neuere Untersuchungen den Blick auf transdisziplinäre und medienübergreifende Aspekte des Erzählens. Erzählen wird darin als ein kulturelles Phänomen untersucht, das untrennbar mit kulturellen Prozessen verbunden ist und diese beeinflusst (vgl. Nünning/Nünning 2002; Strohmaier 2013). Dies wird vor dem Hintergrund von Erzählen als eine Form der Wahrnehmung und Identitätsbildung diskutiert (vgl. Herman 2011; Somers 1994). Geschichten als eine Form von „*Worldmaking*“ strukturieren die menschliche Wahrnehmung von Realität – auf autobiografischer wie auf kultureller Ebene: „*...narratives are at work in processes such as identity formation, ordering experience, remembering and negotiating values, and fabricating storied versions of the world.*“ (Nünning 2011: 192)

Einen Grundstein für eine vertiefte wissenschaftliche Aufmerksamkeit auf den Zusammenhang von Erzählen und der narrativen Wahrnehmung von Geschehen legt die Heider-Simmel-Studie aus dem Jahr 1944. In dieser Untersuchung zeigen die Psychologen Fritz Heider und Marianne Simmel Studenten



Rückblick und Zukunft ist nicht gleich Fiktion und Realität. Fiktionen sind erdachte und erfundene Geschichten, die sich sowohl auf die Gegenwart als auch auf die Zukunft beziehen können.

einen kurzen Film, in dem sich drei geometrische Figuren in und um ein offenes Rechteck bewegen. Im Anschluss werden die Studenten gebeten, den Inhalt des Filmes wiederzugeben (Film der Heider-Simmel-Studie unter <https://www.youtube.com/watch?v=VTNmLt7QX8E>; Zugriff: 10.03.2016). Bis auf eine Ausnahme beschreiben alle Studierende den Film als eine Interaktion zwischen drei Personen. Viele der Studenten erzählen den Film als einen Konflikt oder Kampf zwischen zwei Männern (die Dreiecke) um eine Frau. Nur eine der Testpersonen gibt die Handlungen als Veränderung eines räumlichen Bildes wieder, in dem sich ein Dreieck von links nach rechts bewegt. Die Tatsache, dass die Bewegungen der Objekte als Handlung vor dem Hintergrund von Motivationen interpretiert wird, verweist auf die These, dass Menschen die Welt narrativ erleben und Erzählmuster zur Interpretation von Bewegung heranziehen.

Diese „*narrative Logik*“ (Boothe 2009: 72) beeinflusst Menschen in ihrem Leben. „*Narrative Kompetenz*“ (ebd.: 75) entwickelt sich zusammen mit der Erzählkompetenz in der individuellen Biografie. Das Kind wächst mit Erzählungen der Eltern auf und (er-)findet sich mit diesen Erzählungen. Narrative Kompetenz beinhaltet die Fähigkeit zur Konstruktion von Geschichten sowie zur Herstellung eines Bezugsrahmens und eine Urteilskompetenz, d.h. einschätzen zu können, ob jemand glaubwürdig ist.

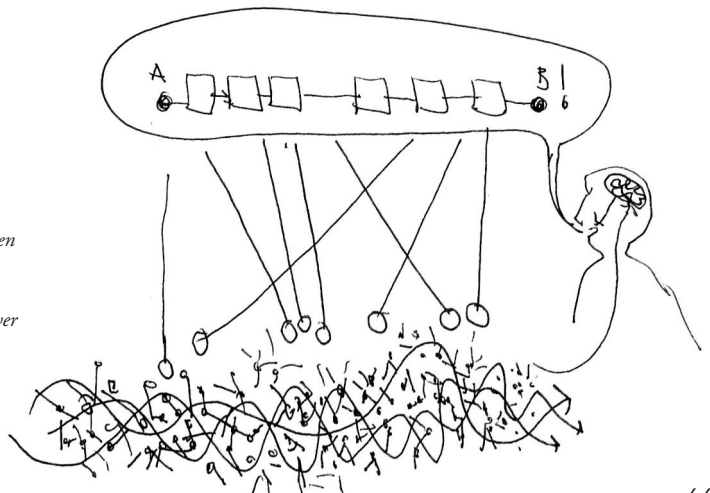
Der Psychologe Jerome Bruner arbeitet in der Veröffentlichung „*Narrative Construction of Reality*“ (1991) heraus, wie narrative Wahrnehmung und Konstruktion von Wirklichkeit zusammenhängen. Er beschreibt Erzählen als grundlegenden kognitiven Modus, mit dem Menschen Eindrücke ordnen und sich wiederum über Erzählungen mit der Welt in Beziehung setzen. „*We organize our experience and our memory of human happenings mainly in the form of narrative – stories, excuses, myths, reasons for doing and not doing and so on. Narrative is a conventional form, transmitted culturally and constrained by each individual’s level of mastery and by his conglomerate of prosthetic devices, colleagues and mentors. Unlike the constructions generated by logical and scientific procedures that can be weeded out by falsification, narrative constructions can only achieve verisimilitude.*“ (Bruner 1991: 4) Diese Vorgänge stützen sich analog zur wissenschaftlich-logischen Erkenntnisgewinnung auf Prinzipien und Verfahren, mit denen unordentliche und chaotische Wissensfelder konstruiert werden können. Darin sind Plausibilität und Glaubwürdigkeit handlungsleitend.

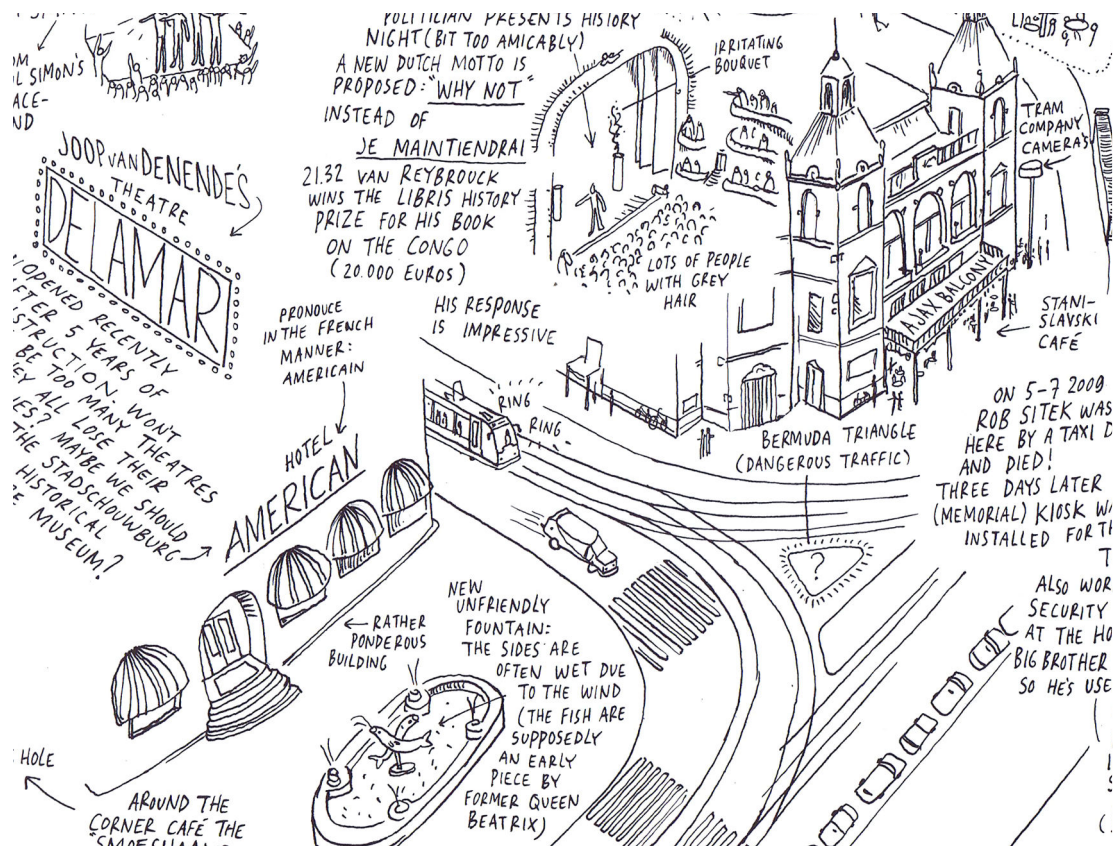
Der narrative Modus des Denkens ist untrennbar mit dem Akt des Erzählens verbunden. Wahrnehmung und Denken in narrativen Strukturen und das Erzählen als eine Form der Kommunikation beeinflussen sich darin gegenseitig. Wahrnehmung und Realitätskonstruktion stehen in wechselseitigem Zusammenhang – Menschen geben Erfahrungen als Erzählungen wieder und erleben und klassifizieren Erfahrung wiederum als Geschichten. Indem Erzählungen Erklärungsmuster anbieten, die im Erzählprozess angewendet und abgeglichen werden, wird Bedeutung von der Wirklichkeit hergestellt. Damit lässt sich nicht mehr unterscheiden, was zuerst kommt, die Erzählung oder die Erfahrung von Ereignissen als Geschichte, denn das Erleben und Interpretieren von Ereignissen wird durch vergangene Erzählungen geformt. Erzählen und die schon gehörten und erinnerten Erzählungen positionieren sich in Bezug zu bestehenden Geschichten und beeinflussen menschliches Erleben in Relation zu dem bestehenden Repertoire an Geschichten. Jede Geschichte ergänzt die innerliche Bibliothek und wirkt als Filter der Wahrnehmung. Der narrative Erkenntnisprozess ist ein Zugriff auf Realität, der Sinn in einem Verstehensprozess herstellt (ebd.: 5ff.).

Erzählen, verstanden als ein „*instrument of thought*“ (Instrument des Geistes) (ebd.:6; Übersetzung A.S.), setzt in diesem wechselseitigen Prozess zwischen Verstehen und Erkennen zehn Eigenschaften ein: Zeitlichkeit, Besonderheit, hermeneutische Kombinierbarkeit, Intention, Differenz, Genre, Kontextsensitivität und narrativer Zuwachs/Verdichtung (vgl. ebd.). Diese kennzeichnen das Produkt der Erzählung. Erzählen als ein Bezeichnungsvorgang setzt Menschen, Raum und Handlungen zueinander in Beziehung. „*Cultural products, like language and other symbolic systems, mediate thought and place their stamp on our representations of reality.*“ (ebd.: 3) Die Erfindung von Erzählungen unterstützen Sinnkonstruktion, Wahrnehmung und die Herstellung von Zusammenhängen in der Welt.

Auch für den Psychologen Sarbin erfüllen Erzählungen die Funktion, das Verhalten anderer zu verstehen und zu interpretieren. Laut Sarbin ist die Erzählung ein menschliches Grundprinzip, um Entscheidungen zu treffen: „(...) *narratory principle: that human beings think, perceive, imagine, and make moral choices according to narrative structures.*“ (Sarbin 1986: 8) Indem Erzählungen als unscharfe Modelle Erklärungsspielraum zulassen, können über Erzählungen unterschiedliche Perspektiven akzeptiert werden.

Aus der Masse an Situationen, Ereignissen, Dingen und Orten, die Geschehen ausmachen, wählen Erzähler für sie bedeutsame Elemente aus. Diese werden in der Erzählung auf Grundlage narrativer Prinzipien re-konfiguriert.

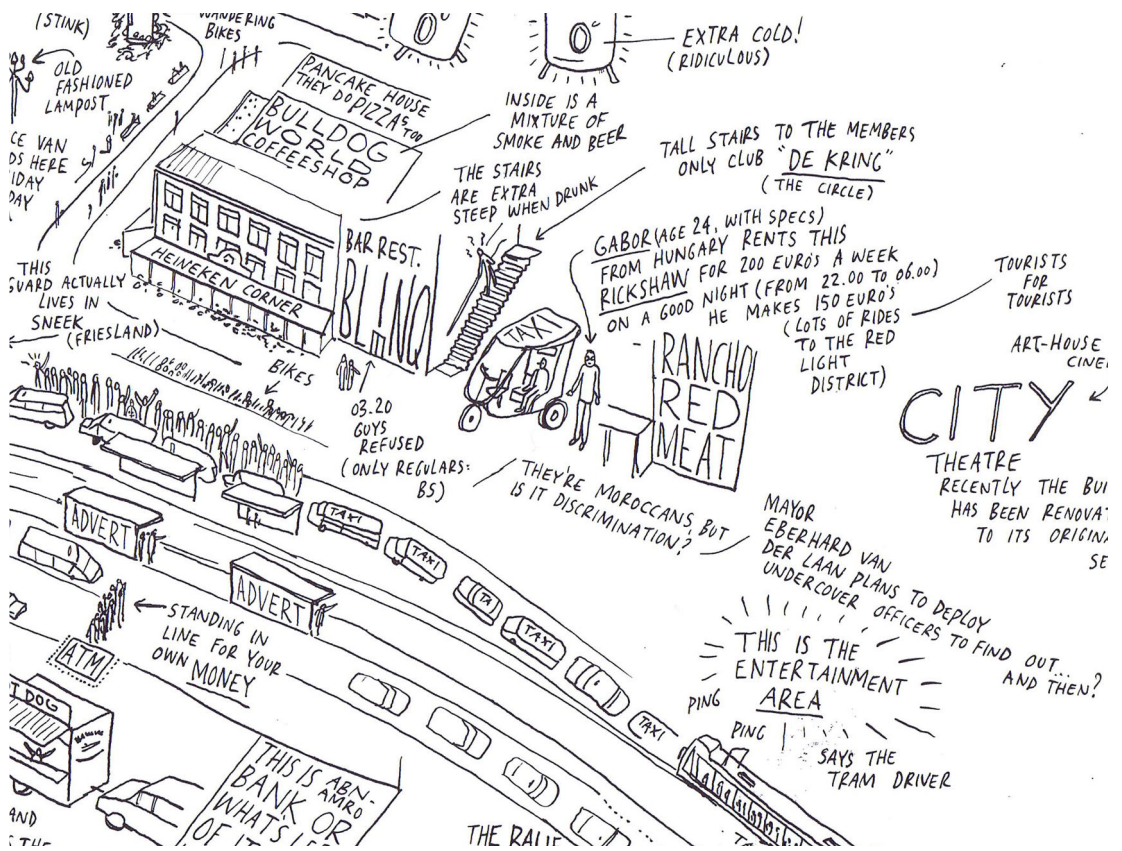




Zwei Ausschnitte der gleichen Karte zeigen die Wahrnehmung des Künstlers rund um den Leidseplein in Amsterdam.

ERFAHRUNGEN KARTOGRAFIEREN: JAN ROTHUIZEN

„I look for clues on location to describe what I feel. Like a novelist I rather show than tell. Someone recently recommended the books of Sherlock Holmes to me. I am not a great fan of crime novels, but I do love drama, it's everywhere.“ (Jan Rothuizen, Interview with Melton Prior Institute 2011) Jan Rothuizen übersetzt in seiner künstlerischen Praxis seine Erfahrungen von Raum in narrative Kartografien. Damit setzt er sich mit der Ambivalenz zwischen objektiver und subjektiver Kartografie auseinander. „Naast de kennis van een plek zijn ook de ideeën en gevoelens van de gebruikers essentieel voor de gedachtevorming over die plek. Op de gebruikelijke kaarten en plattegronden mist dit element. Die zijn vooral gemaakt om een ruimte te controleren, en laten daardoor niet echt zien wat een stad tot een stad maakt.“ [Neben dem Wissen über einen Ort sind auch Ideen und Gefühle von Nutzern essentiell als Denkanstoß über einen Ort. In den üblichen Karten und Grundrissen fehlt dieses Element. Sie sind vor allem im Hinblick darauf gemacht, einen Raum zu kontrollieren, und zeigen deswegen nicht, was eine Stadt zu einer Stadt macht. (Übersetzung A.S.)] (Rothuizen 2009: 12). Rothuizen ist der Ansicht, dass Städte als menschgemachte Räume aus mehr als den materiellen Gegebenheiten bestehen. In den Karten bildet Rothuizen eine dieser subjektiven Perspektiven von Landschaften und urbanen Räumen ab, die in den objektivierenden Kartendarstellungen nicht vorkommt. Auf diese Weise bringt er die vielen kleinen Geschichten



hervor, die im Alltag unsichtbar bleiben. Seine Wahrnehmung steht exemplarisch für die Vielzahl der individuellen Realitäten, die sich in urbanen Landschaften überlagern. Die Karten finden eine Sprache für die Lesart von Räumen als ein Netzwerk an Geschichten, das entsteht, wenn Menschen längere Zeit an einem Ort wohnen und leben.

Jan Rothuizen liefert in Karten oder Videoblogs Beschreibungen von Wegen, Orten und Stadtteilen, die seine eigenen Stimmungen, Erfahrungen und Erinnerungen verarbeiten. Die Zeichnungen aus „De softe Atlas van Amsterdam. Hand drawn perspectives from daily life“ (2012) geben die Wahrnehmungsperspektive des Künstlers auf die Stadt Amsterdam wieder. Die Karten entstehen aus der Raumpraxis der Künstler heraus: Er bewegt sich in ihr und setzt diese Erfahrungen zeichnerisch um. Über den Vorgang des Kartierens seiner Alltagserfahrungen und Geschichten gibt Rothuizen dem sonst unsichtbaren Netz an Alltagsaktivitäten und Geschichten einen Ausdruck. Im Gegensatz zu Stadtplänen, die eine vermeintlich objektive Sicht auf den Raum geben und eine Orientierungsfunktion haben, bieten die Karten des Künstlers Jan Rothuizen eine biografische Lesart der Stadt. Seine Stadtgrundrisse vollziehen nach, wie Menschen Stadt in ihrer Alltagswahrnehmung erfahren.

GESCHICHTEN KREIEREN: STORYBOARDS IM FILM

Ein Storyboard beantwortet die Fragen nach dem „Was“, „Weshalb“, „Wer“, „Wann“ und „Wo“ in der Vorproduktion eines Filmes. Die Umsetzung des Films wird über das Storyboard simuliert. Die Technik des Storyboardings ist in der Filmproduktion eine Methode, mit der komplexe filmische Erzählungen im Detail geplant werden können. Illustratoren setzen das Drehbuch in Skizzen mit Texten um, die in der geplanten Reihenfolge an die Wand geheftet werden. In der flexiblen Kombination aus Bild, Grafik und Text werden Figuren entwickelt, Situationen und Atmosphären festgelegt. Der Verlauf der Geschichte kann beim Storyboarding verändert oder Bilder ausgetauscht werden. Schlüsselbilder zeigen die wichtigsten Momente eines Films und stellen sie detailliert dar. Außerdem unterstützt die Simulation des Films Entscheidungsprozesse und ermöglicht die Kommunikation zwischen unterschiedlichen Teammitgliedern. *„Story building is a long collaborative process during which story versions are told, improved, polished, attended to, and distilled to their essence until it finally gets to the screen.“* (Ausstellungstext: PIXAR, Hamburg)

Die Geschichte des Films wird im Prozess des Storyboardings in anschauliche Bilder und detaillierte Einstellungen übersetzt. Das Storyboard organisiert damit die Zusammenarbeit und Kooperation einer Vielzahl von Mitarbeitern der großen Teams an Technikern, Vorproduktion, Bühnenbildnern, Kameraleuten etc. Mit einem Storyboard werden logistische Fragen im Vorfeld geklärt und somit teure Veränderungen während des Drehens vermieden. Ästhetische Fragen zum Film können geklärt und Alternativen der visuellen Umsetzung einer Geschichte ausprobiert werden.

Das Storyboard übersetzt das Drehbuch in Bildsprache, in die kontinuierliche Darstellung einer Handlungsabfolge. *„Die Worte des Drehbuchs mögen poetisch sein, aber das Storyboard ist eine konkrete Realisierung dieser Poesie in Raum und Zeit.“* (Begleiter 2003: 15) Das Storyboard zeigt den konkreten Raum, in dem die Geschichte spielt. Dieser ist natürlich schon im Drehbuch beschrieben, aber hier werden nun über die Gestaltung und die Bilder, die entstehen, konkret antizipiert. Visuelle Entscheidungen können getroffen werden. Das Storyboard besteht üblicherweise aus einer Abfolge von Bildern (meist einer Zeichnung), ergänzt durch Einstellungslisten in Textform und Grafiken als Schemazeichnung vom Set mit Kamerapositionen und Figurenarrangements (vgl. ebd.). Über diese drei Sprachen kann sich über die Umsetzung und die notwendigen Vorbereitungen als Setlisten, Beleuchtung, Personen, usw. verständigt werden.

Storyboards dienen dazu, Figuren, die Storyworld und eine überzeugende Geschichte zu entwickeln. Da das Storyboard den Film in seiner Abfolge über die Bilder auffächert, bildet es den Rhythmus des Films nach. Der visuelle Entwicklungsprozess im Storyboard ermöglicht es, eine Fülle an Informationen darzustellen, ohne die Entwicklung der Geschichte einzuschränken. Am Prozess Beteiligte können Ideen in den Entwicklungsprozess einbringen. Storyboarding ist eine Methode, eine Geschichte in ihrem dramaturgischen Verlauf zu visualisieren und unterstützt so die Koordination der Umsetzung und Entwicklung des Plots zu einer spannenden und überzeugenden Geschichte im Vorfeld des Drehs.

ZUSAMMENFASSUNG UND BEZUG ZUM ENTWERFEN URBANER LANDSCHAFTEN

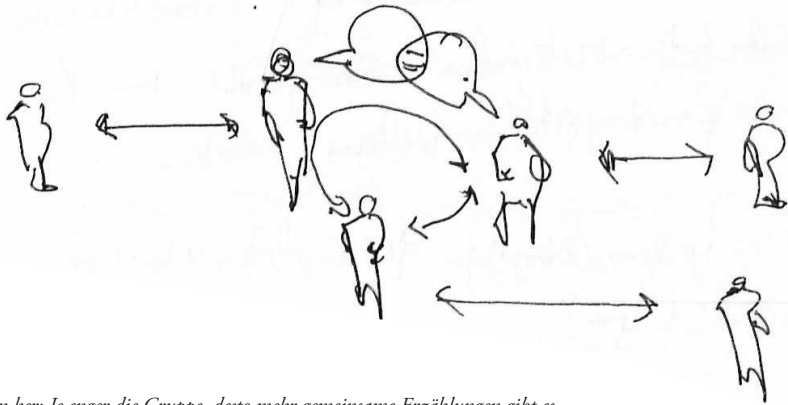
ERZÄHLUNGEN ALS WIRKLICHKEITSMODELLE ZWISCHEN FIKTION UND REALITÄT: ZUHÖREN. ERKENNEN. INTERPRETIEREN. ORDNEN. DARSTELLEN.

Geschichten und Erzählen beschränken sich nicht auf literarische Werke, sondern sind eine grundlegende menschliche Kulturpraxis, um Geschehensprozesse zu ordnen. Geschichten als eine gedankliche Nachahmung von Geschehen unterstützen das Verstehen und die Interpretation von komplexen Vorgängen. Erzählungen als Darstellungen von Erfahrung sind perspektivische Rekonstruktionen von Handlung, die zeitlich und inhaltlich strukturieren. Der materielle Raum ist als Schauplatz immer Teil von Geschichten. Geschichten können als eine Darstellungsstrategie aufgefasst werden, die Raum in seinen vielschichtigen Dimensionen begreift. Fiktionen erschaffen imaginäre Welten, Wirklichkeitserzählungen geben reale Erlebnisse von Menschen wieder. Damit können Erzählungen Vergangenheit rekonstruieren, Gegenwart reflektieren oder Zukunft entwerfen.

Um eine Erzählung zu produzieren, werden Ereignisse ausgewählt, Fäden verbunden und in eine sinnvolle Ordnung gebracht. Selektieren, Ordnen und implizites Wissen Einbinden charakterisieren Entwurfsprozesse gleichermaßen. Da Geschichten bestehende Situationen interpretieren, liefern sie immer eine perspektivische Darstellung von Geschehen. Erzählen verstanden als entwerferische Tätigkeit konstruiert unter Einbindung von implizitem Erfahrungswissen Modelle von Wirklichkeitserfahrung. Somit lassen sie sich als Darstellungsformen von Raum in einem Verständnis von Raumgeschehen (vgl. Seggern 2009a) verstehen.

Menschen verstehen die Welt auf narrative Weise und greifen auf Erzählungen zurück, um Erlebnisse zu interpretieren. Der narrative Modus des Denkens ist ein tief verankertes Instrument des Geistes, um Realität wahrzunehmen. Erzählen ist eine Strategie, um mit Komplexität von Geschehen umzugehen. Geschichten bieten dafür zeitlich-kausale Ordnungssystematiken an, um Komplexität zu reduzieren und Sinneinheiten herzustellen. Sie sind demzufolge ein Instrument, das sowohl zur Interpretation als auch zur Konstruktion von Handlung und Zeiterfahrung herangezogen werden kann.

Parallel zu diesen internen Ordnungsschemata verweben sich Geschichten auf einem größeren Maßstab und wirken zwischen Menschen. Dieser kulturellen Dimension von Erzählen wird im folgenden Abschnitt weiter nachgegangen.



Erzählungen stellen Beziehungen her: Je enger die Gruppe, desto mehr gemeinsame Erzählungen gibt es.

2.2 ERZÄHLPROZESSE

Der erste Teil hat Erzählen als eine Form der Darstellung und Instrument zur Wahrnehmung herausgearbeitet. Erzählungen als Wirklichkeitsmodelle übernehmen eine Vielzahl von Funktionen in gesellschaftlichen Kontexten. Dieser Teil erweitert den Blick auf die Rolle, die Erzählen und Erzählungen in kommunikativen Prozessen spielen. Erzählen als performative Praktik beeinflusst Gemeinschaft und Kooperation, da diese Beziehungen herstellen. Geschichten und Erzählungen z. B. als Mikroerzählungen im Alltag, als literarische Erzählungen oder als Kommunikation über Erfahrungen stellen gemeinsame Bedeutungszusammenhänge her.

IT TAKES TWO

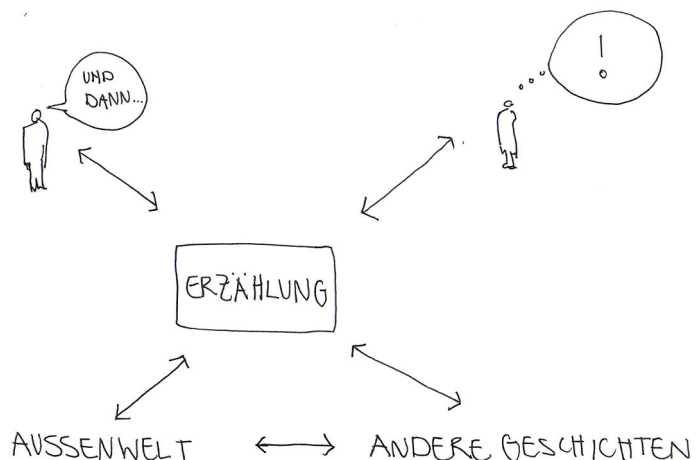
Erzählen in kollaborativen Prozessen geht über eine narrative Form der Wahrnehmung hinaus und wirkt als kommunikatives Handeln innerhalb eines bestehenden Systems aus Menschen und Räumen. „*Story making is frequently a collaborative activity.*“ (Hawpe/Robinson 1986: 114) In der kleinsten Form entsteht diese Beziehung zwischen zwei Menschen, Erzähler und Rezipient, die eine Erzählung teilen. Geschichten sind dann eine „*Keimzelle von Gemeinschaft*“ (Fahrenwald 2005: 96). Die Geschichte ist in diesem Beziehungsgefüge eine eigene Größe, die auf der Ebene der Narration zwischen Erzähler, Kontext und Rezipient agiert (vgl. Genette 1998: 16).

Erzählen als kommunikatives Handeln vermittelt Inhalte über wechselseitige Bezeichnungs- und Interpretationsvorgänge zwischen mindestens zwei Personen unter Einsatz von Sprache oder anderen Kommunikationsmitteln. Merten beschreibt Kommunikation als Interaktion, die er anhand von sechs Kriterien präzisiert. Erstens braucht es „*Reziprozität*“, die sich aus der wechselseitigen Verbindung von mindestens zwei Parteien ergibt. Weitergedacht kann eine Vielzahl an kommunikativen Situationen entstehen. Kommunikation beinhaltet zweitens „*Intentionalität*“ als Fähigkeit auf Dinge – Gegenstände, Menschen, Eigenschaften und Objekte – einzugehen und sie miteinander in Beziehung zu setzen. Im Fall des Erzählens findet dies immer mit Bezug zu konkreten Situationen statt, die im Erzählen

benannt und eingeordnet werden. Der dritte Punkt der „Anwesenheit“ beschränkt sich nicht alleine auf ein physisches Vor-Ort-Sein, sondern kann als eine Erreichbarkeit der Beteiligten durch das kommunikative Handeln verstanden werden. Beispielsweise entsteht auch in Romanen eine Erzählsituation zwischen Autor und Leser, die allerdings zerdehnt ist. Körpersprache, Kleidung, Bilder vermitteln in Kommunikationsprozessen: „Sprachlichkeit“ bezieht sich viertens auf die Medien der Verständigung, die nicht nur in der Sprache liegen. Da jede Kommunikation etwas bewirken möchte, beschreibt die „Wirkung“ fünftens die strategische, zielgerichtete Dimension von Interaktion. Der letzte Punkt der „Reflexivität“ erkennt die eigene Rolle in einer kommunikativen Situation an (vgl. Merten 1977 nach Rau 2013: 30ff.).

Erzählungen binden sich in konkrete Situationen ein, in denen der Zusammenhang von Ort, Rezipient und Aussage die Form und den Inhalt einer Erzählung mitbestimmen. Der Autor ist dafür verantwortlich, was er schreibt, er kann aber nicht steuern, was und wie der Rezipient dies aufnimmt. Gleichzeitig bekommt der Rezipient eine gestaltende Rolle im Kommunikationsprozess, da er bestimmt, wie er eine Geschichte aufnimmt. Zuhören ist in diesem Verständnis keine passive Tätigkeit, denn Erzählen findet nicht im luftleeren Raum statt, sondern Erzähler und Rezipienten knüpfen mit ihrem Hintergrundwissen, ihrem eigenen System an eine Geschichte an. Nicht die Erzählung legt den Inhalt fest, sondern der Rezipient gestaltet die Erzählung vor seinem Hintergrund mit.

Erzählen als kommunikatives Handeln bindet sich als eine Form der Interaktion in räumliche und soziale Bezugssysteme von Erzähler und Rezipient ein. „Die Alltagswelt breitet sich vor uns aus als Wirklichkeit, die von Menschen begriffen und gedeutet wird und ihnen subjektiv sinnhaft erscheint.“ (Berger/Luckmann 1987: 21) Neue Wissensbausteine werden mit dem individuellen Erfahrungsschatz abgeglichen. Beim Lesen eines Textes z. B. nimmt nicht jeder Leser den gleichen Inhalt auf, sondern verbindet

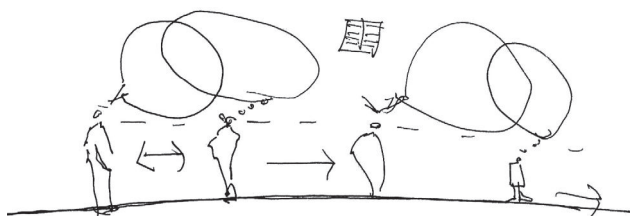
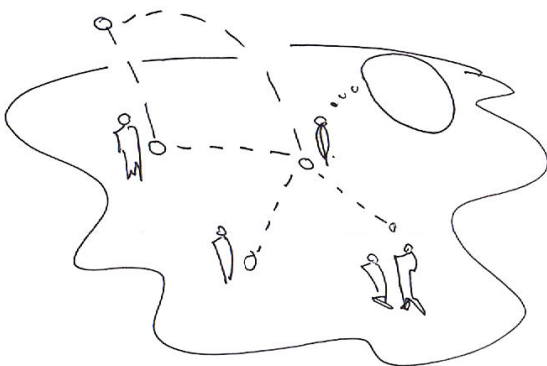


Der Erzähler bezieht sich mit der Erzählung auf die Realität/Aussenwelt/andere Erzählungen. Er gibt darin seine Sicht und Erfahrungen wieder. Der Rezipient interpretiert diese auf Basis seines Erfahrungshorizonts. Die Geschichte ist Mittler im gemeinsamen Verstehensprozess (nach Koschorke 2012: 88).

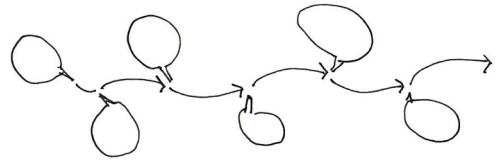
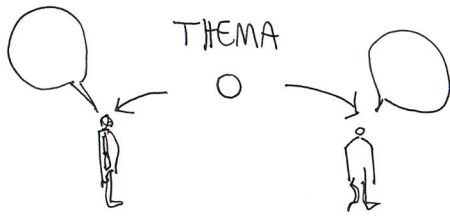
das Neue mit dem eigenen Erfahrungshorizont. Verstehen entsteht in einem dynamischen Prozess, in dem der Einzelne seine Wahrnehmung mit der Umwelt abgleicht. Damit entsteht bei jeder Person eine eigene Interpretation auf Basis des individuellen Wissenshintergrunds (vgl. Bruner 1991).

Im Erzählen tauschen sich Menschen aus – über ihre Erfahrungen, ihre Erlebnisse, es ist eine „*sprachlich elaborierte Form sozialen Verhandeln*“ (Koschorke 2013:3 50). Erzählen ist eine gemeinschaftliche Handlung, an der Erzähler und Rezipient bzw. Zuhörer teilhaben. Beide partizipieren an der Erzählung, die damit eine gemeinsame Erfahrungswelt herstellt. Über die Sprache lässt sich intersubjektive Wahrnehmung herstellen, weil Sprache gemeinsame „*Sinnzonen*“ (Berger/Luckmann 1987:42) entwickelt, mit denen die Alltagswelt benannt und somit begriffen werden kann. Im Erzählen entstehen „*die Herstellung und Erhaltung einer für Erzähler und Zuhörer gemeinsamen Welt*“ (Ehlich 1980: 395). In diesem Verständnis verweisen Erzählungen auf Gegenstände und Sachverhalte, da sie Zusammenhang mit dem Kontext herstellen. Die Erzählung übernimmt in diesem Prozess die Mittlerfunktion zwischen Sender, Empfänger und Gegenstand.

Eine Erweiterung der Rolle des Zuhörers im Sinne eines gemeinsamen Erzählverfahrens besteht in der Bereitschaft des Zuhörers, die Erzählung mit zu konstruieren. Die narrativ-basierte Medizin, entwickelt Anfang des letzten Jahrhunderts durch Thure von Uexküll, ergänzt die evidenz-basierte Medizin mit einem Ansatz, der biologische, psychische und soziale Faktoren narrativ diagnostiziert. Der Arzt als aktiver Zuhörer braucht die Fähigkeit Patientengeschichten hervorzuholen. Er übernimmt Verantwortung als „*Ko-Konstrukteur*“ (Boothe 2009:71). In psychologischen Therapien hilft es, Geschichten als



Im Erzählen entstehen Verbindungen.



Im Gespräch über ein Thema entstehen Assoziationen und neue Ideen dadurch, dass die Gesprächsteilnehmer die Ideen des anderen aufgreifen und weiterführen.

„Was wäre, wenn“ Beispiele zu geben, um die eigene Erfahrung neu zu interpretieren. Der Therapeut wird zum Kollaborateur, indem er bei der Formulierung der inneren Bilder unterstützt. „*Ko-Formulieren*“ nennt Boothe die Bereitschaft des Zuhörers, den Erzählenden zu unterstützen. Im Gespräch ergänzen sich Erzähler und Zuhörer in ihren Rollen (ebd.).

Geschichten sind ein „*Imaginationsraum*“ (Koschorke 2013:102), in dem sich auch gegensätzliche Vorstellungen von Menschen treffen können. Als kommunikatives Objekt bietet die Erzählung dem Rezipienten flexible Anknüpfungspunkte, mit denen er die Geschichte mit der eigenen Erfahrung verbinden kann. Somit wirken Rezipienten durch ihre Interpretationsarbeit an der Gestaltung einer Geschichte mit. In der Folge kann der Rezipient zum Erzähler der Geschichte werden, die nun auch seine eigene ist. Erzählungen sind neben ihrer inneren Dynamik als ein Artefakt im Erzählprozess wandelbar. Auch wenn die eigene Interpretation ihren Stempel auf die Erzählung drückt, bleibt der Kern der Geschichte erhalten.

GESCHICHTEN WIRKEN IM KONTEXT

Erzählungen sind keine isolierten Texte oder Worte, sondern wirken als erfundene und reale Geschichten in dem Kontext, in dem sie erzählt werden. Arthur W. Frank eröffnet mit der Socio-Narratology eine Perspektive auf Geschichten, die ihre Wirkungsweisen auf Menschen hervorhebt. Zuhörer selektieren die für die eigene Biografie relevanten Bedeutungen und formen daraus einen eigenen Sinn. Geschichten üben über eine rein unterhaltende Funktion hinaus Einfluss aus. „*Stories are made of air but leave their mark.*“ (Frank 2010:43) Sie beeinflussen dann als dynamische Akteure die sozialen Kontexte, in denen sie erzählt werden. Insofern wirken sie sich auf das individuelle Erkennen auch in sozialen Zusammenhängen und Gruppen aus. Jede Geschichte steht dabei in Bezug zu übergeordneten Narrativen und den lokalen bzw. persönlichen Geschichten, mit denen man aufwächst.

Als „*material semiotic companions*“ (ebd.) wirken Geschichten dann in den Kontexten, in denen sie erzählt werden, und entwickeln die Bedeutungszusammenhänge mit der materiellen Welt. Narrative

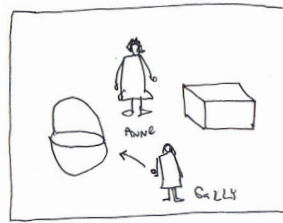
Fragmente oder auch längere Erzählungen sind Mittler in Kommunikationsprozessen, die ein gemeinsames Verständnis von Werten und Sichtweisen einer Situation herstellen. Zusätzlich besteht die Chance zur Weiterentwicklung, da in der Zone des Nicht-Verstehens, der Differenz neue Gedankengänge angestoßen werden können.

In einem kontinuierlichen Prozess stellt Erzählen gemeinsame Wissenshintergründe und Bedeutung her. *„Das notwendige Vehikel der Wirklichkeitserhaltung ist die Unterhaltung. Das Alltagsleben der Menschen ist wie das Rattern einer Konversationsmaschine, die ihm unentwegt seine subjektive Wirklichkeit garantiert, modifiziert und rekonstruiert. (...) Entscheidend ist jedoch, dass der größere Teil der Wirklichkeits-, Unterhaltung‘ implizit, nicht explizit, im Gespräch, stattfindet.“* (Berger/Luckmann 1987:163ff.) Eine kontinuierliche Kommunikation setzt Sinnzonen zueinander in Beziehung. In einem Prozess der fortlaufenden Kommunikation gleichen sich Sichtweisen, Bilder und Meinungen an. Im Austausch wird eine gemeinsame Wirklichkeitswelt konstruiert und erhalten. *„I consider narrative as a tool of manipulation as well as knowledge production and establishing contact. Story-telling is not the transmission of content by a sender to a receiver, but an interaction, a kind of implicit ‚discussion‘.“* (Bal 2013:289) Neben dem Informationsaustausch stärkt die Interaktion, die im Kommunikationsvorgang stattfindet, das Beziehungsgefüge.

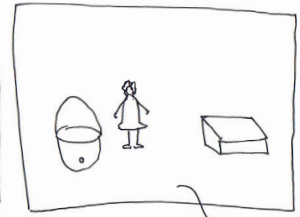
VERBALE BEZIEHUNGSPFLEGE

Der Anthropologe Robin Dunbar begründet Erzählen als Austausch von Erfahrungen als ein „verbales Grooming“, mit dem Menschen ihre zwischenmenschlichen Beziehungen pflegen (vgl. Dunbar 1998). Er vertritt die These, dass Erzählen Bindung zwischen Gesprächspartnern und darüber Vertrauen herstellt und letztendlich kooperatives Handeln in der Gruppe beeinflusst, da Vertrauen die Basis für kooperatives Handeln ist. Erzählen hilft demzufolge das Zusammenleben in größeren Gruppen zu organisieren.

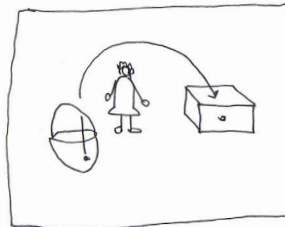
Er leitet dies aus Beobachtungen der sozialen Gemeinschaften von Affen, dem Zusammenhang von Hirn- zu Körpergröße und der durchschnittlichen Zeit, die Menschen mit „Social Grooming“ – also „Sozialpflege“ – verbringen, ab. Klein- und Menschenaffen entwickeln Gemeinschaften, indem sie sich kraulen. Neben einem sauberen Fell pflegen sie so freundschaftliche Bindungen mit einer kleineren Anzahl an anderen Affen. Auf diese können sie sich in gefährlichen Situationen verlassen. In der Entwicklungsgeschichte des Menschen wuchsen die Gruppengrößen (als Anpassungsmechanismus auf Verfolgung) auf eine Zahl an, die zu viel Zeit beansprucht hätte, um die sozialen Beziehungen alleine über Körperkontakte zu pflegen (dieser Wert liegt bei ca. 20 % der Tageszeit). Da sich über Sprache dreimal so viele Kontakte in der gleichen Zeit pflegen lassen, ersetzt das verbale Grooming in Form von Geschichten das physische Grooming. Da Erzählen Vertrauen herstellt, ist es im Zusammenhang mit kooperativem Handeln unabdingbar. Jeder Mensch entwickelt ein Beziehungsgeflecht mit einer Anzahl von ca. 150 Personen, das er über Erzählen lebendig hält. Die Entwicklung von Sprache und Erzählen als Austausch von Erfahrungswissen macht es nach dieser Theorie möglich, größere Gruppen zusammenzuhalten und zu organisieren (vgl. ebd.).



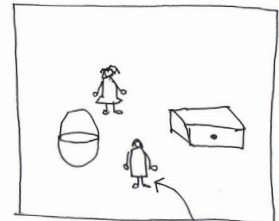
Sally legt ihre Murmel in den Korb.



Sally verlässt den Raum.



Anne legt die Murmel in die Kiste.



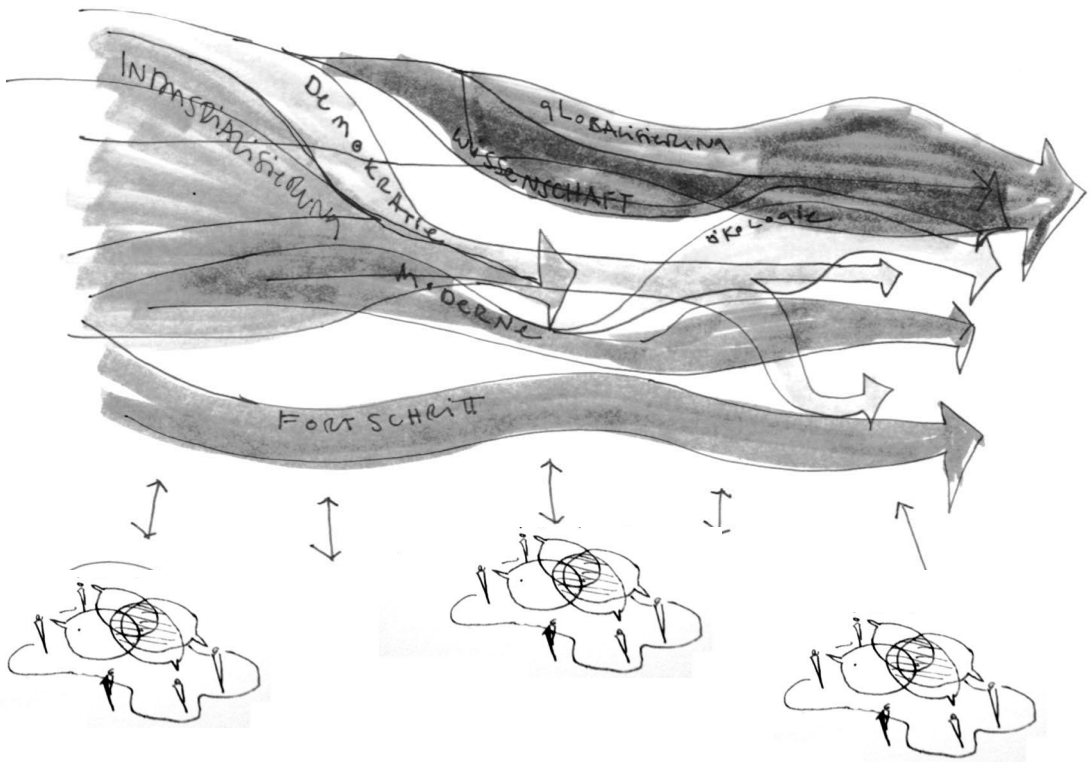
Sally kommt wieder. Wo sucht sie nach der Murmel?

In einer Studie wurde Kindern eine Handlung in einem Raum verkörpert durch die Puppen Sally und Anne gezeigt. Sally legt eine Murmel in einen Korb und verlässt dann den Raum. Anne legt dann die Murmel in die Kiste im Raum. Sally kommt wieder zurück in den Raum. Auf die Frage, wo Sally die Murmel versteckt hat, antworten dreijährige Kinder, dass die Murmel in der Kiste liegt. Ab einem Alter von vier bis fünf Jahren verändern sich die Antworten. Die älteren Kinder antworten nun, dass Sally im Korb nach der Murmel suchen wird. Sie können ab diesem Alter die Perspektive einer anderen Person nachvollziehen. Dieses Vermögen haben die jüngeren Kinder noch nicht, sondern sie denken, dass ihre eigene Wahrnehmung für alle anderen gilt. Diese Kompetenz zur Metarepräsentation wird als „theory of mind“ bezeichnet (vgl. Boyd 2010: 145f).

Erzählungen helfen dabei, Handlungen anderer, d. h. die soziale Umwelt, zu verstehen und darin im Sinne der Regeln der Gruppe zu handeln. Geschichten sind als Modelle der Wirklichkeit „Metarepräsentationen“, mit denen das Erleben anderer Personen nachvollzogen werden kann. Nur Menschen besitzen die als „theory of mind“ bezeichnete Kompetenz Handlungen und Intentionen anderer Menschen nachzuvollziehen (vgl. Grafik). Menschen können darüber verstehen, was hätte sein können, womit auch die Fähigkeit zu täuschen verbunden ist.

LERNEN ÜBER ERFAHRUNGSGESCHICHTEN

Über die Erzählung kann auf das Wissen anderer Menschen zurückgegriffen werden: „Wenn die Löwen in Afrika ihre eigenen Geschichten-Erzähler hätten, wäre nicht immer der Jäger der Sieger.“ (afrikanisches Sprichwort) Menschen erlangen ihr Wissen nicht nur in der unmittelbaren Erfahrung, sondern erkennen und lernen durch die Geschichten, die sie von anderen Menschen hören (vgl. Ingold 2011: 161). Erzählungen ermöglichen es, am Erfahrungsschatz anderer zu partizipieren. Darüber können Handlungsspielräume imaginär ausgelotet werden, was wiederum Risiken (und auch Zeit) spart, da man



Lokale Erzählgemeinschaften binden sich in übergeordnete Narrative ein, die Selbstverständnisse und Haltungen ausdrücken.

nicht alles am eigenen Leib erfahren muss. Sprache ermöglicht es, auf das Wissen vorheriger Generationen zurückzugreifen (vgl. Dunbar 1998: 137). Die Erfahrungsgeschichten erschließen neue Möglichkeiten und eröffnen Perspektiven und Handlungsspielräume für die Zukunft. Somit gilt: „*Knowledge involves listening.*“ (Mankell 2011) Die „Theory of mind“ (vgl. vorherige Seite) beschreibt die menschliche Fähigkeit sich in andere Gedanken- und Gefühlswelten hineinzuversetzen. Daraus erwächst einerseits eine Bedeutungsvielfalt aus den Geschichten der anderen, andererseits beinhaltet sie die Gefahr des Missverstehens, da Geschichten mehrdeutig sind (vgl. Vohle 2005).

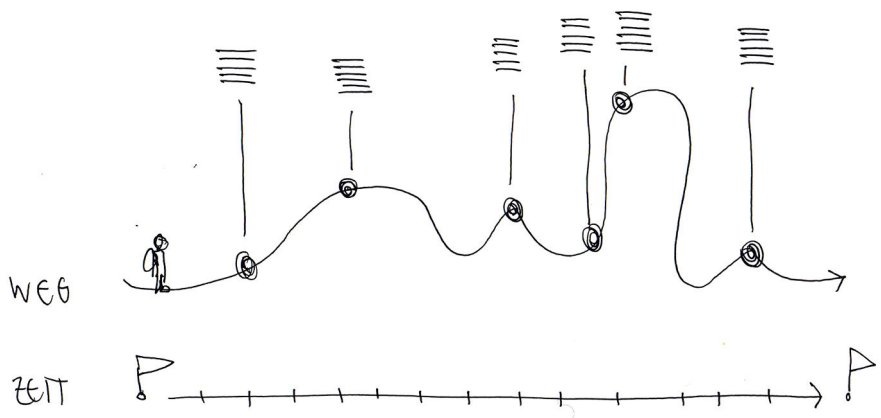
SICHTWEISEN UND SELBSTVERSTÄNDNIS/GEMEINSAME GESCHICHTEN

Auf den ersten Blick scheint eine Erzählung Geschehenes lediglich zu reproduzieren, aber in einem „*aktivistischen Verständnis von Bezeichnungsvorgängen*“ (Koschorke 2012: 22) entwirft sie ein Weltverständnis und Sichtweisen und somit auch immer Bilder von Wirklichkeiten. „*In Gestalt von Narrativen kann sich ursprünglich frei Erfundenes im kollektiven Bewusstsein sedimentieren und zu einer harten sozialen Tatsache werden (...)*.“ (ebd.: 22) Aus vielen ähnlichen Versionen von Erzählungen entsteht eine gemeinsame Sichtweise, die das Selbstverständnis der Erzählgemeinschaft widerspiegelt. Eine gemeinsame Kultur baut auf vielen Erzählungen auf, die sich in der Summe zu einer gemeinsamen Geschichte verdichten. Die Überlagerung vieler Geschichten spiegelt ein gemeinsames Narrativ. Diese Metanarrationen wirken auf die Weltorientierung und das Selbstverständnis von Akteuren ein.

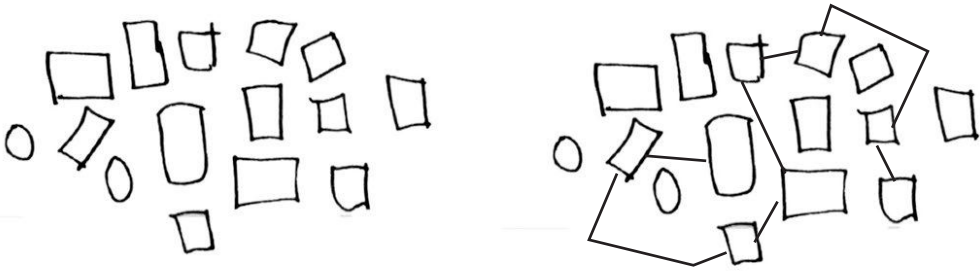
„(...) the power of the story does not depend on its connection to the world outside the story but on its openness for negotiating meaning.“ (Czarniawska 2004:9) Die Erzählung bietet Raum für Austausch und Verhandlung. Über gemeinsame Geschichten entstehen Verbindungen zwischen Menschen, die in Erzählprozessen in größerem Maßstab Zugehörigkeit und ein Wir-Gefühl entstehen lassen (vgl. Koschorke 2012: 301ff.). Erzählen bildet im Erzählprozess Netzwerke und Identitäten aus, die sich z. B. in einem gemeinsamen regionalen Selbstverständnis ausdrücken. Diese Erzählungen entwerfen ein Bild einer Region, das Wünsche, Heimatgefühle und Zugehörigkeit auslöst. Diese basieren auf gemeinsamen Narrativen, mit denen sich auch gegenüber anderen abgegrenzt wird. Individuelle Geschichten verbinden sich mit solchen übergeordneten, kollektiven Narrativen (vgl. Somers 1994; Frank 2010: 60ff.). Sie entwickeln sich biografisch, da man in eine Kultur aus Geschichten als regionale Identität, als Firmenmythos, als Familiengeschichte oder als nationale Identität hineinwächst. Wenngleich die großen Erzählungen über Landschaft als gemeinsame Kultur Identifikationspotential bieten, entsprechen sie nicht immer den konkreten räumlichen Bildern.

ERZÄHLEN ENTWICKELT ZUSAMMENHÄNGE

Auch wenn in der heutigen Welt Bezüge weiträumiger geworden sind, in regionalem oder globalem Maßstab stattfinden, so ändert dies nichts an der Tatsache, dass Erleben immer an konkrete lokale Raumerfahrung gekoppelt ist. Geschichten können als Bindemittel von Menschen mit Orten betrachtet werden. In Geschichten verbinden sich Erinnerungen an Vergangenes sowie Vorstellungen mit augenblicklicher Handlung, die wiederum an Orten stattfindet. *„Every such binding is a place or topic. It is this binding that knowledge is generated.“* (Ingold 2011: 160) Dieser Raum verbindet sich aus der individuellen Perspektive und im Gegensatz zur objektiven Geografie aus Beziehungen, Werten, Ereignissen und Erinnerungen. Geschichten stellen Beziehungen zum Raum in der Zeit her und machen ihn so lebendig (vgl. ebd.: 141ff.).



In einer Geschichte werden Zeit und Ort miteinander verknüpft. Dabei spielt die Bewegung eine wichtige Rolle. Geschichten stellen die Verbindung zum Raum her und erschließen ihn als erlebten Ort.

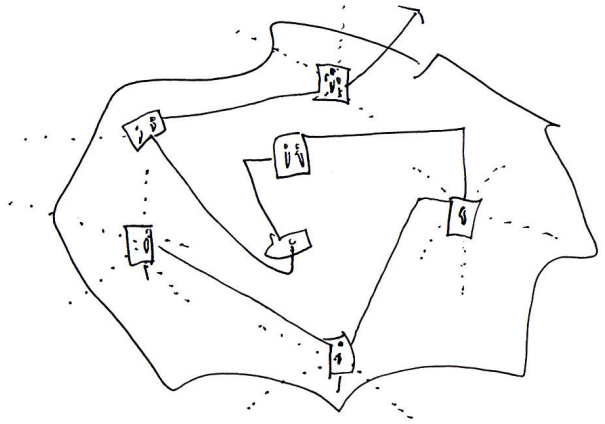


In der Bewegung der Geschichte verbinden sich unzusammenhängende Elemente zu einem Ganzen. Dies erzeugt Orientierung und verwebt Erfahrung mit dem Raum.

„A fact simply exists. But for inhabitants, things do not so much exist as occur. Lying at the confluence of actions and responses, they are identified not by their intrinsic attributes but by the memories they call up. Thus things are not classified like facts, or tabulated like data, but narrated like stories. And every place, as a gathering of things, is a knot of stories.“ (ebd.: 154) Der Gedankengang von Ingold entwickelt Erzählen als eine performative Handlung, in der Geschichten aus dem lokalen und kulturellen Bezugsrahmen heraus Bedeutungszusammenhänge produzieren. Ingold argumentiert, dass Wissen aus dem Zusammenhang von Menschen und Orten entsteht und Geschichten diese Beziehungen aktivieren. Menschen wachsen in dieses „*meshwork*“ hinein (ebd.: 174). Ein solches vernetztes, dynamisches Wissen entsteht vor Ort entlang an kulturellen Praktiken, Menschen und lokalen Besonderheiten. Orte sind Knoten von Geschichten, in denen sich die Erfahrung mit dem Raum verwebt. Es wächst und verändert sich dynamisch. Bewegung ist der Schlüssel, über den in der Auseinandersetzung einer Person mit ihrer Umwelt praktisches Wissen und Orientierung hergestellt werden. Wissen wird in diesem Sinne beiläufig – „*alongly*“ – erworben und weitergegeben (vgl. ebd.: 154). Kulturelle Praktiken, Vorerfahrung und Raum bestimmen die lokalspezifischen Wissenskulturen mit.

OFFENES NETZWERK

Geschichten bilden ein Netz an untereinander verbundenen Geschichten, die sich verweben, ineinandergreifen. Jede Geschichte verweist auf andere Geschichten. Dies lässt sich daran erkennen, dass sich z. B. eine Nebenfigur zur Hauptfigur machen lässt und darüber die gleiche Situation eine neue Interpretation bekommt. „(...) *unlike our western natural history, this knowledge comprises an unfolding tapestry of interrelated stories rather than an all-embracing classification.*“ (ebd.: 173) Aus allen Stellen einer Geschichte können sich neue Geschichten entwickeln – die Nebenfiguren haben wieder eigene Geschichten, die in einer anderen Erzählung hervorgeholt werden können. Jede Figur wirft eigene



Wissensfelder sind nicht logisch oder inhaltsorientiert organisiert, sondern bilden sich in lokalen Kontexten, eingebettet in ein soziales Netzwerk von Freunden, Familie, Kollegen, Mentoren, auf die wir und stützen, aus (vgl. Bruner 1992). „Verteilte Intelligenz“ bezeichnet die Tatsache, dass Menschen Wissen auf Notizen, im Computer, in Bücher oder Datenbanken verteilen.

Perspektiven und Bedeutungszusammenhänge auf. Damit bietet eine Geschichte viele Einstiegsmöglichkeiten an. Dies macht das Erzählen zu einem unhierarchischen Instrument des Verstehens (vgl. Brackert 2010: 42). Erzählungen halten über die unterschiedlichen Perspektiven auch Widersprüchlichkeit und Unbestimmtheit aus.

ERZÄHLUNGEN SIND GRENZÜBERSCHREITEND

„Der Drang, die Welt erzählerisch zu modellieren, hält sich nicht an die Grenzziehungen zwischen gesellschaftlichen Funktionssystemen.“ (Koschorke 2013: 18) Austausch an den Schnittstellen von Fach- und Allgemeinwissen, von Institutionen und Gesellschaft braucht eine Sprache, die alle verstehen. Das Erzählen steht dem „Assoziationsreichtum natürlicher Sprachen näher“ (ebd.: 337), als es Fachdiskurse tun und unterstützt damit den Transfer von Wissen über disziplinäre Grenzen hinweg. An den Rändern der Domänen von Experten entwickeln sich Erzählungen, um die fachlichen Inhalte lebensnah zu vermitteln. „Das Erzählen ist, wenn man so will, eine demokratische Kunst, deren Integrationskraft darauf beruht, dass es im Gegensatz zu anderen Wortkünsten nur wenig formale Hürden aufbaut.“ (ebd.: 38) Erzählungen sind das Gegenteil von fachspezifischen Ausführungen, da sie sich der Alltagssprache bedienen.

LOKALE PERSPEKTIVEN AKTIVIEREN: PARISH MAPS

Common Ground (dt. Gemeinsamkeit) ist eine britische Organisation, die 1985 das Projekt „Parish Maps“ initiiert. Ihre Motivation war es, Menschen zu ermutigen ihr lokales Wissen über den Raum zu teilen und in einer gemeinsamen Karte aufzuzeichnen. Seitdem sind über 2000 Parish Maps in Gemeinden in Großbritannien entstanden (vgl. www.commonground.org.uk).

„They invite people to say what it is they value about where they live and to share with one another the processes of representing this on a map. So Parish Maps are personal and intimate, at the same time as being expressions of collective endeavour and concern, generated outside ‚official‘ frameworks“. (Grove-White 1996:9) Parish Maps suchen den Blick der lokalen Bevölkerung auf ihre Gemeinde. Es beginnt mit einer einfachen Frage: Was schätzten Sie an ihrer Gemeinde? Dieser Frage wird in gemeinsamen Gesprächen anhand von Karten und Bildern oder in Rundgängen durch die Gemeinde nachgegangen. So zeigen Schülergruppen in einer Gemeinde die Bäume, an denen sie spielen, welche Bäume zum Klettern geeignet sind oder welche geheimnisvolle Löcher haben. Der Prozess ist offen für alle, die sich einbringen wollen. Dieser erste Schritt erforscht lokale Bedeutungsebenen, Atmosphären und soziale Beziehungen über Gespräche zwischen den Teilnehmenden.

Die Darstellung der Karte als ein Porträt des Ortes wird gemeinsam entwickelt. Da nicht alle Informationen einfließen können, ist die Frage, welche Elemente, welche Geschichten die Gemeinde repräsentieren und die Identität des Ortes ausmachen, Ergebnis eines Aushandlungsprozesses. Als Open Source-Vorgehen werden die Inhalte demokratisch ausgehandelt. Die Karten werden in Workshops vor Ort von Menschen aus Vereinen, Schulen, Stadtverwaltungen und Bürgern mit der Unterstützung von Künstlern erstellt. Diese gemeinsamen Mental Maps visualisieren das spezifische Wissen der Menschen vor Ort. In den Karten manifestieren sich die Geschichten der einzelnen Personen und werden geografisch verortet. Es werden unterschiedliche Techniken in der Entwicklung und Umsetzung der Karte eingesetzt: Malen, Nähen, modellhaftes Arbeiten, Zeichnen. Während des Prozesses wird das individuelle Wissen im Gespräch ausgetauscht. Auch sonst verschlossen gehaltene Informationen über Eigentumsverhältnisse, Steuerwerte oder Wassereinzugsgebiete fließen in den Austauschprozess ein.

„The very process of making and communicating – in the making and in the end product – is itself important.“ (Crouch 1996:55) Es geht um mehr als den reinen Informationsaustausch: Der Prozess der Kartenerstellung trägt zur Identitätsbildung bei. Der Prozess der Herstellung der Parish Maps ist ein gemeinsamer Erkenntnisprozess, in dem das Erzählen von Geschichten ein zentraler Baustein ist. Jeder trägt zur Entstehung der Karte – alleine schon durch die eigene Erzählung – bei. Die Karten konstruieren Landschaften als „*erzählerische Bilder*“ (Langner 2013:283). Damit zeichnen sie ein alternatives Bild eines Ortes, in dem nicht die geografischen, sondern die sozialen Beziehungen und das spezifische lokale Wissen eine Rolle spielen. Die Karten sind im Produktionsprozess und darüber hinaus Gesprächsanker über den gemeinsamen Raum und hinterfragen bestehende Sichtweisen.

Die entstandenen „Parish Maps“ bieten Möglichkeiten als Kommunikationsinstrument: Sie können Gespräche über die Gemeinde unterstützen und z. B. auch als Gesprächsanker mit Neuankömmlingen eingesetzt werden. Dies wird in der heutigen mobileren Gesellschaft, in der die Wurzeln nicht mehr tief an einem Ort verwurzelt sind, wichtiger (vgl. Crouch 1998:64). In diesem Sinne sind „Parish Maps“ ein performatives Medium, mit dem sich über unterschiedliche Perspektiven sprechen lässt (vgl. Langner 2013:241).

Der Prozess der Produktion der Parish Maps trägt einerseits dazu bei, eine alternative Sicht auf die Gemeinde hervorzubringen und aktiviert andererseits lokales Engagement. *„People discovered through doing Parish Maps a way forward to the future of the place; it has proved not to be an end in itself, but a step along the way.“* (Crouch 1996:64) Die häufig traditionellen Methoden und malerisch anmutenden Karten tragen nicht dazu bei, diese als ein durchaus kritisches Medium zu erkennen (vgl. Crouch 1996:62). Daran anknüpfend lässt sich kritisch fragen, ob das Vorgehen, das in einem Konsens in einer gemeinsamen Karte besteht, existierende Unterschiede und Konfliktlinien überdeckt.

Die Karten zeigen die Differenz zwischen offizieller Planungssicht und lokaler Wahrnehmung. Sie repräsentieren die lokale Expertise, die sich aus der Alltagserfahrung zusammensetzt. Die Parish Maps helfen dabei, den geografischen Raum in Beziehung zu den emotionalen Ebenen zu vermessen. Damit sind sie Erinnerungshilfe, Orientierung und eine neue Lesart des Raumes.

JEANNE HEESWIJK / HET DWAALLICHT: GEMEINSCHAFTEN FIKTIONAL FESTHALTEN

Die niederländische Künstlerin Jeanne Heeswijk setzt erzählerische Strategien in ihren Projekten ein, um Kommunikationsanlässe im und über öffentlichen Raum zu schaffen. Van Heeswijk entwickelt kollaborative Strategien, um in kommunales Leben und das kollektive Gedächtnis einzugreifen. Diese bewegen sich zwischen kuratorischer und künstlerischer Arbeit. An der Schnittstelle von Kunst, Stadtentwicklung, Forschung und Geschichtsschreibung setzt sie eine konsequent kollaborative Arbeitsweise ein, indem sie sich mit anderen Künstlern, Autoren, Designern, Journalisten, Architekten, Musikern, Technikern, u. v. m. vernetzt.

Wo andere mit Pinsel und Farben arbeiten und Objekte eigener Wahrnehmung entwickeln, entwirft sie Strategien, die in bestehende Systeme eingreifen (interaction design). Axel Lapp nennt die Veränderung der Sichtweisen zur Umgebung und die Vermittlung der eigenen Erfahrung in übergreifenden narrativen Strukturen als ein zentrales Motiv der Arbeit von van Heeswijk (vgl. Heeswijk 2007: 445). Ihre Arbeiten kennzeichnet, dass sie im öffentlichen Raum Settings entwickelt, um Kommunikation und Diskurse zu stimulieren und Beziehungen herzustellen. Carlo Basualdo nennt Heeswijk in der Einführung zu ihrem Werkkatalog „Systeme“ *„an artist of speech“* (ebd.: 4). Heeswijk selbst beschreibt es so: *„My goal is not so much a communication project. I am interested in setting up a collaborative production whereby acting together establishes a locus, a community.“* (ebd.: 10)

Im Zentrum ihrer Arbeit steht weniger die eigene künstlerische Wahrnehmung, sondern sie verändert in ihrer Arbeit bestehende Systeme und Prozesse. In diesem Sinne ist sie eine Regisseurin, die Entwicklungen initiiert, ihnen eine Form gibt, aber keine Hoheit über das Ergebnis hat. Sie bindet unterschiedliche Akteure in ihre Projekte ein. In Laborsituationen erforscht sie lokale Zusammenhänge und Bedingungen gemeinschaftlichen Lebens.

Das Projekt „Het Dwaallicht“ setzt sich kritisch mit einem großen Stadterneuerungsprojekt im Stadtteil Nieuw Crooswijk in Rotterdam auseinander. Der Masterplan sieht vor, einen Großteil des existierenden sozialen Wohnungsbaus abzureißen und durch neue Wohngebäude mit höherem Standard zu ersetzen. Dies bedeutet eine Erhöhung der Mietpreise, die sich die Bewohner nicht leisten können. Die Prognose lautet, dass 90 % der Bewohner nicht bleiben können (vgl. ebd.: 145). Damit verlieren sie nicht nur ihre Wohnung, sondern auch einen Teil ihrer Wurzeln und ihrer Identität, die sich in gewohnten und geliebten Räumen und den Beziehungen zu anderen Menschen im Stadtteil ausdrücken. Die Geschichte und die Geschichten dieses Stadtteils enden durch den Aufwertungsprozess. Somit hat das Projekt „Het Dwaallicht“ eine politische Dimension, da es sich mit den Plänen der Stadt kritisch auseinandersetzt und die Frage nach der Bedeutung der sozialen Beziehungsgeflechte stellt, die nach anderen Regeln als die Architektur wachsen und gepflegt werden. Sie lassen sich nicht einfach an anderer Stelle wieder aufbauen.

Ein Jahr lang wandert „Het Dwaallicht“ durch den Stadtteil. Van Heeswijk suchte zusammen mit dem Autor Dick van den Heuvel die Geschichten der Bewohner des Stadtteils. Auf Grundlage der realen Geschichten entwickelt der Autor van den Heuvel fiktive Charaktere, die an der Geschichte über die Suche des „Irrlichts“ („dwaallicht“) in Crooswijk teilhaben. Die Episoden erscheinen monatlich in der Stadtteilzeitung „Crant“ und auf der Webseite des Projektes (www.dwaallicht.nl). Auch die Geschichten der Menschen, die Grundlage der Erzählung sind, bekommen dort eine Plattform. Die Geschichten der (bisherigen) Bewohner von Crooswijk, die an vielen Stellen Migrationsgeschichten sind, werden so zum ersten Mal erfahrbar gemacht.

Die monatliche Geschichte verbindet sich mit einer Aufführung oder Aktion mit Orten im Stadtteil, in der der jeweilige Charakter auftritt. Den Auftakt bildet der Boxer. Vorbild für diese Figur ist die Aktivistin Stien Weygertse, die in Crooswijk lebt. Der Auftritt des Boxers wird mit Plakaten mit dem Slogan „Je niet laten slopen“, „Dont have yourself walked over“, (dt. „Lass dich nicht umhauen“) angekündigt. An einem Nachmittag erscheint in einem Boxring, der für die Aktion aufgestellt wurde und in dem ein Boxkampf vorbereitet wird, ein Boxer mit seinem Trainer und spricht darüber, sich nicht umhauen zu lassen. Jede Aktion setzt einen anderen Akzent und stellt einen von vielen Charakteren, die den Stadtteil ausmachen, vor. Die zweite Aktion setzt an der Diskussion im Zuge der Planungen an, ob die Straße ein guter Platz für Kinder zum Spielen ist. Für die Kinder des Stadtteils ist die Straße ein wichtiger Spielort. Sie schreiben über ihre Straßen und was sie dort gerne tun. Als Ergebnis entstanden farbige Banner, die sie in einem Umzug durch die Straßen trugen und ein kleines Mädchen war als grünes „Dwaallicht“ mit in der Kindergruppe.

In der Summe entstehen elf Charaktere, die in elf Aktionen aufgeführt wurden. Es gibt ein Essen im Haus einer Bewohnerin, Konzerte eines Cellisten in den Geschäften, Geschichten zu den Gräbern der zwei angrenzenden Friedhöfe. Den überall präsenten Ärger über den neuen Masterplan artikuliert die Rolle des Architekten des alten Crooswijk. Eine Abschlussveranstaltung bringt die elf unterschiedlichen Protagonisten zusammen und erinnert an die jeweilige Geschichte. Die episodischen Arbeiten in unterschiedlichen Medien in Kombination mit Vor-Ort-Strategien verbinden sich am Ende in einer Gesamterzählung. Das Projekt trägt sich weiter in Museen und wird als Buch veröffentlicht.

Das Projekt „Het Dwaallicht“ verbindet fiktionale Charaktere und reale Geschichten, um Fragen aufzuwerfen und die Positionen der Bürgerinnen und Bürger in dem tiefgreifenden Stadtentwicklungsprozess zu formulieren. Das Projekt bringt Erinnerungen über den Stadtteil kurz vor seiner großen Transformation auf diese Weise in einer gemeinsamen Geschichte zusammen: „*Make history, not memory.*“ (Heeswijk 2008) Die Künstlerin transformiert die individuellen Lebensläufe und Alltagsgeschichten in eine große Erzählung, die sich um die sozialen Netze, Gemeinschaften und Beziehungen dreht.

ZUSAMMENFASSUNG UND BEZUG ZUM ENTWERFEN URBANER LANDSCHAFTEN

ERZÄHLEN STELLT ZUSAMMENHÄNGE HER: AUSTAUSCHEN. AKTIVIEREN. VERBINDEN. KOMMUNIZIEREN.

Erzählen ist eine Form der Interaktion und Kommunikation, mit der Menschen Erfahrung teilen und Alltagshandeln organisieren. Erzählen unterstützt Kooperation, indem Erfahrungen und Emotionen geteilt werden. Gemeinsame Geschichten stiften Gemeinschaft, Zusammenhalt und Identität. Umgekehrt wirken Geschichten in Systemen, indem sie Träger von Vorstellungen und Werten sind. Darüber können sie als Leitbilder funktionieren. Erzählen und Geschichten tragen auf individueller Ebene genauso wie in Gruppen maßgeblich dazu bei, Sinn zu stiften. Gemeinschaften brauchen gemeinsame Geschichten, um die Beziehungen untereinander und mit dem Raum herzustellen. In Geschichten lassen sich Erfahrungen mitteilen und mitfühlen.

In einer engeren interaktiven bzw. dialogischen Beziehung zwischen Gesellschaft und Wissenschaft (vgl. Kapitel 1) stellt sich die Frage, wie Menschen und ihr lokales Wissen in einen Entwurfsprozess mit eingebunden werden können. Geschichten sind perspektivische Darstellungen, über die der Erzähler das Wahrnehmungsfeld des Zuhörers ausrichtet. Gleichzeitig konstruiert der Zuhörer die Geschichte mit, indem er sie wiederum mit seinen eigenen Erfahrungshorizonten verknüpft. Geschichten lassen teilhaben und sind somit ein partizipationsoffenes Diskursobjekt. Sie bewahren eine Unbestimmtheit, die sie als Werkzeug zur Kooperation auszeichnet. Hinzu kommt, dass Geschichten grundsätzlich disziplinenübergreifend und allgemein verständlich sind, auch wenn Erzählungen in literarischen oder künstlerischen Genres ausgefeilt ausgestaltet werden.

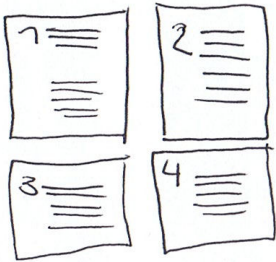
Erzählen entwickelt sich zwischen mindestens zwei Personen: dem Erzähler und dem Zuhörer. Beide tragen mit unterschiedlichen Rollen zur Erkenntnisfindung bei und haben Anteil an der Geschichte. Aktives Zuhören unterstützt die Produktion einer Erzählung. In Gesprächen wechseln die Rollen von Zuhörer und Erzähler, die beide an der Erzählung partizipieren. Das macht Erzählen zu einer gleichberechtigten Praktik der Wissensproduktion. Im Erzählprozess entwickeln sich diese Geschichten weiter. Geschichten sind ein unhierarchisches Instrument der Erkenntnisgewinnung und der Sinnstiftung, da es keinen besonderen Wissenshintergrund braucht, um eine Geschichte zu erzählen oder zu verstehen. Wissen kann als ein narratives Bezeichnungs- und Beziehungsgeflecht verstanden werden, das in und über Geschichten ausgedrückt wird.

Geschichten sind ein Werkzeug, mit dem Kommunikation gestaltet werden kann. In dieser mehrfachen Offenheit liegt ein Potential von Geschichten als disziplinenübergreifendes, sinnstiftendes Instrument. Im Erzählen lassen sich gemeinsame Sinnzonen herstellen oder Gedanken weiterentwickeln. Jede Geschichte eröffnet viele weitere Geschichten, wenn z. B. aus den Perspektiven anderer Figuren erzählt wird. Somit stellt eine Geschichte nicht nur als Wirklichkeitsmodell Zusammenhänge her, sondern wirkt in den Kontexten, in denen sie erzählt wird.

2.3 ERZÄHLPROZESSE

Im zweiten Teil des Kapitels wurde Erzählen als Form der Kommunikation und Beziehungspflege diskutiert. In dieser Betrachtung deutet sich an, dass Erzählen eine Erkenntnisstrategie darstellt, die in enger Verbindung mit Erfahrungswissen steht. Dieser Teil vertieft die Wirkungsweisen und Funktionen von Erzählungen als Herangehensweise, um Wissen weiterzugeben, Ideen zu entwickeln und sie als Denkmodelle einzusetzen.

Vor der Erfindung der Schrift waren memorierte Geschichten in Form von Mythen, Märchen und Fabeln Träger kollektiven Wissens und stellten die wichtigste Form geteilten Wissens dar. Orale Kulturen vermitteln und erinnern ihr Wissen allein über Geschichten. Verse, Rhythmus und eine anschauliche Darstellung der Personen und Handlungen fungieren als Gedächtnisstützen, um sich Inhalte zu merken und wiederzugeben. Geschichten speichern das gemeinsame Wissen unsystematisch und voll von Bedeutungsspielräumen. Damit erfordert es einen anderen Umgang, wenn es im Erzählen aktiviert und weitergegeben wird. Traditionelle Erzählungen spannen eine Gesamtperspektive auf, die Anknüpfungspunkte zu unterschiedlichen Aspekten bietet und je nach Fragestellung interpretiert werden kann (vgl. Nagel 1982: 20ff.). Sie können Fragen anstoßen und Anlass zu Diskursen über Verhalten oder Sinnfragen geben (vgl. Lyotard 1999: 68f.).



Faktenwissen: Sachverhalte, Aussagen, logisch, effektiv in der Speicherung und Weitergabe, „transportabel“, handlungsfern, sachbezogen-kognitiv, um Objektivität bemüht, sachlich, auf Fakten bezogen, wenig bildhaft.

objektiv, universell

3. Person

abstrakt

allgemein

Beweis

zeitlos

theoretisches Wissen

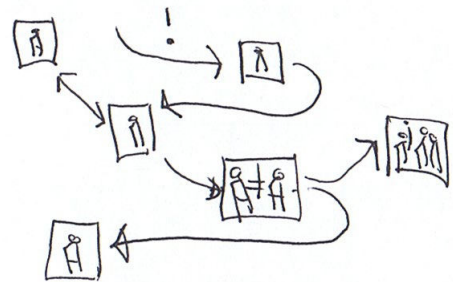
explizites Wissen

Wissen als Repräsentation

Norm

Wissenstransfer durch Zahlen, Texte,

Datenbanken, Pläne, Schnitte



Narratives Wissen: Emotional gefärbt, kontextabhängig, lebenspraktisch, motivierend, ganzheitlich-anschaulich, handlungsorientiert, situativ und situiert, ausschweifend und mit Bedeutung aufgeladen, bildhaft.

subjektiv

1. Person

konkret

besonders

Plausibilität

dramatisch

praktisches Wissen, Handlungswissen

implizites Wissen

Wissen als Konstruktion

Spezialfall

Wissenstransfer durch Handlungen und Erzählungen, Bilder, Zeichnungen, Modelle

Erst „*die Schrift hat ein Denken erlaubt, das den Wissenden vom Wissen trennt*“ (Koschorke 2013: 346). Schriftlich lässt sich Wissen festhalten und zeitversetzt weitergeben. Damit entfällt die Notwendigkeit, dass sich Gesprächspartner am gleichen Ort befinden. Die Verschriftlichung erfordert es darüber hinaus, sich auf feste Terminologien zu einigen. Narratives Wissen ist in der jeweiligen Situation und in den Kontext eingebunden. Die faktenorientierte Darstellung in schriftlicher Form bedeutet eine Effizienzsteigerung gegenüber dem Erzählen, das in einem spezifischen Kontext Wissen immer wieder neu herstellt. „*Verglichen mit dem holistisch-verwirrenden Dickicht der erzählten Geschichten ermöglicht die logisch-begriffliche Darstellung so ganz neue Arten von Übersichten im Bereich des individuellen und kollektiven Erfahrungswissens und neue Formen der intersubjektiven Wissenskontrolle.*“ (Vohle 2005: 31) Im Ergebnis ersetzen stabile Begrifflichkeiten mit allgemeingültiger Bedeutung Geschichten. Dies leitet eine Entwicklung ein, in der Informationen und logisch abgeleitete Erkenntnisse zum Wissensparadigma werden (vgl. ebd.: 26).

ERZÄHLUNGEN VERANSCHAULICHEN WISSEN

Informationen und Fakten liefern für alle überprüfbare Tatsachen und damit eindeutige Beziehungen, aber sie stiften keinen Sinn. Pläne, Beschreibungen oder Analysen werden erst zu Wissen, wenn Menschen diese Informationen verknüpfen und in ein Bezugssystem einordnen (vgl. ebd.: 29). „*Daten sind so wenig Informationen, wie fünfzig Tonnen Beton ein Wolkenkratzer.*“ (Stoll 1996: 280) Geschichten ziehen zusammen, was Klassifikationen und Kategorien getrennt haben (vgl. Ingold 2012: 160). Die Erzählung ist ein Schlüssel, um Informationen in eigene Erklärungsmuster einzuordnen und zum eigenen Erfahrungshorizont in Beziehung zu setzen. Narratives Denken ist ein Mittler, der analytische Ergebnisse sinngebend interpretiert und auf konkrete Situationen bezieht. „*Thus, stories always and inevitably draw together what classifications split apart.*“ (ebd.: 160) Als Beispiel führt Ingold eine Expedition durch die Tundra mit einem Team von Wissenschaftlern an, die den großen Raum über Stichproben untersuchen. Die Ergebnisse werden verglichen, abstrahiert und in die bestehenden Wissenschaftszusammenhänge integriert. Die Parameter der Suche ergeben Fakten über die Region. Im Gegensatz dazu steht das Wissen der Bewohner, die ihre Kenntnisse über den Raum als Erfahrungswissen in Geschichten wiedergeben („*inhabited knowledge*“). Erkenntnisse über einen Ort sind spezifisch und lassen sich schwerlich in Klassen, Fachrichtungen oder Systematiken trennen (vgl. ebd.: 145).

„*(...) zunächst erzählen wir Geschichten und erst dann greifen wir auf Statistik zurück.*“ (Paulos 2000: 16) Der Mathematiker John Allen Paulos stellt in der Gegenüberstellung von Mathematik und Geschichten die spezifischen Funktionen der zwei Denkweisen heraus. Mathematik produziert universales Wissen. In Formeln lassen sich Gleichungen ersetzen, ohne dass sich die Aussage verändert. Verändert man hingegen die Ereignisse innerhalb einer Geschichte, verschieben sich die Sinngehalte. Geschichten sind anschaulich, spezifisch und machen universelles Wissen begreifbar. Im Gegensatz zu den stabilen und universellen Aussagen der Mathematik und Statistik sind Bedeutungsmomente von Erzählungen interpretierbar (vgl. ebd.). Erzählungen erfüllen dementsprechend notwendige Erklärungsaufgaben und „*können durchaus zufriedenstellende Antworten auf Warum- und Wie-möglich-Fragen liefern*“ (Straub 1999: 146).

ERZÄHLUNGEN ALS KOMPLEMENTÄRER ZUGANG

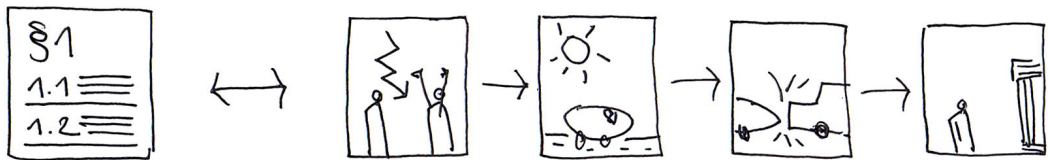
Wie Erzählungen in der Praxis formalisiertes Wissen komplementär ergänzen, lässt sich am Beispiel der Rechtswissenschaften nachvollziehen. Im juristischen Diskurs vermitteln Erzählungen zwischen dem Gesetzestext und dem Einzelfall. Gesetze sind Beschreibungen abstrakter Prinzipien, die unser gesellschaftliches Miteinander festlegen und die Werte einer Gesellschaft widerspiegeln. Im Gegensatz zur Praxis oraler Kulturen, in der die Regeln des Miteinanders in mythischen Geschichten vorliegen (vgl. Aboriginal Storytelling), bilden Paragraphen ein entpersonalisiertes und in sich geschlossenes System an juristischen Sätzen.

Gesetze kreisen nicht um sich selbst, sondern stehen in Bezug zur Wirklichkeit, denn hinter jedem Gesetz steht eine Fülle von Fällen. In Geschichten verknüpfen sich die Gesetze als normative Beschreibungen mit der gelebten Welt. In der juristischen Praxis werden die abstrakten Gesetze in den Fallgeschichten ausgelegt. Jede Fallgeschichte beschreibt eine Situation mit Personen, Handlungen und Intentionen, die im Sinne des Gesetzes interpretiert wird (vgl. Arnauld 2009: 14ff.). Mit (fiktiven) Fallgeschichten lernen Juristen im Studium die Anwendung der Gesetze. Diese haben ihre Grundlage in echten Fällen oder sie konstruieren Situationen, die glaubwürdig sind. Da der anschauliche Einzelfall als Beispiel für das gesamte Rechtssystem dient, können diese umgekehrt auch als „Handlungsanweisung“ verstanden werden, die auf anschauliche Weise das Verständnis über die gesellschaftliche Ordnung herstellen (ebd.).

„No set of legal institutions or prescriptions exists apart from the narratives that locate it and give it meaning. For each constitution there is an epic, for each decalogue a scripture. Once understood in the context of the narratives that fit it meaning, law becomes not merely a system of rules to be observed, but a world in which we live.“ (Cover in Arnauld 2009: 20) Aussagen vor Gericht stellen sich in Form von Geschichten dar. Der Fall erfährt eine performative Konstruktion im Verfahren: Zeugen sagen aus, tragen ihre Perspektive und Informationen bei, um das Geschehen zu rekonstruieren. Kläger und Angeklagte geben ihre Perspektive als individuell erfahrene Version der Geschichte wieder, um den Richter, als Adressaten der Erzählung, zu überzeugen. Die Kohärenz der Geschichte, der Grad der Detaillierung, der Kontextbe-



Erzählen vermittelt anschauliches Wissen in konkreten Situationen.



Fallgeschichten ergänzen Gesetzestexte komplementär – sind die Gesetze eine komprimierte Zusammenfassung der Gesetze und Regeln, so legen die Fallbeispiele die Texte aus. In oralen Kulturen gab es diese Abstraktionsebene nicht, sondern die Regel steckte in der Erzählung.

zug tragen zur Plausibilität einer Erzählung bei, die dann wiederum den Erzähler glaubwürdig wirken lässt. In diesem Aushandlungsprozess entsteht eine Interpretation des Sachverhalts auf Grundlage der Gesetzestexte, in der sich die bessere, d. h. plausiblere Geschichte auf den Ausgang des Verfahrens auswirkt (ebd.).

Das Beispiel zeigt, wie die beiden Erkenntnisweisen Erklärungen zu menschlichen Erfahrungen liefern. Wissenschaftliche Theorien entwickeln Prinzipien, die allgemeingültig, übertragbar, objektiv und nachvollziehbar sind. Erzählen geht nach anderen Prinzipien als wissenschaftliche Zugänge vor – es ist kontextgebunden, konkret, situationsbezogen und nur durch Plausibilität und Wahrhaftigkeit überprüfbar (vgl. Bruner 1991: 13). Diese intuitiven Erklärungsmuster sprechen die emotionale Vorstellungskraft an und entwickeln sich perspektivisch und kontextabhängig.

ERZÄHLUNGEN, UM WISSENSPROZESSE ZU GESTALTEN

Nicht für alle Wissenschaftler ist die Erzählung ein Phänomen, zu dem es sich abzugrenzen gilt. Gerade die Modus-2-Wissenschaften greifen das Konzept der Erzählung auf, um mit der Vielstimmigkeit der Expertisen umzugehen. Sie benutzen den Begriff der Erzählung als Metapher für die Haltung, mit der Wissen multiperspektivisch und kontextabhängig immer wieder neu entsteht. *„Die Erzählung überwindet die Vorstellungen der gegensätzlichen Rollen von analytischer Expertise, handlungsorientiertem Praxiswissen und disziplinärer Trennung der Wissensgebiete.“* (vgl. Nowotny et al. 2004: 271f.) Drei Punkte kennzeichnen Erzählungen im Kontext der Modus-2-Wissenschaften: Erstens sind sie „grenzüberschreitend“ in dem Sinne, dass sie gesellschaftliches, wissenschaftliches und technisches Wissen mit Werten und politischen Haltungen verknüpft betrachten. Damit können sie mehr als nur eine Zuhörerschaft ansprechen. Zweitens sind Erzählungen „kollektiv“: Die Expertise aus verschiedenen Stimmen lässt sich in der Erzählung „orchestriert“ zum Ausdruck bringen. Drittens fügen Erzählungen verstreutes und heterogenes Wissen zusammen. Die Legitimation erfolgt über die Plausibilität der Erzählung (ebd. 2004: 277ff.).

ERZÄHLUNGEN IM WISSENSCHAFTLICHEN DISKURS: WIE WAHR SIND GESCHICHTEN?

Erzählen gerät unter zunehmender Vorherrschaft einer wissenschaftlichen Denkweise als Form der Erkenntnisgewinnung aus dem Blickfeld, denn Erzählen steht auf den ersten Blick im Widerspruch zu einer Wissenschaft, die Welt erklärt und nach klaren Belegen und „zeitlosen und ortsungebundenen Fakten“ (Brandt 2009:81) sucht. Dass auch die Naturwissenschaften nicht ohne Geschichten auskommen, zeigt ein Blick auf die Produktionsbedingungen und Darstellungsformen von Wissenschaft, die durchaus narrativ geprägt sind. Zum Beispiel können Experimente in ihrem Verlauf nur narrativ beschrieben werden (vgl. Holmes nach ebd.:81). Wissenschaftliche Praxis findet immer an konkreten Orten, in Gruppen von Wissenschaftlern und in einem Biotop an Räumen statt. Erkenntnisprozesse entwickelt sich in Gesprächen, Haltungen, Werten und eigenem Selbstverständnis, die sich in die großen Strömungen der ständig ablaufenden Narrationsprozesse der Gesellschaft einbinden. Als Beispiel: Artikel sind formal nicht als Erzählungen zu verstehen. Auch wenn wissenschaftliche Artikel in ihren Techniken konsequent alle narrativen Strategien unterbinden und neutrale Beschreibungen wissenschaftlicher Phänomene liefern, tragen sie zu den übergeordneten Erzählungen innerhalb der Wissenschaftsgemeinde bei. Jeder Artikel schreibt die kollektive Geschichte weiter und bettet sich in einen Prozess der „Wissenschaft als multiperspektivischen Erzählprozess“ (ebd.:91) ein.

In den sozialwissenschaftlichen Disziplinen sind Erzählungen als Forschungs- und Interpretationsstrategie Teil des Methodenkanons. So sind auch narrative Befragungstechniken neben der Beobachtung und dem Experiment eine der zentralen Erhebungstechniken in der empirischen Sozialforschung. Sie werden eingesetzt, um soziale und gesellschaftliche Phänomene und Zusammenhänge zu betrachten. „Die wachsende Komplexität moderner Gesellschaften erhöht den Bedarf an Informationen über ihre Funktionen und Strukturen.“ (Atteslander 2007:5) Erzählen wird im sozialwissenschaftlichen Kontext als Erhebungsmethode eingesetzt, um Hintergründe und Zusammenhänge sozialer Umstände zu untersuchen. Geschichten werden darin theoretisch fundiert in eine Forschungssystematik eingebunden.

Darüber hinaus stellen narrative Darstellungsweisen eine Form der Ergebnisinterpretation dar (vgl. Flyvbjerg 2006). Das Interview stellt ein Hauptinstrument der qualitativ ausgerichteten Sozialforschung dar. „Das Ziel wenig strukturierter Befragungen ist, Sinnzusammenhänge als die Meinungsstruktur des Befragten zu erfassen.“ (ebd.:124) Ganz ohne Fragebogen oder Leitfaden kommt das narrative Interview aus. Ziel ist es, über die „Erzählung eigenerlebter Geschichten“ (Schütze 1978:163) Handlungen und Sichtweisen von Personen umfassend zu betrachten und zu verstehen. Erkenntnisse ergeben sich aus der Interpretation der Erzählungen. Der Wiener Soziologe und Kulturanthropologe Roland Girtler sucht Gesprächssituationen im Feld. Forschende suchen das „ero-epische Gespräch“ (Girtler 2004:4), das auf dem „Grundsatz der Gleichheit“ (ebd.:73) beruht. Im ero-epischen Gespräch erzählt der Forscher von seinem Hintergrund, seinem Erkenntnisinteresse und Arbeitsweisen. Girtler verwehrt sich gegen den Begriff des Interviews. Er plädiert für „Musse zum ‚ero-epischen‘, (freien) Gespräch“ (ebd. 2004:66). Dies ist als Kritik am narrativen Interview zu sehen, in dem sich Forscher – abgesehen von dem Gesprächseinstieg als einem guten Gesprächsimpuls und vom Ende – zurückhalten sollen (vgl. Küsters 2009:57ff.).

NARRATIVE DISKURSFORMEN

Im Kontext der Geschichtswissenschaften geht Hayden White in „Die Bedeutung der Form“ (1990) der Frage nach dem Wahrheitsgehalt sogenannter realer Geschichten und dem Charakter der Narration anhand der Geschichtsschreibung nach. Historie braucht die Erzählung, um Geschichte zu darstellen. Da sie nicht zwischen Forschungsgegenstand und Forschung über den Gegenstand trennen kann, steht sie vor dem Dilemma, das in der Anwendung des diffusen Konzeptes von Erzählungen entsteht: Nur erzählerisch lassen sich Bedeutungszusammenhänge aus historischen Faktenlagen heraus entwickeln. Gleichzeitig wird der Anspruch verfolgt, historische Wirklichkeit als wahr darzustellen. Erzählungen in der Geschichtsschreibung entstehen aber immer auf der Basis der vorliegenden Quellen und vor dem Hintergrund der eigenen Kultur und Weltansicht.

Geschichtsschreibung versteht die Erzählung als „*Form des Diskurses*“ (ebd.:41), in der die Form der Darstellung zum Verständnis beiträgt. Der Geschichtsschreiber wendet narrative Strukturen und Plotmuster auf vergangene Ereignisse an, die er in den Quellenlagen gefunden hat, und rekonstruiert daraus einen Handlungsverlauf. Historiker greifen dabei auf universelle Plotstrukturen wie die Romanze, Tragödie, Komödie oder Farce zurück (vgl. ebd.:60). Die Erzählung eröffnet eine Sinngebung, die einen Anteil von Nicht-Erklärbarkeit behält. White betont die Bedeutung der Imagination im Interpretationsprozess des Erzählens (vgl. ebd.:77). Reale Diskurse können durchaus über imaginäre Darstellungen geführt werden, wenn als Voraussetzung geklärt ist, dass die Erzählung ein Diskursobjekt ist. „*In dieser Sichtweise besteht der ‚Inhalt‘ des Diskurses ebenso aus seiner **Form** wie aus der seiner Lektüre entnommenen **Information**.*“ (ebd.: 58, Hervorhebung im Original)

Immer wieder wurde in Frage gestellt, ob die Erzählung ein Verfahren ist, um Wissen zu generieren: „*Eine Disziplin, die ihre Daten untersucht, um darüber eine Geschichte zu erzählen, erscheint theoretisch defizient.*“ (ebd.: 40) Aus dem Verständnis eines objektiven Wissenschaftsbegriffs heraus fehlt es narrativen Wissensformen an Übertragbarkeit. Erzählungen sind diffus und erklärungsbedürftig. Da sie festen Definitionen entgegenlaufen, wird an dem Wahrheitsgehalt gezweifelt. Erzählungen stehen „*im Widerspruch zum traditionellen Wissenskonzept in der westlichen Kultur*“ (Fahrenwald 2005: 38).

Das Verständnis von Zusammenhängen und Hintergründen steht im Fokus narrativer Erkenntnisprozesse. „*Each of the ways of knowing, moreover, has operating principles of its own and its own criteria of well-formedness. They differ radically in their procedures for verification. A good story and a well-formed argument are different natural kinds. Both can be used as means for convincing another. Yet what they convince of is fundamentally different: arguments convince one of their truth, stories of their lifelikeness. The one verifies by eventual appeal to procedures for establishing formal and empirical proof. The other establishes not truth but verisimilitude.*“ (Bruner 1987: 11) Ihre Qualität liegt darin, dass sie Erklärungen liefern und Zusammenhänge aufbauen. Erzählungen aktivieren die Vorstellungskraft über anschauliche Bilder mit konkreten Orten, Personen und Ereignissen. Da über Erzählungen an bestehende Wissensbestände angeknüpft werden kann, liegt ihre Qualität darin, in dynamischen Erkenntnisprozessen – „*different pathway of knowledge*“ (Bell 2009: 59) – Wirkung zu entfalten.

ZUGANG ZU ERFAHRUNGSWISSEN

Im Zuge der „*Pluralisierung der Wissensformen*“ (Fahrenwald 2005: 49) wird Erfahrungswissen aktuell wiederentdeckt und als eigenständige Wissensform anerkannt. Dieses Erfahrungswissen ist eine Form der Expertise, die zu einem robusten Wissen beiträgt (vgl. Kapitel 1.1). Geschichten und das Erzählen rücken in das Blickfeld des wissenschaftlichen Interesses, um den Schatz an Erfahrungswissen zu heben (vgl. Thier 2010; Reinmann 2005). Faktenwissen stellt nur einen geringen Teil im Vergleich zu der großen Masse an nicht-bewusstem Wissen dar, das in Köpfen und Handlungen von Menschen vorliegt (vgl. Reinmann 2005; Fahrenwald 2005; Thier 2010; Wenger 2002; Lyotard 1999:32; Polanyi 1985). Die Frage, wie individuelle Wissensressourcen erschlossen und in gemeinsame Wissensprozesse eingebunden werden können, stellt Wissenschaftler vor neue Aufgaben (Fahrenwald 2005: 41ff.). Erfahrungswissen als „*personales, situiertes, episodisches, körperliches, implizites und zugleich reflexives Wissen*“ (Reinmann/Vohle 2005: 9) ist im Gegensatz zu rationalem, explizitem Wissen nicht systematisch. Es ist als Handlungswissen oder bildhaftes Wissen episodisch gespeichert (vgl. Pöppel 2002).

Innerhalb der Organisationswissenschaften wird Storytelling als Methode entwickelt und diskutiert, um implizites Erfahrungswissen erzählerisch in öffentlich kommunizierbares und demnach teilbares Wissen zu transformieren. Als Schlüsselstudie wird häufig eine Untersuchung beim Kopiergerätehersteller Xerox Mitte der 80er Jahre angeführt. In der Studie stellten Forscher die Frage, welches Wissen die Techniker bei der Reparatur und Wartung der Geräte einsetzen und was dies für die Konzeption von Schulungen bedeutet. Das Interesse der Firma lag darin, die teuren Schulungen wirkungsvoller zu gestalten, denn in der Praxis benutzten Techniker das offizielle Schulungsmaterial kaum. Die Erkenntnisse der Studie zeigen, dass die Techniker ihr Wissen informell auf den Erfahrungen der Praxis aufbauen. In gemeinsamen Treffen erzählen sie sich gegenseitig, wie sie bei welchem Problem vorgegangen sind. Anhand der Geschichten der anderen ordnet der Techniker sein Problem ein und passt seinen Lösungsweg an. Das Wissen war differenzierter und lösungsorientierter als das des offiziellen Schulungsmaterials (vgl. Thier 2004). Das Konzept „*Communities of Practice*“ verweist auf das Potential, das Erzählen zum Austausch von Erfahrungswissen innerhalb von Gruppen haben kann (Kave/Wenger 1991). In narrativen Zugängen liegt nach der Forschung der Bildungswissenschaftlerin Claudia Fahrenwald die Chance, individuelle Erfahrung öffentlich zu machen und in Erkenntnisprozesse einzubinden. Die Erzählung sieht sie als eine „*Vermittlungsebene zwischen subjektiver und intersubjektiver Perspektive*“ (Fahrenwald 2005:48).

EXPERTENTUM BRAUCHT GESCHICHTEN

Wissen und Könnerschaft sind dynamisch, feldabhängig und veränderbar: „*(...) knowledge is never point-of-viewless.*“ (Bruner 1991: 3) Der Schatz des Erfahrungswissens kann über erzählerische Strategien gehoben werden. Umgekehrt unterstützen Geschichten auf dem Weg ein Experte zu werden. Da Experten zur Lösungsfindung auf Erfahrung zurückgreifen, reicht eine alleinige theoretische Auseinandersetzung nicht aus. Aus der Kombination von praktischer Anwendung theoretischen Wissens und der Betrachtung konkreter Fallbeispiele entsteht Expertenwissen. Fallbeispiele sind notwendig, um von einem regelgeleiteten Wissen zu Expertenwissen zu gelangen. Fallbeispiele, die häufig narrativ vermit-

telt werden, produzieren kontextuelles, praktisches Wissen über die detaillierte Betrachtung eines singulären Beispiels. Dieses kontextabhängige Wissen führt zu praktischem Wissen. In Lernprozessen ist dieses Wissen unabdingbar, um zu einem Experten in einem Fach zu werden (vgl. Flyvbjerg 2006). In der Praxis des Entwerfens zeigt sich dies z. B. darin, dass Landschaftsarchitekten Referenzen realisierter Entwürfe nutzen, um Gestaltungsstrategien für die jeweilige Entwurfsaufgabe zu vergleichen. Darüber entwickeln sie Entwurfskompetenz, die sie in jede neue Aufgabe mit hineinbringen.

TRAININGSLAGER FIKTION

Dass Fiktionen nicht nur zweckfrei der Unterhaltung dienen, sondern als Gedankenexperimente über menschliche Handlungen als Erkenntnisobjekte eingesetzt werden können, beschreibt Brian Boyd in „On the origin of stories“ (2010). Boyd untersucht in seiner Studie die Zusammenhänge zwischen Literatur und Funktionen des Erzählens in Gesellschaften aus einer evolutionären Perspektive heraus. Geschichten stehen dem Spiel als ein kreativer, zweckfreier Zeitvertreib nahe. Dies zeigt sich z. B. in Rollenspielen von Kindern, die als eine Form des Spiels Geschichten aufführen und darüber unterschiedliche Rollen ausprobieren. Beide Tätigkeiten weisen kreative Momente auf und werden zur Entspannung und zum Vergnügen ausgeführt. Gleichzeitig sind beide auch Formen des Lernens. So wie das Spielen die menschliche Entwicklung unterstützt, ergeben sich aus der menschlichen Vorliebe für Geschichten laut Boyd wesentliche Vorteile, die sich mit Erkenntnissen anderer Wissenschaftler decken (vgl. Dunbar 1998). Fiktionen sind für Boyd eine Übung im komplexen Denken, die jeder beherrscht und die Spaß macht. Die meisten Menschen verfolgen die hohe Komplexität von Personen, Handlungen und Ereignissen in Geschichten ohne Schwierigkeiten, auch wenn sie beispielsweise Schwierigkeiten haben, mathematische Formeln zu lösen.

Erstens verbessern Fiktionen die Fähigkeit Ereignisse zu interpretieren. Wir werden nie wie Robinson Crusoe auf einer Insel stranden oder uns wie Rocky Balboa auf einen Boxkampf vorbereiten müssen, aber über diese Geschichten lässt sich etwas über Kampfgeist, Durchhaltevermögen, Täuschung oder Hoffnung lernen. Jede Geschichte erhöht die Bandbreite an Erfahrungen und demnach an Optionen, die sich auf die Entscheidungsfähigkeit auswirken. Erzählungen sind ein Lernfeld im Umgang mit Risiko. Mit jeder Geschichte vergrößert sich die Referenzbibliothek oder Beispielsammlung für menschliches Handeln. Sie ist die kognitive Grundlage, auf die Menschen unbewusst in Entscheidungsprozessen zurückgreifen. *„It helps us to understand ourselves, to think – emotionally, imaginatively, reflectively – about human behaviour, and to step outside the immediate pressures and automatic reactions of the moment. (...) Old and new stories and characters open up and populate possibility space.“* (Boyd 2010: 208)

Zweitens fördern Fiktionen die empathischen Fähigkeiten, was sich auf die Kooperation zwischen Menschen auswirkt. Da fiktionale Geschichten von Menschen und ihren Entscheidungen handeln, beeinflusst dieses Wissen die sozialen Beziehungen. Fiktionen zeigen – anders als Geschichten in der Alltagskonversation – Handlungen mit überzeichneten Charakteren. Sie zeichnen die Perspektiven und Beweggründe unterschiedlicher Personen in ihrem Zusammenhang miteinander nach (ebd.: 197). Da sich die moralischen Hintergründe über die Geschichte nachvollziehen lassen, stehen Geschichten

demzufolge in einem engen Zusammenhang mit dem Wertesystem einer Gruppe, da sie zentrale Werte an jeden einzelnen in der Gruppe vermitteln. Während wir Erzählungen lesen, hören oder sehen, versetzen wir uns in diese Welt und erleben diese Ereignisse quasi selbst. Man kennt dieses Gefühl aus einem spannenden Film zu gehen, in dem die Qualen und Freuden der Hauptfigur miterlebt werden. Der Rezipient „*schwebt zwischen Teilnahme und Beobachtung*“ (Neumann 2000: 117).

Der dritte Punkt entwickelt die These, dass Fiktionen Kreativität fördern. „*By appealing to our fascination with agents and actions, fiction trains us to reflect freely beyond the immediate and to revolve things in our mind within a vast and vividly populated world of the possible.*“ (Boyd 2010: 199) Das Eintauchen in die Storyworld eröffnet die Möglichkeit neue Blickwinkel und Veränderungsoptionen zu entdecken. Gedanklich kann in eine andere Rolle geschlüpft werden. Im Imaginationsraum der Geschichte lässt sich sicher spekulieren, wie etwas auch anders sein könnte. Auch wenn Fiktionen nicht echt sind, so können sie doch als spekulative Modelle Szenarien für Entscheidungen bereitstellen. Wir können demnach erzählerisch über Möglichkeiten spekulieren und Handlungen antizipieren, auch wenn diese nicht sicher vorausgesagt werden können. „*Fiction can design (Hervorhebung im Original) events and characters to provoke us to reflect on, say generosity or threat or deception or counterdeception.*“ (ebd.: 93) Boyd bietet eine Lesart des fiktionalen Erzählens, die es über das Vergnügen hinaushebt und es als ein Trainingslager für Vorstellungskraft, Kreativität und Kooperationsfähigkeit entwickelt.

ERZÄHLUNGEN ALS WERKZEUGE DES DENKENS

Menschen setzen Geschichten im Alltag als Problemlösungsstrategie oder Navigationshilfe ein, um sich selbst und andere dabei zu unterstützen, sich (nicht nur räumlich) zurechtzufinden. Über die Erzählung lässt sich die Erfahrung quasi wiederholen und erneut abrufen. In Form von fiktionalen Storyworlds können fremde Gedankenwelten, Orte und Erfahrungen gedanklich erprobt werden. Die Fiktionen befreien von realistischen Notwendigkeiten und eröffnen Raum zum Spekulieren (vgl. Herman 2003). Geschichten sind eine Quelle, um Modelle der Welt zu entwerfen und (gedanklich) zu verändern. So verstanden sind Erzählungen Werkzeuge des Denkens, mit denen über Optionen spekuliert werden kann (ebd.).

Da in der Erzählung Alternativen und Möglichkeiten erkannt und durchgespielt werden können, stellen sie eine Strategie dar, Menschen in Veränderungsprozessen zu unterstützen. Die Tatsache, dass über Erzählungen am Erfahrungsschatz anderer partizipiert wird, liefert Handlungsschablonen für mentale Spekulationen. „*Im Gegensatz zum Spiel setzt Erzählung jedoch die Distanz voraus zwischen Produktion und Rezeption, zwischen erzählen oder schreiben und zuhören oder lesen. Das Spiel ist agierendes Probehandeln, erzählen ist mentales Probehandeln. Die Distanz des Erzählens und die Perspektivenwechsel der Theory of mind vermitteln Übersicht und Verständnis. Dass dieses Ausprobieren bloß mental erfolgt, ermöglicht das Infragestellen des Wirklichen durch andere Möglichkeiten.*“ (Neumann 2000: 293f.) Die Erzählung macht das innere, stumme Probehandeln öffentlich und gibt ihm „*kommunizierbare Realität*“ (ebd.). Als ein Denkmodell können bestehende Situationen bewusst in Frage gestellt werden. Michael Neumann nennt dieses nach Freud und Lorenz die Möglichkeit zum „*mentalen Probehandeln*“ (ebd.: 286),

das „*neben der Wirklichkeit ein Reich der Möglichkeiten*“ (ebd.:288) entwirft. Geschichten helfen dann Neues zu antizipieren (vgl. Djikic et al. 2013).

Wenn im Prozess des Erzählens bestehende Elemente und Sichtweisen verändert und modifiziert werden, können neue Denkperspektiven entstehen (vgl. Bruner 1986). Im Gespräch entwickeln sich oft neue Gedanken. Das Erzählen hilft, Ideenfragmente in einen sinnvollen Zusammenhang zu bringen (vgl. Kleist 1878). Damit führt das Erzählen von Geschichten zu einer neuen Sichtweise auf die Dinge: „(...) *leading people to see human happenings in a fresh way, indeed in a way they had never before noticed or even dreamed.*“ (Bruner 1991: 12) Damit trägt der Prozess des Erzählens zu Innovation und Ideenentwicklung bei. Als Gedankenexperimente sind Geschichten offen weitergedacht zu werden.

„*Erzählungen eignen sich durch ihren notwendigen diachronen Charakter auf besondere Weise dazu, auf allen nur denkbaren Aktionsebenen – individuell, intersubjektiv, gesellschaftlich und historisch – ein Medium für Wandel und Entwicklung zu sein.*“ (Koschorke 2013:101) Psychologische Forschungen an der Universität von Toronto belegen, dass das Lesen von Romanen das empathische Vermögen und den Umgang mit Mehrdeutigkeit und unvorhersagbaren, chaotischen Situationen unterstützt (Djikic et al. 2013). Da Geschichten praktisches Handlungswissen aktivieren, kommt ihnen eine zentrale Rolle im Umgang mit Komplexität und Wandel zu. Geschichten können dazu beitragen, in unvorhersagbaren, komplexen Situationen Entscheidungen zu treffen, da „(...) *diese neue Logik eine intuitive Logik ist, die mit Erfahrungswissen zu tun hat und in hohem Maße das Erzählen als neue Kompetenz erfordert*“ (Reinmann/Vohle 2005:8).



ERZÄHLEN IN DER LANDSCHAFT: 100 MILE CONVERSATION

„In April and May 2013 we walked the length of the South Downs Way, starting in Winchester and ending at Beachy Head, holding a number of conversations along the way that explored suicide and end of life issues.“ (www.suicidewalk.org, 15.10.2015) Beachy Head ist das höchste Kliff in Großbritannien und in England als Ort bekannt, um Suizid zu begehen. Gleichzeitig endet in Beachy Head der überregionale Wanderweg „South Downs Way“. Die beiden Künstler Nathan Burr und Louis Buckley thematisieren in ihrem Projekt „100 Mile Conversation“ diesen Zusammenhang von Landschaft und Selbstmord und Tod. Sie stellen die Frage, ob und wie Wandern („walking“) dazu beitragen kann, über die sensiblen Themen Selbstmord und Tod zu sprechen. Sie suchen nach Querverbindungen und neuen Wegen, über das Thema nachzudenken und Gedanken und Ideen zu formulieren. Wie kann Wandern Gespräche und Konversationen unterstützen und was passiert im Prozess des Wanderns und Redens? In diesem Sinne ist die Wanderung eine Forschungsreise, auf der sich das Thema entlang des Weges entwickelt.

Nathan Burr und Louis Buckley wandern im April 2013 acht Tage lang von Winchester bis zum Endpunkt Beachy Head. Auf dem Weg sprechen sie mit über zwanzig Personen über Tod, Suizid und die Zusammenhänge mit der Landschaft. Sie laden Psychologen, Musiker, Freiwillige von Hilfsorganisationen (Samaritans), Autoren, Künstler, Therapeuten, Soziologen, Historiker und Archäologen dazu ein, eine Wegstrecke mitzulaufen. Gespräche und persönliche Reflexionen dokumentieren sie filmisch.

Der Film über das Projekt gibt Eindrücke und Situationen aus der Perspektive der Künstler wieder. Er zeigt wenige Gesprächssituationen. Es sind Notate in der Chronologie der Wanderung, in der sich Laufrhythmus, unterschiedliche Eindrücke der Landschaft mit Fragmenten der Gespräche überlagern. In den Konversationen entstehen im Laufe der Gespräche Erkenntnisse, deren Wirkung sich schwer formulieren oder messen lässt. Im Laufe der Wanderung verdichten sich Gedanken und Zusammenhänge zu ersten Erkenntnissen (Nathan Burr im persönlichen Gespräch im Oktober 2015). Der Film



Übersicht über den Weg, die Gesprächspartner und die Themen des 100-Mile-Conversation Projekts.

deutet diese Dynamik an bzw. zeigt sie in den Bildern. Darin zeigt sich ein Sachverhalt, der Teil von Erzählprozessen ist: Gespräche und Erzählen wirken sich auf die Gesprächspartner aus.

In einem nächsten Schritt führt Nathan Burr die Gespräche nun mit und über den Film weiter. Er organisiert im Jahr 2015 zwei Wanderungen von ca. zwei Stunden, die an Teilstücken des Wanderweges liegen. Die Gruppe aus Interessierten, Experten und lokalen Anwohnern wandert eine gute Stunde zu einem Ort, wo es einen Imbiss gibt und der Film gezeigt wird. Danach wird die Wanderung fortgesetzt, um wieder am Ausgangspunkt anzukommen. An der Wanderung vom Harting Down National Trust Car Park zur South Harting Primary School am 25. Oktober 2015 nehmen zehn Erwachsene und drei Kinder teil. In den Gesprächen auf dem ersten Teilstück lernen sich die Teilnehmer kennen, erzählen etwas von sich und wieso sie sich zur Teilnahme entschlossen haben. Anders der Rückweg nach dem Film: Es entwickeln sich Gespräche über den Film, die Landschaft und das Thema Tod. Die Eindrücke werden auf dem Rückweg reflektiert. Teilnehmer tauschen Kontaktdaten aus, da sie gemeinsame Themen weiterführen wollen. Das Konzept der Wanderungen, Fäden zu verknüpfen und Gespräche in Gang zu bringen, zeigt Wirkung.

Der Künstler Nathan Burr sieht sich als Interaction Designer, der in seiner künstlerischen Praxis Gesprächssituationen entwirft. In seinen Arbeiten geht es darum, Konversationen zu initiieren. Das Projekt illustriert, wie Gespräche mit und über die Landschaft entworfen werden können. Das Projekt „100 Mile Conversation“ verknüpft das Gespräch über das Thema Suizid mit der Bewegung durch die Landschaft. Im Gehen entwickeln sich Gespräche, die mit dem Ort verknüpft werden – in der Erinnerung oder als Erzählanlass (vgl. auch Schultz 2013). Im Laufe der Wanderung entsteht Erkenntnis zwischen den unterschiedlichen Personen. Auf diese Weise wird Wissen generiert, das unterschiedliche Expertisen verbindet.



Situation auf einer Exkursion im Mungo National Park, Australien, 2014: Zeichnungen im Sand unterstützen das Erzählen des Guides als narrative Anker und bilden die Erzählung geografisch ab.

SONGLINES + YARNING: TRADITIONELLE ERZÄHLPRAXIS DER ABORIGINES

Bei den Ureinwohnern Australiens existiert eine traditionelle Erzählpraxis, in der das Land über Erzählungen mit der Kultur und den Lebensweisen verwoben ist. Anders als europäische Märchen entsprechen die Schauplätze der Geschichten realen Orten in der Landschaft: einer Felsformation, einer Wasserstelle, einer Baumgruppe. Über die Ereignisse in der Geschichte werden die Orte wie Perlen auf einer Schnur narrativ miteinander verknüpft. Die traditionellen Geschichten („Songlines“ oder „Kujika“) handeln z. B. davon, wie sich ein Ahne durch den Raum bewegt und was das Ahnenwesen (Emu, die sieben Schwestern, Dingo u. a.) erlebt. *„No traditional myth was told without reference to the land or to a specific stretch of country where the incidents it narrates were believed to have taken place. (...) Mythical or dreaming people in human or animal or another form moved across the countryside. In so doing they left signs of themselves or their spiritual presence at particular places. Many of them ‚made themselves‘ or ‚turned themselves‘ into an aspect of the physical environment and thus imbued it with social relevance.“* (Berndt/Berndt 1988)

Da die mythische Erzählung in der Landschaft quasi gelesen werden kann, ist sie ein Orientierungswerkzeug im Sinne einer Karte. Mit Hilfe der Geschichte wanderten Aborigines von Ort zu Ort – gesungen enthalten sie über Melodie und Rhythmus auch Längenangaben. Umgekehrt entspricht das Land (Country) – in der Reihenfolge der Erzählung erwandert – einer Geschichte. Australien ist von einem dichten Netz solcher Geschichten durchzogen.

Erzählungen und Geschichten der Aborigines beschreiben Wegeverbindungen, Richtungsanweisungen, Stationen zum Rasten in Form von mythischen Geschichten. Sie bieten mehr als nur räumliche Orientierung. Es sind Raumerzählungen, in denen vielfältiges Wissen über die Landschaft sowie das soziale Miteinander eingewoben sind. Eine Episode in der Geschichte kann beispielsweise auf die Be-

sonderheit einer Pflanze hinweisen. In den Episoden der Gesamtgeschichte sind Wissen über Pflanzen und Tiere, mythische Bedeutungen, aber auch lebenspraktische Informationen wie die Zubereitung von Pflanzen, Verhaltensregeln, die Herstellung von Werkzeugen enthalten. Die Erzählungen sind immer auch Teil der persönlichen Biografie, die sich mit der Rahmengeschichte (und den dazugehörigen Orten) über persönliche Erlebnisse und Geschichten verwebt. Die Erzählungen funktionieren als räumliche und kulturelle Orientierung. Alle Geschichten zusammen entsprechen einer gewaltigen Bibliothek oder einem Kartenwerk, das allein in der Erinnerung der Ureinwohner Australiens existiert. Dieses Wissen steht als „*knowing as a process*“ (Bradley with Yanyawa family 2010: 242) im Gegensatz zu westlichen Wissenskonzepten. Um es lebendig zu halten, muss Wissen in dieser Form ständig erinnert, d.h. erzählt werden (ebd.).

Jeder Clan besitzt eigene Geschichten, die den lokalen Raum durchdringen und das Zusammenleben organisieren. Strophen sind die „Besitzurkunde“ einer Person über das Land (vgl. Chatwin 2012: 114). Die Sequenz einer Songline verbindet den Besitzer der Geschichte mit dem Land, der die Verantwortung für diesen Teil trägt. Im Zuge der Kolonisation des Landes wurden die traditionellen Gemeinschaften und Clans auseinandergerissen, Familien getrennt – darüber zerbrach die mündliche Weitergabe der Erzählungen. Gleichzeitig veränderten die neuen Siedler die Landschaft und damit die Orte der Erzählung in der Landschaft.

Skizzen im Sand begleiten das Erzählen im Alltag. Diese Zeichnungen zeigen die Lagebeziehungen der Ereignisse zueinander an. So lernen Kinder, sich in der Welt der Geschichten und Mythologie zurechtzufinden und die Erzählungen mit dem tatsächlichen physischen Raum zu verbinden (vgl. ebd.: 47f.). In den künstlerischen Werken der Aboriginal Art, die in jüngerer Zeit entstanden sind, zeigt sich in der Herstellung der Bilder die Tradition des performativen Erzählens. Im Gegensatz zu der westlichen bildhaften Malerei arbeiten die Künstler vorwiegend mit Punkten und Linien und weniger mit Flächen. Sie zeigen auf abstrakte Weise landschaftliche Elemente, Tiere, Menschen und mythische Figuren in Form einer Geschichte. Oft entstehen die Bilder als Gemeinschaftswerke. Während des Malprozesses wird die Geschichte erzählt und gleichzeitig auf der Leinwand umgesetzt. Die Technik erinnert an die Handzeichnungen im Sand.

Neben den Ahnengeschichten mit ihren vielschichtigen Funktionen zur Raumerschließung, Orientierung, als Wissenspeicher, spirituelle Landkarte und Träger sozialer Werte und Regeln des Zusammenlebens gibt es das alltägliche Erzählen, das als „yarning“ bezeichnet wird. „*Yarning is an informal conversation that is culturally friendly and recognised by Aboriginal people as meaning to talk about something, someone or provide and receive information.*“ (Bessarab 2012) Yarn (Garn) wird im Englischen für eine lange Geschichte mit oft unglaublichen Ereignissen verwendet. Im australischen Englisch und insbesondere unter Aborigines wurde es zum Verb für „reden“ in der Form „yarning“. Mit Yarning bezeichnen Aborigines selbst ihre (indigene) Form der informellen Konversation, in der auch Wissen weitergegeben wird. Yarning ist eine weniger zielgerichtete Unterhaltung als Gespräche in westlichen Kulturen. Sie mäandert, ist unordentlich. Auf eine Frage wird oft mit einer Geschichte geantwortet.



Die zeitgenössischen Malereien der Aborigines entstehen teilweise in einem gemeinsamen Erzählprozess und sind Visualisierungen von Erzählinhalten – entweder traditioneller Erzählungen oder auch eigener Erfahrungen, die erzählerisch umgesetzt werden. Die Kunstszene hat Schwierigkeiten, die Autorenschaft von Bildern der aboriginal Kunst festzulegen, da im Malprozess häufig nicht nur eine Person beteiligt ist. Die Arbeit „Ngayarta Kujana“ ist das Ergebnis eines gemeinsamen Malprozesses von 12 westaustralischen Künstlern: Jakayu Biljabu, Yikart Bumba, Nyanjilpayi Nancy Chapman, May Chapman, Doreen Chapman, Linda James, Donna Loxton, Mulyantingki Marney, Reena Rogers, Beatrice Simpson, Ronelle Simpson und Muntararr Rosie Williams.

Wenn man sich noch nicht kennt, dient der Austausch von Geschichten dazu, sich kennenzulernen. Das Wissen über diese Form des informellen Erzählens beeinflusst in jüngerer Zeit methodische Ansätze der sozialen Arbeit und Forschung (vgl. Pearce 2013; Bessarab 2012).

Auch in anderen oralen Kulturen sind bzw. waren Erzählungen die Grundlage des kulturellen Zusammenhalts und der gesellschaftlichen Ordnung. Sie spannen den spirituellen und kulturellen Kosmos von Inuit, Indianern und afrikanischen Stämmen auf. Sie vermitteln Regeln des Zusammenlebens, Werte und Normen. Die Erzählungen wurden am Abend erzählt und sollten durchaus auch unterhalten und – wie bei den Inuit in langen Winternächten – die Zeit und den Hunger vertreiben (vgl. Nagel 1982).

STORYTELLING: ERZÄHLEN ALS STRATEGIE IM WISSENSMANAGEMENT

Als Storytelling wird ein methodischer Ansatz bezeichnet, um Erfahrungswissen z. B. von leaving experts ans Licht zu bringen und weiterzugeben. Im Wissensmanagement entsteht ein wachsendes Interesse am Erfahrungswissen innerhalb von Unternehmen und Organisationen, wenn klar wird, dass die digitalen Werkzeuge nicht den gewünschten Effekt haben Wissen weiterzugeben. Erfahrungswissen lässt sich nicht digitalisieren. Dies führt zu einem erhöhten Interesse an narrativen Zugängen (vgl. Thier 2004; 2010; Frenzel/Müller/Sottong 2004; Reinmann 2005).

Storytelling ist eine Methode, „mit der (Erfahrungs-)Wissen von Mitarbeitern über einschneidende Ereignisse der Vergangenheit (wie z. B. ein neues Pilotprojekt, eine Fusion, Reorganisationen, die Erschließung eines neuen Geschäftsfeldes oder eine Produkteinführung) aus unterschiedlichen Perspektiven der Beteiligten erfasst, ausgewertet und in Form einer Geschichte so aufbereitet wird, dass die ganze Organisation davon profitieren kann.“ (Thier 2010:67) Im Ergebnis entsteht eine Erfahrungsgeschichte. In diesem Dokument sind die Ergebnisse als Nacherzählung festgehalten und diese bestehen aus Originalzitate, erklärenden Zwischentexten und Kommentaren der Forscher als sogenannte Erfahrungshistoriker. Die Methode verbindet wissenschaftliches Arbeiten nach sozialwissenschaftlichen Grundlagen mit Grundsätzen des Erzählens und Kontextbedeutung.

Storytelling-Fachleute kommen in die Unternehmen, hören zu und verdichten das Material zu der meist schriftlich dokumentierten Erfahrungsgeschichte. Die Gespräche finden entweder in Dialogform oder in Workshops als strukturierter Prozess statt.

Wichtigeres Ziel als das Produkt der Erfahrungsgeschichte sind die Effekte, die während des Prozesses innerhalb der Organisation bei der Anwendung der Storytelling-Methode ablaufen. Im Prozess wird implizites Erfahrungswissen der Mitarbeiter über die Erfahrungsgeschichten geteilt. Dies stärkt den Wissenstransfer zwischen unterschiedlichen Gruppen im Unternehmen. Dieses Wissen ist nicht alleine ergebnisorientiert, sondern zeigt Hintergründe und Impulse auf. Gleichzeitig werden die Vertrauensbildung, Gemeinschaftsgefühl und Zugehörigkeit der Mitarbeiter zum Unternehmen gestärkt. Die Mitarbeiter haben in den Workshops Raum, um über ihre Ängste, Erfahrungen und schwelende Konflikte zu reden. Bisher nicht angesprochene oder nicht bewusst vorliegende Themen können aufgedeckt und Kommunikation über Strukturen, Prozesse und Probleme aufgebaut werden. Gemeinsames Vertrauen ist die Basis für gemeinsames Lernen. So können die Erfahrungsgeschichten auch Veränderungsprozesse einleiten (vgl. ebd.: 66ff.). Storytelling kann außerdem dazu dienen, eine Unternehmensgeschichte zu entwickeln (Identität mit dem Unternehmen), Konflikte aufzuzeigen oder um Leitbilder zu entwickeln und zu verbreiten (vgl. Frenzel/Müller/Sottong 2004; Reinmann 2005). Andere Formen des Storytellings suchen als Storycoaching Zukunftsgeschichten zur Veränderung und Wandel in Unternehmen.

Storytelling ist hier ein strukturierter Prozess, der mit dem individuellen Erfahrungswissen von Personen in Organisationen gemeinsame Lern- und Entwicklungsprozesse gestaltet. Geschichten werden aus

der Organisation heraus entwickelt, um Wissenstransfer oder auch Wandelprozesse zu unterstützen. Sie entwickeln Vorstellungen, die sich mit der Unternehmenskultur auseinandersetzen und können als Leitbilder eingesetzt werden. In der methodischen Anwendung besteht eine erkennbare Trennung zwischen Erhebungsphase und der Erstellung eines Dokuments, das diese Ergebnisse zusammenführt. Die befragten Personen sind nicht direkt Autoren der Geschichte, sondern liefern die Grundlagen als Protagonisten und die Ereignisse. Die Interpretationsleistung liegt beim Team der Erfahrungshistoriker.

BEZUG ZUM ENTWERFEN URBANER LANDSCHAFTEN

GESCHICHTEN ALS WISSENSPEICHER: KREIEREN. ANTIZIPIEREN. SIMULIEREN. ZUSAMMENSETZEN. ANKNÜPFEN.

Das Kapitel hat das Potential von Erzählungen als Denkwerkzeuge zur Spekulation, zum Probehandeln und zur Ideenfindung herausgearbeitet. Geschichten fassen komplexe Inhalte durch Anschaulichkeit (vgl. Neumann 2000: 291). Das Prinzip Erzählen nutzt dazu Erzählschemata, die kontextuell angepasst werden. Über Erzählungen lassen sich Fakten auf individuelle Erfahrungshorizonte anwenden. Erzählungen sind – auch wenn sie sprachlich vermittelt werden – anschauliche Darstellungen, die Wissen in konkreten Episoden einfangen. *„Erzählen ist die Antithese zur Information wie zur Abstraktion und zugleich deren komplementäre Ergänzung.“* (Mentzer/Sonnenschein 2008: 15)

Erzählungen als unscharfe Wissensobjekte kommen der alltäglichen, menschlichen Wahrnehmungsweise entgegen. Anschaulich, konkret und lebensnah stellen sie die Vielfalt subjektiver Lebenswelt dar. Im Gegensatz zu rationalen Darstellungen und Diskursen in der Wissenschaft sprechen Erzählungen nicht nur den Verstand, sondern auch das Herz und die Intuition an. Geschichten stellen Kontext und Bezüge her und erzeugen gemeinsames Wissen und Bedeutung.

Erzählungen sind nicht nur *„Träger von Wissen, sondern dienen auch der Produktion von Wissen“* (Fahrenwald 2005: 46f.). Erzählprozesse sind Erkenntnisprozesse, die in einem Konstruktionsprozess aus der konkreten Situation heraus Wissen produzieren. Es zeigt sich eine enge Verbindung von narrativem Wissen und Raum. Im Zuge der Neubewertung von Erfahrungswissen und individuellen Wissenshorizonten erfahren Geschichten und Erzählungen neue Aufmerksamkeit, da sie implizite Wissensbestände hervorholen können. Der Prozess des Erzählens selbst stellt eine Dimension der Erkenntnis dar, die nie vollständig abgebildet und dokumentiert werden kann.

Die Erzählung kann als ein Wissensobjekt angesehen werden, da im Akt des Erzählens eine Darstellung von Erfahrung und Idee entsteht. Sie verweist auf komplexe Zusammenhänge und stellt eine mögliche sinnhafte Interpretation dar. Darüber kann eine Erzählung Wissensprozesse in Gang setzen, indem sie zum Diskursobjekt wird. Damit lässt sie sich als Instrument in Erkenntnisprozessen benutzen, um die Erfahrungen subjektiver Erlebnisse und individuell vorhandenes Wissens öffentlich kommunizierbar zu machen. Erzählungen sind einerseits Träger von Wissen und eignen sich andererseits für die Konstruktion neuen Wissens. Diese doppelte Funktion von Erzählungen – epistemische Dinge und Erzählen als performative Handlung – lässt sich in Entwurfsprozessen einsetzen, um komplexe Darstellungen urbaner Landschaften im Prozess zu entwerfen.

Erzählprozesse entwickeln sich in einer Kommunikationssituation zwischen Zuhören, Austauschen und Erzählen. Erzählerische Ansätze zeigen Möglichkeiten, unterschiedliche Raumdimensionen zu erfassen, Akteure und Handlungen einzubeziehen und eine Form der Kommunikation für Entwicklungsprozesse in urbanen Landschaften zu entwerfen, die zu gemeinsamen Erkenntnisprozessen führen kann. Die Dimensionen von Geschichten, die das Entwerfen urbaner Landschaften unterstützen können, werden hier in einer Übersicht zusammengestellt:

Erzählungen sind ein „Darstellungsformat“,

- » das Kenntnisse über die Geschichte eines Ortes, die gesellschaftlichen, ökonomischen, sozialen oder ökologischen Bedingungen sowie menschliche Handlungen einbinden kann.
- » das erlaubt, vielfältige Handlungsbeziehungen zu verweben.
- » das raum-zeitliche Daten vermitteln und dynamische Prozesse abbilden kann.
- » das komplexe Situationen im Hinblick auf Zeit, Prozess und Handlung ordnen und Ereignisse in einen Sinnzusammenhang bringen kann.
- » das identitäts- und sinnbildend wirksam ist.

Geschichten sind ein „Interpretationsformat“,

- » das vieldimensionale Zusammenhänge herstellt.
- » das zeitlich-kausale Zusammenhänge betont.
- » das Zugriff auf Geschehen in der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft ermöglicht.
- » das mehrdeutig und interpretierbar ist („Momente der Unschärfe“).

Geschichten sind ein „Kommunikationsformat“/„Partizipationsformat“,

- » das Erfahrungsaustausch ermöglicht.
- » das für Fachleute und Laien verständlich ist.
- » das zum Mitdenken offen ist und Veränderungen anregt.
- » das Kooperation unterstützt.
- » das gemeinsame Sinnzonen herstellt.

Erzählen ist ein „Wissensformat“,

- » das lokales Erfahrungswissen als Expertise von Raumakteuren ans Licht bringt.
- » das Handlung, Perspektiven und Alternativen simulieren kann.
- » das als „Zukunftsformat“ Perspektiven/Sichtweisen aufzeigt.
- » das als Werkzeug des Denkens eingesetzt werden kann.

3 / ERZÄHLEN & ENTWERFEN

Nachdem in den ersten zwei Kapiteln theoretische Erkenntnisse über das Entwerfen in urbanen Landschaften und Erzählen als kulturelle Praxis schon im Hinblick auf Überlappungen und Parallelen dargelegt wurden, entwickelt dieses Kapitel auf dieser Grundlage einen Betrachtungsrahmen für die folgenden empirischen Untersuchungen. Anknüpfend an eine Übersicht über die bisherigen Verständnisse von Erzählen in den raumplanenden Disziplinen werden das dieser Arbeit zugrunde liegende Verständnis von Erzählen und Erzählungen als methodischer Ansatz für forschende Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften (vgl. Kapitel 1) formuliert und der Betrachtungsrahmen für die Fallbeispiele in Kapitel 4 abgesteckt.

3.1 ERZÄHLANSÄTZE IN DEN ENTWURFSDISZIPLINEN

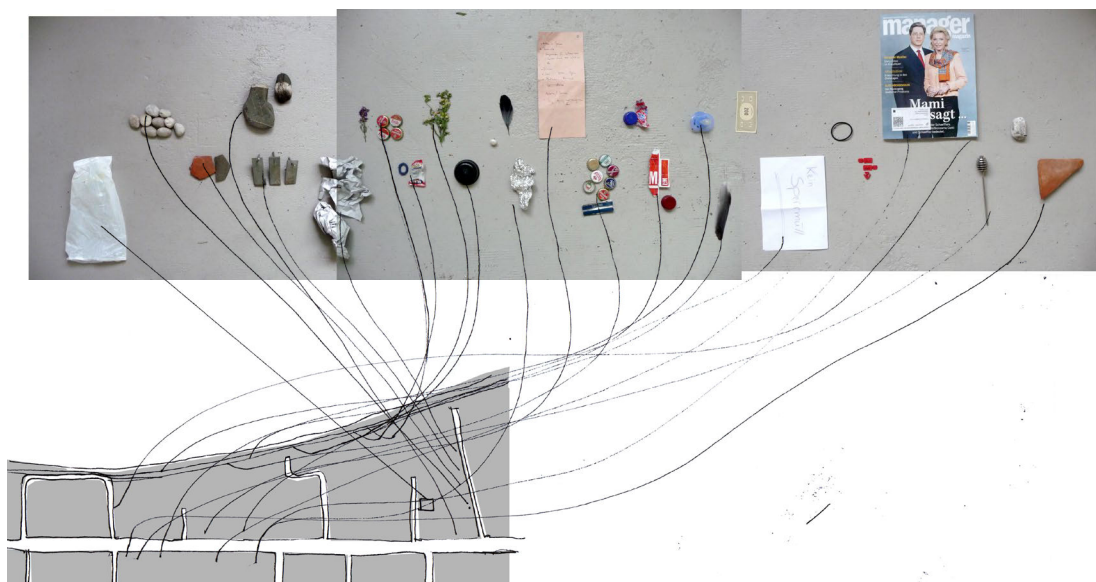
Welche Auffassung von Erzählen gibt es bisher im Bereich der räumlichen Planung? Die Begriffe „narrativ“ und „Erzählung“ werden für das Entwerfen auf vielfältige Weise interpretiert. Bisherige narrative Entwurfsansätze nutzen Geschichten u.a., um Landschaften zu lesen, zu interpretieren und als Entwerfer neue oder veränderte Erzählungen über den landschaftsarchitektonischen Entwurf herzustellen. Um den Ansatz des Erzählens dieser Arbeit einordnen zu können, wird ein Überblick über bestehende Herangehensweisen gegeben, die im Zusammenhang mit Landschaft und Entwerfen zu finden sind und den Begriff des Narrativen einsetzen.

GESPRÄCHE IM ENTWURFSPROZESS

Kein Planungs- und Entwurfsprozess kommt ohne Gespräche aus: Die Annäherungen an den Ort oder die Entwicklung des Konzepts erfolgen auch sprachlich: Gespräche im Entwurfsteam oder mit dem Auftraggeber, Diskussionen über Konzepte, Kritik und Argumentation sind neben der Kommunikation von Arbeitsständen, Prozessschritten oder Handlungsanweisungen Bestandteil des Berufsbildes. Metaphern und Wortbilder schaffen zwar Assoziationen für Entwurfsentscheidungen, doch in den meisten Fällen bleibt die Sprache im Bereich der Argumentation und Rhetorik verhaftet und damit ein Bestandteil der logisch-rationalen Werkzeuggruppe (Gänshirt 2007: 130f.). Erzählen kommt unter Entwerfern „irgendwie“ vor, z. B. im Erfahrungsaustausch; als anschauliche Form der Darstellung oder kommunikative Praktik innerhalb von Entwurfsprozessen wird es hingegen selten thematisiert. In Entwurfsprozessen ist Kommunikation häufig nicht erzählerisch motiviert, sondern beschreibend oder argumentativ.

NARRATIVE BESTANDSAUFNAHMEN

Bestandsaufnahmen in der Landschaftsarchitektur oder Architektur fokussieren physisch-räumliche Elemente einer Landschaft. Bezeichnenderweise enthalten schon die Skizzen von Studierenden zur Analyse von Landschaft Menschen kaum mehr als Silhouettenfiguren und zeigen primär visuell wahrnehmbare Informationen, die auf Ortsbegehungen, über Fotos oder über Karten gewonnen werden.



Die Darstellung zeigt eine Fundstücksammlung, die während eines Doktorandenkollegs entstanden ist. Die Fundstücke verweisen auf die Orte entlang eines halbstündigen Spaziergangs. Eine Suche nach Fundstücken lenkt die Aufmerksamkeit während des Spaziergangs und regen zur aktiven Wahrnehmung und Auseinandersetzung mit dem Ort an.

Es stellt sich die Frage, wie über visuell wahrnehmbare materielle Strukturen hinausgehende Informationen von relevanten Akteuren oder zeitliche Dimensionen Teil von Bestandsdarstellungen werden können.

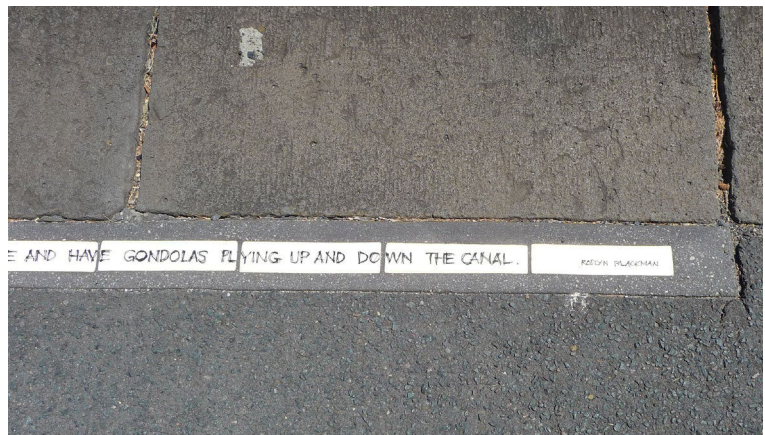
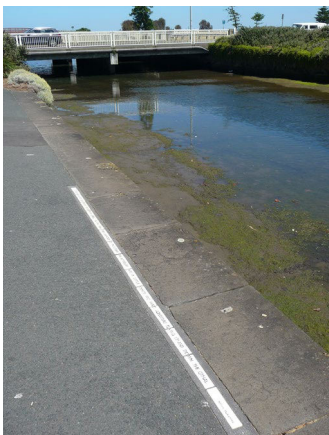
In der soziologischen Untersuchung „Die Schneegrenze“ beschreibt Michael Steinbusch ein Vorgehen, mit dem sich aus Gesprächen eine thematische Verdichtung über Raum entwickeln lässt. Aus den Erzählungen von Bewohnern des Ortes Kall in der Eifel, aus ihren individuellen Sichtweisen und Raumpraktiken ergeben sich Beschreibungen des Untersuchungsraums. *„Geschichten werden gegenwärtig durch Erzählen. Der Einzelne ist Autorität seiner Stadt, er fährt sie sich mit seinem Auto zurecht und erzählt davon (...).“* (Steinbusch 2001:15) Über die Antworten der Erzähler entwickelt der Forscher relevante Fragestellungen an den Raum. Die Erzählung als Antwort entwickelt unvorhergesehene Erkenntnis, da sie nicht durch die Betrachtungskriterien des Forschers vorstrukturiert ist. Dieser Ansatz arbeitet mit erzählerischen Ansätzen zur Erkenntnisgewinnung in einer räumlichen Untersuchung als eine narrativ geleitete Recherche und Form der Raumbeschreibung (ebd.).

Die australische Landschaftsarchitektin Sue Ann Ware beschreibt, wie sie einen Untersuchungsraum über Fundstücke entdeckt und sich narrativ erschließt. Über temporäre Nutzungsspuren schließt sie in der Form interpretativer Detektivarbeit auf Handlungen, die stattgefunden haben könnten. Darüber

hinaus nutzt sie Fundstücke zum Gesprächsanlass mit Menschen vor Ort. Sie erstellt Collagen aus den Dingen, die Menschen im öffentlichen Raum liegen gelassen haben. Dies zeigt, wie ein Fundstück als Impuls eingesetzt werden kann, um Raum aus der Perspektive von Nutzern zu imaginieren. Dies kann die Fantasie anregen und Startpunkt einer Geschichte werden. Kronkorken neben einer Bank am Wasser: Sind sie Spuren, die Jugendliche am Abend hinterlassen haben? Oder war es eine einzelne Person, die den Abend genossen hat? Ein Fundstück ist nicht mit einer Geschichte gleichzusetzen, aber anhand des Gegenstands können Geschichten erfunden und Gesprächseinstiege gestaltet werden.

Laut Henrik Schultz können beim Wandern *„Zusammenhänge wie in einer Geschichte geknüpft und lesbar und somit wahrnehmbar“* (Schultz 2014: 138) gemacht werden. Wandern unterstützt Erkenntnisprozesse in großräumigen Entwurfsprozessen. Die Bewegung durch den Raum, das Eintauchen und die Erfahrung der Wanderung bieten Material für Erzählungen (vgl. auch Rasterfahndung Günne 4.4). Insbesondere wenn in einem unbekanntem Raum gewandert wird, gibt es durch die neue Erfahrung und Entdeckung zuerst einmal Anlass für Erzählungen. Um erzählerisch wirksam zu werden, bedarf es der Wiedergabe dieses unmittelbar gewonnenen Erfahrungswissens.

Als *„narrativen Urbanismus“* bezeichnet Elke Krasny (2008) einen Ansatz, Menschen auf ihren Alltagswegen zu begleiten und sie über den Weg erzählen zu lassen. Auf den Routen zeigen die Personen ihre Orte und erzählen die Geschichten, die sie mit ihren Alltagswegen verbinden. Krasny lässt sich von den Personen, mit denen sie unterwegs ist, leiten, um die Alltagsgeschichten der Bewohner als Teil des Raumes zu entschlüsseln. In Gesprächen kommen die Bedeutungsebenen des Alltäglichen zum Vorschein. Die Begleitung erfordert aktives Zuhören. Krasny versteht das Gehen als einen performativen Akt, in dem die Erzählung im gemeinsamen Gehen entsteht und nicht den Prozess des Gehens nacherzählt (vgl. Krasny 2008: 31). Diese Form der Weg-Erzählung entschlüsselt Besonderheiten und Bedeutungen über den Blick auf alltägliche Wege. Jemand Fremdem das Alltägliche zugänglich zu machen bedeutet Erinnerungen in Form von Geschichten entlang des Weges zu lokalisieren (vgl. ebd.:



Der Fuß- und Radweg entlang eines Kanals in Melbourne ist mit Zitaten gestaltet, in denen sich Anwohner erinnern, wie sie den Raum früher genutzt und wahrgenommen haben. Die Geschichte ist über die Intarsien im Gehweg sichtbar gemacht.

33). Als eine Form der Vor-Ort-Recherche erhält der Planer auf diese Weise einen Einblick in die lokalen Lebenswelten und kann diese dann in seine Arbeit mit aufnehmen.

LITERARISCH ENTWERFEN

In den Projekten, die Potteiger und Purington in ihrem Buch „Landscape Narratives“ (1998) vorstellen, werden Erzählungen und Techniken des Erzählens in landschaftsarchitektonischen Projekten zur Gestaltfindung und zur Analyse bestehender Projekte angewendet. In einem literarischen Verständnis von Entwerfen beeinflussen Erzählstrategien die konkrete Gestaltung eines Parks oder Platzes. Diese Erzählung kann im realisierten Entwurf vom Nutzer erfahren werden. Dazu werden Projekte mit Geschichten als fiktive Erzählungen entworfen oder Erzählstrategien wie z. B. Sequenzbildung und Abfolgen als Entwurfsvorgehen kultiviert. Darüber hinaus zeigen sie auf, wie historische Schichten narrativ herausgearbeitet und als Erzählungen in konkrete räumlichen Entwürfe überführt werden können. Dies zeigt sich z. B. in einem Einschreiben von Schrift im Sinne von Gedichten, Zitaten und Erinnerungen in und auf Steinen, Platten, Wegen. Indem räumliche Entwürfe als gebaute Erzählungen umgesetzt werden, bezieht sich der Begriff des Narrativen in dieser Lesart auf die physische Gestaltung des Entwurfsprodukts und weniger auf ein kommunikatives oder partizipatorisches Werkzeug im Entwurfsprozess (vgl. Potteiger/Purington 1998).

FIKTIONEN ZUM ENTWURF RÄUMLICHER ATMOSPHÄREN

Im architektonischen Entwerfen hat Susanne Hofmann einen partizipativen Ansatz entwickelt, um mit Kindern als den zukünftigen Nutzern eines Gebäudes zusammenzuarbeiten. Sie beschreibt, wie imaginäre Geschichten die Verständigung über atmosphärische Qualitäten eines Raums unterstützen (vgl. Hofmann 2013: 278ff.). Eine fiktive Geschichte, die im Beteiligungsprozess mit den Kindern weiterentwickelt wird, ist die Grundlage für die konzeptionelle Entwurfsarbeit. Damit können über eine Wunschabfrage hinaus Ebenen der Raumgestaltung verhandelt werden, die insbesondere für Kinder nicht leicht zu artikulieren sind. Dieser Ansatz knüpft an die Arbeitsweise des Architekten Jeremy Till an, der mit Situationsbeschreibungen als Entwurfsmethode für Innenräume experimentiert (vgl. Till 1998: 31ff.). Geschichten über die Form der zukünftigen Nutzungen und Handlungsabläufe sind Grundlage für die im Anschluss erarbeiteten architektonischen Entwurfskonzepte und Raumprogramme. Die Erzählung wirkt sich auf das Entwurfsergebnis aus, da atmosphärische Qualitäten den Entwurfseinstieg markieren.

„STORY“ UND „PLOT“ ALS ENTWURFSARGUMENTATION

Der Ansatz der „Story“ ist eine Herangehensweise, um ein Entwurfskonzept zu prüfen und zu qualifizieren: *„Entwerfen, das synonym mit Planen verstanden wird, ist subjektiv einmalig, zugleich braucht es die jeweilige objektivierende Reflexion und Argumentation. In unserem Entwurfsverständnis erfolgt dies im systematischen, bewertend einordnenden Gespräch und in der Entwicklung einer argumentierenden Story.“* (Seggern/Werner 2008: 200) Die Story wird als Argumentation, als Aufbau eines Plots verstanden, der auch eine sinnvolle Anordnung von Entwicklungsschritten beinhaltet. Im Sinne eines roten Fadens können die vielfältigen Anforderungen an eine (großräumige) Aufgabe verstanden und entwickelt

werden. Mit Hilfe der Story kann ein Entwurfskonzept auf seine Plausibilität hin geprüft werden und betont Dimensionen von Zeit, Handlung sowie soziale und emotionale Aspekte.

VERMITTLUNG VON KONZEPTEN UND STRATEGIEN

In der Kommunikation von Projekten und Konzepten verstehen sich Architekten, Stadtplaner und Landschaftsarchitekten als Erzähler eines Projektes. So wird der Begriff „Geschichte/Story“ synonym mit „Konzept“ verwendet und bezieht sich auf eine überzeugende Argumentation der Entwurfsidee. *„Trying to tell the concept or the story to outsiders forces us to use different methods of storytelling.“* (Jones 2011: 308) Neben den bewährten Darstellungsformen experimentieren Architekten und Landschaftsarchitekten mit Storyboards oder auch Comics. In diesen Ansätzen liegt der Fokus der Verwendung der Geschichten auf der Vermittlung gegenüber Auftraggebern und Kunden.

Der Comic „Metro Basel“, der 2009 vom ETH Studio Basel herausgegeben wurde, präsentiert Ergebnisse räumlicher Untersuchungen und Projektarbeiten, die am städtebaulichen Institut der ETH entstanden sind. Durch das Format des Comics wird angestrebt, eine breitere Öffentlichkeit anzusprechen. Der Comic thematisiert neben dem Porträt, wie in der Stadt und Region Basel aktuell gelebt, gearbeitet, die Freizeit verbracht wird, auch Ideen für die Zukunft. Die Handlung besteht darin, dass zwei Protagonisten in einer Stadtführung städtebauliche Entwicklungsprozesse und entwurfliche Konzepte präsentieren. Die interessante Möglichkeit über eine Geschichte, die in der aktuellen bzw. zukünftigen Stadt spielt, die Vielschichtigkeit von Stadt zu vermitteln und diese Perspektive im Comic gleichzeitig visualisieren zu können, wurde in diesem Projekt nicht gewählt. Dies stellt eine interessante Perspektive dar, das Medium Comic für Entwurfs- und Kommunikationsarbeit einzusetzen.

Eine erzählerische Dimension zur Vermittlung von Projekten hat nicht zuletzt durch Power Point, Webseiten und filmische Animationen den Weg in die städtebauliche Projektarbeit gefunden. Als Narrationsmedien unterstützen sie die anspruchsvolle *„Einfühlungs-, Übersetzungs- und Überzeugungsarbeit“* (Krentz 2014: 103f.), die Städtebauer zum Gelingen eines Projektes zu leisten haben. *„Narration als Entwurfswerkzeug“* für das städtebauliche Entwerfen kann in Präsentationen überzeugen, Alternativen aufzeigen, Bedeutungsmomente schaffen, den Status Quo erhalten oder die Diskussion unterstützen. Narrationen unterstützen die Kommunikation in einer komplexer werdenden Projektentwicklung (ebd.). Die angeführten Darstellungsbeispiele erweitern bestehende Plansprache im Städtebau und der Landschaftsarchitektur, indem sie die Prozesse und Abläufe in den Vordergrund stellen. Abfolgen in Präsentationen sind noch keine Geschichten. Somit bleibt offen, wie Erzählungen entstehen, die einen eigenständigen Handlungsverlauf aufbauen.

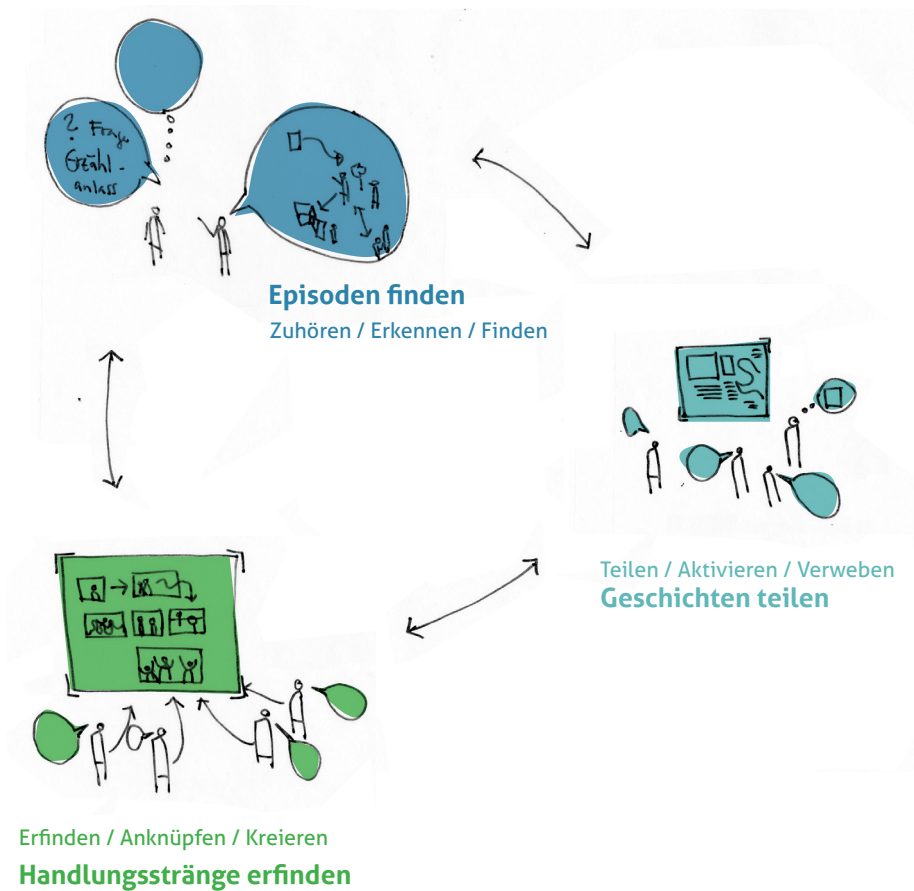
REFLEXION: ERZÄHLEN FÜR FORSCHENDE ENTWURFSPROZESSE ENTWICKELN

Der Begriff Geschichte fällt, wenn Raum oder Landschaft in Zusammenhang mit menschlichem Handeln betrachtet wird. So sagt J. B. Jackson: „(...) *wir erschaffen sie und wir brauchen sie [Landschaft, A.S.], weil jede Landschaft ein Ort ist, an dem wir Menschen Raum und Zeit organisieren. In der Landschaft wird der langsame, natürliche Prozess von Wachstum, Reife und Verfall durch die Macht der Geschichte aufgehoben.*“ (Jackson 2005: 43) Die hier dargestellten Ansätze zeigen, dass Erzählungen in den raumgestaltenden Disziplinen auf der einen Seite als Übertragung von Erzählstrategien auf Gestaltungskonzepte von (öffentlichen) Räumen und Parks bezogen werden (vgl. Potteiger und Purington). Auf der anderen Seite steht die überzeugende Vermittlung von Ideen und Konzepten im Fokus. Bei Elke Krasny zeigt sich das Potenzial von Erzählungen, um der individuellen (Raum-)Erfahrung und Raumpraxis von Menschen auf die Spur zu kommen. Bei Hofmann klingt an, dass Geschichten partizipative Entwurfsprozesse unterstützen können. Dieser Entwicklungsstrang wird in der Arbeit in den folgenden Fallbeispielen vertieft betrachtet und methodisch entwickelt. Hier positioniert sich diese Arbeit, indem sie nach den Bedingungen und Formen fragt, damit Erzählen als Erkenntnisstrategie in gemeinsamen Entwurfsprozessen wirksam werden kann. Die Arbeit wird aus der Betrachtung von fünf Fallbeispielen im folgenden Kapitel methodische Vorgehensweisen herausarbeiten, um mit Hilfe narrativer Strategien in unterschiedlichen Anwendungskontexten Ideen mit Akteuren zu entwickeln, Raumwissen zu aktivieren, im Sinne eines komplexen Raumgeschehens (vgl. Seggen 2009a) darzustellen oder über Raumperspektiven zu kommunizieren.

3.2 NARRATIVE ENTWURFSPRAXIS IM FELD URBANE LANDSCHAFTEN

Erzählen zeigt auf verschiedenen Ebenen Anknüpfungspunkte zum Entwerfen als Erkenntnisstrategie in urbanen Landschaften (vgl. Kapitel 2). Darum erstaunt es, dass Erzählen bisher wenig bewusster Teil von Entwurfshandeln ist. Dies mag daran liegen, dass erst die veränderten Aufgabenstellungen eine Reflexion über das methodische Repertoire notwendig machen (vgl. Kapitel 1). Wenn es im Kern um die Entwicklung physisch-materieller Räume geht, ist eine Beschäftigung mit Erzählungen nicht notwendig. In einem Verständnis urbaner Landschaften als prozesshaftes, komplexes Geschehen, das durch die Handlungen von Menschen geprägt ist (vgl. Seggern 2009a; Seggern/Werner 2008), verändern sich die Rahmenbedingungen von Entwurfsaufgaben. Um im Sinne eines solchen multidimensionalen Raumgeschehens zu entwerfen, bieten sich Geschichten an, da sie ein Komplexitätserhaltender Zugriff auf komplexes Geschehen sind. Erzählen – so die These – stimuliert Kommunikation zwischen unterschiedlichen Akteuren und bringt ihr lokal verankertes, individuelles Erfahrungswissen in Entwurfsprozesse mit ein, denn in Geschichten erinnert sich individuelles Erleben. Erzählungen entwickeln als Modelle von Wirklichkeit Darstellungsformen von Raumgeschehen, die Raum im oben genannten Sinne zusammen mit Handlung begreifen.

Geschichten und Erzählungen können gemeinsames Verstehen befördern, da sie an gewohnte Wahrnehmungsmuster anknüpfen, mit dem Raum in seinen vielfältigen Aspekten begriffen wird. Erzählen



Narrative Strategien eröffnen folgende Möglichkeiten entwerfliches Handeln im Austausch zu bereichern:

- » **„Zuhören/Erkennen/Finden“** – lokale Geschichten ans Licht holen
- » **„Erfinden/Anknüpfen/Kreieren“** – Erzählungen über urbane Landschaften als Gedankenmodelle entwerfen
- » **„Teilen/Aktivieren/Verweben“** – Gespräche über Raumentwicklung unterstützen und initiieren

ist performativ, wissensgenerierend, austauschorientiert und simulativ und wird in diesem Sinne als eine Form des Verstehens und gleichzeitig eine Form der Verständigung verstanden. Narrative Formate bilden den Rahmen, in dem sich Erzählen als dialogische Praxis entwickeln kann. Formate können wie das Schreiben und Zeichnen *„als epistemische Verfahren verstanden werden, die im Akt der Aufzeichnung an der Entfaltung von Gegenständen des Wissens teilhaben“* (Hoffmann 2008:7). Diese performative Eigenschaft des Erzählens steht Modell für die methodische Entwicklung der Austauschwerkzeuge.

Zentrales Merkmal des Erzählens ist, dass sich kommunikatives Handeln und darstellerischer Ausdruck gegenseitig beeinflussen. Erzählen als eine Form der Erkenntnisgewinnung entfaltet sich zwischen Zuhören, Darstellen und Erzählen. Diesen drei Formen lassen sich Phasen der Erkenntnisgewinnung im Entwerfen zuordnen, in dem sich Entwurfshandeln zwischen (Bestands-)Wahrnehmung und Ideenfindung, Darstellung und Ausdruck, Austausch und Reflexion bewegt (vgl. Kapitel 1.2). Zum einen lassen sich Geschichten im aufmerksamen **„Zuhören/Erkennen/Finden“** finden. Erzählen wird darin als Annäherung und handlungsorientierte Praktik des Verstehens in Entwurfszusammenhängen (vgl. Seggern 2008: 212ff; Kapitel 1.2) entwickelt. Darüber hinaus werden über die Kompetenz des Erzählens im **„Erfinden/Anknüpfen/Kreieren“** Perspektiven auf den Raum als Erzählung entwickelt, die z. B. als Fiktionen über die Zukunft oder die Gegenwart Möglichkeiten ausloten. Drittens können Erzählungen zur Anschlusskommunikation in Formaten verwendet werden, die **„teilen/aktivieren/verweben“**. Alle drei (Anwendungs-)Situationen beziehen erzählerische Praktiken im Sinne einer kommunikativen Praxis auf das Entwurfshandeln (vgl. Grafik).

Eine Anwendungssituation wird durch den Ort, die Akteure, die Fragestellung und das Thema charakterisiert. Der Entwurf des Formats wirkt sich auf den Prozess aus. Gleichzeitig wirken Hintergrund, Fragestellung, Erkenntnisinteresse und Anwendungssituation wiederum auf die Formatentwicklung ein. Format und Anwendungssituation beeinflussen sich im Prozess gegenseitig. Indem sie die unterschiedlichen Akteure innerhalb der Prozesse zueinander in Beziehung setzen, definieren sie auch die jeweiligen Rollen.

Narrative Formate bezeichnen methodische Werkzeuge, die den Austausch innerhalb einer Anwendungssituationen gestalten: Sie fangen Geschichten ein, unterstützen den Dialog und ermöglichen es, aus einzelnen Episoden eine gemeinsame neue Geschichte zu entwickeln und als Erzählung darzustellen. Narrative Formate strukturieren den Entwurfsprozess als kollaborativen Wissensaufbau, indem z. B. implizit vorliegendes Wissen unterschiedlicher Raumakteure ans Licht gebracht wird.

Formate definieren Rahmenbedingungen, die dann frei gefüllt werden können. Sie stellen die Metaebene dar, über die Einzelergebnisse verknüpft werden (vgl. Kapitel 1.3). Mit dem Begriff „Format“ werden üblicherweise Rahmengenbungen und formale Setzungen wie beispielsweise genormte Größenverhältnisse von Gegenständen oder Papiergrößen bezeichnet. Im Druckwesen verweist er auf den Rahmen, der für den gleichmäßigen Abstand der Druckseiten voneinander sorgt. Im Rundfunk oder Fernsehen gibt es Sendeformate oder in Computerprogrammen Formatvorlagen für Briefe.

Klare Vorgaben der Rahmenbedingungen ermöglichen Ergebnisse, die für sich stehen und über die geredet werden kann. Sie geben Themen und Inhalten einen Rahmen und besitzen eine visuelle, bildhafte Qualität. Das Format ist durch Regeln, eine Fragestellung und formalästhetische Vorgaben gekennzeichnet, damit die Zusammenarbeit größerer Gruppen als ein kollaborativer Entwurfsprozess strukturiert werden kann. Damit gibt das Format unterschiedlichen Personen den gleichen Raum, um sich auszudrücken. Indem eine Balance zwischen regelhaftem Vorgehen und Freiheit im Inhalt hergestellt wird, ermöglicht es die Stimmen der unterschiedlichen Akteure zu organisieren. Daraus entstehen Ergebnisse, über die sich vergleichend diskutieren lässt. Formate sind die Mittler im Entwurfs- und Kommunikationsprozess. Die Form des Werkzeugs (Stil) beeinflusst die Kommunikation und lässt sich nicht als ästhetische Frage abtun, da die Form den Austausch unterstützt.

Erzählsituationen sind innerhalb eines Entwurfsprozesses unterschiedlich. Aus diesem Grund unterscheidet Sigrun Langner unterschiedliche Praktiken des Positionierens innerhalb eines Entwurfsprozesses, um sich mit dem Kontext und den Prozessen auseinanderzusetzen. Im „Entwerfen und Organisieren von Kommunikationsprozessen, um urbane Landschaften aushandeln zu können“ (Langner 2013: 113), stehen weniger die fertigen Entwurfsprojekte, sondern der Entwurfsprozess und die darin enthaltenen Wissenszusammenhänge im Mittelpunkt. In einem veränderten Entwurfsverständnis werden Formate des Austauschs entworfen, die Gestaltungsarbeit mit den Stimmen vieler orchestrieren. Gleichzeitig wirken sie als dialogische Werkzeuge zurück in den Kontext (vgl. Kapitel 1.3).

Formate sind Blaupausen für Formen des Austauschs, mit denen recherchiert, aktiviert, Zukunft diskutiert und Veränderung antizipiert werden kann. Über die Formate bekommt der Planer die Möglichkeit, entwurfsrelevante Fragen zu stellen und der Bürger kann auf seine Weise Antworten geben. So kann ein mehrdimensionaler, prozessorientierter Planungsansatz verfolgt werden.

ZUSAMMENFASSUNG

Das Kapitel hat schlaglichtartig bisherige Ansätze in den raumplanenden Disziplinen charakterisiert, die sich auf Geschichten und Erzählen beziehen. Abgesehen von den Strategien landschaftsarchitektonische Entwürfe mit narrativen Strategien zu gestalten, werden Erzählungen vorwiegend in der Vermittlung von Konzepten und in der Bestandswahrnehmung eingesetzt. Geschichten und Erzählen werden als kommunikative Entwurfsstrategie in kollaborativen Erkenntnisprozesse nur punktuell erwähnt. Daran knüpft der Fokus dieser Arbeit an, der Erzählen und Geschichten als Praktik versteht, um Kommunikation zu entwerfen. Aus der Überlagerung der Erkenntnisse der ersten beiden Kapitel wird der methodische Rahmen aus Formaten und Anwendungssituationen entwickelt. Dieser Betrachtungsrahmen ist Grundlage für die Reflexion der Fallbeispiele in Kapitel 4. Die Beschreibung arbeitet „Formate des Erzählens“ heraus, die dann in Kapitel 5 systematisch ausgearbeitet und für die Anwendungssituationen entwurflich weiterentwickelt werden.

4 / BEISPIELE NARRATIVER ENTWURFSPRAXIS

Im diesem Kapitel werden anhand von fünf Fallbeispielen Erfahrungen mit narrativen Herangehensweisen und Darstellungsformen in Entwurfs- und Forschungskontexten urbaner Landschaften dargestellt. Es werden Anwendungssituationen im Hinblick auf die Verwendung narrativer Strategien mit Blick auf Funktionen und Wirkungsweisen beleuchtet. Auf diese Weise werden narrative Ansätze sichtbar, die dann in dieser Arbeit als Formate des Erzählens für unterschiedliche Anwendungskontexte benannt und beschrieben werden.

In jedem Projekt werden narrative Strategien in den jeweiligen forschenden Entwurfsprozessen fall-spezifisch eingebunden – von fiktiven, neuen Narrationen als Szenarien für die Zukunft bis zu individuellen Alltagserzählungen von Menschen – und hat einen eigenen thematischen Schwerpunkt. Damit stehen sie in Zusammenhang zum jeweiligen Prozessentwurf. In der Reflexion innerhalb dieser Arbeit besteht Erkenntnisinteresse daran, die Bandbreite und Möglichkeiten erzählerischer Ansätze auszuloten. Es geht weniger darum, Funktionen und Wirkungsweisen von Erzählen zu „testen“ oder zu überprüfen.

Auswahl der Fallbeispiele / Entsprechend erfolgt die Auswahl der reflektierten Projekte nach dem Prinzip der Unterschiedlichkeit (vgl. Flyvbjerg 2006: 229ff) im Hinblick auf Erzähltechnik, beteiligte Akteure und Erkenntnisgewinn hinsichtlich der Entwicklung narrativer Werkzeuge im Sinne dieser Arbeit. Sie geben einen Überblick über die Bandbreite erzählerischer Ansätze, Darstellungen und Wirkungsweisen. „Stadtsurfer, Quartierfans& Co.“ zeigt, wie Erfahrungswissen in Form von individueller Raumpraxis erschlossen werden kann. „Rasterfahndung Günne“ stellt die Frage nach gemeinsamen, großräumigen Entwurfsprozessen und wie man mit Metaphern und Bildern über Raumfragen ins Gespräch kommen kann. „Wandel erzählen und gestalten“ sucht den Zusammenhang von Landschaft und Nutzer, um aktuelle Transformationsprozesse zu erkennen und in die Zukunft zu entwickeln. Die Projekte in ihrer Reihenfolge mit Stichworten zu den inhaltlichen Schwerpunkten sind:

- » **Stadtsurfer, Quartierfans&Co.** – Raumwissen über Modellbau erzählen lassen
- » **Wandel erzählen und gestalten** – Plots über Landschaftsnutzer/-akteure entwickeln und kommunizieren und Zukunftsszenarien entwickeln
- » **Rasterfahndung Günne** – lokales Wissen, Ideenfindung und Raumporträts
- » **Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften** – dialogische Forschungspraxis
- » **IGZ Dülmen** – Projektgeschichten als Impuls für die Konzeptumsetzung

Rolle der Forscherin / In den für die Untersuchung ausgewählten Forschungs- und Praxisprojekte sind Erfahrungen zur Anwendung narrativer Strategien in der Anwendung gewonnen worden. In allen hier vorgestellten Fallbeispielen war ich innerhalb unterschiedlicher Projektteams an der Entwicklung des methodischen Vorgehens und an der Durchführung mit beteiligt. Die jeweilige Rolle im Projektszusammenhang wird zu Beginn der Beschreibung des jeweiligen Fallbeispiels in diesem Kapitel erläutert. Somit betrachte ich die Fallbeispiele nicht von außen, als fremde Projekte, sondern bringe meinen eigenen Erfahrungsschatz mit ein.

Auswertungsprozess / Die Projekte sind Denkraum für die Entwicklung von Formaten des Erzählens, die dann als anwendungsorientierte Entwurfswerkzeuge ausgearbeitet und in einen Betrachtungsrahmen eingeordnet werden. Diese Vertiefung und Einordnung wird in Kapitel 5 dargelegt und erfolgt über die Reflexion der spezifischen Projektkontexte in diesem Kapitel mit Bezug auf Erkenntnisse über Erzählformen und Ansätzen anderer Disziplinen aus dem theoretischen Diskurs, welcher in den Kapiteln 1 bis 3 dargelegt ist.

Um das eigene Erfahrungswissen einzubringen und zu reflektieren wird in der Auswertung und Darstellung der Fallbeispiele auf das Konzept der „dichten Beschreibungen“ (vgl. Geertz 1994: 7ff) zurückgegriffen. In diesem Interpretationsverfahren, das in der ethnografischen Forschung angewendet wird, ist die Perspektive des Forschers erkennbarer Teil des Interpretationsvorgangs. In dieser Arbeit wird das iterative Verfahren auf die fünf Fallbeispiele angewendet. Das Material wird hinsichtlich bestimmter Fragestellungen hin betrachtet, um so Bedeutungsstrukturen von Zusammenhängen und Abläufen so schrittweise herauszuarbeiten. Fragen nach dem „Wie vorgegangen?“ und „Wie entwickelt?“ lassen das Erfahrungswissen über die Anwendung narrativer Ansätze in forschenden Entwurfsprozessen explizit werden. In einer ersten Reflexionsebene entsteht eine Interpretation des Kontexts und somit ein erstes Verständnis der Zusammenhänge. Im zweiten Reflexionsschritt werden Anwendungssituationen narrativer Strategien fokussiert. Darüber entsteht Erkenntnis über die Möglichkeiten von Erzählungen und von Erzählen als Praktik in Entwurfs- und Planungsprozessen. In der Querbetrachtung entstehen daraus Hinweise auf Anwendungssituationen, zur Formatentwicklung und übergreifende Aspekte.

Die Interpretation und Bezeichnung als Formate des Erzählens sind Ergebnis des Auswertungsprozesses dieser Arbeit. Die Formate des Erzählens sind damit keine Neuerfindungen, sondern verdichtende Beschreibungen, die aus den Erkenntnissen der fünf Fallbeispiele zusammen mit Wissen über die Anwendung narrativer Strategien in künstlerischen, wissenschaftlichen und planerischen Kontexten wie sie in Kapitel 2 beschrieben sind interpretiert werden. Dabei werden Titel gewählt, um die Formate des Erzählens charakterisierend zu beschreiben. Diese sind entweder schon im Projektkontext entstanden und übernommen worden oder neu gewählt worden oder es sind Bezeichnungen, die es für ähnliche Ansätze schon gibt.

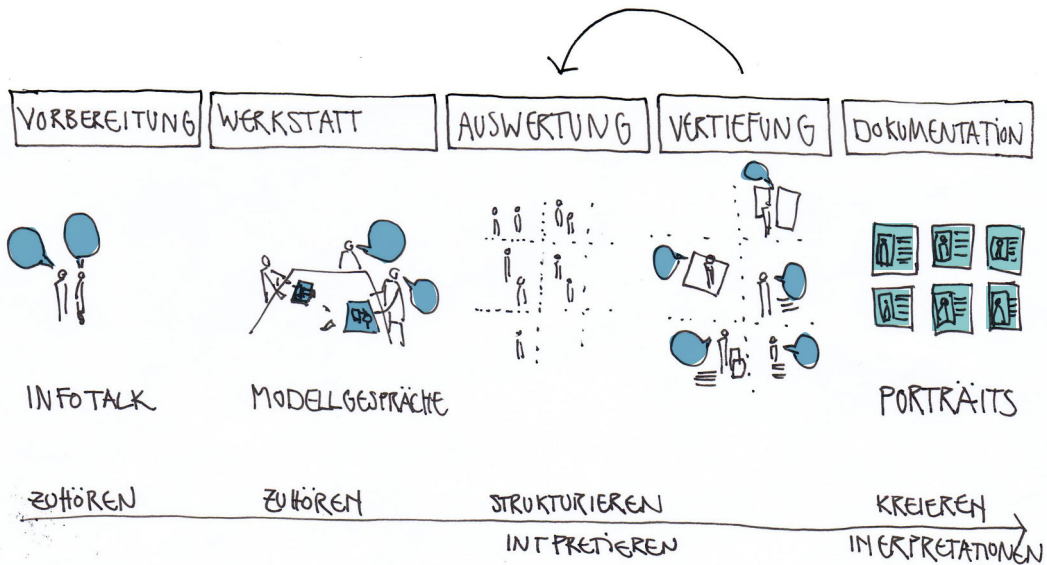
Darstellung der Ergebnisse / Die Projekte werden in chronologischer Reihenfolge dargestellt. Dies trägt der Tatsache Rechnung, dass die Erkenntnisse innerhalb eines Projektes Einfluss auf die Konzeption des nächsten Projektes haben. Die Darstellung und Reflexion der einzelnen Projekte erfolgt nach folgendem Schema:

- » Kurzübersicht: Steckbrief und eigene Rolle im Projekt / Übersicht über die Verwendung narrativer Strategien und behandelte Themen
- » Kontext als Projektbeschreibungen mit Prozessübersicht
- » Fokus: Beschreibung narrativer Strategien: Auf welche Weise wird Erzählen im Projekt angewendet? Reflexion zum Vorgehen und Wirkungsweise: Wer erzählt? Was ist der Erzähleinstieg/-impuls? Was für Erzählungen entstehen?
- » Interpretation als Formate des Erzählens: Welche Formate lassen sich aus den angewendeten Strategien ableiten?
- » Fazit und Hinweise für die Entwicklung narrativer Entwurfswerkzeuge: Was folgt daraus für die Konzeption und Anwendung narrativer Formate?

4.1 STADTSURFER, QUARTIERFANS&CO.

Team: STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN (Hille v. Seggern, Anke Schmidt, Börries v. Detten, Henrik Schultz, Claudia Heinzelmann, Julia Werner, Beratung: Ulfert Herlyn, Timm Ohrt) // **Auftraggeberin:** Wüstenrot Stiftung **Ort/Zeit:** Hannover/2005 - 2007 **Material:** Wüstenrot Stiftung (Hrsg.) (2008), Stadtsurfer, Quartierfans & Co. – Stadtkonstruktionen Jugendlicher und das Netz urbaner öffentlicher Räume, Jovis Verlag, Berlin.

Im Projekt Stadtsurfer, Quartierfans & Co. war ich als wissenschaftliche Mitarbeiterin nicht bei der Antragserstellung, aber ab der Förderzusage durch die Wüstenrot Stiftung kontinuierlich in dem Projekt beschäftigt. Das Team unter der Leitung von Prof. Dr. Hille von Seggern bestand neben mir aus der Soziologin Claudia Heinzelmann, den Freiraumplanern Börries v. Detten, Henrik Schultz und Julia Werner sowie den beratenden Teammitgliedern Prof. Dr. Ulfert Herlyn (Soziologie) und dem Architekten und Stadtplaner Timm Ohrt.



Darstellung des Vorgehens mit Einbindung der Formate

Stellen, an denen Geschichten und Erzählen eine Rolle spielen:

- » in den Workshops mit den Jugendlichen, Gespräche während des Modellbaus mit den Modellen als narrativer Anker
- » Anschlusskommunikation über Interviews mit einer Auswahl der Jugendlichen
- » Wiedergabe/Beschreibung von Prototypen als

Vorschlag für Raumentwicklung aus der Nutzerperspektive

- » Gespräche mit Akteuren der Stadtverwaltung

Themen: Landschaftswahrnehmung, individuelle Raumnutzung, jugendliche Raumnutzung, Alltagshandeln, Planungsperspektiven

Wie lassen sich individueller Raumgebrauch und Raumvorstellungen (von Jugendlichen) untersuchen und für Planungsprozesse nutzbar machen?

KONTEXT

Die Untersuchung Stadtsurfer, Quartierfans & Co. geht der Frage nach, welche Orte der Stadt Jugendliche nutzen und wie sie diese in ihrer Raumpraxis und Raumvorstellung verbinden. In der Studie stehen die Sichtweisen von Jugendlichen auf die Stadt und auf das Gesamtsystem ihrer Nutzungszusammenhänge mit mehr als physisch-materiellen Aspekten im Mittelpunkt. In Anlehnung an einen multidimensionalen Raumbegriff (vgl. Löw 2001) ist darunter die Gesamtheit der komplexen Raumnutzungs- und Wahrnehmungszusammenhänge von Menschen mit ihrer Umwelt zu verstehen (vgl. Seggern 2009a; Seggern et al. 2008). Das Forschungsteam nähert sich den individuellen Stadtkonstruktionen, um die Vorstellungen der Jugendlichen von ihrer individuellen Stadt für Entwurf und Planung zu operationalisieren (vgl. Wüstenrot Stiftung 2009).

Forschungsfragen sind (vgl. ebd.:19):

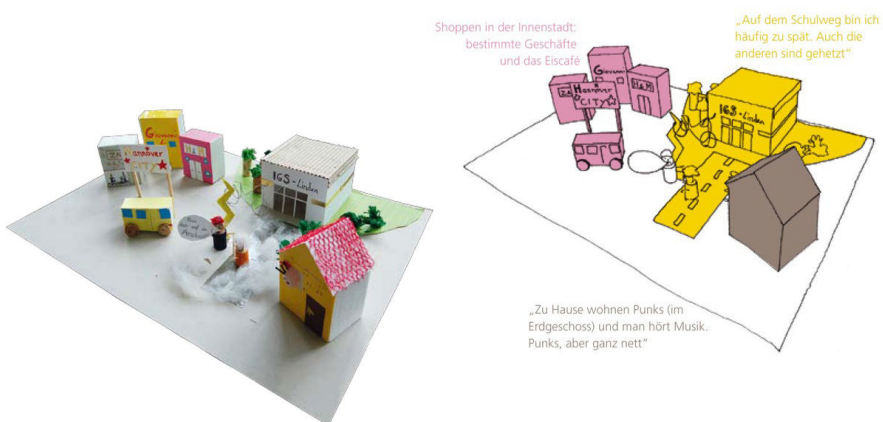
- » Welche „Räume“ assoziieren Jugendliche in ihren Vorstellungen mit ihrer Stadt? Lassen sich bestimmte Raumbilder und Strukturen beschreiben? Welche Verbindungen, Verhältnisse und Gewichtungen, Übereinstimmungen und Abweichungen lassen sich zwischen den realen Raumnutzungsmustern und den Raumbildern feststellen? Welche Stadtkonstruktionen ergeben sich insgesamt daraus?
- » Wie bauen Jugendliche die verschiedenen Räume in ihren Alltag ein? Bilden sich zeitliche Muster/Rhythmen aus? Wie verabreden sich Jugendliche und welche Bedeutung haben die neuen Informations- und Kommunikationsmedien (Internet, Mobilfunk etc.) für die Raumnutzung? Wie also sieht ihre Raumpraxis insgesamt aus?
- » Sind die Stadtkonstruktionen von Jugendlichen multidimensional? Welche Dimensionen haben welche Bedeutung?
- » Welche Schlussfolgerungen ergeben sich daraus für die raumplanerischen und -entwerfenden Disziplinen? Welche Herangehensweisen folgen für Politik und Verwaltung?

Die Untersuchung erfolgt zusammen mit drei Klassen der Jahrgänge 7, 9 und 12 einer integrierten Gesamtschule in Hannover. „Zusammen“ meint, dass die Jugendlichen als Experten ihrer Lebenswelt (vgl. Kapitel 1) verstanden werden. Ihre Raumpraxis ist individuelles Wissen, das sie in den Forschungsprozess einbringen. Die methodische Herausforderung besteht darin, dieses hochgradig implizite Erfahrungswissen der alltägliche Raumpraxis in explizites Wissen zu übertragen. Raumpraktiken als Alltagserfahrung sind implizite Wissensbestände (vgl. Löw 2015). Allein befragende Zugänge sind für eine Betrachtung von Stadt durch die Augen der Jugendlichen mit ihren Raumpraktiken und Raumvorstellungen unzureichend. In einer ersten Phase wird Modellbau als zentraler methodischer Baustein in Kombination mit einer Kartenabfrage und Tagesprotokollen eingesetzt. Leitfadeninterviews mit ausgewählten Protagonisten vertiefen die Erkenntnisse aus der ersten Phase. Sie dienen auch als Reflexionsschritt. Ziel war es, die Raumnutzung und -wahrnehmung der Jugendlichen anhand von Prototypen exemplarisch zu beschreiben.

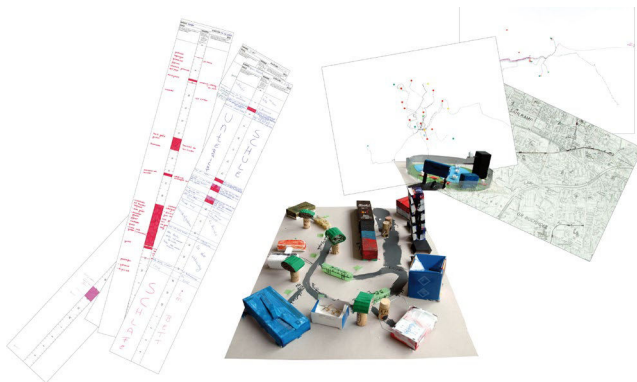
PROZESSCHRITTE



1 In den Modellbauwerkstätten entstehen kontinuierlich Gesprächssituationen, in denen die Jugendlichen die Bedeutungsebenen innerhalb ihrer Modelle referenzieren. Die Forscherinnen und Forscher dokumentieren diese Episoden schriftlich. Abschliessend erfolgt eine gemeinsame Reflektionsrunde.



2 Die Zeichnung bringt die Schilderungen der Verfasserin mit dem Modell in Verbindung. So werden die unterschiedlichen Situationen identifiziert und aufbereitet. Es entstehen erste Formen der Interpretation durch das Entwurfsteam, indem sie Situationen in Raumhandlungskategorien gruppieren (s. Farbgebung).



3 Die Forscher verdichten das empirischen Materials bestehend aus Modellen, Kartenabfragen, Steckbrief und Tagesprotokollen zu fünf Typen jugendlicher Stadtnutzer. Diese werden als Gruppenbeschreibungen zusammengefasst und grafisch interpretiert. Sie zeigen die typologischen Unterschiede auf.

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| <p>NETZ MIT AKTIONSRADIUS / BEVORZUGTEN SITUATIONEN</p> | <p>NETZ MIT AKTIONSRADIUS / BEVORZUGTEN SITUATIONEN</p> | <p>NETZ MIT AKTIONSRADIUS / BEVORZUGTEN SITUATIONEN</p> | <p>NETZ MIT AKTIONSRADIUS / BEVORZUGTEN SITUATIONEN</p> | <p>NETZ MIT AKTIONSRADIUS / BEVORZUGTEN SITUATIONEN</p> |
| <p>STRUKTUR DER SITUATIONEN</p> | <p>STRUKTUR DER SITUATIONEN</p> | <p>STRUKTUR DER SITUATIONEN</p> | <p>STRUKTUR DER SITUATIONEN</p> | <p>STRUKTUR DER SITUATIONEN</p> |
| <p>RHYTHMUS / VERKNÜPFUNG VON SITUATIONEN</p> | <p>RHYTHMUS / VERKNÜPFUNG VON SITUATIONEN</p> | <p>RHYTHMUS / VERKNÜPFUNG VON SITUATIONEN</p> | <p>RHYTHMUS / VERKNÜPFUNG VON SITUATIONEN</p> | <p>RHYTHMUS / VERKNÜPFUNG VON SITUATIONEN</p> |
| <p>HÄUSLICHE QUARTIERFANS Ihre Stadt ist physisch ihr Wohnquartier. Am wichtigsten sind das eigene Zuhause und das Private. Die Struktur des Wohnquartiers wird fischendekend als ein Feld verstanden. Vororten und Unterwegssign gehen ineinander über. Straßen sind für sie Bewegungs-, Spiel- und Aufenthaltsräume.</p> | <p>PRAGMATISCHE QUARTIERFLITZER Für sie ist ihre Stadt geprägt durch Handlungsabläufe im Quartier. Stereotypen über die Wohnung verknüpft organisieren sie ihre Freizeit um die Wohnorte der Freunde und institutionelle Orte im Stadtraum wie Vereine, Buchereien oder das Stadtschwimmbad.</p> | <p>SPONTANE STADTSURFER Die Stadt ist für sie eine Topologie von situativ begriffenen Veranstaltungen und Ereignissen, physisch definiert über ihr Netzwerk an Treffen, mit denen sie laufend auf unterschiedlichen Ebenen kommunizieren. Selbstbestimmt und ungenau an Termine gebunden, sind Spontane Stadtsurfer viel und ohne festen Rhythmus unterwegs.</p> | <p>KOMMUNIKATIVE STADTHOPPER Die Stadt ist ein gleichzeitiges Geflecht aus physisch-materiellen Gegebenheiten, Bewegung und Kontakten. Gerahmt, ohne festen Rhythmus schweben sie immer zu spontanen Reaktionen bereit - zu Fuß durch wechselnde lokale Raumbereiche, die stadtwelt verteilt sind.</p> | <p>MOBILE STADTFÄHRER Die Stadt ist eine rhythmisierte, zeitlich variierende Linien-Netz-Form. Physisch und sozial sind die Stationen als Stationen an Infrastrukturen aufgeführt. Sie unterscheiden klar im Weg und Ziel, denken in Greifbarkeiten und Relationen.</p> |

4 Begleitende Beobachtungen und vertiefende Interviews mit prototypischen Vertretern der einzelnen Gruppen reflektieren und prüfen die Gruppenbildung. Die daraus entwickelten Porträts liefern eine anschauliche narrative Beschreibung der Lebenswelt. Raumnutzungskarten verorten situative Momente. Diese ergänzen die Überblicksperspektive der Karte und die diagrammatische Ebene der Gruppenbeschreibungen. Das Bild zeigt eine kartografische Transkription, die Bewegung, Situationen und konkrete Räume im Zusammenhang darstellt.

Um die Sicht der Verwaltung in Bezug auf eine jugendgerechte Stadtentwicklung zu bestimmen, führt das Team leitfadengestützte Interviews mit Verantwortlichen der Stadtverwaltung aus unterschiedlichen Fachbereichen durch. Als Teil einer Expertengruppe diskutieren die Verantwortlichen über die Ergebnisse der Typenbildung sowie den Anwendungsbezug in ihrer Arbeit.

Ein Experiment in einer zentralen U-Bahn-Station in Hannover thematisiert Fragestellungen zum Unterwegssein von Jugendlichen und Gestaltungsmöglichkeiten öffentlicher Räume der Stadt. Das Experiment wird unter Berücksichtigung der Ergebnisse der ersten beiden Phasen entworfen, um als Versuchsanordnung räumliche Fragestellungen zu formulieren (vgl. Karow-Kluge 2010).

Im Ergebnis entstehen Beschreibungen von fünf Typen jugendlicher Raumnutzung, die als Gruppenbeschreibung und in Porträts einzelner Protagonisten dargestellt wurden. Eine Querauswertung setzt die quantitativen und qualitativen Ergebnisse im Hinblick auf Relevanz und Bedeutungsmomente öffentlich nutzbarer Räume miteinander in Beziehung. Empfehlungen für eine jugendgerechte Stadtentwicklung kombinieren Eckpunkte eines strategischen Planungsprozesses mit Gestaltungsstrategien für öffentlich nutzbare Räume in der Stadt.

FOKUS:

BESCHREIBUNG NARRATIVER STRATEGIEN INNERHALB DES PROJEKTES

Da jugendliche Raumpraxis aus der Handlung heraus erfolgt, erreichen allein sprachlich-analytische Zugänge dieses implizite Wissen nicht (vgl. Kapitel 1). Aus diesem Grund sind die Jugendlichen in diesem Projekt über ganz unterschiedliche Methoden (Raumnutzungskarten, Tagesprotokollen und Modellbau) dazu aufgefordert, von ihrer Raumwahrnehmung und -nutzung zu erzählen: Methoden wie eine Kartenabfrage, Steckbriefe zur Person, Tagesprotokolle flankieren den narrativ angelegten Modellbau als Hauptbaustein der Untersuchung. Das eingesetzte Methodenset bietet den Jugendlichen unterschiedliche Ausdrucksmöglichkeiten: bildlich, schriftlich, diagrammatisch, im Modell, dialogisch und kartografisch. Weiterhin sprechen sie sowohl intuitiv-bildhafte und als auch rationale Zugänge bei den Jugendlichen an. Das Tagesprotokoll z. B. visualisiert die Verkehrsmittel in einem Balken in der Mitte, den die Jugendlichen mit Farbstiften ausfüllen können. Die Farbcodierung zeigt im Ergebnis unterschiedliche Rhythmen in den Tagesabläufen. Grundsätzlich gilt für die Methoden, dass sie in Bezug auf Material und Vorgehen einen eindeutigen Rahmen setzen. Dies soll es den Jugendlichen erleichtern, sich darin frei zum Thema auszudrücken (vgl. Wüstenrot 2009).

Der Forschungsprozess in diesem Projekt ist als ein gemeinsamer Wissensprozess mit einer Gruppe von Laien strukturiert (vgl. Kapitel 1.3): *„Die empirischen Erhebungen sind bestimmt vom Dialog zwischen den ‚Forschenden‘ und den ‚Beforschten‘.“* (Wüstenrot Stiftung 2009: 24). Dieser Prozess wird von dem Standpunkt getragen, dass sowohl Forscher und als auch „Beforschte“ Expertise einbringen und gegenseitig voneinander lernen können.

Zu Beginn der Untersuchung findet ein erster Termin in der Schule statt, damit sich das Forscherteam und die Schülerinnen und Schüler der drei Klassen gegenseitig kennenlernen. Das Team stellt den

Aufgabenstellung Workshop Modellbau

Ich werde Euch nun ein paar Fragen stellen zu Eurem Hannover. Sie sind dazu da, dabei zu helfen, Euch Euer Hannover vorzustellen. Man muss sich eine Sache ja ein wenig vorstellen können, bevor man damit beginnt, diese Sache zu bauen. Was gehört alles zu meinem Hannover? Was fällt mir dazu ein? Was ist mir wichtig, wenn ich an einem Samstag in Hannover unterwegs bin?

Diese Fragen hängen wir Euch an die Wand und Ihr bekommt sie auch auf den Arbeitsblättern. Ihr könnt sie Euch dann jederzeit noch mal durchlesen. Ihr könnt sie Euch jetzt ganz entspannt zuhören.

Stellt Euch also vor, es ist Samstag, ein gewöhnlicher Samstag in Hannover. Was macht Ihr, was machst Du an so einem Tag? Wie läuft dieser Samstag meist ab? Wer ist dabei? Wen triffst oder besuchst Du? Wohin bringt Dich so ein Samstag? Überhaupt: was ist Hannover an einem Samstag für Dich, welche Stimmung liegt über der Stadt?

Angenommen, Du bist in Hannover unterwegs: Wie sieht dieses Unterwegssein bei Dir aus? Schnell oder ruhig, gelassen, oder mal so, mal so? Hast Du Ziele in der Stadt vor Augen? Oder bewegst Du Dich ziellos durch die Stadt, lässt Dich treiben? Was ist wichtig an so einem Samstag?

Bleibst Du in deinem Stadtteil oder geht es darüber hinaus?

Legst du weite oder kurze Strecken zurück?

Wie sehen diese Strecken aus: führen sie Dich durch Gestrüpp, über harten Asphalt, sind sie unübersichtlich oder groß und weit? Wie fühlt sich das Unterwegssein an? Was gehört dazu?

Was schiebt sich unterwegs so an Dir vorbei? Was zieht Deinen Blick auf sich? Was lässt Du links liegen?

Wo hältst Du Dich auf Abstand oder lieber am Rand auf? Und wie sieht es dort aus, wo Du mittendrin bist, ja gerne eintauchst?

Wo informierst Du Dich zwischendurch? Wie kommst Du raus, was gleich woanders läufst? Wie gelangst Du dann dorthin?

Gibt es Stellen im Stadtgebiet, an denen Du immer wieder an die gleiche Sache denken musst?

Wo hältst Du Dich an so einem Samstag länger auf? Wie sieht es dort aus? Ist es unter freiem Himmel, in vier Wänden oder beides im häufigen Wechsel?

Samstags-Treffpunkte: Gibt es so etwas? Haben die feste Zeiten? Und: Was ist dort so besonders? Warum nicht 50 Meter weiter südlich? Gibt es so etwas wie Eure Plätze und deren Plätze, Plätze also, die anderen zu gehören scheinen?

Was schaut, hörst Du Dir überhaupt in Hannover an? Vielleicht schmeckt oder riecht ja der Samstag in Hannover auch irgendwie besonders? Welche Musik gehört zu Deinem Samstag?

Wo endet Dein Samstag?

Die Einstimmung in den Modellbau erfolgt über diesen Erzählimpuls. Er spricht unterschiedliche Raumdimensionen an. Dies sollte eine handlungsorientierte Sichtweise auf den Raum unterstützen.

Schülerinnen und Schülern im jeweiligen Klassenverband den Hintergrund des Forschungsprojekts vor. In der Doppelstunde wird von jedem Schüler die Kartenabfrage durchgeführt und ein Kurzsteckbrief ausgefüllt. Die Tagesprotokolle sind als Hausaufgabe Teil des Unterrichts. Die zeitlich nur kurz versetzten Modellbauwerkstätten finden an zwei Tagen in Räumen der Universität Hannover statt. Zwei großzügige, miteinander verbundene Räume stehen den Jugendlichen als Modellbauwerkstätten zur Verfügung. Das Setting hat einen Atelier- bzw. Studiocharakter, der sich bewusst von den Schulräumen der Gesamtschule abheben soll. Dort bauen die insgesamt 66 Jugendlichen zwischen 13 und 18 Jahren Modelle, in denen sie „ihr Hannover“ darstellen sollen. Am ersten Tag gilt es, „ihr Hannover“ an einem Samstag zu bauen, am zweiten Tag an einem Schultag. Zu Beginn der Werkstatt werden der Ablauf des Workshops, die betreuenden Personen, Materialien und Arbeitsregeln besprochen. Abgesehen davon, dass das Modell am Ende in einen Karton mit fixen Abmaßen passen sollte, gibt es keine Vorgaben, wie ein Modell zu bauen ist.

Der Erzähleinstieg in den Modellbau erfolgt in Anlehnung an eine Fantasiereise. Um den narrativen Modus anzusprechen, werden die unterschiedlichen Dimensionen von Raum und Raumnutzung



Workshopsituation

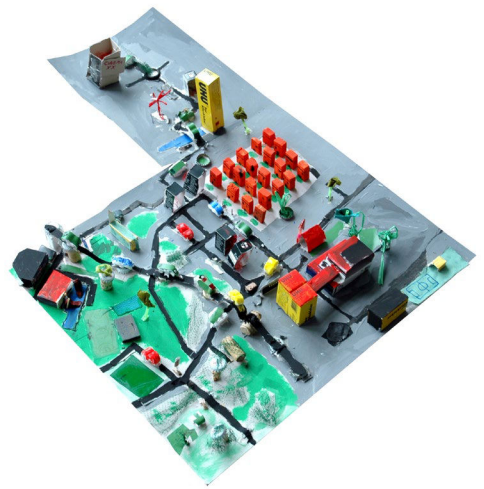
atmosphärisch vermittelt (vgl. Aufgabenstellung). Nachdem der Text vorgelesen wurde, wählen die Jugendlichen unterschiedliche Einstiege in den Prozess des Modellbaus: Die meisten Jugendlichen starten direkt mit dem Modell, einige sprechen miteinander über ihr Vorgehen. Andere fertigen kleine Skizzen oder eine Zeichnung an.

Das Forschungsteam bestehend aus sechs Wissenschaftlern und Wissenschaftlerinnen unterstützt die Jugendlichen im Prozess des Bauens ausschließlich in technischen Fragen: „Wie kann ich einen Baum darstellen?“, „Wie klebe ich Pappen zusammen?“, „Womit kann ich Wasser darstellen?“ waren typische Fragen der Jugendlichen. Die Teammitglieder mischen sich nicht in die Inhalte oder Form der Darstellung ein, wenn diese z. B. nicht maßstabsgerecht gebaut werden. Fragen, ob ein bestimmter Aspekt Teil des Modells sein soll oder muss, werden mit Hinweis auf die Aufgabenstellung zurückgegeben. Dies genügt meist, um die Bedeutung eines Aspekts zu klären. Drei Hilfskräfte geben das Modellbaumaterial aus, schneiden nach Anweisung der Jugendlichen Pappen oder Styrodurklötze zurecht und sorgen für Essen und Getränke während der jeweils zwei Modellbautage. Da die Forscher sich in den Gesprächen in den Werkstätten mit eigenen Aussagen zurückgehalten haben, entspricht dies der Haltung in narrativen Interviews, die eine Beeinflussung durch den Interviewer ablehnt (vgl. Kapitel 2).

Während des Bauens herrscht eine ruhige, konzentrierte Stimmung in den Räumen. Die Jugendlichen sprechen miteinander und mit den Mitgliedern des Forschungsteams. In diesen beiläufigen Gesprächs-



Das Modell eines Jungen aus der 7. Klasse ist chronologisch strukturiert. Der Jugendliche erzählt anhand des Modells über seinem Alltag als ein Weg, den er mit Bus und Bahn zurücklegt. Im Modell visualisiert er die Sequenzen und Situationen im Tagesablauf. Zuhause, Schule, Treffpunkte mit Freunden, die Innenstadt mit ausgewählten Dönerbuden und Geschäften reihen sich entlang von U- und Straßenbahnlinien auf. Die Freunde sind innerhalb der unterschiedlichen Szenen präsent. Im Sommer kommt das Schwimmbad hinzu.

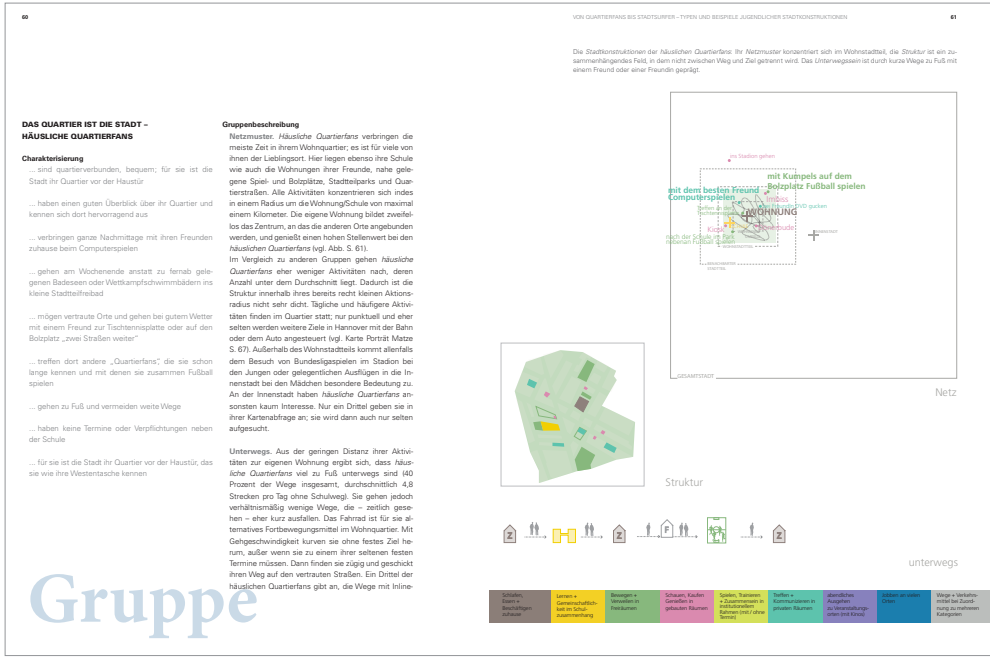


Das Modell einer Schülerin der 7. Klasse fokussiert den Stadtteil und stellt ihn in einer kartografischen Übersicht dar. Das Modell ist erstaunlich genau, der Wohn- und Schulstadtteil sind geografisch-räumlich sehr präzise dimensioniert. „Ausleger“ wie die Innenstadt und das Freibad hängt die Schülerin als isolierte Inseln an (nicht dargestellt). In dieser dreidimensionalen Karte sind die alltäglichen Situationen der Schülerin eingeflochten: Die Schülerin setzt sich auf ihren Wegen mit dem Rad zur Schule, zum Vereinssport und zum Schwimmbad wiederholt im Modell ein. Die wichtigen Orte im Stadtteil hebt sie hervor: Das eigen Wohnhaus mit der Familie, die Wohnungen der Freundinnen, die Schule.

situationen erzählen die Jugendlichen, angeregt durch eine Interessensbekundung („Was baust du denn hier? Was ist das denn?“), von den Situationen, die sie bauen. Modelle anderer Jugendlichen am Tisch werden kommentiert und ähnliche oder abweichende Momente entdeckt. Diese Episoden werden von den Mitgliedern des Teams kontinuierlich aufgenommen und in einem anderen Raum schriftlich dokumentiert. Der Modellbauprozess verwebt die Tätigkeit des Bauens mit einer Form des Gesprächs über die schrittweisen Ergebnisse. Ob diese Fragen bei den Jugendlichen weitere Ideen für relevante Situationen auslösen, lässt sich nur vermuten.

Modellbau als ein erprobtes Mittel für Beteiligungsprozesse ist in diesem Projekt so angelegt, dass die Forscher (aktive) Zuhörer der Geschichten der Jugendlichen sind. Der Modellbau ermöglicht die Kommunikation über Alltagswelten hier zwischen dem Forschungsteam und den Jugendlichen. Das Erfahrungswissen der Jugendlichen wird im Prozess des Modellbauens schrittweise visualisiert und kann von ihnen auf Rückfrage verbalisiert werden, „(...) ohne dass durch gezielte Fragen oder eine gesonderte Interviewsituation steuernd eingegriffen werden musste. So übernahmen sie einen wichtigen Teil der Interpretationsarbeit und validierten diese. Die von den Jugendlichen gleichsam situativ und en passant gemachten Selbstauskünfte und Informationen wurden von den Betreuer*innen zwischendurch abseits der Werkstatträume protokolliert und standen für die spätere Interpretationsarbeit zur Verfügung“ (Wüstenrot Stiftung 2009:38).

Der Erzähleinstieg in Kombination mit den formalen Vorgaben zum Modellbau schafft einen Rahmen, mit dem die individuellen Erfahrungswelten erzählt werden können. Es ist zu vermuten, dass die



Die Darstellung der Typen erfolgen als Gruppenbeschreibung (oben) und in Porträts ausgewählter Protagonisten der Gruppe (nächste Seite). Die Abbildungen zeigen die Beschreibung des „Häuslicher Quartiersfans“ beispielhaft anhand von zwei Seiten aus der Veröffentlichung *Stadt-surfer, Quartiersfans&Co.*

klaren Regeln über die Dimensionen des Modells und die Zielsetzung einen Tag zu bauen die Jugendlichen darin unterstützt haben, sich auszudrücken. Jedem wurde dafür der gleiche Raum gegeben. Es entstehen bei diesem Vorgehen viele individuelle Modellgeschichten.

Die Jugendlichen bauen auf die Frage nach ihrem Hannover hin kein architektonisches Modell der Stadt, sondern betonen die für ihre Alltagswelten wichtigen Situationen: Fußballspielen mit den Freunden auf den Bolzplätzen im Stadtteil, mit den Freundinnen in der Schule sein, der Weg zum Volleyballtraining mit dem Fahrrad, zu Hause am Computer zocken oder der tägliche Weg mit Bus und Bahn zur Schule. Fast alle Modelle zeigen Personen, Situationen und Ereignisse als Momentaufnahmen der Lebenswelt der Jugendlichen. Konflikte, Ärger über den langen Schulweg, Kritik an der Schule und Treffpunkte der Jugendlichen in der Stadt kommen zum Vorschein.

Das Modell ist als narrativer Anker der Türöffner zu dem nicht systematisch erfassbaren Handlungswissen der Jugendlichen (vgl. Kapitel 2.3). Die offene Fragestellung lenkt den Blick noch nicht auf vermeintlich jugendaffine Orte wie Jugendeinrichtungen, Sportvereine oder Grünräume. Die Antworten der Jugendlichen sind nicht durch die Forscherbrille vorklassifiziert. Die Aufgabe, einen Tag – also einen Verlauf – in ein Modell zu fassen, zwingt die Jugendlichen dazu, sich mit den Zusammenhängen auseinanderzusetzen. Darin kommen viele kleine Episoden zum Vorschein: Der Weg zur Schule mit der U-Bahn, auf dem Musik gehört wird, Rumlaufen mit Freunden der Innenstadt, in der die Dönerbuden in der Darstellung hervorstechen, das Freibad im Sommer als zentraler jugendlicher Treffpunkt, Lernsituationen im Park, der Familieneinkauf am Samstag u. v. m. Im Prozess des Bauens

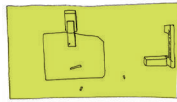
Beispiel: Porträt

Mätze, Schüler der 7. Klassenstufe. Der 13-jährige Mätze wirkt mit seiner relativ kleinen Statur, mit seinen kurzen, rotblonden Haaren und den Sommerprossen jugendlich und noch etwas kindlich. Jeans und Kapuzenpullover betonen seine Sportlichkeit. Mit dem Hobby „Hip-Hop-Tanzen“ ordnet er sich einer bestimmten Jugendszene zu, die aber neben der musikalischen Vorliebe keine größere Bedeutung einzunehmen scheint. Zu seinem Hobby kann Mätze über ein schulisches AG-Angebot, was ihm offensichtlich viel Spaß bereitet.

Mätze hat noch einen jüngeren Bruder. Die Eltern sind beide berufstätig, die Mutter ab 14 Uhr zuhause. Seit Mätze denken kann, wohnt die Familie im Stadtteil Linden. Vor vier Jahren zog sie in die jetzige 4-Zimmer-Altbauwohnung über einer für Linden typischen Eckkneipe. Die vorherige Wohnung liegt nur wenige Straßenzüge entfernt. Für Mätze ist die Lage der neuen Wohnung günstig, da die Schule nur wenige Gehminuten entfernt liegt.

Zuhause fühlt sich Mätze sehr wohl, und er bewertet die Situation mit der Schulnote 1. Jedes Familienmitglied hat ein eigenes Zimmer. Als Wohnzimmer fungiert das Zimmer des Vaters, der tagsüber zur Arbeit geht. Dort stehen Sofa und Fernseher. Mätze schätzt, dass er seine Freizeit überwiegend zu Hause verbringt. Er liest gerne Comics und zeichnet inzwischen selber kleine Geschichten mit Manga-Figuren. Diese Zeichnungen bewahrt Mätze in einer Mappe auf, die er auch seinen Freunden zeigt.

„Schwimmbad“



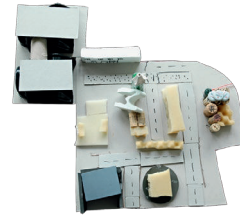
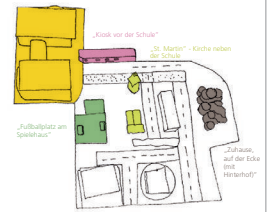
Häufiger: Quartierfragen Modell Mätze

LINKE SEITE: Modell Ferienort „M's Schwimmbad“ (Markierungen haben vom Schüler im Interview benannte Situationen hervorgehoben)

RECHTE SEITE: Modell Ferienort „M's Viertel“ (Markierungen haben vom Schüler im Interview benannte Situationen hervorgehoben)

Das Modell „M's Viertel“ zeigt einen Hainkrieger-Ausschnitt des Wohn- und Schulquartiers mit landschaftlichen Lagebezeichnungen. Die Straßenstrukturen des Modells und die enthaltenen Treff- und Aufenthaltsorte. Im Ferienortmodell werden der Eingangsbereich des Schwimmbads sowie die Altbau auf der Wiese und im Wasser hervorgehoben.

„Schule, grau, aber so ist es“



Porträt

werden Episoden oder Situationen sukzessive in einen Zusammenhang gebracht. So ergeben sich auch immer wieder neue Impulse für das Erzählen. In der Zusammenschau der erzählten Episoden werden diese im Alltag selbstverständlichen Zusammenhänge deutlich.

Die Jugendlichen sind in diesem Projekt durchaus Gesprächspartner auf Augenhöhe, aber nicht stärker in Reflexions- oder Auswertungsprozesse eingebunden worden. Erst in der Abschlussrunde werden die Jugendlichen dazu aufgefordert, eine Sortierung vorzunehmen. Darüber werden sie ein kleines Stück in einen Reflexionsprozess gebracht. Es ist zu vermuten, dass das Format Modellbau durchaus Möglichkeiten bietet noch stärker interagierend eingesetzt zu werden – abhängig von der jeweiligen Untersuchungssituation.

Die Vielfalt der individuellen Antworten wird von den Forschern interpretiert und neu erzählt – hier sind sie Autoren, die in Form von Typen jugendlicher Stadtnutzung unterschiedliche Perspektiven auf Stadt vermitteln. Die Ergebnisse der Modellbauwerkstätten werden zusammen mit den vorab im Unterricht erstellten Raumnutzungskarten, Tagesprotokollen und Kurzinterviews in der Auswertung zu fünf Typen jugendlicher Stadtkonstruktion verdichtet (Punkt 2 und 3 Prozessübersicht). Die Typen werden als typologische Protagonisten beschrieben. Aus den Gruppierungen werden zehn prototypische Vertreter ausgewählt und über leitfadengestützte Interviews und begleitende Beobachtungen vertieft betrachtet. Diese Rückkoppelung der Ergebnisse mit den Jugendlichen war im Sinne eines forschenden Entwerfens notwendiger Reflexionsschritt, um die Interpretation und Typeneinteilung des Forschungsteams zu fundieren (Punkt 4 Prozessübersicht).

„Die Visualisierungen fungieren dabei als Anlass zur Selbstauskünften. Sie werden erzählgenerierend eingesetzt. Denn ein wesentlicher Gebrauchswert von Bildern besteht darin, Anschlusskommunikation zu induzieren (...).“ (Wüstenrot Stiftung 2009:24) Der Schritt vom impliziten Wissen der Jugendlichen zu explizitem Wissen entsteht über das Modell. Die Modelle sind nicht nur Erzählanker im Prozess, sondern als Produkte geben sie als Momentaufnahmen den Alltag der Jugendlichen wieder. Diese sind Repräsentationen aus der Perspektive der Jugendlichen im Sinne eines prozesshaften Geschehens (vgl. Kapitel 1.1). Ohne die Auskünfte der Jugendlichen vermitteln die visuellen Objekte allerdings nicht die Geschichten, auf die sie verweisen. Die Gespräche zwischen Forschern und Jugendlichen in Form von Einzelgesprächen während des Modellbauens klären den Sinngehalt der Modelle und sind für die Interpretation unerlässlich. Dieses Wissen wird von den Forschern in den Portraits (vgl. Grafik vorherige Seiten) wiedergegeben. Dieser Schritt der Transkription oder Notation wird durch die Forscher vorgenommen und stellt eine Interpretationsleistung dar.

INTERPRETATION ALS FORMATE DES ERZÄHLENS

Das Projekt zeigt, wie narrative Strategien angewendet werden können, um Erkenntnisse über Raumnutzung und -wahrnehmung von Raumakteuren zu gewinnen. Die narrativen Strategien aus diesem Projekt werden in den narrativen Formaten Akteursdialoge/Infotalk, Modellgeschichten sowie Landschaftsprotagonisten/Nutzeratlas verdichtet.

Format Modellgeschichten: Das Format Modellgeschichten stimuliert das direkte Gespräch zwischen Forscher und Jugendlichen im Prozess des Modellbaus. Im Vergleich mit dem Projekt „Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften“ (vgl. Kapitel 4.4) fällt auf, dass die Gesprächssituation hier den Dialog zwischen den Jugendlichen und den Forschern entwickelt. Im Gegensatz dazu entwickelt das Format „Perspektivwechsel“ im anderen Projekt eine Gesprächssituation der Jugendlichen untereinander. Dann erst erfolgen Gespräche der Forscher mit den Jugendlichen über Filme, die im ersten Schritt entstanden sind.

Format Protagonistenporträts/Nutzeratlas: Das Protagonistenporträt ist eine Darstellungsstrategie, mit der ein Typ oder eine Person mit Betonung ihrer charakteristischen Raumnutzung gezeigt wird. Über die narrative Darstellung der Protagonisten wird die Raumpraxis als ein perspektivischer Ausschnitt vieldimensionalen Geschehens sichtbar. Die typologische Darstellung fasst die individuellen Besonderheiten zusammen. Die in diesem Projekt entstandenen Protagonistenporträts liefern aus dem Material der ersten Untersuchungsphase dichte, anschauliche Beschreibung hinsichtlich der jugendlichen Raumpraxis. Dieser Schritt erfolgt durch die Forscher, die das Material im Hinblick auf die Forschungsfragen interpretieren und auswählen, um die Eigenschaften des Prototyps pointiert darzustellen.

Protagonistenporträts sind eine Strategie, um in Entwurfsprozessen der Fokus auf Raumnutzung und spezifische Bedürfnisse sowie Handlungen von Raumakteuren zu legen. Es zeigen sich Anhaltspunkte, dass die Reflexion über eine fiktive Person die Haltung zum Entwurf verändert (vgl. Till 2005/Kapitel 3). Dieser Blickwechsel kann neue Ideen und innovative Lösungsstrategien fördern.

Einer holt einen Prospekt hervor, legt ihn auf seinen Schoß und macht eine Lampe an. Die drei Jungen schauen in den Katalog. Dann plötzlich stehen alle auf wie beim Spiel „Die Reise nach Jerusalem“, entfernen sich ein wenig von der Bank, gehen schnell wieder zurück und setzen sich wieder hin. Diesmal ist Matze übrig geblieben und steht nun vor der Bank und hockt sich kurz darauf hin. Sie reden jetzt konstant.
Das Mädchen sitzt am Rand beim Jungen auf dem Fahrrad. Das Display ihres Handys leuchtet im Dunkeln auf.

„Ich hab' nur 'ne Playstation!“
„Das ist geil!“
„Das finde ich cool, das Spiel.“



„Ich muss jetzt zur Bank.“

GEMEINDEHAUS

Vor dem Gemeindehaus

Treffen mit den Freunden vorm Gemeindehaus

Sie stehen zu fünft am Rand zur Straße und stecken die Köpfe zusammen. Zwei haben ihre Handys in der Hand, die Displays leuchten im Dunkeln. Der Junge mit dem Fahrrad kurvt den Bürgersteig hin und her und klingelt zwischendurch. Das Mädchen steht zwischen den anderen und ruft jemanden an.

Vor der Kirche

Donnerstag 17.30 Uhr Mitte November

Die drei gehen nebeneinander den Laubengang Richtung Park, der im Dunkeln liegt. Es führen zwei Treppen hinunter, die erste über ein paar Stufen, die zweite ist länger. Matze springt, während die anderen hinuntergehen, mit einem Satz über die erste Treppe, kommt mit beiden Beinen unten auf und geht weiter neben den anderen her. Sie gehen ca. 100 Meter durch den dunklen Park, kommen an der Ecke Niemeyer-Kirchstraße, die gelb beleuchtet ist, wieder raus und sind nach weiteren 50 Metern auf dem linken Bürgersteig bei ihren Freunden angekommen, die gegenüber dem Gemeindehaus warten.

KIRCHE ST. MARTIN

Fahrradbügel unter der Straßenlaterne

SCHULE

STADTEILPARK



Fahrradbügel: 30 cm hoch, 1,50 m breit

„Oh, Junge! Ach, quatsch! Der passt überhaupt nicht zu Dir! Jetzt geh ich wirklich!“

17:33 bis 18:06 Sitzen auf dem Bügel

Sie reden ununterbrochen. Es gibt nur wenige kurze Pausen. Zwischendurch schauen sie auf ein Handy. Die Straße ist kaum befahren und nur punktuell beleuchtet. An dieser Stelle ist es jedoch gut ausgeleuchtet, eine Straßenlaterne ist direkt an der Ecke, und der Straßenraum ist überschaubar, da sie direkt am Kreuzungspunkt sitzen. Matze fährt mit dem Fahrrad eine Runde und kommt von der anderen Seite aus dem Park.

Aus den begleitenden Beobachtungen heraus entstand diese kartografische Abbildung. Sie zeigt eine kleine Sequenz an Aktivitäten des häuslichen Quartiersfans Maxi nach dem Konfirmandenunterricht. Er trifft seine Freunde, sie gehen etwas rum, reden miteinander. Die Karte betont den Zusammenhang von Handlung und Raum.

Die Möglichkeiten, Protagonistenporträts als Entwurfswerkzeug einzusetzen wird in diesem Projekt in einer Entwurfsaufgabe mit Studierenden der Leibniz Universität Hannover getestet. Die Studierenden bearbeiten die Aufgabe, eine temporäre Intervention im öffentlich nutzbaren Raum der Stadt Hannover im Hinblick auf einen der jugendlichen Protagonisten zu entwerfen. Die Ergebnisse weisen darauf hin, dass Protagonistenporträts dazu eingesetzt werden können, Planungen und Handlungsstrategien zu qualifizieren. Indem die Frage „Was bedeuten diese Maßnahmen, wenn man sie aus der Sicht z. B. des Typs ‚Häuslicher Quartiersfan‘ betrachtet?“ gestellt wird, findet ein Gedankenwechsel statt: Weil für eine vorstellbare Person entworfen wird, rückt die Frage nach den Nutzungsmöglichkeiten für diese Person in den Vordergrund.

Es ist zu vermuten, dass die Protagonistenporträts Kommunikation zwischen unterschiedlichen Fachdisziplinen der Planungspraxis erleichtern. Sie könnten in Werkstätten dazu eingesetzt werden, Projekte und Konzepte aus der Sicht der jeweiligen Typen zu betrachten und zu qualifizieren. Damit unterstützen sie eine Planungspraxis, die das Ziel hat mit vielfältigen Sichtweisen auf Stadt zu planen und zu entwerfen. Das Arbeiten mit Typen ist in der planerischen Praxis nicht üblich (vgl. Prominski 2010), was auch die abschließende Expertenwerkstatt in diesem Projekt zeigte.

HINWEISE FÜR DIE ENTWICKLUNG NARRATIVER ENTWURFSWERKZEUGE

Erzählen wird hier zur Erhebung impliziten Raumwissens als Recherchestrategie angewendet (vgl. Kapitel 2), um mehr über die alltägliche Raumnutzung von Jugendlichen zu erfahren. Darin werden narrative Ansätze mit ähnlicher Zielsetzung eingesetzt wie es die Methode Storytelling die in den Organisationswissenschaften angewendet werden. Das Projekt hat gezeigt, dass Modellbau als dialogisch ausgerichtetes Format der Recherche dazu geeignet ist, Perspektiven von Raumakteuren in episodischer Form ans Licht zu holen. Diese einzelnen Episoden werden in diesem Projekt in einen Gesamtzusammenhang gesetzt.

O-Töne und individuelle Erzählungen liefern vielfältige Informationen für Entwurfs- und Planungsprozesse, wenn sich Planer darauf einlassen. Die beiläufigen Erzählungen der Jugendlichen entstanden in einer geschützten Umgebung und sind nicht im Hinblick auf eine Veröffentlichung erzählt worden. Dies weist darauf hin, dass diese oft persönlichen Geschichten einen vertrauensvollen Umgang benötigen. Daraus resultiert, dass es klare Abmachungen braucht, wie mit individuellen Erzählungen umgegangen wird.

Die zeitlich aufwändigen Werkstätten bringen detaillierte Erkenntnisse hervor, die weniger Wunschabfrage als eine Auseinandersetzung mit den Herausforderungen der Alltagswelt sind. In der Betrachtung der Alltagswelten lassen sich Potentiale und Bedeutungskontexte entdecken, die wichtige Impulse für planerische Lösungen und in der Ideenfindung geben können. Dieses Vorgehen lässt sich in Planungsprozesse einbinden, um sich den Bedeutungsebenen eines Planungsraums oder der Stadt oder einer Region in partizipativen Verfahren zu nähern. Die im Projekt angewendeten Strategien zeigen, wie sich Sichtweisen von Nutzergruppen auf Stadt untersuchen lassen, die bisher wenig repräsentiert waren. Nicht zu unterschätzen ist der zeitaufwändige Prozess der Annäherung und Vertrauensbildung. Die

Ansprache über Institutionen oder bekannte Akteure im Stadtteil können dazu beitragen, Kontakte aufzubauen und die notwendige Vertrauensbasis entstehen zu lassen.

Es wurde deutlich, dass es mehrere Punkte im Forschungsprozess gibt, die für die Erkenntnisproduktion zentral sind. Diese Punkte, die aufmerksam gestaltet werden sollten, sind der Erzähleinstieg, die Form der Aufzeichnung und Dokumentation, die Darstellungstechnik sowie der Punkt der Transkription durch die Forscher.

Der Entwurf des Einstiegs im Hinblick auf die Forschungsfrage bedarf als Hinführung zu einem erzählerischen Modus Aufmerksamkeit, damit z. B. situative Qualitäten, Organisationsmomente oder das Unterwegssein Thema werden können.

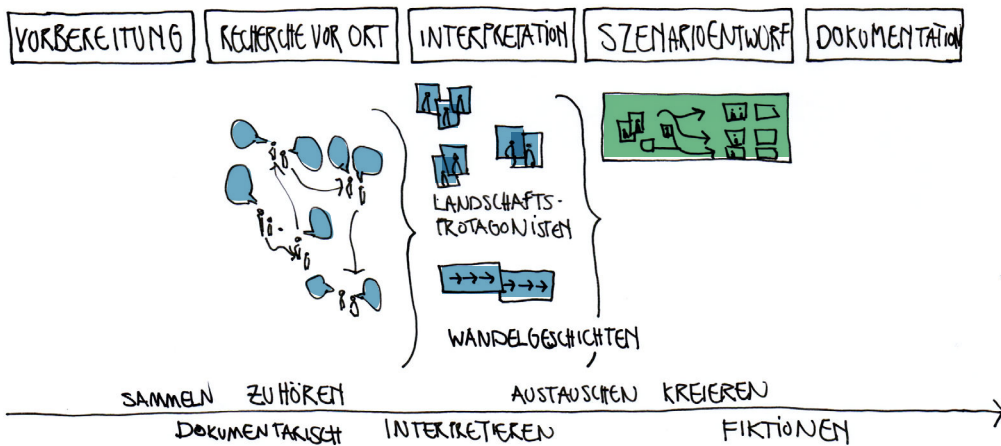
Ein weiterer wichtiger Schritt ist der der Übersetzung oder Transkription, da sich in diesem Schritt durch die Interpretation durch den Forscher/Entwerfer sich die Autorenschaft der Erzählung verändert. Grundsätzlich betonen jedes Medium und jede Darstellungstechnik andere Aspekte, was einem Erkenntnisgewinn durchaus zuträglich sein kann. Ein Medienwechsel zwingt dazu, sich neue Gedanken über Inhalte und Material zu machen. Dieser Schritt ist nicht neutral zu bewältigen und stellt eine Entwurfsleistung dar, die bewusst vollzogen und reflektiert werden sollte. In der Re-Konfiguration entstehen neue Sichtweisen oder Erzählformen.

Erzählungen in mündlicher Form sind flüchtig und müssen dokumentiert werden, damit sie als Material für weitere Schritte zur Verfügung stehen (vgl. Kapitel 2). In diesem Projekt werden die Gespräche in den Werkstätten nicht als Audiomitschnitt aufgezeichnet, um eine offene Atmosphäre zu erhalten. Daraus ergibt sich in der Konsequenz, dass die Episoden nur als Gedächtnisprotokolle dokumentiert werden. Dies weist auf die Relevanz der Frage nach der Technik der Aufzeichnung hin. Wenn narrative Formate schon in sich als „Aufzeichnungsinstrumente“ angelegt sind, eröffnen sie die Möglichkeit, mit quasi Originalaussagen zu arbeiten. Es wird auch deutlich, dass nicht alles aufgezeichnet werden kann. Somit muss dieser Schritt in der Konzeption präzise überlegt werden, um das Verhältnis der Parameter Vertrauen, Beeinflussung und Dokumentation auszutarieren.

4.2 WANDEL ERZÄHLEN UND GESTALTEN

FORSCHUNGSPROJEKT / Team: STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN (Anke Schmidt, Sabine Rabe, Antje Stokman) **Auftraggeberin:** Leibniz Universität Hannover **Ort/Zeit:** Altes Land/2009 – 2010 **Material:** Abschlussbericht **SUMMERSCHOOL / Organisatoren/Inhalt:** STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN (Antje Stokman, Anke Schmidt supported by: Prof. Dr. Martin Prominski, Sigrun Langner, Sabine Rabe) **Ort/Zeit:** Altes Land, Hamburg, 21. – 28.08.2009 **Teilnehmende Universitäten:** ENSP Versailles; Academie van Bouwkunst Amsterdam; Edinburgh College of Art; UPC Barcelona; University of Virginia; GSD Peking University

Das Forschungsprojekt Wandel erzählen und gestalten wurde unter der Leitung von Jun.–Prof. Antje Stokman zusammen mit Sabine Rabe und mir beantragt und bearbeitet. Die Konzeption der Empirie erfolgt in diesem Team, in einem Workshop mit Prof. – Dr. Ing. Hille v. Seggern, Noel van Dooren, Marc Stefan Andres und Bettina Kunst wird das Konzept narrativer Untersuchungs- und Darstellungsmethoden entwickelt, angewendet und reflektiert. Ein weiterer Schritt der Reflexion findet durch die Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler der beteiligten Universitäten der Summerschool statt.



Darstellung des Vorgehens mit Einbindung der Formate

Stellen, an denen Geschichten und das Erzählen eine Rolle spielen:

- » Bestandsaufnahme über Geschichten der Menschen vor Ort
- » Wahrnehmung und Interpretation der Kulturlandschaft als Akteurslandschaft
- » Landschaftsepisoden über den Wandel
- » Wandelgeschichten und Protagonisten als Grundlage für die Entwicklung von Szenarien

- » Storyboarding als Technik des Entwerfens mit Protagonisten
- » fiktive Entwicklungsgeschichten, um mögliche Perspektiven durchzuspielen
- » Darstellungsstrategie zur Kommunikation

Themen:

- » Landschaftsnutzung, Veränderungen einer dynamischen Landschaft, langfristige Zukunftserzählungen

Wie lässt sich Landschaftswandel über narrative Formate untersuchen, beschreiben und entwerfen? Wie fördert Erzählen Diskussionen über langfristige Veränderungsprozesse?

KONTEXT

Das Alte Land bei Hamburg steht exemplarisch für gewachsene Kulturlandschaften, die sich durch Lebensstilveränderungen auf Grund fortschreitender Technik- und Wissensentwicklung, Konkurrenzfähigkeit auf dem globalen Markt, klimatischer Veränderungen, neuer Arbeitsmöglichkeiten sowie Wohnvorstellungen verändern werden. Das Projekt thematisiert den Konflikt, in dem sich viele gewachsene Kulturlandschaften befinden – den Zwiespalt zwischen Erhalt des traditionellen Landschaftsbildes, dem Erhalt der Wirtschaftlichkeit einer hocheffizienten Agrarlandschaft und dem Urbanisierungsdruck in einer wachsenden Metropolregion. Ziel des Forschungsprojekts „Wandel erzählen und gestalten. Anpassungs- und Gestaltungsstrategien dynamischer Kulturlandschaften in urbanen Verflechtungsräumen“ ist es, Nutzungsszenarien und Bilder zu entwickeln, wie eine moderne Gesellschaft und eine dynamische Kulturlandschaft im Alten Land in Zukunft aussehen kann.

Forschungsfragen sind:

- » Welche Nutzer, Techniken, Prozesse und Wechselwirkungen haben das Bild der Kulturlandschaft des Alten Landes bis heute geprägt, welche neuen Prozesse sind hinzugekommen und führen zu räumlichen Veränderungen und welche produktiven Szenarien und Bilder lassen sich für die Zukunft daraus entwickeln? Welche Menschen und Bedürfnisse, Lebens- und Wirtschaftsweisen formen die Landschaft und das Landschaftsbild des Alten Landes heute und in Zukunft?
- » Wie lässt sich die Definition einer „dynamischen Kulturlandschaft“ des UNESCO-Welterbes interpretieren und wie kann man diese weiterentwickeln?
- » Wie sehen zukünftige Bilder/Szenarien für das Alte Land als dynamische, multifunktionale und produktive Landschaft in der Metropolregion Hamburg aus?

Kulturlandschaftsanalysen kartieren im Allgemeinen wertvolle und zu erhaltende Landschaftselemente. In Abgrenzung dazu stellt diese Studie den Zusammenhang von Menschen und die Auswirkungen ihrer Handlungen auf die Landschaft in den Fokus. Die Betrachtung geht von der These aus, dass Nutzer in ihrer alltäglichen Raumhandlungspraxis gleichzeitig Gestalter und Experten für den Raum sind. Aus einem Verständnis der Bewirtschaftungs- und Nutzungszusammenhänge sowie emotionaler Bedeutung der Landschaft werden Szenarien zukünftiger Raumnutzungszusammenhänge entworfen, um darüber Entwicklungsperspektiven antizipieren und verhandeln zu können.

Das Bearbeiterteam des Projektes arbeitet eng mit Akteuren in der Region zusammen, insbesondere dem Verein für die Anerkennung des Alten Landes zum Welterbe der UNESCO e.V. In einer internationalen Summerschool wenden Studierende und Wissenschaftler von sieben Hochschulen die methodischen Vorgehensweisen für den Entwurf von Zukunftsszenarien für das Alte Land an.



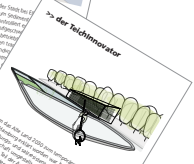
...Tut eine Weile lang in einer der seit den 2000er Jahren neu angelegten in einem Land gelassen. Auch an einem Tag in der Woche von der, die anderen mit dem Auto durch den Ort der Ort nach Hause mit seiner Familie und Gemüseschneidemaschine ist auf der von Obsthäusern keine Angst. ...



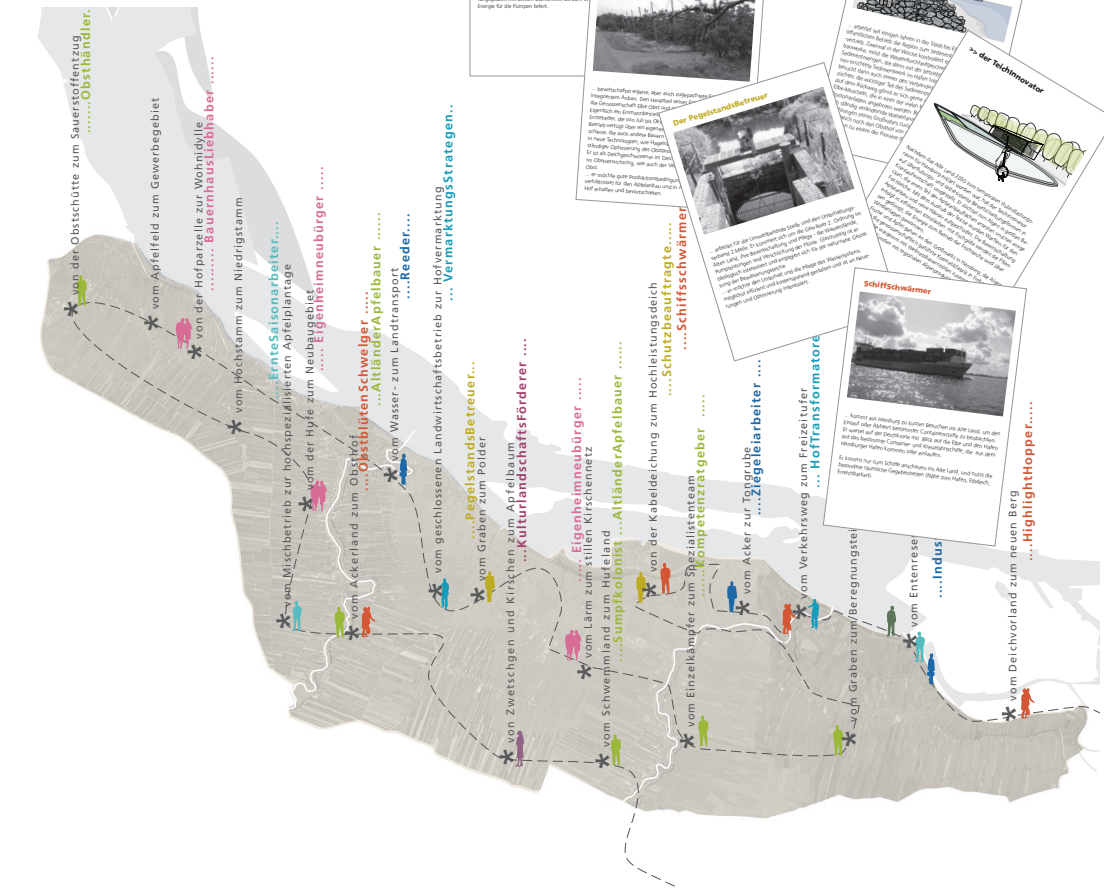
...Berufswahl ist ein Beruf. Aber auch in der Natur der Agrarwirtschaft. Aber das ist ein Beruf. ...



...Wird mit einem Stein in der Hand die Erde in der Hand der Erde. ...



...Wird die Erde in der Hand der Erde. ...



Gespräche mit Menschen vor Ort liefern Erkenntnisse über unterschiedliche Protagonisten der Landschaft. Die Karte zeigt als Übersicht die Vielfalt der Akteure. Der Nutzenatlas portraitiert die unterschiedlichen Typen in Bild und Text. Er zeigt den Zusammenhang und die Einflussnahme der Typen auf die Landschaft auf.

FOKUS: BESCHREIBUNG NARRATIVER STRATEGIEN INNERHALB DES PROJEKTES

Die Studie sucht nach den vielfältigen Dynamiken, die in zeitgenössischen Landschaften existierten, heute existieren und zukünftig existieren könnten. Dabei betrachtet sie diese aus dem Blickwinkel der Landschaftsnutzer. Diese verändern Landschaften in einem ständigen Prozess durch ihre Handlungen, Kultivierungstechniken, Interessen sowie Gewohnheiten. Zusätzlich bindet sich ihre Raumpraxis sich in größere gesellschaftliche Prozesse und Entscheidungen ein (vgl. Kapitel 1). Erkenntnisse über den Landschaftsgebrauch lassen sich schwerlich aus der Betrachtung des Landschaftsbilds oder aus Karten oder Büchern erschließen. In narrativen Interviews mit offenen Fragen zum Stichwort Wandel wird dieses Wissen des Raumes über Handlungen und Haltungen der Menschen, die in einem Raum leben, arbeiten oder ihn besuchen, gesucht. Gleichzeitig werden Erkenntnisse aus Literatur aufgearbeitet, und innerhalb von zwei Exkursionen in das Betrachtungsgebiet werden Raumprozesse beobachtet und fotografisch dokumentiert.

Die Gesprächspartner der ersten Untersuchungsphase finden sich über das Schneeballprinzip – der jeweilige Gesprächspartner empfiehlt weitere Personen, die weiterführende Informationen geben könnten. Die Gespräche erfolgen vor Ort im Feld, bei den Gesprächspartnern zu Hause oder an Treffpunkten in der Region. Zusätzlich werden weitere Gespräche während der Erkundungen des Alten Landes zu Fuß und mit dem Fahrrad geführt.

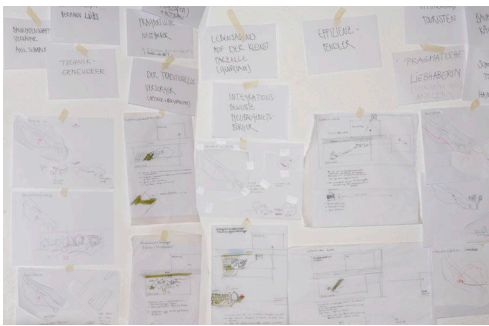
Aus der narrativen Recherchestrategie in Form von Gesprächen mit Landwirten, Bewohnern und anderen Nutzern des Alten Landes wie z. B. Touristen werden neben Wandelgeschichten Nutzerporträts abgeleitet, die aus einer Beschreibung der Person und ihrer räumlichen Nutzungszusammenhänge bestehen. Nicht alle der Protagonisten sind von den Interviewpartnern abgeleitet. Es wurde vielmehr versucht, der Vielfalt der Gruppen eine Stimme zu geben. Jedes Porträt steht für eine Nutzergruppe mit bestimmten Interessen, Motivationen und Teilhabemöglichkeiten an der Landschaft. So hat ein alteingesessener Apfelbauer mit eigenem Hof andere Interessen als ein Tourist, der einmal im Jahr zur Apfelblüte die Region besucht. Gleichzeitig ist Apfelbauer nicht gleich Apfelbauer, sondern es gibt Innovatoren und Traditionalisten. Innovatoren haben eine andere Einstellung zu Veränderung als die traditionellen Apfelbauern und tragen an manchen Stellen aktiver zum Wandel der Landschaft bei. In der Gesamtheit visualisiert der Nutzerkatalog die soziale Landschaft der Region. Hier finden sich Unterstützer, Verhinderer, Nutznießer, Helden und Antagonisten für Wandelprozesse.

Es entstehen zwei Beschreibungsformen der Landschaft: Wandelgeschichten zeichnen die langfristigen Veränderungen der Landschaft nach, Portraits der Landschaftsnutzer stellen Perspektiven und Positionen von Personen dar. In der vermeintlich monofunktionalen Landschaft findet sich eine ungeahnte Bandbreite an Menschen: Obstbauern, Häuslebauer, Touristen, Jugendliche, Wasserbauer, Naturschützer, Saisonarbeiter in der Landwirtschaft und im angrenzenden Airbuswerk, Pendler, Obsthändler. Jeder Protagonist hat eigene Ansprüche und Vorstellungen von der Region. Die unterschiedlichen Sichtweisen werden in typologischen Porträts herausgearbeitet. In einem Nutzeratlas erkennt man im Vergleich die teilweise gegenläufigen Sichten auf und Interessen an der Landschaft. Wandelgeschichten fokussieren als episodische Beschreibungen die Veränderung der Kulturlandschaft mit ihren Dynami-

PROZESSSCHRITTE



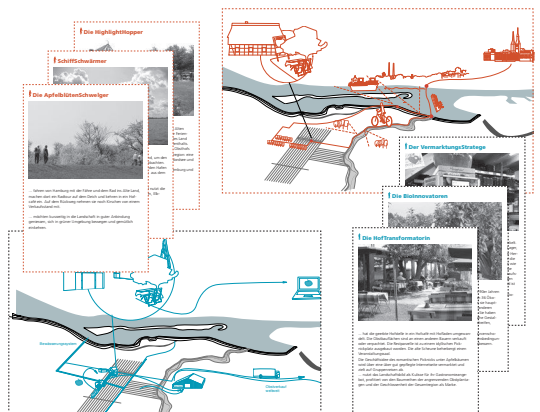
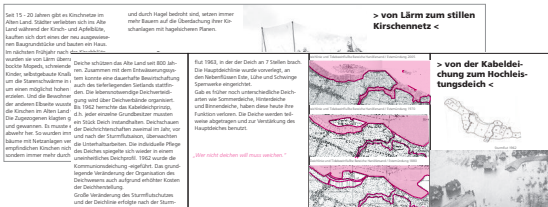
1 Gespräche mit Menschen vor Ort als Recherchestrategie

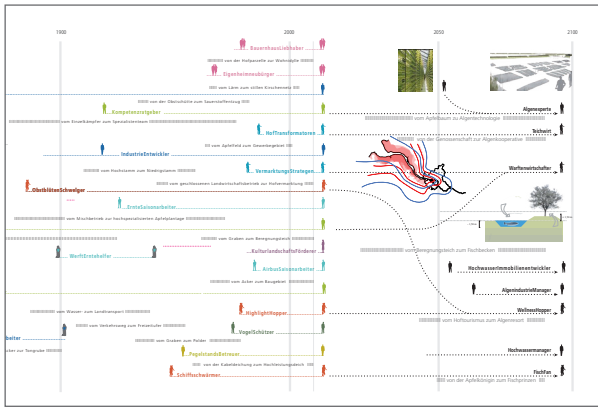


2 Erste Beschreibungen typischer Landschaftsprotagonisten entstehen.

3 Reflexion: Die Landschaftsprotagonisten werden einer Gruppe lokaler Experten vorgestellt und diskutiert.

4 Wandelgeschichten beschreiben die Dynamiken der Landschaft. Landschaftsprotagonisten sind Vertreter bestimmter typischer Nutzergruppen der Region. Sie werden in einem Nutzeratlas zusammengestellt, der Ausgangsmaterial für die Entwurfsarbeit der Szenarien ist.





der Teichwassertor

Während des 19. und 20. Jahrhunderts wurden Teichwassertore in der Landschaft des Alten Landes als Wasser- und Energieerzeuger eingesetzt. Sie wurden durch die Erfindung des elektrischen Lichts und die Entwicklung der Wasserkraft im 20. Jahrhundert ersetzt. Heute sind Teichwassertore ein beliebtes Motiv für Künstler und Fotografen. Sie stehen als Zeugen der Vergangenheit in der Landschaft des Alten Landes.

Algemeinstraßenentwickler

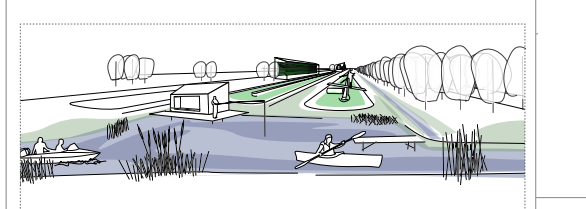
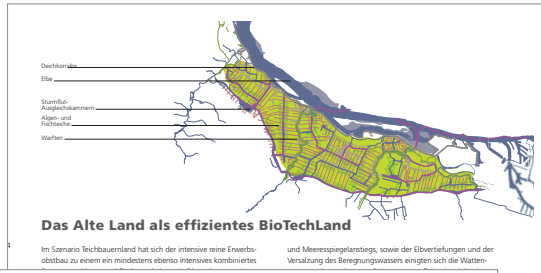
Die Idee einer allgemeinen Straße in der Mitte des 19. Jahrhunderts wurde durch die Erfindung des Automobils im 20. Jahrhundert ermöglicht. Heute sind allgemeine Straßen ein wichtiger Bestandteil der Infrastruktur in der Landschaft des Alten Landes. Sie verbinden die Dörfer und Städte und ermöglichen den Austausch von Waren und Menschen.

ALTES LAND, KLEIN, TEMPORÄR, PLASTIK FÜR WASSER

Wasser ist ein wertvolles Gut. In der Landschaft des Alten Landes wird es seit Jahrhunderten gesammelt und gespeichert. Heute werden neue Technologien wie Plastik für Wasser genutzt, um den Wasserbedarf zu decken und die Umwelt zu schützen.

5 Es werden auf der Grundlage des Nutzeratlas drei unterschiedliche Erzählungen für die Zukunft des Alten Landes entworfen und in Storyboards nachvollzogen. Hier verweben sich Prognosen, Statistiken und Handlungen mit individuellen Entscheidungen zu fiktiven Geschichten über das Alte Land im Jahr 2025.

←→ SUMMERSCHOOL



6 Die Erzählungen stellen die Entwicklung des Raumes als Wandelgeschichte dar. Zu jeder Erzählung gehört eine Karte, in der die Annahmen räumlich umgesetzt und so noch einmal reflektiert und geprüft werden. Ergänzt wird die überblicksartige Erzählung durch Porträts einzelner Nutzer, die Möglichkeiten für die unterschiedlichen Typen von Landschaftsnutzern zeigen. Sie beleuchten Hintergründe, Motivationsmomente, Wünsche, Vorlieben. Sie machen neue produktive Nutzungszusammenhänge der zukünftigen Landschaft vorstellbar.

Der Teichhopper

Während der 19. und 20. Jahrhunderts wurden Teichhopper in der Landschaft des Alten Landes als Wasser- und Energieerzeuger eingesetzt. Sie wurden durch die Erfindung des elektrischen Lichts und die Entwicklung der Wasserkraft im 20. Jahrhundert ersetzt. Heute sind Teichhopper ein beliebtes Motiv für Künstler und Fotografen. Sie stehen als Zeugen der Vergangenheit in der Landschaft des Alten Landes.

die Wellenwäppler

Während der 19. und 20. Jahrhunderts wurden Wellenwäppler in der Landschaft des Alten Landes als Wasser- und Energieerzeuger eingesetzt. Sie wurden durch die Erfindung des elektrischen Lichts und die Entwicklung der Wasserkraft im 20. Jahrhundert ersetzt. Heute sind Wellenwäppler ein beliebtes Motiv für Künstler und Fotografen. Sie stehen als Zeugen der Vergangenheit in der Landschaft des Alten Landes.

der Teichwasser

Während des 19. und 20. Jahrhunderts wurden Teichwassertore in der Landschaft des Alten Landes als Wasser- und Energieerzeuger eingesetzt. Sie wurden durch die Erfindung des elektrischen Lichts und die Entwicklung der Wasserkraft im 20. Jahrhundert ersetzt. Heute sind Teichwassertore ein beliebtes Motiv für Künstler und Fotografen. Sie stehen als Zeugen der Vergangenheit in der Landschaft des Alten Landes.

Algemeinstraßenentwickler

Die Idee einer allgemeinen Straße in der Mitte des 19. Jahrhunderts wurde durch die Erfindung des Automobils im 20. Jahrhundert ermöglicht. Heute sind allgemeine Straßen ein wichtiger Bestandteil der Infrastruktur in der Landschaft des Alten Landes. Sie verbinden die Dörfer und Städte und ermöglichen den Austausch von Waren und Menschen.

Seit 15 - 20 Jahren gibt es Kirschnetze im Alten Land. Städter verliebten sich ins Alte Land während der Kirsch- und Apfelblüte, kauften sich dort eines der neu ausgewiesenen Baugrundstücke und bauten ein Haus. Im nächsten Frühjahr nach der Kirschblüte wurden sie von Lärm überrascht: aufgebockte Mopeds, schreiende Hausfrauen und Kinder, selbstgebaute Kwallaparkaturen, alles um die Starenschwärme in der Luft zu halten, um einen möglichst hohen Kirschertrag zu erzielen. Und die Bewohner von Wedel auf der anderen Elbseite wussten dann: Bald sind die Kirschen im Alten Land wieder reif. Die Zugewogenen klagten gegen den Lärm und gewannen. Es musste eine stille Starenabwehr hier. So wurden immer mehr Kirschnetze mit Netzlagen versehen. Da die empfindlichen Kirschen nicht nur durch Stare sondern immer mehr durch starken Regen

und durch Hagel bedroht sind, setzen immer mehr Bauern auf die Überdachung ihrer Kirschanlagen mit hagelchenen Planen.



„Das war das Leben, das im Alten Land.“
Obstbauer aus Jork

Deiche schützen das Alte Land seit 800 Jahren. Zusammen mit dem Entwässerungssystem konnte eine dauerhaft bewirtschaftbare auch des tieferliegenden Sietlands stattfinden. Die lebensnotwendige Deichverteidigung wird über Deichverbände organisiert. Bis 1962 herrschte das Kabeldeichsprüch, d.h. jeder einzelne Grundbesitzer musste ein Stück Deich instandhalten. Deichschaften der Deichrichterschaften zweimal im Jahr, vor und nach der Sturmflutaison, überwachten die Unterhaltsarbeiten. Die individuelle Pflege des Deiches spiegelte sich wieder in einem uneinheitlichen Deichprofil. 1962 wurde die Kommunsiedlung eingeführt. Das grundlegende Veränderung der Organisation des Deichwesens auch aufgrund erhöhter Kosten der Deichherstellung. Große Veränderung des Sturmflutschutzes und der Deichlinie erfolgte nach der Sturm-

> von Lärm zum stillen Kirschnetz <

flut 1963, in der der Deich an 7 Stellen brach. Die Hauptdeichlinie wurde vorverlegt, an den Nebenflüssen Eise, Lühe und Schwinge Sperrewerke eingerichtet. Gab es früher noch unterschiedliche Deicharten wie Sommerdeiche, Hinterdeiche und Binnendeiche, haben diese heute ihre Funktion verloren. Die Deiche werden teilweise abgetragen und zur Verstärkung des Hauptdeiches benutzt.

„Wer nicht deichen will muss weichen.“

Berchle und Talsenrulle Bereiche Handbrunn / Eisenbahnung 2005



Berchle und Talsenrulle Bereiche Handbrunn / Eisenbahnung 1970



Berchle und Talsenrulle Bereiche Handbrunn / Eisenbahnung 1850



> von der Kabeldeichung zum Hochleistungsdeich <



Die BioInnovatoren

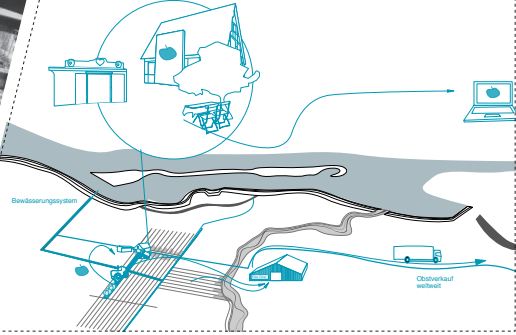
haben den attergeestenen Familienbetrieb in den 1980er Jahren auf biologische Anbau umgestellt. Als ein Betrieb von 36 Ökoprodukten und 7 Demoschnecken im Alten Land haben sie heute jährlich Äpfel an einem eigenen Vermarktungsmarkt. Sie haben Glasbieren mit einem eigenen Vermarktungsmarkt. Die Produktion auf ihrem Hof (Umweltzertifizierung) wird mit Biozertifizierung auf einen regionalen Vermarktungsmarkt. Die Produktion wird auf einen regionalen Vermarktungsmarkt. Die Produktion wird auf einen regionalen Vermarktungsmarkt.

Die Vermarktungsstrategie

haben geistig und weiterentwickelt. Ein eigenes Vermarktungsmarkt. Die Produktion wird auf einen regionalen Vermarktungsmarkt. Die Produktion wird auf einen regionalen Vermarktungsmarkt.

Die Hofftransformatorin

hat die gesamte Hoffläche in ein Hofgut mit Hofkäse umgewandelt. Die Hofkäse sind ein neues Produkt. Die Hofkäse sind ein neues Produkt. Die Hofkäse sind ein neues Produkt.

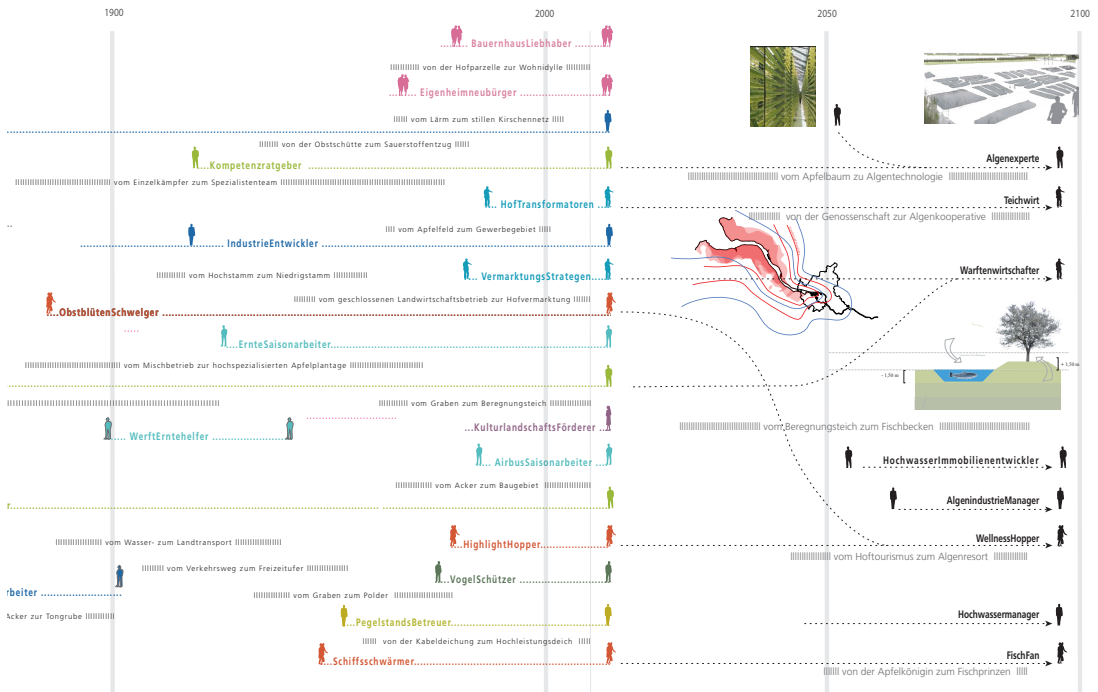


Wandelgeschichten erzählen wichtige Ereignisse in Bezug auf die langfristigen Landschaftsveränderung. Die Protagonistenportraits stellen die unterschiedlichen Typen von Nutzern dar, die aktuell das Alte Land beeinflussen. Das Bild zeigt Vertreter der Gruppe der Innovatoren, die den Wandel im Alten Land aktiv mit vorantreiben.

ken bis zum heutigen Zeitpunkt. Darüber werden die externen Einflüsse auf den Raum beschrieben. So verändern sich durch den Tourismus beispielsweise die Bewirtschaftung und Öffnung der Höfe. Apfelbauern entwickeln Cafés und Gastronomie, der Straßenverkauf wird intensiviert.

Diese Interpretationsergebnisse – aufgearbeitet in abstrahierten, typologisierten Portraits und kurzen Geschichten über die Wandelprozesse – sind Grundlage für den Entwurf von Zukunftsszenarien für das Alte Land. Das Team wendet die Methode des Storyboardings (vgl. Kapitel 2.1) an, um mögliche Prozessverläufe zu erfinden. Aktuelle Prognosen und Statistiken zur Klimaveränderung, Elbvertiefung und demografischen Entwicklung geben die Rahmenbedingungen vor. Diese Ereignisse bestimmen den Handlungsverlauf der fiktionalen Szenarien, in denen existierende Landschaftsprotagonisten auf Ereignisse reagieren, sich verändern und neue Akteure hinzukommen. Beginn dieser Geschichte ist die Gegenwart; 2050 endet die Geschichte vorerst.

Die Szenarien erzählen drei unterschiedliche Entwicklungsverläufe. Thema ist der schon immer prägende Umgang der Menschen mit der Elbe. Die Szenarien sind Geschichten über den Umgang mit den



Die Darstellung der Wandelprozesse auf einer Zeitschiene bringt Wandelgeschichten und Protagonisten in einen Zusammenhang. Daran lässt sich ablesen, dass es immer wieder neue Nutzertypen gab, die sich mit technischen Neuerungen und gesellschaftlichen Veränderungen ergeben haben. Hier knüpfen die Szenarien in die Zukunft an. Sie nehmen das Repertoire an existierenden Protagonisten als Basis und „konfrontieren“ sie in der Storyboardentwicklung mit Ereignissen, die aus Prognosen abgeleitet werden.

aktuellen Herausforderungen: mehr Hochwasserereignisse, höhere Meeresspiegel und Versalzungsgefahr. Der erste Fall geht von einer weiteren Erhöhung der Deiche aus und entwickelt konsequent einen Superdeich. Im zweiten Fall kann das Alte Land bei starken Hochwasserereignissen temporär geflutet werden. Auch hier reagieren und verändern sich die Protagonisten. Sie stellen sich den Konsequenzen der veränderten Voraussetzungen und schaffen es, sich den neuen Bedingungen anzupassen und produktive Lösungen zu entwickeln. Im dritten Fall werden die Deiche entfernt und das Alte Land zu einer dynamischen Tidellandschaft. Die Szenarien erzählen eine jeweils nachvollziehbare Entwicklung als Reaktion der Protagonisten auf die Veränderungen. Auf Basis der jeweiligen Motivationen der fiktiven Charaktere entstehen Strategien und Ansätze im Umgang mit agro-urbanen Landschaften (industriell, extensiv, Freizeit, Biotopfunktion, Naturschutz, ...).

Im Forschungsprozess dient Erzählen dazu, Erkenntnis über aktuelle Raumnutzungszusammenhänge und Veränderungen in produktiven Kulturlandschaften zu gewinnen. Weiterhin thematisieren Erzählungen zukünftige Verläufe großräumiger und langfristiger Transformationsprozesse im Zusammenhang mit Raum und Nutzung vor dem Hintergrund eines dynamischen Verständnisses von Landschaft.

MAIN TASK "OLD COUNTRY FOR NEW MEN"

Design the story of the future of Altes Land!

Design an scenario/ vision/picture of the Altes Land in 2100 as a dynamic, productive landscape within and related to the metropolitan region.

To start:

Think about, describe and explore the elements of the landscape that are relevant for (the setting of) your story.

Think about + explore the existing landscape Altes Land and the driving forces on the landscape today that are related to your story.

Choose portraits / characters from the Harmshof-Interview-Collection (existing and new) for your story. You can also create new ones, develop the old ones, exchange chosen ones during the design process!

Think of each character as a group with a special way of life!

Make up a plot with these characters that tells the story, how the chosen people live in the old country and metropolitan area in 2100 and how it came to this:

Questions to think about during the design process:

- How do your characters live together?
- How does live develop until 2100, what is changing, what are forces from outside?
- How does the landscape look like? How does the landscape change in your story?
- How does the Altes Land relate to Hamburg?
- Describe in your plot the principle driving forces that changed the landscape and the coexistence of the types.
- Describe the development of change and its reasons. This could be individual, economical or/and ecological reasons ...
- Explore and describe the systems and interactions of the characters!
- Think about it on different scales. Tell about the characters interrelation on local level, to the metropolitan area, worldwide!

Think of yourself as being the directors team of the movie "New country for old men" and tell the story – how do the characters act? What setting do they need? What are interactions, challenges, influences, forces? What is the drama?

Find your individual way to tell your story about the people and the landscape. The way you tell the story depends on your picture of 2100 and the way the old country changed from 2010 to 2100. Make a movie, comic, design a stage or movie setting, draw a new map with perspectives, make up science fiction scenario, build a model with figure... Use whatever method you think expresses your ideas best!

The final results should include the STORYBOARD and a corresponding MAP 2100. What is the final title of your movie?

MAP 2100: Imagine the metropolitan region and the old country in 2050! What do you think the region will look like? What kind of role has the Old Country in the metropolitan region? Sketch first ideas on a map (scale 1:50.000). Depict your vision in one perspective or diagram (without scale) The Map 2050 can become part of your storybook.

*Aufgabenstellung der
Sommer-school*

Dabei erzählen als erstes die Landschaftsakteure und das Entwurfsteam hört aktiv zu. Im Reflexionsschritt in den Workshops mit den Akteuren vor Ort werden dann die Entwerfer zu Erzählern, die ihren Eindruck zurückspielen und den Menschen vor Ort zuhören.

In der Szenarientwicklung sind in diesem Fall die Entwerfer Autoren und die Akteure vor Ort diskutieren anhand der entworfenen Geschichten und fiktiven Charaktere. In der Simulation durch externe Personen liegt der Vorteil, dass eine Außenposition von streitenden Parteien besser angenommen werden kann. Damit Akteure vor Ort zu Autoren ihrer eigenen Geschichte werden können, braucht es ein Setting, in dem interaktiv mit den Protagonistenporträts und den Möglichkeiten des Storyboards gearbeitet werden kann. Dieses Potential konnte im Rahmen des Forschungsprojektes nicht weiter untersucht werden.

In der internationalen Summerschool „Old Country for new men“ im Sommer 2009 wenden Studierende von sieben Hochschulen die im Forschungsprojekt entwickelten Formate an. Damit werden die methodischen Ansätze, um großräumige Landschaften aus der Handlungsperspektive heraus zu verstehen und damit langfristigen Szenarien zu entwerfen, in dieser Entwurfswerkstatt überprüft und diskutiert.

Die Studierenden der sieben Hochschulen werden durch die Aufgabenstellung dazu ermutigt, Gespräche mit Akteuren als Erkenntnisstrategie einzusetzen, um die Region zu erkunden. Sie dokumentieren die Informationen über die Personen, mit denen sie Gespräche führten, in den im Forschungskontext entwickelten Porträtbögen. Auf Basis der Porträts entwerfen sie dann in gemischten Gruppen Zukunftsvisionen für die agro-urbane Kulturlandschaft Altes Land. Auf der Basis von Trends und Prognosen, die realistischerweise im Alten Land passieren könnten, entwerfen sie die zukünftige Entwicklung bis zum Jahr 2050. Mit dem Entwurfsformat „Was ist dir lieber ...?“, das Erzählstrategien der Storyboardtechnik anwendet, entwickeln die Gruppen Handlungsverläufe auf Basis existierender Charaktere. In Form eines Drehbuchs werden Plots auf ihre Schlüssigkeit und kausalen Zusammenhänge der Entwicklungsschritte geprüft. Das Drehbuch adressiert folgende Fragen: „Wie werden die Menschen 2050 im Alten Land leben und zusammenleben?“ „Wie werden sie die Gestalt der Landschaft verändern?“ „Wie werden sich die Beziehungen zwischen dem Alten Land und Hamburg verändern?“

Die Studierenden der unterschiedlichen Hochschulen arbeiten ohne größere Schwierigkeiten mit den narrativen Werkzeugen. In einigen Gruppen braucht es etwas, bis der Sichtwechsel vom Raum auf die Protagonisten vollzogen ist. Ausgehend von ihrem eigenen Forschungsmaterial entwickeln sie zukünftige Protagonisten und neue Landschaftstypen, die sich an Auswirkungen z. B. des Klimawandels produktiv angepasst haben. Die drohenden Herausforderungen werden in positive Szenarien verwandelt: Die Entwürfe zeigen Pioniere in der Bewirtschaftung der entstehenden Landschaften, wie Muschelfarmer oder Protagonisten aus dem Surftourismus.

Die Studierenden in der Summerschool sind weiterhin über die Aufgabenstellung dazu aufgefordert, über eine narrative Vermittlung ihres Konzeptes nachzudenken (vgl. Aufgabenstellung). Im Ergebnis führt eine Gruppe ihren Entwurf als Theaterstück auf, eine andere entwickelt episodische Erzählungen. Viele konzentrieren sich allerdings alleine auf die Dramaturgie ihrer Power-Point-Präsentation. Eine Gruppe nutzt die Möglichkeiten der Verlinkung auf einer Webseite, um unterschiedliche Handlungsstränge und Erzählperspektiven miteinander zu verweben. Eine andere Gruppe bildet eine Vielzahl an Kombinationen und möglichen Entscheidungspunkten als Struktur im Raum ab, mit der im Sinne eines Storyboards gearbeitet werden kann, um dann Geschichten mit unterschiedlichen Optionen zu erzählen. Diese beiden Varianten erinnern an das Transmedia-Storytelling-Prinzip, in dem zwischen Episoden und Verläufen gesprungen werden kann. Daraus entstehen immer wieder andere Sichtweisen auf den gleichen Sachverhalt. Eine weitere Gruppe kondensiert ihren Entwurf auf drei Postkarten: Ein Besucher erzählt darin, was er bei seinen Besuchen in der zukünftigen Landschaft erlebt.



Infotalk: Jede Gruppe sucht sich auf ihren Expeditionen Gesprächspartner, um etwas über die Landschaft, das Leben in der Region, Besonderheiten und Zukunftsthemen zu erfahren. Die Erkenntnisse wurden in Portraitbögen übersetzt (s. unten).

| | | |
|-----------------------|-------|-----------------------------|
| 11 | Bernd | name |
| AIRBUS PURCHASER | | occupation |
| ~55 | | age |
| 28 years in Bursfelde | | Since when in the Old Land? |
| 53 years at Airbus | | |

Sketch! What elements of the Old Land are important for this person/type?

Bernd is a loyal employee of Airbus. He has lived in Bursfelde, on the Elbe, for 28 years. He and his wife often travel into the Elbe in the next 8,000 km² area. 8,000 of them live in or around the Altes Land. Airbus is involved in the area, and frequently donates money for social programs, such as kindergarten and churches.

Sketch or write! What is the relationship of this person / type with the landscape and the metropolitan region?

(36)
type / character

| | | |
|----------------------|----------------|-----------------------------|
| 17 | APPLE GIRONIES | name |
| AMATEUR APPLE REAPER | | occupation |
| 40+ | | age |
| YEARS | | Since when in the Old Land? |

Sketch! What elements of the Old Land are important for this person/type?

RECREATIONAL APPLE ENTHUSIASTS TRAVEL 1.5 HOURS SEEKING THE FORBIDDEN FRUIT.
2 FRIENDS VISIT FROM HAMBURG TO BUY A BAG OF APPLES. THE ALTES LAND IS AN OPPORTUNITY TO GET OUT OF THE CITY.

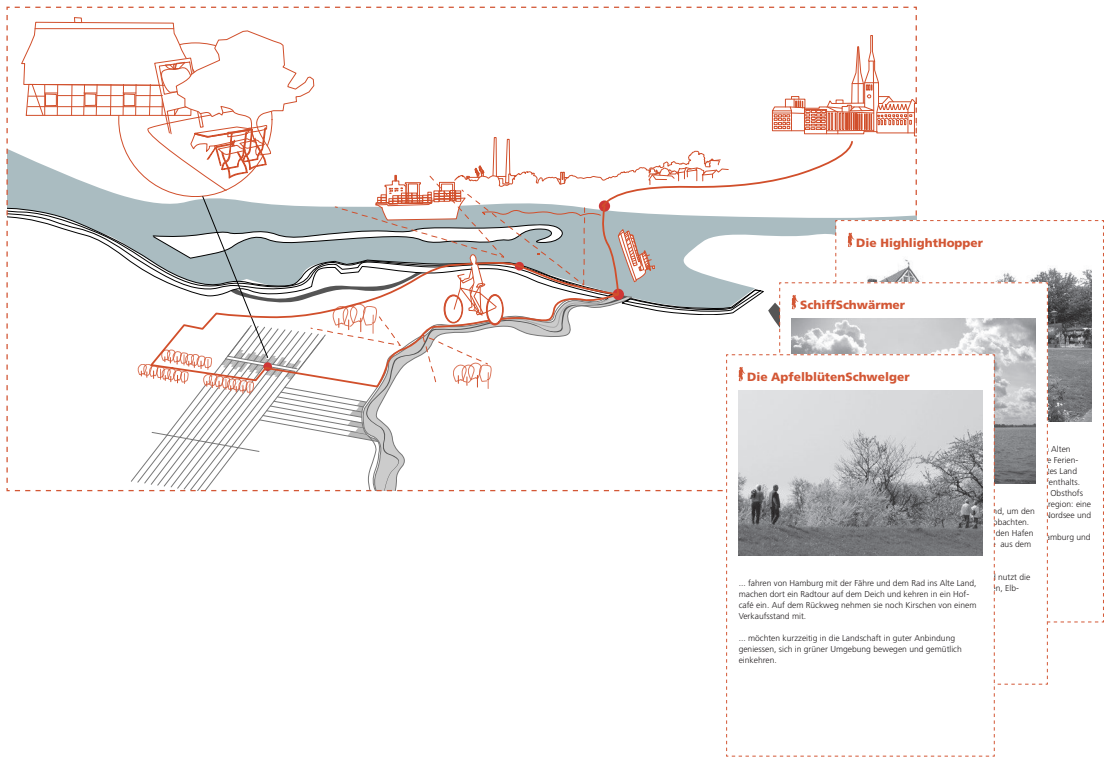
Sketch or write! What is the relationship of this person / type with the landscape and the metropolitan region?



Die Portraits wurden gesammelt und aufgehängt. Als nächsten Schritt der Aufgabe sollten die Studierenden Menschen entwerfen, die zukünftig im Alten Land arbeiten, leben oder die Region besuchen.



Im Ergebnis entstehen Szenarien für das Jahr 2050. In der Darstellung experimentieren die Studierenden mit neuen Formen der Visualisierung, um die Ereignisse und die Akteure besser einzubeziehen. Das Foto zeigt ein interaktives Storyboard, mit dem Geschichten produziert werden können.



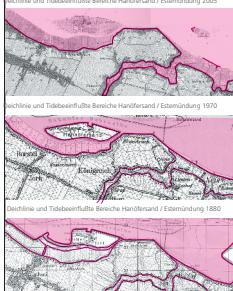



Die Experimente der Studierenden in der Summerschool zeigen Defizite und Potentiale unterschiedlicher Erzähltechniken in der Anwendung auf. Es zeigt sich, dass die Darstellungsformen der raumplanenden Disziplinen (Lagepläne, Schnitte, Perspektiven) nicht narrativ wirksam sind. Darstellungen wie das Theaterstück sind unterhaltsam und handlungsorientiert, können aber die räumlichen Veränderungen schwerer vermitteln.

Die Summerschool hat als ein Laboratorium für den Entwurf mit Landschaftsprotagonisten und erzählerischen Darstellungen von Zukunftsverläufen gezeigt, dass Entwerfen mit Protagonisten eine Vielzahl von Ideen und tragfähige Konzepte für einen hochkomplexen Raum innerhalb eines kurzen Zeitraums hervorbringen kann. Die meisten der Studierenden und Lehrpersonen der anderen Universitäten hatten wenig Erfahrung darin, mit Akteuren zu entwerfen. Gleichzeitig erkannten sie die Qualität für die eigene Entwurfsarbeit, sich der Komplexität über die handelnden Menschen im Raum zu nähern (vgl. Prominski 2010: 212). Die in der Summerschool entstandenen Ergebnisse zeigen, dass die Herangehensweise der Gespräche vor Ort und der Entwurfsansatz über Protagonistenporträts ein Weg sind, innerhalb eines komplexen Raumgeschehens (vgl. Seggern 2009a) produktive Gestaltungsansätze zu entwerfen.

INTERPRETATION ALS FORMATE DES ERZÄHLENS

Im Projekt finden sich unterschiedliche narrative Elemente, die im Forschungsprozess ineinandergreifen: Gespräche vor Ort, Protagonistenporträts und Szenarienentwicklung mit Storyboards sind hier die zentralen Elemente. Daraus lassen sich Formate des Erzählens interpretieren, die Erzählen und

| | | | |
|---|---|--|---|
| <p>Seit 15 - 20 Jahren gibt es Kirschnetze im Alten Land. Städter verliebten sich ins Alte Land während der Kirsch- und Apfelblüte, kauften sich dort eines der neu ausgewiesenen Baugrundstücke und bauten ein Haus. Im nächsten Frühjahr nach der Kirschblüte wurden sie von Lärm überbockte Mopeds, schreiende Kinder, selbstgebaute Knaum die Starenschwärme in um einen möglichst hohen erzielen. Und die Bewohner der anderen Elbseite wussten die Kirschen im Alten Land Die Zugezogenen klagten und gewannen. Es musste abwehr her. So wurden in Bäume mit Netzanlagen empfindlichen Kirschen nicht sondern immer mehr durch</p> | <p>und durch Hagel bedroht sind, setzen immer mehr Bauern auf die Überdachung ihrer Kirschanlagen mit hagelsicheren Planen.</p> | <p>> von Lärm zum stillen Kirschennetz <</p>  | <p>> von der Kabeldeichung zum Hochleistungsdeich <</p>  |
| <p>Deiche schützen das Alte Land seit 800 Jahren. Zusammen mit dem Entwässerungssystem konnte eine dauerhafte Bewirtschaftung auch des tieferliegenden Sietlands stattfinden. Die lebensnotwendige Deichverteidigung wird über Deichverbände organisiert. Bis 1962 herrschte das Kabeldeichprinzip, d.h. jeder einzelne Grundbesitzer mussten ein Stück Deich instandhalten. Deichschauern der Deichrichterschaften zweimal im Jahr, vor und nach der Sturmflutzeit, überwachten die Unterhaltsarbeiten. Die individuelle Pflege des Deiches spiegelte sich wieder in einem uneinheitlichen Deichprofil. 1962 wurde die Kommu-nionsdeichung eingeführt. Das grundlegende Veränderung der Organisation des Deichwesens auch aufgrund erhöhter Kosten der Deichherstellung. Große Veränderung des Sturmflutschutzes und der Deichlinie erfolgte nach der Sturm-</p> | <p>flut 1962, in der der Deich an 7 Stellen brach. Die Hauptdeichlinie wurde vorverlegt, an den Nebenflüssen Este, Löhe und Schwinge Sperwerke eingerichtet. Gab es früher noch unterschiedliche Deicharten wie Sommerdeiche, Hinterdeiche und Binnendeiche, haben diese heute ihre Funktion verloren. Die Deiche werden teilweise abgetragen und zur Verstärkung des Hauptdeiches benutzt.</p> <p>„Wer nicht deichen will muss weichen.“</p> |  |  <p>Sturmflut 1962</p> |

Beispiele zweier Wandelgeschichten.

Geschichten als Erkenntnis- und Kommunikationsstrategien in einem großräumigen Kontext zur Erhebung und zur Szenarienentwicklung nutzbar machen. Die Gespräche mit Experten vor Ort lassen sich als Akteursdialoge charakterisieren, die zur Informationsfindung beitragen können. Die schon im Forschungskontext geprägten Begriffe „Landschaftsprotagonisten“ und „Wandelgeschichten“ werden im Folgenden als Formate des Erzählens für das Entwerfen interpretiert. Das Format „Zukunftsgeschichten: Was ist dir lieber...?“ ergibt sich aus den Erkenntnissen der Szenarienentwicklung im Forschungsprojekt sowie den Erfahrungen aus der Summerschool.

Format Walk&Talk: Um Landschaft aus der Nutzerperspektive zu verstehen und zu interpretieren, werden Gespräche mit Menschen vor Ort als Format Walk&Talk durchgeführt (vgl. dazu Rasterfahndung). Mit dieser Recherchestrategie lässt sich das lokale Wissen der Menschen vor Ort aktivieren. Sie bringt Akteure und ihre Handlungen in den Mittelpunkt der Forschungs- und Entwurfsarbeit. In einem offenen Aufnahmeprozess werden Stimmen in einer großen Bandbreite gesucht. Die Ergebnisse der Gespräche werden hier vom Forschungsteam interpretiert. Die Entwerfer arbeiten hier als Autoren, die Charaktere entwickeln und diese dann in Fiktionen weiterspielen lassen. Durch dieses Format können die Eigenarten eines Ortes in den Entwurfsprozess aufgenommen werden. In diesem Projekt erlangten die Forscherinnen durch die Geschichten der Menschen vor Ort Wissen über Aspekte der Landschaft, die in Karten und aus einer visuellen Analyse nicht hervorgegangen wären. Über die Gespräche entstand auch ein emotionaler Zugang zu dem Untersuchungsraum. Dieser Zugang half dem Team bei der Einordnung und Interpretation der Erkenntnisse aus der Karten- und Literaturrecherche und stimulierte Ideen für die Entwicklung des Raumes. Damit stellt das Format Walk&Talk als Recherchestrategie ein wirkungsvolles Werkzeug zum Kennenlernen eines Untersuchungsraums dar. Wandelgeschichten und Landschaftsprotagonisten lassen sich als Dokumentationsformate dieser Gespräche verstehen.

Format Landschaftsprotagonisten: Die typologische Betrachtung von Nutzern als Landschaftsprotagonisten bringt den Zusammenhang von Interessen und der Veränderung der Landschaft zum Vor-

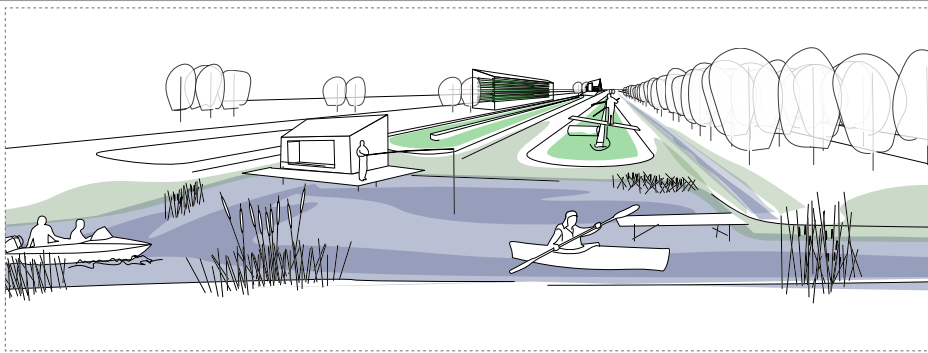
schein. Die Darstellung der Landschaftsprotagonisten trägt zu einem Verständnis der unterschiedlichen Perspektiven und Haltungen in Bezug auf Landschaften bei. In dieser Form der Beschreibung als Typen oder Charaktere, die die Landschaft formen, können gegenläufige Tendenzen nebeneinander stehen bleiben.

In einem Entwurfsprozess in urbanen Landschaften lassen sich Nutzerporträts unterschiedlich einsetzen: Über die Porträts werden Akteure und Handlungen der Menschen vor Ort Grundlage für Entwurfsprozesse. Wie das Beispiel des Projekts zeigt, unterstützen sie die Entwicklung handlungsorientierter Szenarien. An anderer Stelle können sie zur Kommunikation über die Eigenschaften einer Region eingesetzt werden, wie es im Forschungsprojekt in einem Workshop mit einer Gruppe von Bewohnern aus dem Alten Land angewendet wird. Diese diskutieren mit den Porträts und verbinden sie mit tatsächlich existierenden Personen der Region. Sie sind eine vielseitig einsetzbare Erkenntnisstrategie für Entwurfsprozesse, die Akteursperspektiven in den Fokus rücken.

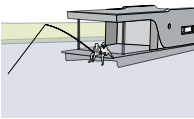
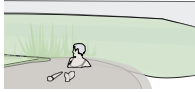
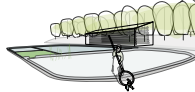

Das Format der Landschaftsprotagonisten bringt Menschen als einen Aktivposten in die Entwicklung von Zukunftsvisionen ein. In den Formaten, die in die Zukunft denken, können sie als aktive Agenten in den Spekulationsprozess eingebracht werden. Als eine multiperspektivische Erzählstrategie tragen sie dazu bei, unterschiedliche Landschaftsperspektiven und Motivationen zu verstehen. Da sie das Ergebnis eines Rechercheprozesses vor Ort darstellen, zeigen sie die vielfältigen Tendenzen der Landschaftsnutzung auf. Jeder Landschaftsprotagonist zeigt spezifische Zusammenhänge und Hintergründe. Dies kann die Ideenfindung unterstützen, denn mit jeder Protagonistenperspektive kommen neue Ideen zum Vorschein. Darüber hinaus lassen sich über die zufällige Kombination von Protagonisten ungewohnte Sichtweisen und Konstellationen entwickeln, die zu Entwurfsideen führen können. Für diesen Prozess lassen sich Arbeitstechniken von z. B. Autoren adaptieren (vgl. Kapitel 2.1).

Format Wandelgeschichten: Wandelgeschichten stellen im Gegensatz zu Nutzerporträts Veränderungen in Form von Ereignissen dar. Damit rücken die zeitlichen Dimensionen in den Vordergrund der Betrachtung. Es sind Episoden, die Eckpunkte des Landschaftswandels auf großräumigem Maßstab nachvollziehen. Indem sie erste Plotstrukturen skizzieren, bieten auch sie Anknüpfungspunkte für weitere Entwurfsarbeit, in der diese Handlungsstränge weitergedacht werden können. Zusammen mit den Nutzerporträts entstehen zwei Lesarten der Landschaft – individuelle Sichtweisen können mit der auktorialen Perspektive in den Wandelgeschichten kombiniert werden.

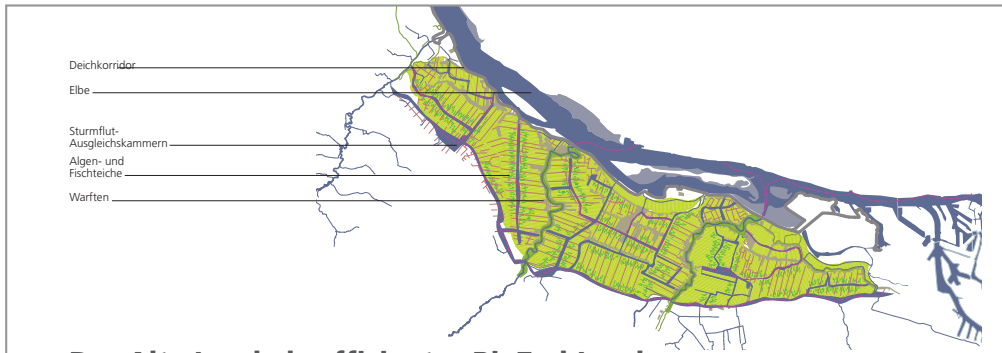
Die beiden Darstellungsformen sind in ihren unterschiedlichen Erzählperspektiven Interpretationen der Forscher, die nach den Rollen und Einflüssen der Nutzer auf den Landschaftswandel fragen. Die Erzählperspektiven sind komplementär zu verstehen: Wandelgeschichten stellen die langfristige, zeitliche Veränderung aus der Landschaftsperspektive in einer großmaßstäblichen Übersicht dar. Protagonistenpoträts hingegen stellen die individuellen Perspektiven auf den Raum dar. In der Kombination bieten sie das Ausgangsmaterial für die Entwicklung von Szenarien als Geschichten. Beide Darstellungen wirken als Kommunikationsmittel, die für Gespräche und Diskussionen mit Menschen vor Ort eingesetzt werden können.



36

| | | | |
|---|---|--|---|
| <p>>> Der Teichhopper</p>  <p>...nimmt jedes Jahr an der 5-Gewässer-Angeltour mit einem alten Schulfreund aus Hamburg teil. Er hat eine Lizenz für einen der Angeltische im Alten Land, die im Zuge der Umstellung auf Fisch/Algenproduktion entstanden sind. Diese Tische sind größer als die Produktionszelle und stellen Ausgleichsfischen für den Industrie-Teichbau dar. Er hat seit ein paar Jahren ein Ferienhäuschen auf einem der ehemaligen Bewässerungsrinne an der Western. Dort genießt er verlässliche Wochenenden, geht seiner Angeltätigkeit nach und lässt sich treiben. Hier und wieder anbringt er eine Tour mit dem Kajak oder Ruderboot und paddelt auf Gräben und Western durchs Alte Land.</p> | <p>>> die WellnessHopper</p>  <p>...bleiben kurz im Alten Land um wieder aufzutanken. Die Algenkosmetik und die dazugehörigen Kuren sind seit einigen Jahren der Renner. In einem der neuen Wellnessanlagen kann man unterschiedliche Algenanwendungen bekommen. Gleichzeitig haben sich auch einige der Restaurants auf die neue Omega-Küche umgestellt und regional mit den regionalen Ökoerzeugnissen angepasst. Die Wellnesshopper bewegen sich in der Region mit Fahrrad oder dem Kajak auf den Western.</p> | <p>>> der Teichinnovator</p>  <p>Nachdem das Alte Land 2010 zum temporären Flußentlastungsraum für Hamburg erklärt worden war, hat der Teichinnovator auf Überflutungs- und salzresistente Bewässerungsformen in Kreislaufwirtschaft umgestellt. Er kauft nun Algen in großen Becken, die einen Teil der Aquaribaufischen anbauen und hat einige Fischteiche. Mit dem Ausbau der Teiche wurden Warften für den Apfelanbau und neue Häuser aufgeschichtet. Die Bewässerung erfolgt in offentlichen Kanälen, mit Fachgüte werden die Pflanzen gedüngt, die Erträge zum Betrieb der Fischteiche werden über Windanlagen gewonnen. Fische und Apfel gehen an den Großmarkt in Hamburg, die Algen an die gemeinschaftlich geführte Kosmetikfabrik in Finkenwerder, die wiederum mit Wellnessbädern zusammenarbeiten, die ihre Kunden mit regionalen Algenprodukten und -Anwendungen locken.</p> | <p>>> AlgenindustrieEntwickler</p>  <p>...führt einen Algen verarbeitenden Konzern an der Dritten Meile im Hafengebiet direkt neben Airbus. Die Biarm des Alten Landes sind an der Firma gemeinschaftlich beteiligt. Es wird Algenkosmetik und Farbstoffe aus den Algen des Alten Landes hergestellt und unter einer Dachmarke weltweit vertrieben. Die Firma ist aktiver Teil eines Innovationsclusters Algentechnologie zusammen mit dem ehemaligen Ostbauversuchung, der nun ein Algenkompetenzzentrum ist, Airbus und dem neu in die Region anzureisenden VW Werk für Wasserstoffautos. Sie forschen und entwickeln den Einsatz von Algen als Energieproduzenten für die Wasserstofftechnologie.</p> |
|---|---|--|---|

Das Szenario zeigt einen plausiblen Verlauf der Entwicklung zu einer neuen Landschaftsform mit entsprechenden Protagonisten.



Das Alte Land als effizientes BioTechLand

Im Szenario Teichbauernland hat sich der intensive reine Erwerbsobstbau zu einem mindestens ebenso intensives kombiniertes System aus Algen- und Fischzucht mit Obstbau entwickelt. Die neuen grünen Hochleistungstechnologien produzieren Energie und Grundstoffe auf Algenbasis für Kosmetik-, Heilmittel- und Nahrungsmittelproduktion. Die EU-Förderungsrichtlinie der 30er und 40er Jahre von Biotechnologie und regenerativer Energieerzeugung und intensive Forschungen von AlgenExperten an der Obstbauversuchsanstalt im Bereich der Kreislaufwirtschaften mit Fischteichen, Algen und robusten Apfelbäumen hat das Alte Land zu einer Vorreiterregion gemacht.
Der AlgenindustrieManager als Kopf des gemeinschaftlichen Algenkosmetikkonzerns der WarftenWirtschaftler und TeichWirte kümmert sich um die Produktion und Vermarktung der regionale Algenprodukte. Die Umstellung wurde unausweichlich, nachdem das Alte Land innerhalb einer veränderten großräumigen Strategie zum Hochwasserrisikomanagement Teil des komplexen Überflutungspoldersystems entlang der Untereibe wird. Aufgrund der immer spürbareren Auswirkungen des Klimawandels

und Meeresspiegelanstiegs, sowie der Elbvertiefungen und der Versalzung des Beregnungswassers einigten sich die Wattenmeerranrainernregionen auf eine neue großräumige Adaptionstrategie, in der Kammern mit zweiten und dritten Deichlinien Wasser bei extremen Sturmflutspitzen aufnehmen. Dies führte dazu, dass die Siedlungsstruktur sukzessive zu Warftanlagen hin entwickelt wurde. Das im Zuge der Adaptionstrategie ratifizierte Siedlungsverbot in Lagen unter +1m üNN trug dazu bei, dass das Alte Land als Flutraumgebiet und nicht mehr als Wohnstandort entwickelt wurde. Sturmflutschäden werden über einen gemeinsamen Sturmflutsolidaritätsfond ausgeglichen. Die veränderte Landschaft und die neuen Produkte zog eine neue Zielgruppe an Besuchern an. Das Alte Land wurde zu einem Mekka für FischFans und zum neuen international anerkannten Wellness- und Kurkurenstandort. Hochwasserimmobilienentwickler haben zusammen mit der Kooperative Resorts gebaut, in denen WellnessHopper eine Auszeit genießen.

Format Was ist dir lieber...?: Zukunftsgeschichten: Zukunftsgeschichten entwickeln aufbauend auf den Landschaftsprotagonisten sowie den Wandelgeschichten Plots für die Zukunft. Das Format Was ist dir lieber ...? adaptiert die Storyboardtechnik, um aus z. B. einem Nutzeratlas der bestehenden Akteure heraus zukünftige Lebensweisen zu entwerfen. In der Filmproduktion simulieren Storyboards den zukünftigen Film in konkreten Zeichnungen mit Dialogen und Figuren. Sie sind dynamische Werkzeuge, um gemeinsam Geschichten zu entwickeln (vgl. Kapitel 2). Geschichten von und über die Zukunft von urbanen Landschaften entstehen mit der Zielsetzung als Denkmodelle zum Verstehen von Veränderung beizutragen und Veränderungsprozesse zu antizipieren und zu begleiten.

Über die Frage, wie Protagonisten auf Veränderungen reagieren, wird das Augenmerk auf die schrittweise Veränderung und wiederum auf den Zusammenhang von Handeln und Raum gelegt. Große Trends wie die Auswirkungen des Klimawandels (Stichwort Hochwasser), demografische Veränderungen (Bevölkerungswachstum) oder wirtschaftliche Entscheidungen (Stichwort Versalzung) sind durchaus realistische Herausforderungen, mit denen die Region zukünftig umgehen muss. Die Technik des Storyboards hilft, sich Entwicklungsverläufen narrativ zu nähern und den Raum als einen fiktiven Schauplatz zu erkennen, in dem die Nutzer in verschiedenen Rollen agieren können. Mit dieser Technik kommen beispielsweise Schlüsselcharaktere zum Vorschein. Es zeigt sich im Forschungsprojekt, dass ein Innovator – sei es aus dem Kreis der Bewohner oder ein neuer Charakter – notwendig ist, um Innovation und neues Handeln zu initiieren.

Diese Form der Szenarienentwicklung setzt am Potential von Erzählungen als Denkmodelle an. Erzählend werden plausible Szenarien entwickelt, die an den Ist-Zustand anknüpfen. In Abgrenzung zu Szenariotechniken, die sich auf statistische Prognosen berufen (vgl. Streich 2005: 166), werden in diesem Format Geschichten eingesetzt, um Möglichkeitsräume im Sinne eines mentalen Probehandelns (vgl. Neumann 2000: 293f.; vgl. Kapitel 2.3) auszuloten. Die Fiktion als Möglichkeitsraum simuliert anschaulich Entwicklungsverläufe unter Einfluss von Trends und Prognosen. Die Erzählungen können Diskussionen über Veränderungsprozesse einleiten und bereichern. Diese Form der Szenarien bieten die Möglichkeit, eine positiv besetzte Geschichte über die Zukunft eines Raumes zu erzählen, die zum aktiven Mitmachen einlädt. Gleichzeitig können die Zukunftsprotagonisten zu Vorbildern für das individuelle Handeln werden. Im besten Fall entstehen Geschichten, die als Visionen zur Veränderung anregen (vgl. Leggewie/Welzer 2010). Die fiktiven Handlungsräume der Geschichten simulieren mögliche Handlungsverläufe mit aktuellen Herausforderungen und zukünftigen Protagonisten. Die Simulation von Veränderungsprozessen in fiktiven Geschichten zeigt gleichzeitig Lösungsstrategien auf. So könnten sie als aktives Veränderungswerkzeug eingesetzt werden.

Die Technik des Storyboards (vgl. Kapitel 2.1) stellt als eine Bild-Text-Kombination die Schritte der Veränderung dar. Damit eröffnet sie – was hier nicht umgesetzt wurde – das Potenzial gemeinsam mit Menschen einer Region Geschichten zu entwickeln und in der Diskussion zu verändern. Es ist aus den Gesprächen mit den Handelnden vor Ort und den Erkenntnissen aus der Summerschool zu vermuten, dass Diskussionsprozesse von der Eigenschaft des Erzählens profitieren können. Die Möglichkeiten der Interaktion verdienen eine vertiefte Betrachtung, die im Zuge dieser Arbeit ausbleibt.



Dieses Projekt einer Studierendengruppe der Summerschool entwickelt das interaktive Potenzial von Erzählungen. Mögliche Nutzungen und Bewirtschaftungsweisen werden mit Protagonisten und Ereignissen in Bezug gesetzt. Der Entwurf liefert Bausteine, mit der eine Erzählung interaktiv entwickelt werden kann.

FAZIT UND HINWEISE FÜR ENTWICKLUNG NARRATIVER ENTWURFSWERKZEUGE

Ging es im Projekt Stadtsurfer darum, bestehendes Alltagshandeln zu erforschen, so lag der Fokus in diesem Projekt darauf, zukünftige Raumnutzungszusammenhänge zu entwerfen. In diesem Projekt konnten methodische Ansätze, um Landschaft aus der Akteursperspektive zu untersuchen und zu entwerfen, weiterentwickelt werden.

Das Projekt hat gezeigt, wie sich Landschaft sich über Landschaftsnutzer und Geschichten beschreiben und entwerfen lässt. In den Wandelgeschichten und den Protagonistenporträts drücken sich interne Handlungsmuster der Charaktere und ihre Beziehung zur Landschaft als vielschichtiges Geschehen (vgl. Kapitel 1) aus. Die Betrachtung der existierenden Nutzer sind ein Schritt in einem narrativen Entwurfsprozess, der auf großräumigem Maßstab Raum und Handlung integriert denkt. Erzählungen ermöglichen es, mit der Dynamik und der Veränderung umzugehen und diese abzubilden. Auf die Frage nach Erzählformen im räumlichen Entwerfen wurden hier erste Antworten formuliert. Landschaftsprotagonisten sind eine multiperspektivische Erzählstrategie. Multiples Erzählen, wie es moderne Romane zeigen oder kollektive Erzählformen, die das Internet hervorgebracht hat, sind Ansätze, die noch viel mehr auf unterschiedliche Perspektiven eingehen und ein Erzählen mit vielen Akteuren

unterstützen. Die Darstellungsform von Raum aus der Perspektive der Nutzer in den Protagonistenporträts stellt einen Perspektivwechsel dar, der die klassischen Entwurfs- und Darstellungswerkzeuge ergänzt.

Dieses Projekt stellt die Vielfalt an Nutzern als ein großes Panorama dar. Dies stellt das Beziehungsgeflecht der Handelnden in den Mittelpunkt der Betrachtung im Gegensatz z. B. zum Projekt „Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften“, in dem wenige Protagonisten vertieft betrachtet werden. Beides sind mögliche Strategien. Es ist wichtig, sich über die unterschiedlichen Erzählstrategien klar zu werden, um sie für das jeweilige Ziel auszuwählen und einzusetzen.

Die Technik des Storyboards ist eine geeignete Technik, um sie in Entwurfsprozessen einzusetzen. Da sie eine Geschichte nicht gleich fixiert, sondern sie in Bausteine zerlegt, die in ihrer Reihenfolge verändert werden können, bleibt sie flexibel und kann immer wieder verändert werden. Das Format *Was ist dir lieber ...?* skizziert ein (interaktives) Format, mit der die Technik des Storyboardings für Entwurfsprozesse in dynamischen Prozessen eingesetzt werden kann.

Eine narrative Szenarientwicklung hat den Effekt, dass Handlungen und der Umgang der Menschen mit Trends Teil der Betrachtung werden. Narrative Szenarios loten damit Spielräume komplexitätserhaltend aus. Anders als statistisch basierte Formen der Prognosen transportieren sie Werte und Haltungen. Damit ermöglichen sie Diskussions- und Denkräume, um Handlungen von Menschen mit einzubeziehen.

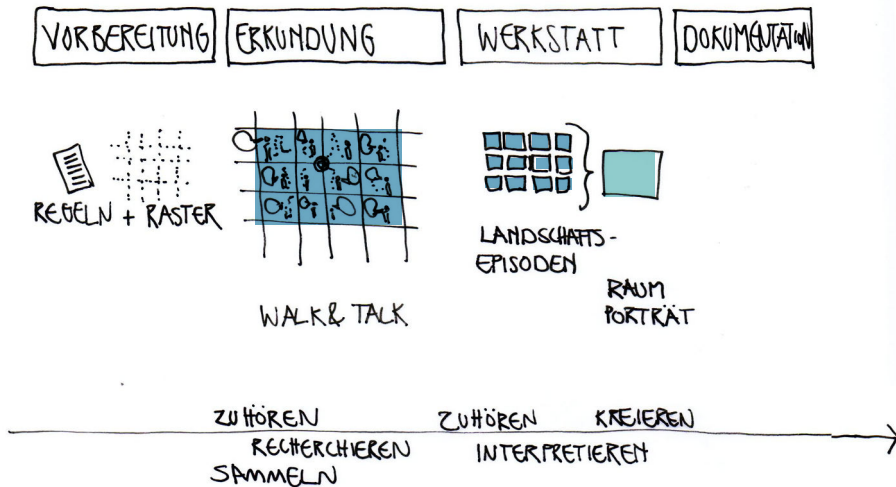
Langfristige Entwicklungen brauchen nicht nur technisches Wissen, sondern auch Verankerung in der Gesellschaft, um transformativ wirksam zu werden. Dies wird u.a. vom wissenschaftlichen Beirat der Bundesregierung in Bezug auf die globalen Umweltveränderungen gefordert (vgl. WBGU 2011). Erst über das Wissen einer positiv bewerteten Zukunft können Veränderungen im Jetzt eingeleitet werden (vgl. Leggewie/Welzer 2010). Narrative Szenarien und Geschichten über die Veränderungen können den Dialog in Erkenntnisprozessen über Transformation unterstützen. Die bestehenden Darstellungen und Werkzeuge stoßen an ihre Grenzen, wenn es darum geht Veränderung und Prozess darzustellen. Statistischen Prognosen fehlen die Anschaulichkeit und der Alltagsbezug (vgl. Kapitel 2.3). Narrative Darstellungen sind eine Möglichkeit, Gestaltungsoptionen und Zusammenhänge aufzuzeigen, da sie abstrakte Prozesse wie Entwicklungen durch den Klimawandel oder gesellschaftliche Veränderungen in anschauliche Darstellungen bringen können. Erzählungen können Entwicklungsprozesse visualisieren, die sich an Bildern der Zukunft genauso wie Umsetzungspfaden festmachen. Die entworfenen Erzählungen können – wie die Erkenntnisse aus dem kleinen Kreis der Beteiligten des Weltkulturerbevereins nahelegen – als Erzählanker eingesetzt werden, um über Raumentwicklung zu sprechen.

Die Frage, wer die Geschichte erzählt, wie viele Geschichten es überhaupt gibt und welche Ereignisse die Geschichte beeinflussen, verweist wiederum auf die Bedeutung der Prozessgestaltung. Damit Geschichten gemeinsam entstehen können und fair verhandelt werden, stellt sich die Frage nach der Choreografie von Erzählprozessen und den Formen des Dialogs immer wieder neu.

4.3 RASTERFAHDUNG GÜNNE

Team: Mitglieder des STUDIO URBA NE LANDSCHAFTEN **Unterstützung durch:** Montag Stiftung, Denkwerkstatt **Ort/Zeit:** Region Südwestfalen/Günne 2012 **Material:** STUDIO URBA NE LANDSCHAFTEN (2012) Rasterfahndung. Regionen im Erkunden entwerfen. Montag Stiftung, Köln; Seggern, Hille von (2013), „Towards Creative Knowledge“ in: Lisa Diedrich (ed.), In Touch. Landscape Architecture Europe. Birkhäuser, Basel Boston Berlin. S. 193-200.

Das Projekt Rasterfahndung ist ein eigeninitiitiertes Forschungsprojekt der Plattform STUDIO URBA NE LANDSCHAFTEN, in der die Erforschung von „Entwurfsmethoden für großräumige Landschaftszusammenhänge“ (vgl. Denkwerkstatt der Montag Stiftung/STUDIO URBA NE LANDSCHAFTEN (Hg.) 2012: 3) im Fokus stehen. Die Ideenfindung und Konzeption erfolgt in einem gemeinsamen Treffen aller Mitglieder. Arbeitsgruppen zur Aufgabenstellung und zum Ablauf sowie zum Modellbau und zur Dokumentation entwickelten das Grundkonzept weiter. Die Konzeption des Entwurfsvorgehens entsteht in Zusammenarbeit mit Christiane Kania, Börries v. Detten und Henrik Schultz und mir im engen Austausch mit Hille v. Seggern. Im Prozess erkundete ich wie die anderen einen der Quadranten und bringe dieses Wissen in den Entwurfsprozess ein. Darüber hinaus übe ich die Rolle der „Modellbauleitung“ aus.



Darstellung des Vorgehens mit Einbindung der Formate

Stellen, an denen Geschichten und das Erzählen eine Rolle spielen:

- » über Landschaft erfahren: Gespräche mit Menschen vor Ort
- » Entwurfseinstiege
- » einzelne Geschichten ergeben ein Bild: Episodencollage verwebt Einzeleindrücke

- » den Untersuchungsraum mit Metaphern charakterisieren
- » eine (neue) Geschichte über die Region erzählen: das bildhafte Modell als narrativer Anker

Themen: Landschaftswahrnehmung, Charakterisierung einer Landschaft

Wie können erzählerische Herangehensweisen zur Wahrnehmung und Beschreibung großräumiger Zusammenhänge eingesetzt werden?

KONTEXT

Im Projekt Rasterfahndung Günne experimentiert eine Gruppe von 15 Fachleuten des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN mit unterschiedlichen Entwurfsstrategien, um eine Region zu erkunden und in einer gemeinsamen Darstellung bildhaft zu interpretieren. Die These lautet, dass es möglich ist, über bestimmte Regeln großräumige Landschaften zu erkunden, diese Erkenntnisse auszutauschen und die Region in einer poetischen Weise als Gesamtperspektive zu porträtieren. In einem zweieinhalbträgigen Workshop erkundet das Team nach bestimmten Regeln die Region Südwestfalen und interpretiert sie gemeinsam in einem Raumporträt, das als Modell dargestellt wird. Für diesen gemeinsamen Entwurfsprozess von 15 Entwerfern aus Landschaftsarchitekten, Architekten und Stadtplanern wird ein Vorgehen entwickelt, das verschiedene Erkundungs- und Wahrnehmungsstrategien miteinander kombiniert. Erzählen wird mit anderen erfahrungsbasierten Methoden wie Wandern (vgl. Schultz 2014), Spielen (vgl. Kania 2017) oder Kartieren (vgl. Langner 2013) kombiniert. Die Konzeption des Entwurfsvorgehens entsteht als Teamleistung: Die Arbeitsgruppe mit Christiane Kania, Böttjes v. Detten, Henrik Schultz und Hille von Seggern konzipiert die Regeln der Erkundung für den ersten Tag. Sie wird mit der Gesamtgruppe und der Konzeption der weiteren Schritte durch weitere Arbeitsgruppen (Modellbau und Dokumentation) abgestimmt.

FOKUS: BESCHREIBUNG NARRATIVER STRATEGIEN INNERHALB DES PROJEKTES

In diesem Projekt sind erzählerische Ansätze in Form von Gesprächen mit Menschen vor Ort innerhalb des Rechercheprozesses, Erzählungen über Raumerfahrung innerhalb des Entwurfsteams sowie einer poetischen Interpretation des Raumes enthalten.

Das Gesamtverfahren basiert auf dem Konzept einer Rasterfahndung: Die Region wird in 15 Untersuchungsräume mit einer Größe von 12x12 km aufgeteilt. Jeder Rasterfahnder reist am Freitagabend in seinen vorab zugelosten Quadranten und verbringt dort die Nacht. Ziel ist es – im Gegensatz zu einer polizeilichen Rasterfahndung –, Besonderheiten und Eigenarten sowie Talente des Quadranten zu finden. Die Erkundung am folgenden Tag erfolgt nach vorher festgelegten Regeln: „(...) Triff zu Beginn deinen Informanten und lass Dir von ihm Deinen Quadranten erzählen. Er kann Dir den Weg weisen, Dich zu weiteren Informationsquellen und besonderen Orten führen oder Dich auf eine Idee für Deinen Weg bringen. Begib Dich dann auf den Weg und erkunde den Raum nach einem der oben genannten Prinzipien. (...) Sprich auf Deinem Weg mit mindestens zwei Personen. (...) Sorge dafür, dass Du mindestens die Hälfte Deiner Reise alleine unterwegs bist. (...) Folge einer Person unauffällig eine halbe Stunde oder beobachte einen Ort, an dem sich Menschen aufhalten.“ (Auszug aus der Aufgabenstellung, STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN 2013: 9) Die Regeln strukturieren den Erkenntnis- und Wahrnehmungsprozess, wahren aber noch eine Offenheit für eigene Vorgehensweisen. Erzählen ist ein Baustein der Erkundungsregeln.

Im Raster zu fahnden bedeutet, dass nicht klar ist, wonach gesucht wird. Im Erkundungsprozess binden narrative Strategien Menschen und Alltagsgeschichten einer Region als „regelhafte Zufallsbegegnungen“ in den Forschungsprozess ein. Durch den Prozess des Wanderns, der Ideenfindung und Wahrnehmung stimuliert, werden Entwerfer Teil des Raumgeschehens (vgl. Schultz 2014). Über die Gespräche wechseln sie von der Rolle der teilnehmenden, aufmerksamen Beobachter in die interaktive Rolle von Journalisten. Die Regel, auf den Forschungsreisen mit einer Person im Quadranten zu sprechen, führt dazu, sich auf eine andere Wahrnehmungsperspektive als die eigene einzulassen. Die hier zufällig geführten Gespräche mit Menschen vor Ort leiten einen Perspektivwechsel ein und schaffen eine Verbindung mit dem Ort.

Die Geschichten der Menschen aus den einzelnen Quadranten geben Hinweise auf Fragestellungen der Region und holen die nicht visuell wahrnehmbaren Zusammenhänge hervor. Gleichzeitig führen sie die Fahnder zu Orten, die sie sonst nicht gefunden hätten, bzw. neue Ziele für die Erkundung des Quadranten. Dies heisst in meinem Fall: Die Gespräche beeinflussen die Wahl meiner Wege und die Wahrnehmung des Raumes. Ein Passant in Warstein weist mich auf den Steinbruch hin, der kurz hinter der den Ort dominierenden Brauerei liegt. Dieser Ort wird Teil meiner Route und verändert den Eindruck des Ortes. Andere Fahnder werden vor bestimmten Orten gewarnt: Gehen sie dort nicht hin, die Straße ist viel zu gefährlich. Trotzdem sucht die Fahnderin diesen Ort auf und bemerkt die vielen Kreuze, die an Autounfälle erinnern. Die Gespräche bestärken Eindrücke, die während des Wanderns entstehen oder in Vorrecherchen gewonnen wurden. Die Episoden aus den Gesprächen mit Menschen vor Ort bestätigen auch spätere Interpretationen. Sie verankern die Erkenntnisse und wirken damit wie Zeugen. Das episodische Wissen trägt dazu bei, eine emotionale, intuitive Verbindung mit dem Untersuchungsraum zu entwickeln. Ohne dass Menschen vor Ort direkt am Entwurf beteiligt sind, werden sie indirekt doch über die Gespräche Teil der Erkenntnisprozesse.

Die Episoden und Geschichten lassen auch auf die Auswirkungen nationaler und globaler Zusammenhänge schließen. So erzählt eine Zimmerwirtin einem der Fahnder von dem alten Skilift am Hang, von dem nur noch das Drahtseil übrig ist. Dann kommt sie auf die Erzählung über den Holländer, der nun eines der leerstehenden Häuser im Ort gekauft hat. Denkt man diese kaum mehr als Anekdoten zu bezeichnenden Geschichten in einen weiteren Kontext, so erzählt der Skilift von den Auswirkungen des Klimawandels auf die Region, da der Schnee immer häufiger ausbleibt. Der Hauskauf des Holländers verweist auf die wirtschaftliche Situation und die sozialen Veränderungen durch Zugezogene.

Am späten Nachmittag des Erkundungstages treffen die Rasterfahnder an einem vorher ausgemachten Treffpunkt in Günne ein. Sie bringen ihre Karten, ein Fundstück und die Erlebnisse und Eindrücke des Tages mit. Nacheinander erzählt jeder Fahnder in der großen Runde seine individuelle Geschichte von den Erkundungserfahrungen als Ich-Erzähler. Es geht darin um die Ereignisse auf der Expedition und die Besonderheiten des Raumes, seine Auffälligkeiten und nicht zuletzt um die Begegnungen mit Menschen vor Ort. Das mitgebrachte Fundstück ist Erzählanlass für eine Episode, die er/sie mit seinem Quadranten verbindet. Jeder Fahnder benennt mit einem aussagekräftigen Titel seinen Gesamteindruck des Quadranten, den er/sie auch stellvertretend für die Gesamtregion sieht. Dies waren z. B. die

LANDSCHAFT AUS STEIN UND WIND

Steine, Steine, Steine! Anröchte ist gesegnet mit Dolomitgestein. Der blaugrüne Sandstein wird in der Gegend schon seit 1000 Jahren abgebaut. Er sei einmalig auf der Welt, erzählt mir Herr Mendelin* vom Steinmuseum. Auf dem kahlen Rücken des „Haarstrang“ drehen sich die Windräder; sie sorgen zusammen mit Biogas- und Solaranlagen für einen Energieüberschuss in der Region. Und jenseits des Höhenzugs? Die Möhne, an deren Ufern sich ein weitläufiges Gewerbegebiet ausbreitet. Es gehört zu dem kleinen Ort Warstein-Belecke.

*Vorsitzende des Heimatvereins Anröchte

.....



KYRILLS PLANTAGEN

"Nein, nein, Sie stören nicht. Bin älter, da ist eine Pause gut. Bestwig ist sehr arm. Als ich hier herzog, hab ich gefragt, ob ich als Bürger Kommunalkontingente Holz einschlagen darf. Der hat gar nicht gewusst, was das ist. Wissen Sie, hat er dann gesagt, wir haben kaum Wald. 90% sind in der Hand der Bauern. Was wollen sie denn da von uns holen. Dann hab ich mir keinen Kamin reinhauen lassen. Jetzt hier, das mach ich für meinen Sohn. Der Bauer hatte nicht aufgeräumt. Riesen Birken, da kommt die Buche nicht in Gang. In zehn Jahren kann man wieder was rausholen. Wenn es mich etwas kosten würde, dann würd ich es nicht machen. Ist ne Plackerei." (Herr K. beim Holzeinschlag) "Die an den Skiliften stehen machen jetzt Kurse, Niederländisch an der VHS. Zum Glück kommen die Niederländer und kaufen die Häuser. Ich weiß nicht, wo das hinführt; in Winterberg bauen sie jetzt ein riesen Hotel. Da haben alle Flachbildfernseher auf dem Zimmer. Ja, rein ins Zimmer und gleich die Maschine an. Können Stille gar nicht mehr ertragen." (Frau B. in der Küche des Gästehauses)

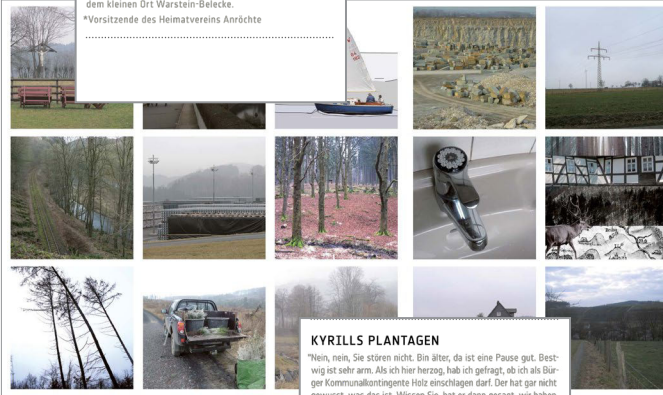
Zwei Beispiele für die erzählerische Interpretation der Quadranten. Sie enthalten Bruchstücke der Gespräche und übersetzen Assoziationen und Eindrücke der Wanderung in eine poetische Form.

PROZESSCHRITTE

LANDSCHAFT AUS STEIN UND WIND

Steine, Steine, Steine! Anarchie ist geeignet mit Dolomitingestein. Der blaugrüne Sandstein wird in der Gegend schon seit 1000 Jahren abgebaut. Er sei einmalig auf der Welt, erzählt mir Herr Mendelin* vom Steinmuseum. Auf dem kahlen Rücken des „Haarstrang“ drehen sich die Windräder; sie sorgen zusammen mit Biogas- und Solaranlagen für einen Energieüberschuss in der Region. Und jenseits des Höhenzugs? Die Möhne, an deren Ufern sich ein weitläufiges Gewerbegebiet ausbreitet. Es gehört zu dem kleinen Ort Warstein-Belecke.

*Vorsitzende des Heimatvereins Anröchte



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| a | b | c | d | e |
| f | g | h | i | j |
| k | l | m | n | o |

KYRILLS PLANTAGEN

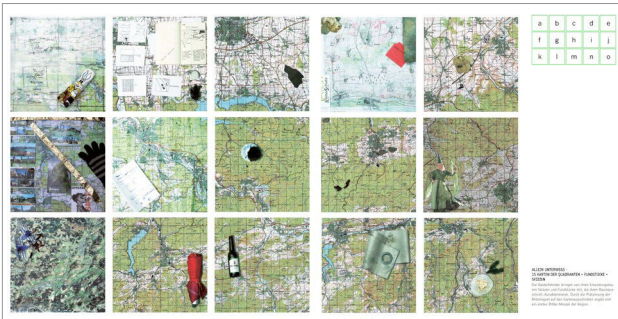
„Nein, nein, Sie stören nicht. Bin älter, da ist eine Pause gut. Bestwig ist sehr arm. Als ich hier herzog, hab ich gefragt, ob ich als Bürger Kommunalantigent Holz einschlagen darf. Der hat gar nicht gewusst, was das ist. Wissen Sie, hat er dann gesagt, wir haben kaum Wald. 90% sind in der Hand der Bauern. Was wollen sie denn da von uns holen. Dann hab ich mir keinen Kamin reinbauen lassen. Jetzt hier, das mach ich für meinen Sohn. Der Bauer hatte nicht aufgeräumt. Riesen Birken, da kommt die Buche nicht in Gang. In zehn Jahren kann man wieder was rausholen. Wenn es mich etwas kosten würde, dann würd ich es nicht machen. Ist ne Plackerei.“ (Herr K. beim Holzeinschlag) „Die an den Skäften stehen machen jetzt Kurse, Niederländisch an der VHS. Zum Glück kommen die Niederländer und kaufen die Häuser. Ich weiß nicht, wo das hinführt; in Winterberg bauen sie jetzt ein riesen Hotel. Da haben alle Flachbildfernseher auf dem Zimmer. Ja, rein ins Zimmer und gleich die Maschine an. Können Stille gar nicht mehr ertragen.“ (Frau B. in der Küche des Gästehauses)

ALLEN INTERVIEW:
IN VIELLEN DER QUADRANTEN
WURDEN INTERVIEWE MIT FOLGENDEN PERSONEN
DURCHFÜHRT: AN ANWISCHEN (HERR K.),
KÖNIGSBRUNNEN (FRAU B.),
WINTERBERG (HERR C.).

1 Expedition in den Quadranten: Die Fahnder suchen Gespräche mit Menschen vor Ort auf ihrer Wanderung.



2 Expeditionsepisoden mit Fundstücken strukturieren das Gespräch: Die Rasterfahnder tauschen sich über den Raum aus; eine Episodencollage entsteht.



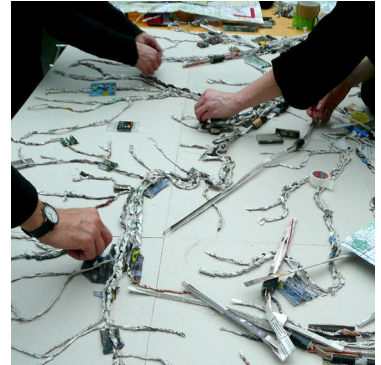
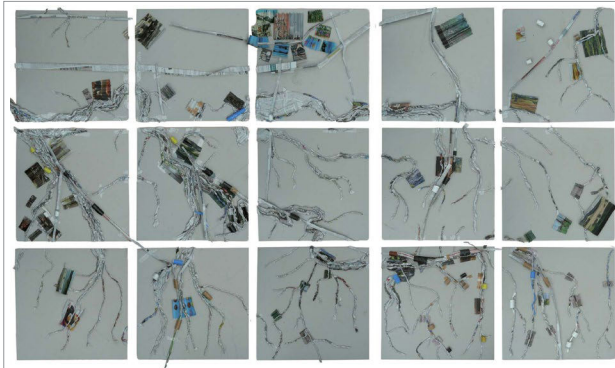
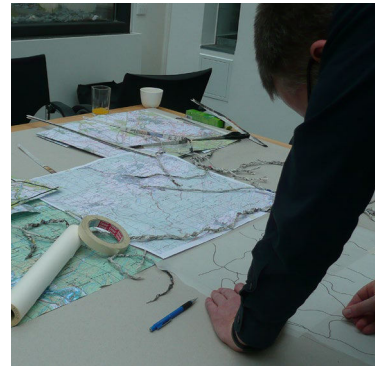
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| a | b | c | d | e |
| f | g | h | i | j |
| k | l | m | n | o |



3 Assoziationen zur Metapher der frisierten Landschaft entstehen.

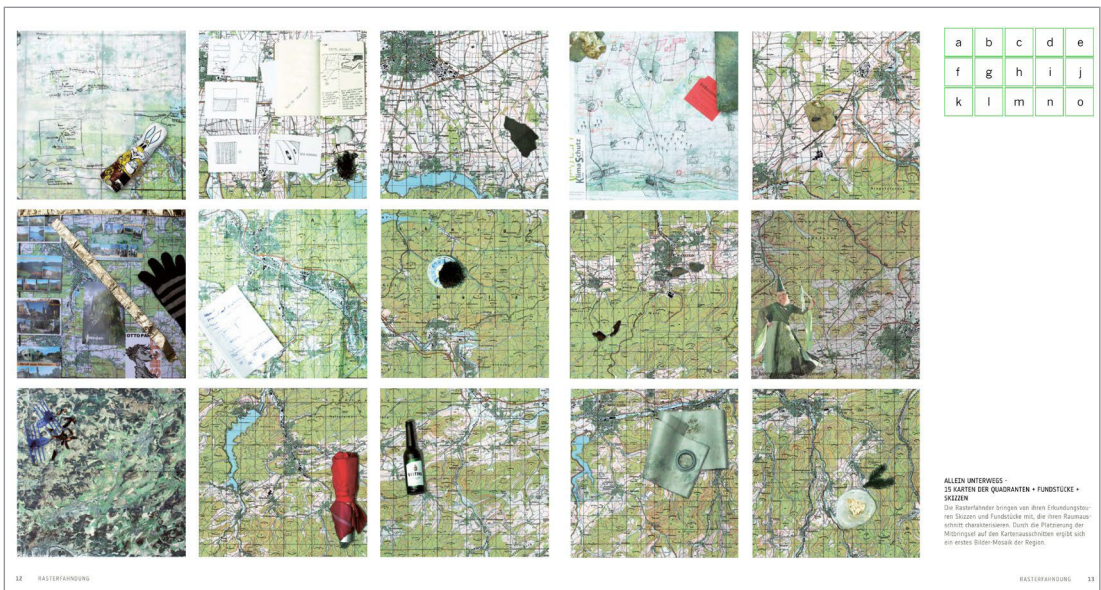


4 Die Metapher wird als eine Reliefcollage mit Zöpfen (Wasserläufe), Spangen (Siedlungsstrukturen) und Klammern umgesetzt.



5 Gespräch über das Raumporträt – Anwendung der Metapher





Die Fundstücke als narrative Anker zeigen eine Vielzahl der Perspektiven auf den Raum.

„Rausholerlandschaft“, „Kleine Freiheit“, „Kyrillien“ oder „Plätschern und Stürmen“. Sie verweisen auf divergierende Erzählstränge über den Raum. Schon in diesen unterschiedlichen Sprachbildern liegt ein produktives Diskussionspotenzial u.a. über Lesarten der Landschaft, die Innovationskraft der Region, den Umgang mit Ressourcen. Dies zeigt sich in den Diskussionen innerhalb des Entwurfsprozesses.

In der Zusammenschau formt sich ein Bild aus typischen Motiven, sich wiederholenden Entdeckungen (vgl. ebd. 4). Das Prinzip des Rasters strukturiert weiterhin den gemeinsamen Erkenntnisprozess. Die Sammlung der Eindrücke über die Begabungen und Besonderheiten der Region als Episodencollage zeigt Bezüge und Ähnlichkeiten auf. Die Begriffe weisen unterschiedliche Wahrnehmungs- und Beschreibungsebenen auf. In diesem ersten Schritt der Begriffsfindung stehen die Erkenntnisse zu jedem Quadranten noch bewusst nebeneinander, um Ähnlichkeiten, Anschlussstellen und Deutungsmomente zu entdecken. Es zeigt sich darin eine vielfältige und differenzierte Sichtweise auf den Raum.

Im anschließenden Entwurfsgespräch werden diese Fäden weitergesponnen. Hier wechseln die Entwerfer von der Rolle des Zuhörers in der Erkundungsphase zur Rolle von Erzählern und zu Autoren einer gemeinsamen Interpretation des Raumes. Die sprachlichen Etikettierungen werden auf Grundlage der topografischen Karten in Zeichnungen übersetzt. Jeder arbeitet noch im eigenen Quadranten, setzt sich aber mit der Expertise der anderen Fahnder in Bezug auf den eigenen Quadranten auseinander. Die Übersetzung in ein anderes Medium erweitert das Verständnis über die Region.

Da das Ziel in einer gemeinsamen Interpretation des Raumes in der Form einer Raumvision liegt, wird in den Vorschlägen nach einer gemeinsamen Metapher für den Raum gesucht. Am Ende setzt



Mitglieder des Entwurfsteams tauschen ihre Expeditionserfahrungen aus. Im Gespräch entwickeln sich gemeinsame Erkenntishorizonte sowie Ideen und Assoziationen. Fundstücke unterstützen diese Phase der Konversation über die Landschaft.

das Team die Metapher der „frisierten Landschaft“ um, auch wenn dies nicht von allen als passende Charakterisierung angesehen wird. Auch wenn nicht alle Teammitglieder der Metapher der „frisierten Landschaft“ zustimmen konnten, ließen sie sich darauf ein, um das Experiment zu dem festgelegten Ergebnis zu führen. Es lässt sich fragen, ob nicht auch andere Erzählstrategien eingesetzt werden können oder ob nicht auch mehrere, unterschiedliche oder kontroverse Darstellungen einen Diskussionsprozess bereichern können (vgl. 4.2 Wandel Erzählen und Gestalten). Das fertige Raumporträt als kartografisches Reliefmodell stellt die Region mit den vorab festgelegten Materialien Zeitungspapier und Klebeband auf einer kartografischen Grundlage dar. Die Quadranten sind – auch aus Transportgründen – noch sichtbar.

In der Interpretation aktueller Raumzusammenhänge erzählen Raumporträts und Raumvisionen vom Wesen einer Region, wie sie wahrgenommen und gelesen werden können. Eigenschaften und Besonderheiten der Region werden in einer kartografischen Darstellung zu einem großmaßstäblichen Bild zusammengeführt, ästhetisch wahrnehmbar und durch diesen Schritt verhandelbar (vgl. Sieverts 2008:260).

Eine neue Form von Kartografie spielt dabei eine wichtige Rolle. In dieser werden Karten entwickelt, die erzählerisch wirksam werden. Sigrun Langner beschreibt Karten, die Eigenarten und Charakteristika einer Landschaft beschreiben, in ihrer Wirkungsweise als „Landschaftserzähler“ (vgl. Langner 2013). Diese Form der Darstellungen sind keine Erzählungen im engeren Sinn, denn sie zeigen keine Handlung. Allerdings erzeugen sie über die Verwendung von Bildern und Metaphern Bilder im Kopf. Metaphern sind eine erzählerische Strategie, um beispielhaft abstrakte Inhalte zu vermitteln (vgl. Vohle

2005). Metaphern für eine Region zeigen in ihrer bildhaften Sprache eine hohe Überzeugungskraft und auch Möglichkeiten anhand der Metapher zu diskutieren (vgl. Stein/Schultz 2012). Allerdings müssen die Assoziationen und damit auch das intuitive Gefühl gegenüber einer Metapher stimmen. Metaphern können als „*Medien des Denkens und Handelns*“ (Reichartz 2009: 155) eine neue Sichtweise auf den Raum hervorrufen und in offenen Diskursprozessen schon in der Erarbeitung produktive Reibung hervorrufen (vgl. Kapitel 2.2 Parish Maps). Um diese Funktion zu erfüllen und nicht ins Gegenteil abzurufen, benötigen sie – wie Erzählungen auch – eine Offenheit.

Die Qualität dieser Darstellungen liegt darin, dass sie in Kommunikationsprozessen eingesetzt werden können, um sich über die Wahrnehmung einer Region oder auch deren Zukunft zu verständigen. So schreibt Sieverts über die Raumvision Luxemburg: „*Eine solche gemeinsame gedankliche Anstrengung hebt den Raum aus den eingefahrenen politischen Geschäften und Diskussionen heraus. Das kann die Fantasie befreien und dazu verhelfen, den Raum einmal ohne politische Grenzen wahrzunehmen. So kann ein Fenster für neue Konzepte geöffnet werden. Es geht dabei um einen Verständigungsprozess über die Art und Weise des Verstehens der jeweiligen Situation selbst. Dieser Verständigungsprozess setzt am unterschiedlichen Vorwissen und an den Vorurteilen der Beteiligten an und führt, wenn er erfolgreich ist, zu einer Transformation des unterschiedlichen Vorwissens zur Form gemeinsam getragener Visionen*“ (Sieverts 2008:258ff.).

Die Anwendung in Kommunikationsprozessen innerhalb der Region ist im Rahmen des Experiments nicht weiterverfolgt worden. Aufgrund der kurzen Zeit gibt es keine Rückkoppelung zu einem Zwischenstand des Raumporträts mit Menschen aus der Region. Im Kleinen wird mit dem Hausherrn der Räumlichkeiten der Montag Stiftung anhand des Modells über die Region gesprochen (Bild S. 144). Dieser kann die Ideen und Interpretationen nachvollziehen. So bleibt die Frage offen, ob und wie die Metapher für die Diskussion in der Region trägt.

Das modellhafte Raumporträt ist eine reliefartige Struktur, die die Metapher der „frisierten Landschaft“ bildhaft interpretiert. Um als kommunikativer Anker zu funktionieren, braucht es die Einbindung in den Dialog und Erläuterung, damit die Interpretationsebenen der „frisierten Landschaft“ wirksam werden können. Anders als die narrativen Modelle der Jugendlichen im Projekt Stadtsurfer, die als narrativer Anker für die Alltagswelten der Jugendlichen eingesetzt werden, ermöglichen Raumporträts wie die der Rasterfahndung Lesarten großräumiger Strukturen, die Vorstellungen von einer Region entwickeln oder auch hinterfragen. Damit können sie Diskussionen zwischen regionalen Akteuren beeinflussen.

INTERPRETATION ALS FORMATE DES ERZÄHLENS

Narrative Ansätze wie Fundstücke, Erzählungen von den Eindrücken der Expeditionen und Gespräche mit Menschen vor Ort tragen in diesem Projekt zum Entwurfsprozess bei. Die Recherche- und Interpretationsstrategien aus diesem Projekt geben Hinweise für die Konzeption der Formate Walk&Talk und Travelogue. Das Format Raumportrait beschreibt die Wirkung einer bildhaften Interpretation zur Verständigung über Raumfragen.



Das Gespräch über die Interpretation als Raumporträt

Format Walk&Talk: Walk&Talk ist eine Strategie, in der zufällige Gespräche mit Menschen vor Ort eingesetzt werden, um den Raum zu erfahren und Ideen und Fragen zum Raum zu generieren. Im Projekt Rasterfahndung geben sie Hinweise auf Ziele im Quadranten. Auf diese Weise haben sie Einfluss auf die Route der Fahnder. Sie gelangen nicht nur zu neuen Zielen, sondern erhalten Einsichten, die sich über die aus der eigenen Perspektive visuell wahrgenommene Landschaft nicht ergeben können. Geschichten vor Ort forcieren einen Blickwechsel hin zu lokalen Zusammenhängen. Das lokale Wissen lässt sich darüber in übergeordnete Trends und Statistiken einordnen, umgekehrt veranschaulichen die Episoden die abstrakten Informationen, mit denen man sich in der Annäherung an den Raum vertraut macht (vgl. Kapitel 2.3). Die Erzählungen und Gespräche mit Menschen vor Ort aktivieren das lokale Erfahrungswissen der Menschen für die Entwurfsarbeit. Diese Erkenntnisse fundieren die Entwurfsarbeit in einem gewissen Maße durch eine andere Form des Wissens über die Region. Dies lässt sich auf andere Projekte übertragen und noch intensivieren, indem z. B. eine Rückkoppelung mit den Menschen erfolgt, die Forschern Hinweise und Informationen geben.

Format Travelogue: Wie dieses Projekt gezeigt hat, ermöglicht das räumlich-geografische Raster der Quadranten die Vernetzung unterschiedlicher Erkenntnisse, denn das Raster stellt die Ideen und Eindrücke der Einzelnen ohne Wertung nebeneinander. Mit Erzählungen der eigenen Perspektive und Wahrnehmung teilen die Forscher ihre Erfahrungen aus den Einzelquadranten mit. Geschichten als

„Vermittlungsebene zwischen subjektiver und intersubjektiver Perspektive“ (Fahrenwald 2005:48) ermöglichen es, am Erfahrungsschatz der anderen zu partizipieren (vgl. Kapitel 2.2). Systematisch im Entwurfsprozess angewendet macht diese Herangehensweise Erfahrungen der einzelnen Forscher explizit und gibt jedem den gleichen Raum.

Diese collagierende Strategie bewirkt, dass die Fahnder ihr Wissen austauschen und in eine erste narrativ motivierte Form bringen (müssen). Die Einzelerfahrung wird in diesem Format strukturiert zusammengeführt. So entsteht ein facettenreiches Bild. In diesem Fall dienen Fundstücke als Erzählanlass, aber es könnten auch kleine Geschichten sein, typische Bilder oder O-Töne aus Gesprächen vor Ort. Der Schatz an (intuitiven) Erfahrungen, Motiven und Bildern erfährt noch keinen Bewertungs- oder Selektionsvorgang. Aus der möglichen Kombination von Aspekten ergeben sich neue Sichtweisen, Ideen und Fragestellungen. Damit lässt sich diese Strategie vermutlich auch ideengenerierend einsetzen.

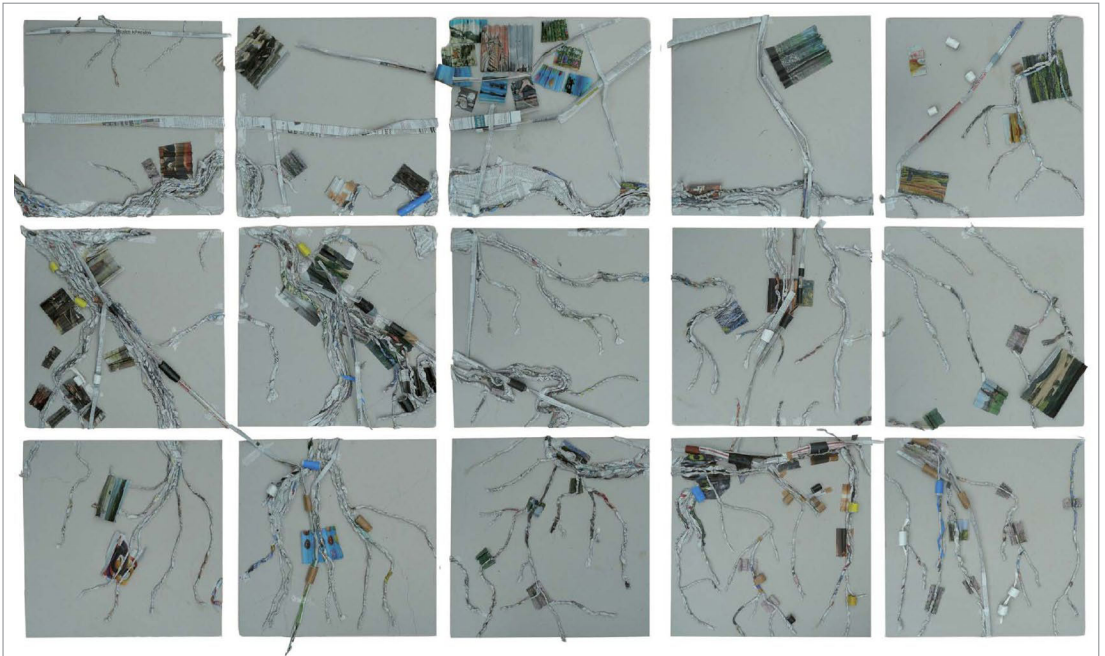
Raumporträt: Raumporträts als poetische Interpretation von großräumigen Zusammenhängen sollen zur Diskussion anregen, neue Denkrichtungen aufzeigen, den Blick öffnen. Analogien und Metaphern können für die Verständigung über großräumige Landschaftszusammenhänge wirkungsvoll sein. Mit einer Metapher entsteht im besten Fall eine neue Lesart einer Landschaft, die Ideenfindung und Wissensaustausch unterstützt.

FAZIT UND HINWEISE FÜR DIE ENTWICKLUNG NARRATIVER ENTWURFSWERKZEUGE

Im Prozess der Erfindung großräumiger Landschaftsbeschreibungen als Raumporträts können narrative Strategien helfen, den Raum aus einer anderen als nur der eigenen Perspektive wahrzunehmen und nicht sichtbare Zusammenhänge und Bedeutungsmomente zu verstehen. Die narrativen Formate sind Einstiege, die Menschen vor Ort und lokales Wissen für den Entwurfsprozess und zur Ideenfindung aktivieren.

Mit der Erzählung der eigenen Geschichte lässt sich individuelle Erfahrung in den Entwurfsprozess einbringen. Der Schritt, die einzelnen Eindrücke zu erzählen und die Wanderung darüber zu rekapitulieren, bringt einen Schatz an Informationen hervor. Mit welchen Strategien sich dieser Fundus an Erkenntnissen bearbeiten lässt, ist eine äußerst spannende Fragestellung. Wie in anderen Projekten auch zeigt sich hier ein wichtiger Aspekt: Wie geht man mit diesem anschaulichen, vielfältigen Material weiter vor? Wie kann man ein gemeinsames Bild aus den detailreichen Einzelbeobachtungen hervorbringen? Im Hinblick auf die Vielfalt von Erzählstrategien lässt sich darüber nachdenken, wie Formen vielstimmigen Erzählens aussehen können.

Die Erzählungen und grafischen Notationen generieren im Projekt Rasterfahndung eine Vielzahl von Sprachbildern. Damit am Ende das avisierte Modell stehen kann, wird eine der Metaphern umgesetzt. Da auch andere Assoziationen Potential für die weitere Bearbeitung hatten, regt dieser Punkt zum Nachdenken darüber an, wie Metaphern, Erzählungen oder andere Formen von Bildern erstellt werden.



Das fertige Modell des Raumporträts

Gemeinsame Erzählungen zu produzieren ist kein einfacher Prozess. Es zeigt sich, dass der Findungsprozess im Sinne einer guten Konversation gepflegt und strukturiert werden muss. Die Frage, wie sich in einer größeren und heterogenen Gruppe auf eine gemeinsame Erzählung verständigt wird, konnte hier nicht abschließend beantwortet werden. Es braucht Zeit und ein überlegtes Vorgehen, um eine Erzählung mit vielen Autoren zu entwickeln. In einem Prozess der Annäherung können sich Vorstellungen, Bilder und Erzählungen abgleichen. Narrative Formate wie Travelogue können einen Entwurfsprozess als gemeinsamen Erkenntnisprozess unterstützen. In diesem Sinne strukturieren sie eine Konversation innerhalb einer größeren Gruppe.

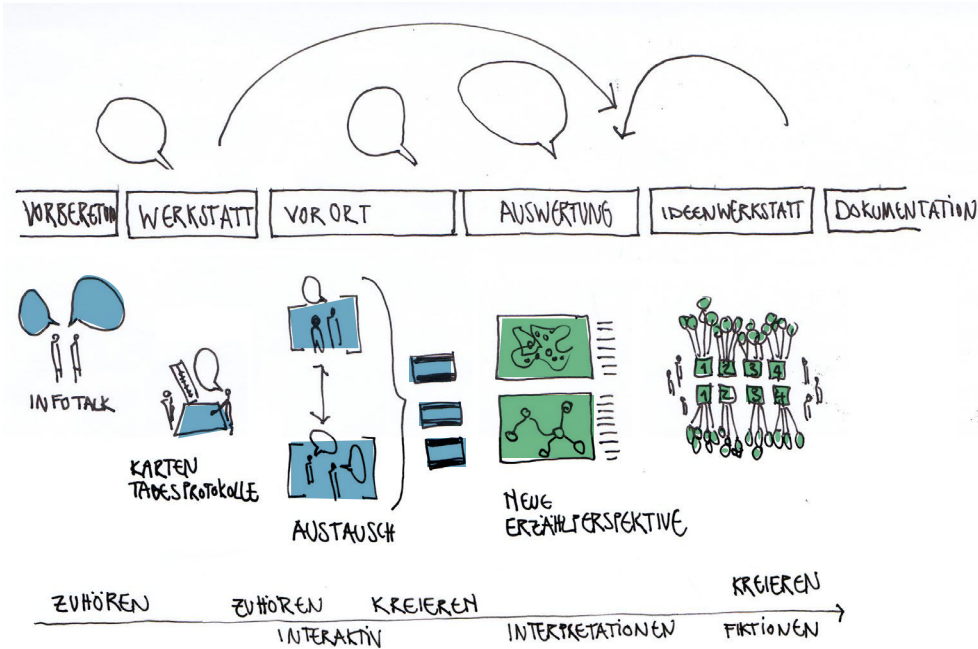
Auch dieses Projekt hat gezeigt: Informationen und Eindrücke mündlicher Geschichten nicht verloren gehen, braucht es Dokumentationsstrategien, um diese für die weitere Entwurfsarbeit zu erhalten. Dieser Aspekt muss in der Konzeption und Anwendung narrativer Formate bedacht werden.

Das Gespräch als Form der Interaktion bewirkt Erkenntnis und produziert Ideen. Ingold nennt dies „*storied knowledge*“ (Ingold 2011: 154). Es entwickelt sich informell in konkreten Erzählsituationen. Dies zeigt sich in diesem Projekt an den informellen Gesprächen, die den Bauprozess des Modells begleiten. In der Kommunikation werden die Deutungsmomente vertieft, es entstehen Ideen, Fragestellungen werden verfolgt. Dieser flüchtige Moment der Interaktion verändert die Menschen, die daran teilhaben (vgl. Kapitel 2.2). Das Produkt, das am Ende entsteht, steht allenfalls als Referenz für den Erzählprozess. Es geht darum, gute Bedingungen für dieses informelle Erzählen zu schaffen, in dem sich Menschen austauschen, dem anderen zuhören und Erkenntnis und Bindungen entstehen.

4.4 UNTERWEGS IN DEUTSCHEN BILDUNGSLANDSCHAFTEN

Team: STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN (Thomas Gräbel, Anke Schmidt, Sabine Rabe, Hille von Seggern) **Auftraggeberin:** Wüstenrot Stiftung **Ort/Zeit:** Hamburg/Bodenfelde 2013 - 2015
Material: Wüstenrot Stiftung (Hg.) (2015), Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften. Eigenverlag Wüstenrot Stiftung, Ludwigsburg.

Am Forschungsprojekt „Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften“ war ich in der Ideenfindung und Antragsstellung zusammen mit Hille v. Seggern, Sabine Rabe und Thomas Gräbel beteiligt. Die Fragestellungen für den Antrag des Projektes entstanden in engem Austausch mit Dr. Stefan Krämer, dem zuständigen Ressortleiter der Wüstenrot Stiftung. In der Bearbeitung und Durchführung als Arbeitsgemeinschaft arbeiteten Thomas Gräbel, Sabine Rabe, Hille v. Seggern und ich gemeinsam an der Konzeption und Durchführung des Projektes.



Darstellung des Vorgehens mit Einbindung der Formate

Stellen, an denen Geschichten und Erzählen eine Rolle spielen:

- » Dokumentarfilme als Erzählungen der Jugendlichen über die Alltagswelt des jeweils anderen
- » Gespräche mit Menschen vor Ort
- » Übersetzung des empirischen Materials in narrative Mappings

» Ideenworkshop: fiktive Situationsbeschreibungen als Erzählimpulse zur Ideenfindung

Themen

- » Landschaftswahrnehmung, individuelle Raumpraxis, jugendliche Raumnutzung, Alltagshandeln

Wie können narrative Formate Alltagserfahrung als Nutzerexpertise in kollaborativen Erkenntnisprozessen erschließen? Wie können narrative Formate Ideenfindung stimulieren?

KONTEXT

In der Diskussion um Bildungslandschaften stehen die Vernetzung von Einrichtungen und Bildungsträgern häufig im Vordergrund von Diskussionen und Forschungen. Der Einfluss räumlicher Faktoren auf die Bildungschancen von Jugendlichen wird selten thematisiert. Das Forschungsprojekt der Wüstenrot Stiftung „Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften“ ging der Frage nach, welche Rolle räumliche Charakteristika für die Bildungschancen von Jugendlichen spielen. Die These: Bildungschancen von Jugendlichen hängen nicht allein vom Schulstandort und den dazugehörigen Bildungsangeboten ab. Je nachdem, wo Jugendliche aufwachsen, ist ihre Teilhabe am außerschulischen Geschehen – an den sozialen Treffpunkten, Freizeitangeboten, Zugang zum öffentlichen Raum – abhängig von der individuellen Erreichbarkeit. Räumliche Begebenheiten, Mobilitätsangebote sowie demografische und soziale Faktoren bestimmen regionale Bildungslandschaften entscheidend mit. Dynamiken wie die Verdichtung und Entleerung von Siedlungsräumen lassen unterschiedliche Hürden und Chancen in Bezug auf die Gleichwertigkeit der Bildungsmöglichkeiten entstehen (vgl. Wüstenrot Stiftung 2015). Im Projekt geht es also um die Raumpraxis von Jugendlichen mit ihren komplexen Zusammenhängen, Organisationsmomenten, sozialen Zusammenhängen und wiederkehrenden Routinen. Diese werden aus der Perspektive Bildung interpretiert und als Bildungslandschaften beschrieben.

Forschungsfragen sind:

- » Wie verbringen Jugendliche in unterschiedlichen Regionen gegenwärtig ihren Alltag? Wie sind sie in dieser Lebenswelt unterwegs?
- » Vor welchen spezifischen Herausforderungen stehen Jugendliche im ländlichen und städtischen Raum heute?
- » Welche Rolle spielen räumliche Charakteristika für die Bildungschancen?
- » Welche Handlungsmöglichkeiten und Notwendigkeiten ergeben sich für die Zukunft?

Die Studie richtet den Blick auf die individuellen lebensweltlichen Bedingungen unterschiedlicher Jugendlicher und somit auf ihr „Unterwegssein in Bildungslandschaften“. Die Alltagswelten der Jugendlichen sollen detailliert und in ihren Zusammenhängen eingefangen, verstanden und dargestellt werden. Daraus sollen Schlüsse gezogen werden, wie und wo Jugendliche in ihren Lebenswelten unterwegs sind und was dabei eine Rolle spielt. Die jeweiligen schulischen Infrastrukturen und ihre Einbindung fließen in diese Betrachtung mit ein, sind aber nicht Fokus der Untersuchung. Für die Untersuchung werden zwei Regionen in Deutschland ausgewählt, die exemplarisch für einen schrumpfenden, ländlichen und einen wachsenden, städtischen Raum stehen.

Die Herausforderung der Studie liegt darin, Unterwegssein zu dokumentieren. Darin spielen zeitliche Abläufe, Organisationsmomente und typische sowie besondere Aspekte des Alltagslebens der Jugendlichen eine zentrale Rolle. Ein erzählerischer Ansatz erscheint sinnvoll, um die Alltagswelt als Geschehenszusammenhang mit größtmöglicher Komplexität abzubilden. Daher wird in diesem For-

Hintergrund ist die These, dass in der Differenzerfahrung ein spezieller Erkenntnisgewinn liegt. Der Einblick in die Lebenswelt des anderen beeinflusst die Sicht auf die bekannte Situation. Es entstehen acht Dokumentarfilme von Jugendlichen über die Lebenswelten von Jugendlichen heute. Diese sind zusammen mit weiterem empirischen Material die Grundlage für das Bearbeiterteam, um die Regionen als Bildungslandschaften aus der Perspektive von Jugendlichen und der räumlichen Perspektive zu erzählen. Die beteiligten Jugendlichen der qualitativen Studie werden als Mitforschende betrachtet, die ihre Perspektive als Expertise einbringen.

FOKUS: BESCHREIBUNG NARRATIVER STRATEGIEN INNERHALB DES PROJEKTES

Der Erkenntnisprozess verlief iterativ und dialogisch zwischen Jugendlichen und Forschungsteam. Dazu trägt Erzählen als dialogische Methode, als Darstellungsform und als Impuls zur Ideenfindung im Projekt bei. Die Herausforderung für den Forschungsaufbau und die Konzeption der Methoden lag darin, die Jugendlichen von ihrer Alltagswelt erzählen zu lassen, um möglichst komplexe und vieldimensionale Eindrücke aus der Alltagswelt zu erfahren.

Anstelle einer teilnehmenden Beobachtung durch erwachsene Forscher kombiniert das Team dokumentarisches Filmen mit dem Konzept des Schüleraustauschs. Nicht die Forscher filmen, sondern die Jugendlichen dokumentieren den Alltag eines anderen Jugendlichen. Film wird als Untersuchungsmethode gewählt, weil er geeignet scheint raumzeitliche Prozesse abzubilden, also Raumgeschehen (vgl. Seggern 2009; Kapitel 1) mehrdimensional einzufangen. Der Film als gleichzeitig dokumentarisches und erzählerisches Format ermöglicht es, zeitliche Dimensionen und Zusammenhänge aus der Bewegung heraus darzustellen, die Fotos, Interviews o.ä. nicht zeigen (können). Film ist ein jugendaffines Format; Jugendliche kennen Filme und Dokumentationen und haben so eine gewisse Vorstellung davon, wie das Endprodukt aussehen könnte.

In beiden Schulen finden für die Suche nach interessierten Jugendlichen Auswahlworkshops statt. Hier treffen die Jugendlichen auf einen Teil der Forschergruppe, die die Ziele und den Ablauf des Projekts erklären und die interessierten Jugendlichen über einen Steckbrief und Eigenpräsentationen vor der Kamera kennenlernen. Aus den interessierten Jugendlichen wählen sie zwei Mädchen und zwei Jungen je Standort aus. Während der dreitägigen Filmwerkstatt nach den Sommerferien lernen sich die Jugendlichen kennen und werden in die Aufgabenstellung des Projekts, die Filmtechnik und das Thema eingeführt. Die Filmdidaktiker vermitteln den Jugendlichen technische Kenntnisse des Filmens, die Mitglieder des Forschungsteams führen die Jugendlichen an die inhaltlichen Fragestellungen heran. Die Austauschpartner lernen sich über gegenseitige Kartenabfragen, Tagesprotokolle und Gespräche kennen. Im Vordergrund der Filmwerkstatt steht, die Sicht auf die alltäglichen Abläufe und ganz normalen Orte der Lebenswelt zu lenken. Alltag ist gegenüber Fremden kein erzählenswertes Thema. Dies mag auch daran liegen, dass das Alltägliche in gewohnten und nicht reflektierten Routinen verläuft (vgl. Kapitel 4.1 Stadtsurfer, Quartierfans & Co.; Kapitel 1.1). In Gesprächen werden erste Alltagsepisoden anhand von Karten der Untersuchungsräume und Tagesprotokollen hervorgeholt. Bewusst wird immer wieder auf den Blick auf das Alltägliche verwiesen, nicht das Besondere und Auffällige im

PROZESSSCHRITTE

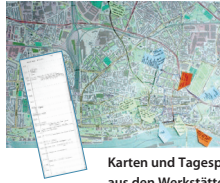


1 Als Einstieg und Kennenlernen werden in der Filmwerkstatt die Alltagswege nachvollzogen: Episoden, Orte und Wege werden mit Hilfe der Karte und eines Tageablaufs visualisiert.

3 Unterschiedliches empirisches Material ist die Grundlage für die Interpretation der Landschaften als Bildungslandschaft.

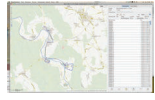


Steckbrief aus dem Auswahlworkshop

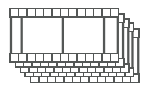


Karten und Tagesprotokolle aus den Werkstätten

Gespräche mit den Regisseuren nach dem Dreh



GPS Daten während des Drehs



Rohmaterial der Drehtage



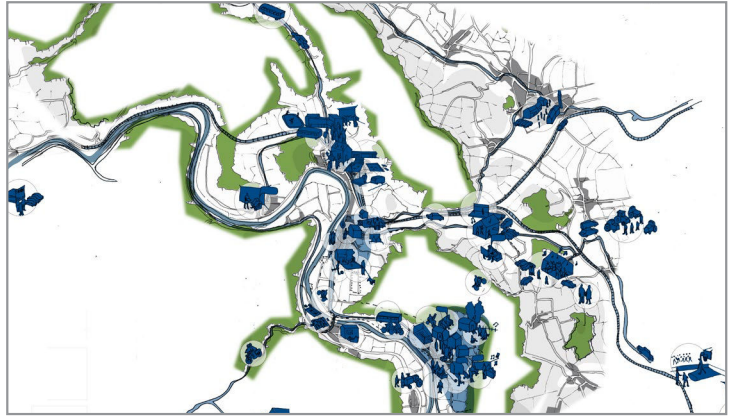
Geschnittene Filme

Empirisches Material

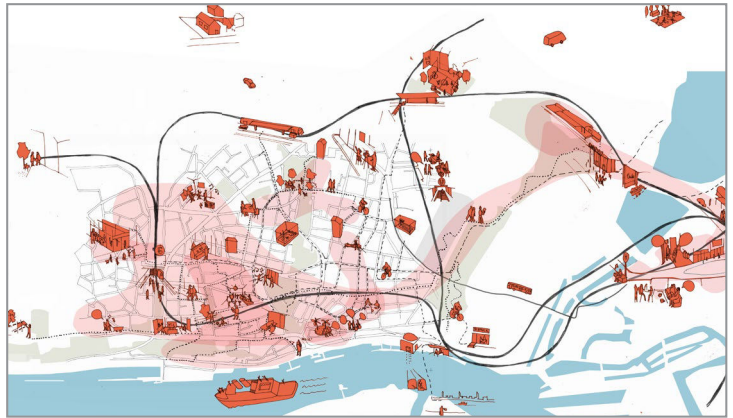
UNTERWEGS IN DEUTSCHEN BILDUNGSLANDSCHAFTEN // 15. November 2013

2 Filmen während der Austauschtage: Es entstehen 2x4 Porträts als Dokumentarfilme in Anlehnung an ein Videotagebuch.



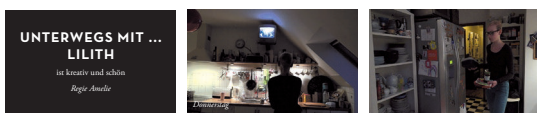


4 Die Überlagerung der Nutzungszusammenhänge der jeweils vier Jugendlichen fügen sich zu einer dichten Episodencollage zusammen. In narrativ angelegten Kartendarstellungen werden die zwei Untersuchungsräume aus der Handlungsperspektive der Jugendlichen dargestellt.



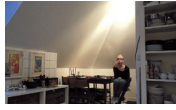
5 Ideenwerkstatt: Ein spielerischer Ansatz wird mit narrativen Erzähleinsteigen kombiniert, um zusammen mit den Jugendlichen in einem Workshopformat Ideen für die Entwicklung der zwei unterschiedlichen Bildungslandschaften zu produzieren.





Es ist noch dunkel, als Lilith in die Küche kommt und den Fernseher anschaut >>

Schulsaatung bereitet sie ihr Frühstück vor >>



Zur Unterhaltung beim Frühstück sieht sie fern >>

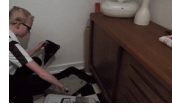
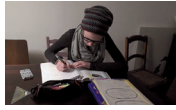
Für den Weg zur Schule bugsiert Lilith ihr Fahrrad erst aus dem Keller, esgen Keller >>

Dann trägt sie es die Treppe hoch >>

Sie schlingt sich mit dem Rad durch die Tür, um endlich hinaufzufahren >>

Kurz vor der Schule angekommen, geht sie mit einer Freundin vom Fahrradstapfplatz zum Schulgebäude >>

Nach der Schule fährt Lilith durch die Hauswände zu ihrem Stiefvater >>



„Das ist der Eschraum meiner Mutter, aber nicht mein richtiger Vater“, erzählt Lilith an der Wohnküche >>

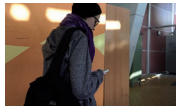
Hausaufgaben machen am Esstisch >>

Mit ihrer kleinen Schwester und dem Stiefbruder teilt sie zusammen >>

Gemeinsam Abendessen beim Stiefvater und seiner neuen Lebensgefährtin >>

Kurz vorm Schlafengehen in der Wohnung der Mutter: Katzwäsche sauber machen >>

Nach schnell etwas Musik vom Laptop auf Handy laden >>



Auf dem Weg in die Klasse nach ein Blick auf das Handy >>

Vor der Schule an der Straße – kurz vor der Vorstellung mit ihrem Vater: „Wir treffen wir uns!“ >>

Lilith begrüßt ihren Vater, der in der Seitenstraße geparkt hat >>

Mit ihrem Vater geht sie zu den nahe gelegenen Landungsbrücken an der Elbe >>

In einem Imbiss essen sie Fisch und Chips zusammen >>

Zurück zu Hause, bringt sie das Klappsteg >>



Im Keller nimmt sie noch Kisten für ihre Mutter mit in die Wohnung >>

Vorbereitung des gemeinsamen Abendessens >>

Spielen mit der kleinen Schwester >>

Gemächlich lesen an ihrem Lieblingsplatz: auf dem Bett im eigenen Zimmer >>

„Los geht’s: Auf dem Weg in das Schaufenster, um ein Feinzeug Louis feingefertigt >>

Beim Icehockey: Lilith posiert für das Feinzeug vor der Backen Plaza >>



Mit Bus und U-Bahn ist sie auf dem Weg in die Innenstadt zum Shopping >>

Auf dem Weg chattet sie auf dem Handy >>

Die Freundin hat an der Haltestelle gewartet >>

Nach dem Einkaufsbummel sitzen die beiden noch im Café, reden und zeigen sich Bilder auf dem Handy >>

Wären auf den Bus, die Freundin nimmt die U-Bahn >>

Zu Hause zeigt Lilith der Mutter die Einkäufe >>



Mit der Mutter auf dem Fahrrad >>

Zurück zu Hause, nach etwas lernen für die Schule am nächsten Tag >>

Ein Ausflug mit dem Fahrrad durch den alten Elbtunnel auf die andere Seite der Elbe >>

Das Ziel ist erreicht: Lilith macht Fotos von der Kalise Hamburg >>

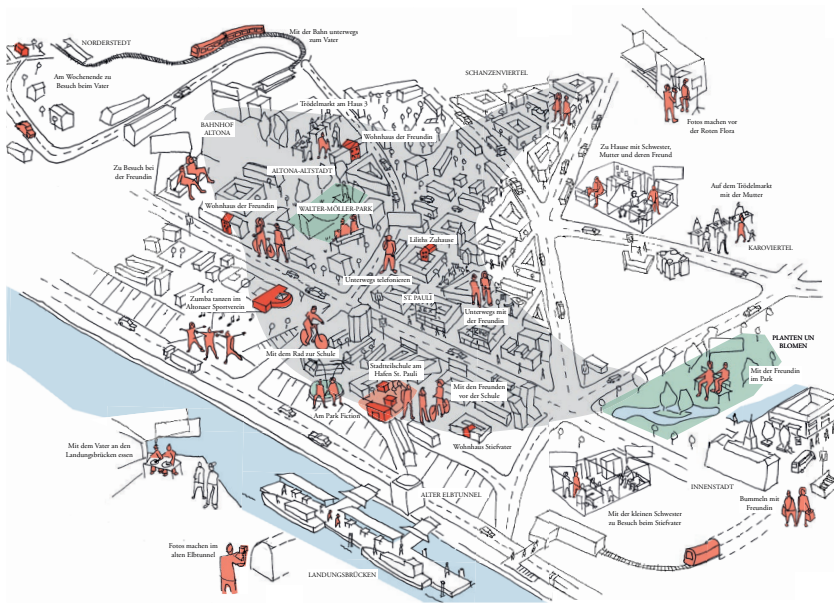
Zurück zu Hause – nach dem Essen und vor dem Schlafengehen lädt sie die Fotos auf den Computer >>

Schlafwandern <<

Filmstills werden für ein Nacherzählen der Film eingesetzt. Sie zeigen als Bildergeschichte die Abläufe und Ereignisse im Leben der Protagonistin.

Leben des anderen. Am Ende der zweieinhalb Tage werden die Jugendlichen mit einem Regieauftrag entlassen. Der Regieauftrag ist eine Erinnerungsstütze, der den Blick auf die Alltagswelt betont.

Im Anschluss an die Werkstatt findet der Austausch statt. Die vier Jugendlichen aus der Gemeinde Bodenfelde und die vier Jugendlichen aus Hamburg-Altona/St.Pauli besuchen sich gegenseitig und leben nach dem Prinzip des Schüleraustauschs jeweils vier Tage in der Welt ihres Austauschpartners. Die Filmdidaktiker sind Ansprechpartner während der Drehtage. Sie beantworten technische Fragen, sichern jeden Abend das gedrehte Rohmaterial und tauschen Akkus aus. Im Anschluss an die Austauschphase führen die Forscher mit jedem der jugendlichen Regisseure ein fragengeleitetes Gespräch über die Drehtage in der anderen Lebenswelt, um die noch frischen Eindrücke zu erfassen.



WIE SIEHT DIE BILDUNGSLANDSCHAFT VON LILITH AUS?

Zu Liliths Bildungslandschaft gehören:

- die Wohnung der Mutter, wo sie gemeinsam mit der kleinen Schwager und dem Freund der Mutter lebt
- ihr Zimmer als ihr Rückzugsort, wo sie burscht, sich auf ihrem Bett ausruht, am Computer Bilder bearbeitet, lernt, chattet, liest
- die Wohnung des Stiefvaters und seiner neuen Lebensgefährtin in St. Pauli, wo sie häufig zusammen mit ihrer Schwager zu Besuch ist
- die Schule am Hafen, zu der sie 15 Minuten zu Fuß läuft oder etwas kürzer mit dem Fahrrad fährt
- ihr Quartier, wo sie zwischen den Wohnungen der Eltern und der besten Freundinnen unterwegs ist
- Parks und Plätze im Stadtteil, wo sie sich mit Freundinnen trifft oder mit der kleinen Schwager auf den Spielplatz geht
- die Angebote des Altonaer Turnvereins
- Flohmärkte, die sie zusammen mit der Mutter besucht
- die Innenstadt und das nahe gelegene Schanzenviertel zum Shoppen und Kaffee trinken
- atmosphärische Orte in der Stadt, wie der Hafen oder das Schanzenviertel
- Treffen mit ihrem Vater in der Stadt oder am Wochenende bei ihm zu Hause in Nordstedt

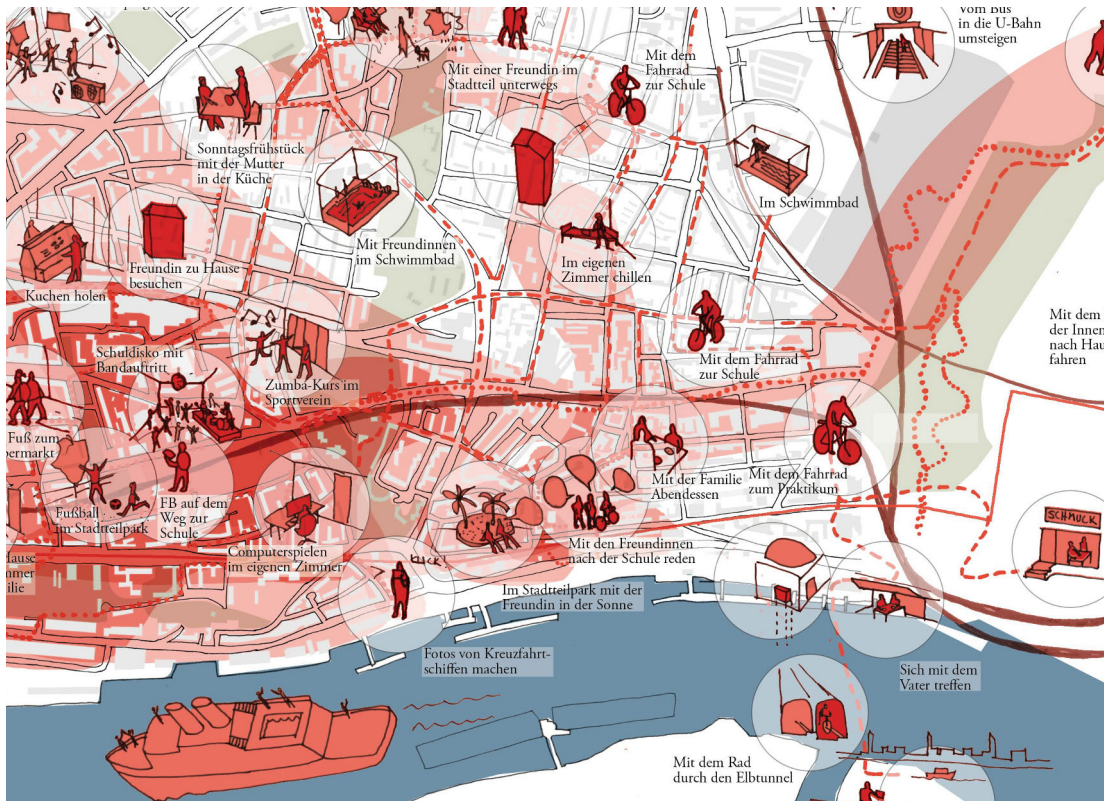
Liliths Leben spielt sich im Stadtteil zwischen den Wohnungen der Eltern und Freundinnen und der Schule ab. Sie ist spontan und eigenständig unterwegs und koordiniert dieses Leben über das Handy. Ihr Zimmer als Rückzugsort ist ihr wichtig. In kleinen zeitlichen Nischen zwischen Schule und dem komplexen Familienleben lebt sie ihr Interesse an Musik, Mode und Gestaltung an unterschiedlichen Orten in der Stadt aus.

Die isometrische Darstellung verräumlicht die Situationen der Protagonistin.

Die Filme entstehen unter Regie der Jugendlichen, d.h., sie wählen Szenen aus dem Rohmaterial und setzen diese mit Unterstützung der Filmer zusammen. Bevor es in den Feinschnitt geht, haben die Regisseure und die Protagonisten die Möglichkeit das vorläufige Ergebnis anzusehen und noch Veränderungen vorzunehmen. Die Jugendlichen sind gleichzeitig Regisseure und Protagonisten der Filme. Beides sind aktive, gestaltende Rollen, in denen sie ihre Expertise ausspielen können.

Es entstehen filmische Erzählungen über den Alltag aus der Sicht eines anderen Jugendlichen. Diese Dokumentationsstrategie der alltäglichen Lebenswelten von Jugendlichen zeigt deutlich, wie diese unterwegs sind: Von ihrem Zuhause zur Schule, zu Freunden und Freundinnen, zum Sport. Das Format unterstützt das Einfangen von Bewegungen und zeigt die Lebenswelt als ein vielfältiges Beziehungsgefüge (vgl. Kapitel 1.1). Der Film liefert eine Darstellung, in dem Rhythmen und Organisationsmomente im Leben der Jugendlichen in typischen Momenten der Raumnutzung in ihrer Komplexität sichtbar werden. Anhand dieser Erzählungen lässt sich für die ländliche Region Bodenfelde ableiten, dass es nicht immer Angebote sind, die fehlen, sondern die Region über verbesserte Möglichkeiten der eigenständigen Erreichbarkeit von Angeboten qualifiziert werden kann. In den Filmen sind Ideen dafür angelegt: So gehört der DLRG-Bus, der die Jugendlichen aus den unterschiedlichen Dörfern zum Training einsammelt, zum Angebot dazu.

Auf Grundlage des gesamten Filmmaterials (der filmischen Dokumentationen und des Rohmaterials), der in der vorbereitenden Filmwerkstatt entstandenen Karten und Gespräche nach den Drehtagen entwickeln die Forscher Interpretationen der acht individuellen Bildungslandschaften. Diese porträtieren den Jugendlichen in seiner Bildungslandschaft – eine Perspektive, die die Jugendlichen selbst in ihren

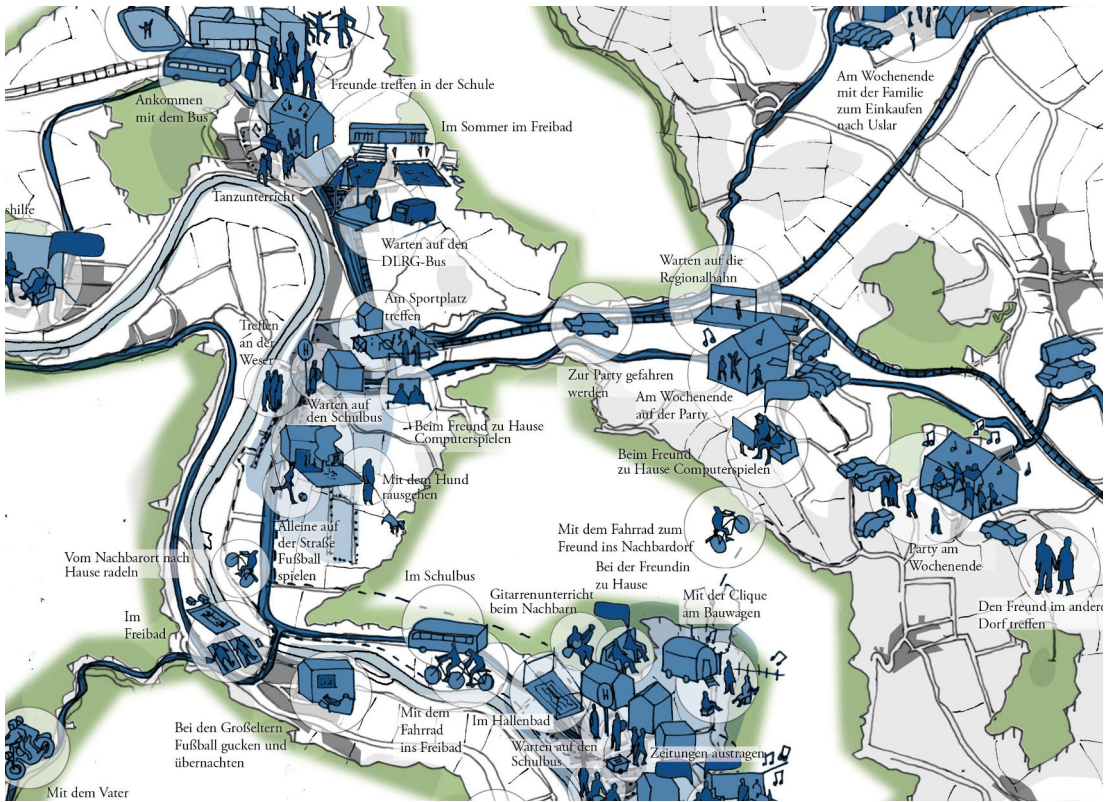


Die Bildungslandschaft Hamburg – Altona / St. Pauli aus der Perspektive der Jugendlichen. In den Karten sind die Einzelsituationen aus den Filmen in einer gemeinsamen Darstellung zusammengebracht. Die Karten zeigen die Aktivitätsdichten. Es entsteht eine Lesart des Raumes, der die bedeutungsvollen Orte für die Jugendlichen erkennen lässt.

Filmen nicht einnehmen. Die Porträts werden textlich, mit einer isometrischen Zeichnung und einer Interpretation vermittelt. Hatte das Forschungsteam bis zu diesem Zeitpunkt die Rolle der aktiven Gesprächspartner inne, werden sie nun zu Autoren, die die Erzählungen der Jugendlichen interpretieren und über einen Mediewechsel neue Erzählungen schaffen. Diese Erzählperspektive zeigt die außerschulischen Bildungslandschaften der Jugendlichen, d.h. die Art und Weise, wie der Protagonist sich seine Bildungslandschaft zusammensetzt und organisiert. Sie werden episodisch entlang von Schlüsselthemen erzählt. Filmstills ergänzen textliche Beschreibungen und Originalzitate. Grundsätzlich stellt sich die Frage, ob und wie das erzählerische Moment der Filme z. B. in eine Buchveröffentlichung übersetzt werden kann.

Die individuellen Bildungsgeschichten sind für das Forschungsteam die Grundlage für die Entwicklung einer Gesamtdarstellung der städtischen und ländlichen Bildungslandschaft. Diese zusammenführenden Interpretationen der Untersuchungsräume formulieren räumliche Herausforderungen und Potentiale und zeigen spezifische Qualitäten und Herausforderungen der Untersuchungsräume aus der Perspektive als Bildungslandschaft.

Die Darstellungen der Bildungslandschaften Bodenfelde und Hamburg Altona-Nord/St. Pauli arbeiten mit Episoden aus den individuellen Bildungslandschaften und verräumen sie in einer Karte. Sie



Die Bildungslandschaft Bodenfelde aus der Perspektive der Jugendlichen.

interpretieren das filmische Material aus der Perspektive der Bildung heraus – sind somit eine „Transkription“ der Erzählungen in eine kartografische Darstellung. Sie sind von den Kartierungsstrategien von Jan Rothuizen beeinflusst (vgl. Kapitel 2.1), der seine Karten als eine Annäherung an die situative Sichtweise von Stadt versteht. Die Karten lokalisieren die Situationen in der Überlagerung der Orte der jeweils vier Protagonisten und beschreiben Bildungslandschaften als räumlich-sozial verwobenes Beziehungsgeflecht. Diese kartografische Darstellungs- und Kommunikationsstrategie löst sich von einer neutral-objektiven Sichtweise und färbt die Karten mit den jugendlichen Bedeutungsmomenten ein. Damit ermöglicht sie eine handlungsorientierte Lesart der Räume. Im Vergleich von Karte und Film wird deutlich, dass zeitliche Dimensionen verloren gehen. Anders der Film: In ihm gehen Lagebeziehungen verloren, aber er erzählt eine Geschichte über zeitliche Zusammenhänge. Die Karte bietet Anlass für Gespräche und zeigt Situationen, erzählt sie aber nicht. Diese Formen der Darstellung unterstützen dann Diskussionen über Stadt- bzw. Landentwicklung. So kann vermutet werden, dass sie dazu beitragen können, multidimensionale Konzepte zu entwickeln (vgl. Kapitel 1).

Die Jugendlichen treffen sich zu einer gemeinsamen Premiere ihrer Filme in Hamburg in der Kurz-FilmAgentur. Zu diesem Zeitpunkt gibt es ein weiteres, längeres Interview zwischen Forschungsgliedern und Jugendlichen, die nun ihre eigene Lebenswelt im Film gesehen haben. Das Gespräch geht der Reaktion auf den Film sowie offenen Fragen zur eigenen und der anderen Bildungslandschaft

Die Ideen der Jugendlichen (Auswahl)

„Ich würde in Uslar zur Schule gehen und dann einfach normal weitermachen“ / „Ich würde mit Freunden zusammen lernen. Meine Fächer wären Gesellschaftskunde, Musik, Deutsch, Spanisch, Kunst und Englisch“ / „Ich würd versuchen, alle, die wollen, zu animieren, die ehemalige Klasse wieder herzustellen, und jeder dürfte ein Fach vorschlagen.“ / „Ich würde das Fach Kreativ-TIME vorschlagen“ / „Fächer: Facebook, Fußball, WhatsApp, Schlafzeit und Chillzeit“ / „In andere Länder reisen, um neue Kulturen kennenzulernen“ / „Ein Auslandsjahr machen“

„Ich würde die Innenstadt nehmen, weil es groß ist und viel Platz gibt“ / „Altona: Einkaufsstraße wieder einkaufsfertig machen“ / „Ich würde den Hafen nehmen. Beim Kiosk und immer voll essen“ / „Hafen: einladend vorbereiten für große Schiffe“ / „Ich würde mich um die Schanze kümmern und zusammen mit meiner Freundin versuchen, so viele Läden wie möglich wieder herzurichten. Alle wären natürlich vollkommen vegan und somit ein veganes Viertel werden“ / „Ich würde mich mit meiner Freundin um den Park in der Schanze kümmern (der bei der Roten Flora). Und würde Fotos machen und vielleicht Farbbomben an Wände werfen oder so“



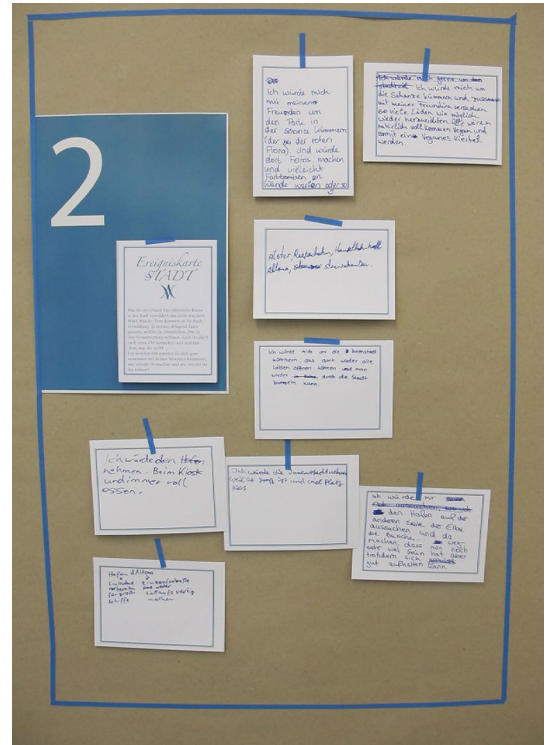
Die Ereigniskarte knüpft an das Luxusthema Wissen des Landes an. Sie soll hervorlocken, ob die Jugendlichen auf ihre lokalen Ressourcen zurückgreifen sowie die Frage nach den versteckten Wünschen und Interessen außerhalb des bekannten Curriculums klären.

Die Ereigniskarte hinterfragt die Vielzahl an Angeboten und Möglichkeiten in der Stadt. Treffen sie die Vorstellungen der Jugendlichen oder würden diese sich ganz anderen Projekten zuwenden?

Die fiktiven Szenarios der Ereigniskarten ermöglichen freie Assoziationen zum jeweiligen Thema, da sie sich komplett von realistischen Gegebenheiten lösen. Die Antworten geben Hinweise auf Projektansätze und zeigen versteckte Wünsche der Jugendlichen auf.

nach. Das Projekt führte die Jugendlichen in eine fremde Stadt bzw. in eine unbekannte Region. Dass dies auch als Impuls fungierte, um die eigene Lebenswelt zu reflektieren, zeigte sich in den Antworten dieser Interviews.

Am nächsten Tag werden in einem Workshop Ideen für die Gestaltung der Bildungslandschaften entwickelt. Mit Hilfe eines Erzählspiels – Stadt-Land-Fiction – geben die Jugendlichen Impulse für die Entwicklung der städtischen und ländlichen Bildungslandschaft. Zusammen mit Christiane Kania (Freiraumplanerin, Mitglied Studio urbane Landschaften, Expertin für Moderation und spielerische Entwurfsstrategien) wird ein Workshopsetting entwickelt, in dem fiktive Geschichten bzw. Situationsbeschreibungen als Impuls dienen, schnell und spontan Ideen zu entwickeln. Grundlage der fiktiven Geschichten sind die Charakteristika der unterschiedlichen Bildungslandschaften, die in der Auswertung entwickelt werden. Diese sind z. B. für die Bildungslandschaft Bodenfelde die Bedeutung der Schule in der Region, die Rolle der Vereine oder in Hamburg Altona/St. Pauli die immer vorhandene Mobilität oder fehlende Ruhe und Rückzugsorte. Die Erzählungen transformieren die abstrakten Themen Mobilität, Angebote oder Bildungseinrichtungen in konkrete Situationen. Zu den jeweiligen vier sogenannten Luxusthemen werden für den Workshop fiktive Ereignisse als Mini-Szenarien oder Mini-Plots entwickelt. Sie sind unwahrscheinlich und übertrieben formuliert, damit die Jugendlichen sich frei machen können von Zwängen, was überhaupt möglich ist.



Der Workshopansatz kombiniert narrative mit spielerischen Ansätzen.

In der Spielphase der Werkstatt nimmt jeweils ein Jugendlicher eine Karte, liest sie vor und alle acht Jugendlichen haben vier Minuten Zeit, um Antworten auf die Frage auf eine Karte zu schreiben. Diese werden dann gesammelt und die nächste Runde wird gespielt. Innerhalb einer Stunde können alle acht Ereignisse durchgespielt werden. Im Anschluss werden alle Karten an einer vorbereiteten Wand aufgehängt, die Ergebnisse in ihrer Zusammenschau betrachtet und in einer Abschlussrunde kommentiert.

In Form eines Was wäre, wenn ...? entstehen Episoden über die Entwicklung einer lebendigen Bildungslandschaft. Aufgrund der kurzen Spieleinheiten von wenigen Minuten sind die Antworten stichwortartig. Sie deuten Einfälle an, die durchaus zu kleinen Erzählungen ausgearbeitet werden könnten. Die Ergebnisse der Werkstatt zeigen, dass auf diese Weise mit Laien zusammen Impulse für Entwicklungen von urbanen Landschaften entstehen können. Dies spricht dafür, Geschichten in räumlichen Entwicklungsprozessen für Zwecke der Ideenfindung oder auch Vermittlung von Entwicklungen einzusetzen.

Dies ist der letzte Schritt in einem Forschungsprojekt, dass die teilnehmenden Jugendlichen nicht alleine als Informationslieferanten sehen. Der hier gewählte Ansatz und die eingesetzten methodischen Bausteine haben dazu beigetragen, dass gegenseitige Lernprozesse entstanden sind. Auch wenn für die Jugendlichen der Begriff der Bildungslandschaft nicht im Zentrum des Interesses steht, entwickeln die Jugendlichen im Laufe des Prozesses Beurteilungs- und Entscheidungskompetenzen über die unter-

schiedlichen Lebenswelten. Dass Erzählen über die Lernerfahrung hinausgehen kann und gemeinsame Geschichten entstehen, ist ein (positives) Randphänomen dieses Projektes.

Gemeinsame Erkenntnisprozesse zwischen unterschiedlichen Akteuren stehen vor der Herausforderung unterschiedliche Expertisen hervorzuholen und miteinander in Beziehung zu setzen. Narrative Strategien tragen in diesem Projekt dazu bei, die unterschiedlichen Sichtweisen und Expertisen hervorzuholen. Die Jugendlichen werden als Partner im Forschungsprozess eingebunden – sie sind als Träger von lokalem Wissen nicht „Datenlieferant“, sondern „Experten des Alltags“. Solche Ansätze des Forschens sind offene Erkenntnisprozesse, in denen der Rahmen für den Dialog zwischen unterschiedlichen Akteuren entworfen werden muss. Die Jugendlichen waren kontinuierlich von der Datenerhebung bis zur Ideenentwicklung mit einbezogen. Mit der Entscheidung, die Jugendlichen filmen zu lassen, wurde die Kontrolle über die Ergebnisse ein Stück weit abgegeben. Die Ergebnisse geben dem Ansatz recht: Die Filme zeigen einen tiefen Einblick in die Lebenswelten der Jugendlichen, der in den Gesprächen weiter vertieft wird.

INTERPRETATION ALS FORMATE DES ERZÄHLENS

Erzählen generiert Wissen durch Dialog und Erfahrungsaustausch über Geschichten (vgl. Kapitel 2). Vor diesem Hintergrund lassen sich aus diesem Projekt Ansätze für narrative Formate interpretieren, die in einem dialogischen Verständnis Wissen produzieren: Das dokumentarische Filmen in Kombination mit dem Austausch sind eine Erhebungsform, die als Perspektivwechsel beschrieben werden kann. Die Ideenwerkstatt kombiniert spielerische Komponenten mit Erzählimpuls, um die Ideenfindung mit den Jugendlichen zu stimulieren.

Format Perspektivwechsel: Erzählen ist eine Austauschstrategie, in der die Erfahrungen anderer erlebbar und in den eigenen Erfahrungskontext eingebunden werden (vgl. Kapitel 2.2). Das Format „Perspektivwechsel“ bewirkt, dass in diesem Fall die Jugendlichen zu aktiven Mitforschern werden. In den Aufenthalten erhalten sie nicht nur Einblick in die andere Lebenswelt, sondern entwickeln auch einen veränderten Blick auf ihre eigene Region. Der Austausch ist ein grundsätzlich interessantes Prinzip, das sich für gemeinsame Wissensprozesse erschließen lässt. Damit ist das Format auch immer ein Bildungsformat.

Format Was wäre wenn...?: Die Ideenwerkstatt in diesem Projekt hat gezeigt, wie die Fantasie und der narrative Modus über fiktive Erzähleinstiege angeregt werden kann. Dies lässt sich in einem Format des „Was wäre wenn...?“ als narrative Form der Ideenfindung zusammen mit Laien oder innerhalb von interdisziplinären Expertenteams einsetzen. Je nach zeitlichen Kapazitäten, könnten auch komplexere Geschichten über die Veränderungsimpulse entwickelt werden.

FAZIT UND HINWEISE FÜR DIE ENTWICKLUNG NARRATIVER ENTWURFSWERKZEUGE

Um die Lebenswelten von Jugendlichen „unterwegs“, d.h. mit ihren Abläufen, Organisationsmomenten und zeitlichen Rhythmen zu untersuchen, entwickelt das Team Verfahren und Formate des Erzählens, um implizites Wissen über die Alltagswelten der Jugendlichen aufzuspüren und in explizites Wissen zu überführen, um die Ergebnisse zu vermitteln und um gemeinsam mit den Jugendlichen Ideen zu entwickeln.

Das Projekt „Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften“ zeigt, wie narrative Strategien in einem gemeinsamen Erkenntnis- und Lernprozess mit unterschiedlichen Akteuren eingesetzt werden können. Der dialogisch angelegte Forschungsprozess kreiert Gesprächssituationen zwischen den Jugendlichen sowie zwischen Jugendlichen und Mitgliedern des Forschungsteams. Neben den formellen Interviews tragen informelle Gesprächssituationen zum gemeinsamen Lernen bei. Des Weiteren sind die empirischen Methoden erzählgenerierend angelegt und ziehen Gesprächsanlässe über das Material nach sich. Insbesondere das Medium Film stellt sich hier als Technik dar, um alltägliche Lebenswelten in ihrer Vieldimensionalität einzufangen. Der Dokumentarfilm konnte Raum in Hinblick auf die zeitliche Dimension fassen und wiedergeben (vgl. Kapitel 2).

Es hat sich gezeigt, dass Film gleichzeitig ein Untersuchungs- und Darstellungsmedium ist. Die Filme sind im Gegensatz zu Dokumentationsstrategien anderer Projekte Ergebnisse, die direkt eine Geschichte erzählen. Auch ohne die Interpretationsleistung durch das Forschungsteam stellt der Film ein eigenständiges Produkt dar. Darin liegt eine Stärke für kollaborative Entwurfsprozesse, da er direkte Aussagen und Sichtweisen der Filmenden wiedergibt. Dieses Produkt ist hier eine Erzählung; dies muss aber nicht immer der Fall sein.

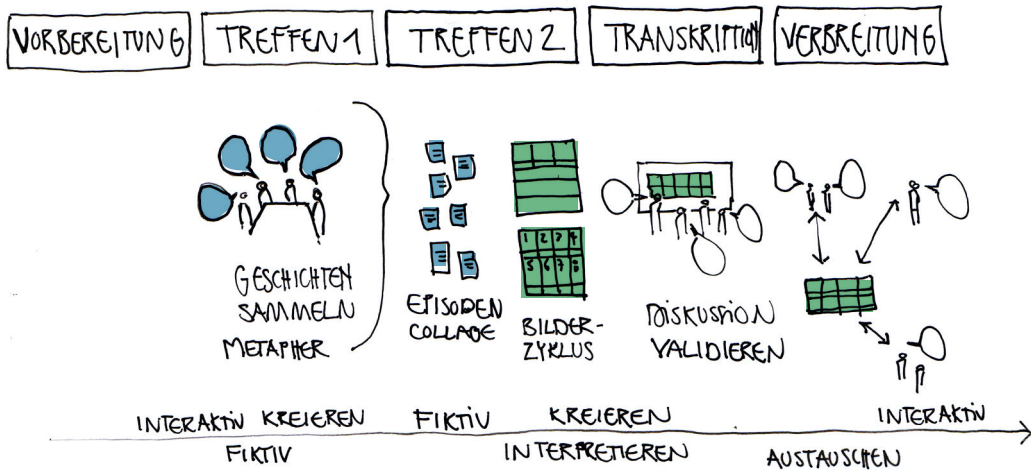
Die Filme geben sehr persönliche Einblicke in die jeweiligen Lebenswelten. So stellt sich die Frage, wie im Hinblick auf die Veröffentlichung mit solchem Material umgegangen werden kann. Es einfach als CD zu veröffentlichen stellt sich als problematisch dar. Dies liegt auch darin begründet, dass man die Filme nur schwer verstehen kann, ohne etwas über das Projekt und die Einbindung zu wissen. Eine „Transkription“ des Materials als eine Form der Interpretation ist somit ein notwendiger Schritt, in dem auch die Chance steckt, die Erkenntnisse der Filme aus einer anderen Perspektive zu interpretieren.

4.5 INTERGENERATIVES ZENTRUM DÜLMEN

Bearbeiterin: landinsicht/Anke Schmidt **Auftraggeberin:** Stadt Dülmen **Ort/Zeit:** Dülmen 2014

Material: Regionale 2016 Agentur GmbH (2013) Projektstudie Intergeneratives Zentrum Dülmen

Das Projekt „IGZ Dülmen“ wurde von mir in selbständiger Tätigkeit mit meinem Büro landinsicht im Auftrag der Regionale 2016 Agentur durchgeführt. Gespräche mit dem Projektleiter Dr. Andre Wolf über das Vorgehen waren Teil der Projektbearbeitung.



Darstellung des Vorgehens mit Einbindung der Formate

Stellen, an denen Geschichten und Erzählen eine Rolle spielen:

- » über fiktive Erzählungen, die im Jetzt verankert sind, zukünftige Nutzung vermitteln
- » gemeinsame Visionen konkretisieren, Übersetzung von Ideen in anschauliche Geschichten

» Prüfung des Konzepts durch eine andere Form der Darstellung

» Verständigungsinstrument innerhalb einer heterogenen Projektgruppe

» **Themen:** Idee von innovativer Raumnutzung, gemeinsame Nutzungskonzepte

Was können narrative Formate für die Entwicklung innovativer Projekte mit Akteuren verschiedener Hintergründe leisten?

KONTEXT

In der Stadtmitte von Dülmen entwickeln die Stadt Dülmen und die katholische Kirchengemeinde St. Viktor in Kooperation mit der Familienbildungsstätte ein neues Gebäude als intergeneratives Zentrum. Dieser neue Infrastrukturbaustein der Stadt soll unterschiedliche Initiativen, Vereine und Infrastruktureinrichtungen beheimaten. Er führt die bisher räumlich getrennten sozialen und kulturellen Einrichtungen der Stadt Dülmen unter einem Dach zusammen. Indem die Familienbildungsstätte, Vereine, soziale Initiativen sowie Träger von der Kita bis hin zur Bücherei in einem Haus gebündelt werden, sollen Begegnungen zwischen unterschiedlichen Gruppen und Generationen entstehen. *„Die Mitte dieser Stadt bilden nicht allein Verwaltung und Kommerz, sondern sie wird durch eine Kultur der intergenerativen Begegnung der Menschen geformt. In der Mitte der Gesellschaft steht der Mensch.“* (Markus Trautmann, Pfarrer Kirchengemeinde St. Viktor in: Regionale 2016 Agentur GmbH 2013:8)

Anlass für dieses Projekt sind die Veränderungsprozesse in der Gesellschaft. Aufgrund des demografischen Wandels wird es in Zukunft weniger Menschen geben, diese werden älter und sind nicht mehr so stark in traditionelle Familienverbände eingebunden. Das geplante intergenerative Zentrum will eine Antwort auf die Frage geben, wie sich das zukünftige Miteinander im ländlichen Raum gestaltet (vgl. Regionale 2016 Agentur GmbH 2013). Im Hinblick darauf, dass die Begegnung zwischen den Generationen nicht mehr wie in traditionellen Großfamilien gegeben ist, sollen der intergenerative Austausch und neue Formen des Miteinanders zwischen Bevölkerungsgruppen im Sinne einer Wahlfamilie ermöglicht werden. Das neue Gebäude soll dieses Miteinander unterstützen. Vier Wirkungsziele beschreiben, was intergenerative Arbeit in diesem Projekt bedeutet:

- » von anderen lernen (Wissen zwischen den Generationen weitergeben),
- » nicht alleine sein (Anlaufstelle, in der man andere Menschen treffen kann),
- » Glauben erfahren (Glauben informell, außerhalb von Kirche erleben),
- » Impulse setzen (auch auf städtebaulicher Ebene/Vorbild auf Projektebene für Gemeinden mit ähnlichen Fragestellungen).

In der Organisation und Trägerschaft gehen Kirchengemeinde und Stadt eine neue Form der Zusammenarbeit ein. Dies zeigt sich darin, dass im Entwicklungsprozess Entscheidungen gemeinsam getroffen werden. Eine Steuerungsgruppe, die sich aus Vertreterinnen und Vertretern der Katholischen Kirchengemeinde St. Viktor, der Familienbildungsstätte, des Bistums Münster, der Stadt Dülmen und der Regionale 2016 Agentur zusammensetzt, begleitet das Projekt kontinuierlich. Diese verfügen über unterschiedliche professionelle Hintergründe. Es sind Planer seitens der Stadtverwaltung, die Bürgermeisterin, der Pfarrer, Vertreter der Familienbildungsstätte und der Bücherei vertreten. Darüber hinaus bringt sich eine Vielzahl an lokalen Akteuren aktiv in das Projekt ein. Der Prozess sucht einen intensiven Austausch zwischen den Beteiligten. Eine Fahrt nach Salzgitter in eines der ersten realisierten Projekte findet im November 2013 mit der Steuerungsgruppe und interessierten Bürgern statt.

In die Entwicklung erster Raumprogramme, die als Grundlage für den Hochbauwettbewerb des neuen

Gebäudekomplexes dienen sollen, sind Vertreter der Vereine und Initiativen in Workshops beteiligt. Die konzeptionellen Gedanken finden sich in der Diskussion über Raumvorgaben nicht wieder: Anstelle innovativer Visionen für Räume der Begegnung stehen Platzansprüche von Institutionen und Akteuren im Vordergrund. Das Beharren einzelner Institutionen und Akteure auf gewohnte Raumstandards und -größen geht am gewünschten Miteinander vorbei: Intelligente Lösungen zur Überlagerung von Programmen sowie der Mehrfachnutzung von Räumen treten in den Hintergrund.

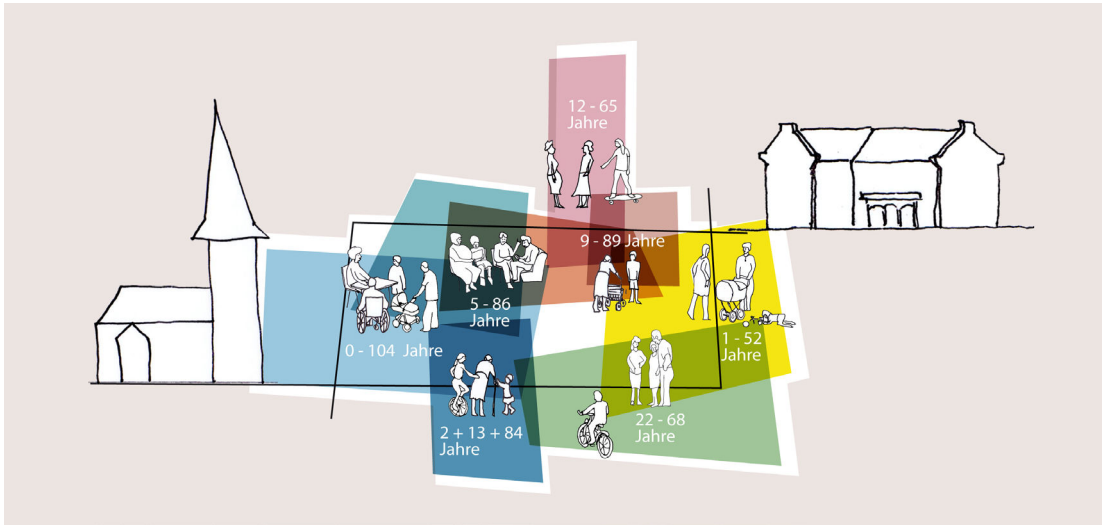
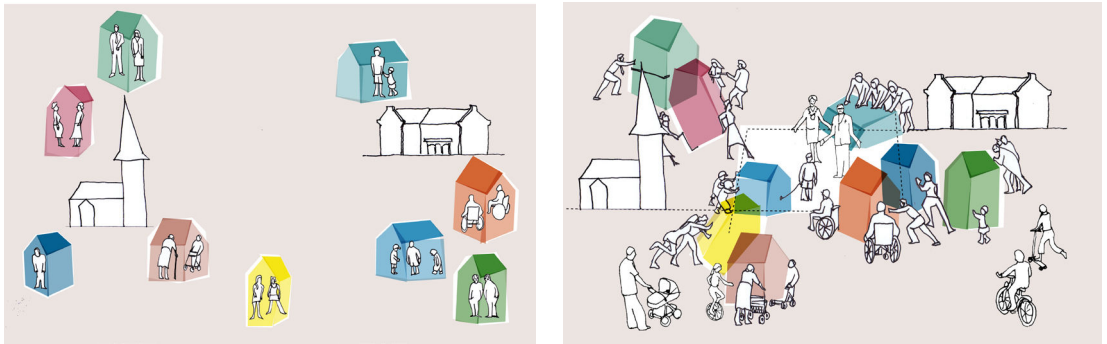
Zwei Aspekte werden deutlich: Erstens gibt es deutschlandweit bisher kaum vergleichbare realisierte bauliche Referenzprojekte, die Begegnungen in der in Dülmen gewünschten Form zulassen und fördern. Der zweite Aspekt bezieht sich auf die Vermittlung: Mit dem Begriff „intergenerative Arbeit“ verbinden viele Menschen keine konkreten Vorstellungen bzw. besitzen keinerlei dezidierte Erfahrungen. Es fehlen Bilder, um den Bürgerinnen und Bürgern das ausgefeilte Konzept zu vermitteln. Das Intergenerative Zentrum ist nicht nur ein bauliches Projekt, sondern beinhaltet ebenso einen bürgerschaftlichen Prozess. Wie kann also die notwendige Diskussion über Flächen und Raumprogramme mit den Potentialen innovativer Nutzungskonzepte qualifiziert werden? In der entscheidenden Phase des Prozesses, in der die Weichen für die Anforderungen an das Raumprogramm gestellt werden, soll eine erzählerische Umsetzung des Konzepts Impulse liefern.

FOKUS: BESCHREIBUNG NARRATIVER STRATEGIEN INNERHALB DES PROJEKTES

Der Erzählprozess setzt zu einem Zeitpunkt ein, an dem konkrete Raumprogramme innerhalb des neu zu planenden Gebäudes entwickelt werden. Das Büro landinsicht wird dazu aufgefordert, das Konzept des intergenerativen Zentrums in Erzählungen zu veranschaulichen. Ziel der Erzählungen ist es, sowohl nach innen in die Projektgruppe zu wirken und das Konzept zu schärfen als auch die konzeptionellen Ideen nach außen an die beteiligten Träger und in die Bürgerschaft zu tragen. Nach Vorgesprächen mit André Wolf, dem Projektleiter der Regionale 2016 Agentur und Mitglied der Steuerungsgruppe, wird das Vorgehen festgelegt, wie im Austausch mit der Steuerungsgruppe Erzählungen über die zukünftige Nutzung im intergenerativen Zentrum entwickelt werden. Dieses Vorgehen erfolgt parallel zu den Beteiligungsworkshops zur Vorbereitung der Ausschreibung des neuen Gebäudes.

Räumliche Nutzungskarten, die parallel im Laufe der Vorbereitungsworkshops für die Planung entstehen, thematisieren die Anordnung der einzelnen Bausteine zueinander und skizzieren die bauliche Umsetzung. Allerdings geben sie keine Hinweise auf qualitative Aspekte des Konzepts des intergenerativen Miteinanders. Hier zeigt sich eine Lücke zwischen architektonischen Planungsvorgehen und handlungsorientierten Konzepten. Diese stellen nicht die Frage, wie groß ein Raum ist, sondern wie Miteinander und Austausch stattfinden können: Welche Auswirkungen haben die konzeptionellen Ideen des Miteinanders auf die räumlichen Strukturen? An dieser Stelle können Erzählungen über zukünftige Raumnutzungen die gewohnten Darstellungen und Funktionskonzepte ergänzen und Handlungsaspekte mit in die Ausschreibung der Bauaufgaben einbinden.

Die Herausforderung dieses Projekts besteht darin, Erzählungen für neue Nutzungsformen zu entwickeln. Das Vorgehen beruht auf vier Prozessschritten: Nach einer Vorbereitungsphase findet ein erster



Die Bilderfolge visualisiert die Metapher des „Zusammenrückens“, mit der die Vision des Projektes beschrieben wird.

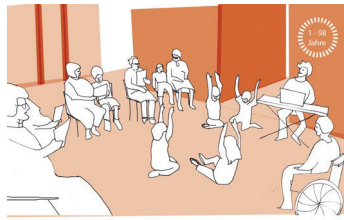
Workshop statt, der die beteiligten Akteure aus ihren jeweiligen Perspektiven erzählen lässt, um im Ergebnis Themen und Schlüsslepisoden zu identifizieren. Diese werden von der Entwerferin zeichnerisch und textlich übersetzt und der Runde wiederum vorgestellt. Der erste Termin dient dazu, Themen und Situationen zu (er-)finden; beim zweiten Treffen wird eine in der Zwischenzeit erarbeitete „Rohgeschichte“ zusammen mit den Mitgliedern der Steuerungsgruppe weiter ausgearbeitet. Dieser Schritt dient der Reflexion und Vertiefung der Geschichten (vgl. Kapitel 2 / Storytelling-Prozess). Im vierten Schritt finden die Erzählungen Eingang in Projektbroschüren und Präsentationen.

Während des ersten Termins berichten die Akteure aus der Projektgruppe von der Idee des intergenerativen Miteinanders, der Entstehung des Konzepts sowie von ihren Visionen für das zukünftige Zentrum. Die Teilnehmenden werden dazu ermutigt, auf folgende Fragen zu antworten: „Wer tritt mit wem in Kontakt?“ „Was sind typische Personen, Charaktere, Protagonisten?“ „Wie sieht das intergenerative Miteinander aus – und wie nicht?“ „Wer oder was könnte die Idee gefährden?“

Die Metapher des Zusammenrückens wurde im Verlauf des Projektes geprägt. Da sie von allen Beteiligten akzeptiert wird, wird sie als Leitbild vertieft und in situative Episoden unterteilt. Dabei entstehen



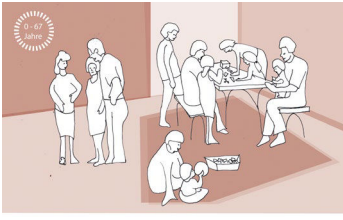
9 Uhr Um neu ist vor dem Eingang des IGZ Hochbetrieb. Neben den Kindern, die zur Kita gebracht werden, kommen auch die Senioren an, die hier ihren Tag verbringen.



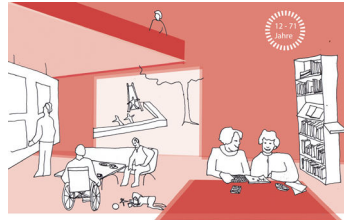
10 Uhr Die Kita-Gruppe schaut beim Seniorenkreis vorbei. Die Älteren singen und tanzen mit den Kindern.



11 Uhr Beim Toben im Freien kommen Lena und Moritz immer wieder zum Gemüsekorb. Am liebsten finden sie es, wenn ihnen Tobias Hoffmann, der sich um die Beete kümmert, etwas über die Pflanzen erzählt.



15 Uhr Im interkulturellen Elterncafé treffen sich junge Eltern mit ihren Kindern. Dort gibt es auch immer eine Tasse Kaffee und frischen Kuchen.



16 Uhr In der Hausaufgabenhilfe lernt Nico zusammen mit Ilse Kemper Physik und Mathe. Zwischenherd zeigt er ihr auch mal die neuesten Apps.



17 Uhr Die ökumenische Jugendgruppe arbeitet im offenen Bereich an einem Bibelquiz. Neben dem Pastoralreferenten, der ihnen etwas über die Entstehung von St. Viktor erzählt, suchen sie auch bei anderen Personen im IGZ nach Antworten.

Der Bilderzyklus zeichnet konkrete Situationen für die Vision des Zusammenrückens. So entsteht eine gemeinsame Vorstellung über das Miteinander. Anhand der Bilder lässt sich reflektieren, was dies für die Umsetzung in gebaute Räume bedeutet.

erste Skizzen und ein Vorschlag für das Darstellungsformat als episodischer Bilderzyklus. Dieser soll zeigen, wie sich Nutzer an einem (typischen) Tag im Gebäude treffen, ins Gespräch kommen, miteinander und voneinander lernen: Zu sehen ist die Oma im Garten mit der Kita-Gruppe, der Jugendclub erarbeitet ein Projekt neben den Proben der Tanzgruppe, es wird gemeinsam Mittag gegessen, u. a. (vgl. Bild). Es entsteht ein Repertoire an Beispielen für ein intergeneratives Miteinander, wie es in dem neuen Haus stattfinden könnte. In der offen gehaltenen Runde erzählen die Projektbeteiligten von einem „Was wäre, wenn ...?“. Die Entwerferin hat die Rolle der reflektiven Erzählerin inne, die nach dem Prozess des Zuhörens die Geschichte(n) verdichtet. Diese Episoden interpretieren die Gedanken und Äußerungen der Steuerungsgruppe.

Die Entwürfe der Episoden mit skizzenhaft angedeuteten Räumen, in denen Aktivitäten stattfinden und erste Protagonisten in Interaktion treten, werden in einer zweiten Projektsitzung an der Wand aufgehängt. Innerhalb der Steuerungsgruppe entsteht eine lebhafte Diskussion über die Darstellungen, innerhalb derer die Mitglieder ihre Vorstellungen über ein intergeneratives Miteinander weiter abgleichen. In diesem Schritt werden die Mitglieder der Steuerungsgruppe zu Co-Autoren, die Episoden prüfen und stellenweise verändern. Die Kommunikation stärkt die Geschichten, sie führt zu Erkenntnisprozessen und gemeinsamen Vorstellungen. Die gemeinsame Vision wird durch die Bilder konkreter und greifbarer. Nachdem die Änderungen eingearbeitet sind, werden die Erzählungen für die weitere Arbeit zur Verfügung gestellt. Im Anschluss an diese Erarbeitungsphase werden die Erzählungen in einem größeren Kreis kommuniziert.

Die Erzählungen für das Projekt des intergenerativen Zentrums entstehen in einem interdisziplinären Kreis innerhalb der Steuerungsgruppe. Diese ist, gemessen an der Menge aller Kooperationspartner, Bürgergruppen und Initiativen, vergleichsweise klein. Bereits in diesem überschaubaren Rahmen werden die einzelnen Vorstellungen von Intergenerativität und ihrer Umsetzung im neuen Haus deutlich



12 Uhr Um 12 Uhr ist in der Küche viel los. Dann wird der gemeinsame Mittagstisch vorbereitet.



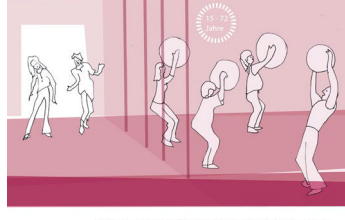
13 Uhr Beim gemeinsamen Mittagessen im Forum gibt es jeden Tag frisch gekochtes Essen. Neben den Gruppen aus dem Haus essen hier Mitarbeiter aus der Stadtverwaltung und Bürger aus der Umgebung.



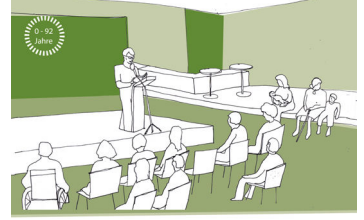
14 Uhr Am Nachmittag kommt eine Grundschulklasse ins IGZ. Die Kinder atzern in der Bibliothek und später backen sie noch in der großen Küche am Forum mit einigen Ehrenamtlichen und der Demozugruppe.



18 Uhr Im Gespräch mit dem Pfarrer erfährt der junge Witwer Unterstützung in seiner aktuellen Situation.



19 Uhr Wie immer am Dienstag findet der Gymnastikkurs in den Bewegungsräumen des IGZ statt. Nebenbei proben zwei Mädchen ihre Tanz-Performance für das Sommerfest.



20 Uhr Am Abend probt der Projektchor Dülmen. In Kürze führt die bunte gemischte Gruppe ihr Repertoire beim Bürgertreff am 3. Oktober auf.

und stellen eine Herausforderungen für die Diskussion dar. Im Entwicklungsprozess werden einige Situationen schnell gefunden, um andere wiederum wird in der Diskussion gerungen. Da der Bilderzyklus episodisch angelegt ist, können Inhalte jedoch einfach verschoben werden.

Als Darstellungsform für einen typischen Tag im zukünftigen intergenerativen Zentrum Dülmen wird ein Bilderzyklus gewählt. Dieser 24-Stunden-Zyklus eröffnet die Möglichkeit, unterschiedliche Raum-Akteur-Konstellationen zu veranschaulichen. Diese situativen Momente zeigen die zukünftigen Nutzer und Gruppen dabei, wie sie lernen, sich beiläufig oder verabredet im Innen- und Außenraum zu treffen. Der Bilderzyklus stellt existierende Personen und Institutionen in ihrem neuen Rahmen dar und spielt mögliche Handlungen und Ansätze, Kooperationen und Situationen durch. Schlüsselprotagonisten, wie z. B. der Pfarrer, sind in neuen Handlungszusammenhängen zu erkennen. Die Szenen wandern durch unterschiedliche Teile des Gebäudes, in denen verschiedene Protagonisten, Institutionen und Aktivitäten auftauchen oder verschwinden. Scheinwerfer werden auf unterschiedliche Situationen gerichtet, jedes Bild zeigt eine mögliche Antwort auf das Thema des intergenerativen Miteinanders.

Der Bilderzyklus ist als Zukunftsvision zu verstehen, der konzeptionelle Ansätze in glaubhafter Weise interpretiert. In fiktiven Alltagssituationen stellen sie Szenen des Zusammenseins und des Miteinanders dar, wie sie in dem neuen Gebäude stattfinden könnten. Diese Visualisierungen sind so angelegt, dass sie die Kultur einer zukünftigen Raumnutzung, wie sie durch Überlagerung, Schnittstellen und Interaktion entstehen kann, vermitteln.

Die Erzählung zeichnet konkrete Bilder von zukünftiger Nutzung und situativem Gebrauch. Damit lassen sich die ersten Ergebnisse für das Raumprogramm kritisch hinterfragen: „Wenn wir diese Situation wollen, was bedeutet das für das Gebäude?“ „Wie lässt sich diese Form des Miteinanders umsetzen?“ „Kann diese in dem bisherigen Konzept stattfinden?“ Auf diese Erzählungen kann im Planungsprozess

immer wieder zurückgegriffen werden, um den Entwurf auf sein intergeneratives Potenzial hin zu überprüfen. Ideen oder Konzepte in Form von Geschichten zu visualisieren, bevor Raumprogramme in den gewohnten Sprachen von Architekten umgesetzt werden, stellt qualitative und atmosphärische Momente vor räumliche Konzepte und Materialität. Diese Auseinandersetzung wirkt sich auf das folgende entwurfliche Handeln aus (vgl. Jeremy Till in Kapitel 3.1). Erzählen ist in diesem Projekt ein Baustein, um den Dialog mit den vielen Akteuren über das Konzept zu unterstützen.

Bildhafte Erzählungen stellen eine komplementäre Form der Darstellung zu den technisch-funktionalen Plänen im Planungsprozess dar. Komplexe, mehrdimensionale Projektansätze werden damit auf anschauliche Weise visualisiert (vgl. Frenzel/Müller/Sottong 2004). In der Herangehensweise zeigen sich Parallelen zu Erkenntnissen des Storytellings im Hinblick auf Springboard Stories als eine Methode der Organisationsentwicklung, in der das Fenster zur Zukunft durch anschauliche Bilder aufgemacht wird. Sie zeigen nicht alle Aspekte und Informationen auf, sondern erzählen die große Geschichte durch konkrete Episoden aus der Perspektive eines Protagonisten. Um von einer möglichst breiten Gruppe verstanden zu werden, sind sie bewusst einfach gestaltet. Dies spiegelt hier eines der Ziele des Projektes wider: Auch die Kommunikation ist inklusiv zu gestalten.

INTERPRETATION ALS FORMATE DES ERZÄHLENS

In diesem Projekt werden Erzählungen eingesetzt, um eine zukünftige Nutzung zu antizipieren und darüber zu kommunizieren. Damit wirken sie auf Entscheidungen über räumliche Planungen zurück. Diese legt nahe, dass fiktive, zukünftige Projektgeschichten als eine Kommunikations- und Darstellungsstrategie für innovative Nutzungskonzepte eingesetzt werden können.

Projektgeschichten: Das Format Projektgeschichten zeigt nicht den Verlauf eines Projekts, sondern zeichnet Bilder der zukünftigen Umsetzung eines Konzeptes im Idealfall. Projektgeschichten als Springboard Stories (vgl. Kapitel 2.3) ermöglichen es, eine gemeinsame Entscheidungsgrundlage für eine Gruppe zu schaffen. Sie fungieren als gedankliches Sprungbrett, um sich in die Zukunft zu kaputapultieren und mit einer veränderten Situation vertraut zu machen. Das fiktive Gedankenspiel im Sinne des Probehandelns (vgl. Kapitel 2) ermöglicht es, in das Projekt einzutauchen und die neuen Rollen mental durchzuspielen. In seiner episodischen Form ist die Darstellung offen dafür, neue Bilder zu erfinden und weiterzudenken. Dieses Format nutzt die Eigenschaft des Erzählens als anschauliche und komplexitätserhaltende Form der Darstellung, über die theoretische Konzepte greifbar gemacht werden können (vgl. Kapitel 2.3).

FAZIT UND HINWEISE FÜR DIE ENTWICKLUNG NARRATIVER ENTWURFSWERKZEUGE

In multidimensionalen Planungsprozessen bedeutet Raumentwicklung mehr als die Gestaltung und Umsetzung räumlicher Entwürfe. Bauprozesse sind eng mit sozialen Prozessen verbunden und entwickeln sich zusammen mit Gruppen, Initiativen, Vereinen, Bürgern etc. Dies zeigt sich exemplarisch im Projekt „Intergeneratives Zentrum Dülmen“ – es verbindet soziale Entwicklung mit Innenstadtentwicklung und Bildungsarbeit. Da sich räumliche und soziale Aspekte im Sinne von Raumgeschehen

gegenseitig beeinflussen, braucht es Verfahren der Kommunikation, die mit dieser Vielschichtigkeit umgehen und kollaborative Planungsprozesse gestalten können (vgl. Kapitel 1.3). Projektgeschichten machen zukünftiges Miteinander, das so noch nicht gelebt wurde und für das es nur wenige Referenzbeispiele gibt, sichtbar.

Dieses Projekt entwickelt Erzählweisen, die niederschwellig einsetzbar sind. Sie können als Impulse für weitere Erzählungen dienen. Es wäre in Hinblick auf das Intergenerative Zentrum Dülmen spannend gewesen, mit diesen ersten Szenen in eine größere Öffentlichkeit zu gehen. Über Workshops oder innerhalb der beteiligten Institutionen hätten die Rollen einzelner Personen sowie Situationen vermutlich ergänzt und präzisiert werden können. Das Projekt lässt die Potentiale und Möglichkeiten erahnen, die narrative Darstellungen als ein interaktives Beteiligungswerkzeug in der Anwendung entwickeln könne.

Die Erfahrungen aus dem Projekt legen nahe, dass Geschichten als Werkzeug zur Aktivierung und Projektentwicklung eingesetzt werden können. In innovativen Projektkonstellationen und interdisziplinären Kooperationen können Erzählungen als positive Bilder Veränderungsprozesse unterstützen, indem diese aktiv antizipiert werden. Die Zukunftsgeschichten sind ein Praxiswerkzeug, mit dem die Schritte und das Handeln im Projektverlauf immer wieder geprüft und angepasst werden können.

Im Hinblick auf die Autorenschaft und die Legitimation von Geschichten in gemeinsamen Erzähl- bzw. Entwurfsprozessen bestätigt dieses Fallbeispiel die Hinweise aus anderen Projekten, dass der Punkt der Einigung durchaus kritisch zu sehen ist. Innerhalb der Gruppe konnte Konsens hergestellt werden. Die multiperspektivische Darstellung hat dazu durchaus beigetragen. In der kleinen Gruppe stand genügend Zeit zur Verfügung, um sich erzählend anzunähern und sich gemeinsam auf eine Erzählung zu einigen. Erzählprozesse in größeren Gruppen, z. B. in Bürgerbeteiligungen, brauchen andere Formen der Strukturierung.

Es erweist sich derzeit noch als ungewöhnlich, einen baulichen Planungsprozess mit einem Prozess zu verknüpfen, in dem die zukünftige Nutzung über Geschichten kommuniziert wird. Dass Bilder in Planungsprozessen neue Denkwege eröffnen und andere Formen von Diskussionen zulassen, belegen z. B. die Projekte der Baupiloten von Susanne Hofmann (vgl. Kapitel 3.1). Auf der großräumigen Maßstabsebene wirken bildhafte Interpretationen von Raum als Kommunikationsanker (vgl. Kapitel 4.3 Rasterfahndung Günne). Anschauliche Bilder über die Zukunft, z. B. in Form von Erzählungen, können die Menschen vor Ort mitnehmen und Veränderung antizipieren (vgl. Kapitel 2.2 Parish Maps/Het Dwalllicht). Allerdings gibt es noch wenige Erfahrungen damit, wie solche Geschichten über die Zukunft erzählt und entwickelt werden können.

4.6 ZUSAMMENSCHAU UND QUERBEZÜGE

Als Zwischenschritt stehen die Ergebnisse der Fallbeispiele in einer tabellarischen Querauswertung nebeneinander. Damit werden Unterschiede und Querbezüge der Fallbeispiele untereinander sichtbar. Sie stellt einen Schritt in der Entwicklung der Anwendungssituationen dar, die in Kapitel 5 erläutert werden.

STADTSURFER, QUARTIERFANS&CO.

WANDEL ERZÄHLEN& GESTALTEN

Im Projekt ging es darum ein Format zu entwickeln, um...

... die Wahrnehmung und Nutzung von Stadt aus der Sicht von Jugendlichen einzufangen.

... Landschaft aus der Nutzerperspektive zu verstehen, Zukunftsbilder zu entwickeln und darüber zu kommunizieren.

Frage

Wie lassen sich individueller Raumgebrauch und Raumvorstellungen (von Jugendlichen) untersuchen und für Planungsprozesse nutzbar machen?

Wie lässt sich Landschaftswandel über narrative Formate untersuchen, beschreiben und entwerfen? Wie fördert Erzählen Diskussionen über langfristiger Veränderungsprozesse?

Stellen an denen Geschichten und Erzählen eine Rolle spielen

» Hervorholen: Modelle als narrativer Anker bringen implizites Wissen über Raumpraxis und Nutzung hervor.
» Reflexion: Einbindung der Jugendlichen über Interviews mit prototypischen Vertretern.
» Transkription: Beschreibung von Prototypen als Vorschlag für Raumentwicklung mit Akteursperspektiven (Format Landschaftsprotagonisten).

» Bestandsaufnahme: über/von Geschichten von Menschen vor Ort.
» Entwurfseinstiege: Wandelgeschichten und Landschaftsprotagonisten als Entwurfsmaterial zur Entwicklung von Szenarien.
» Kreieren: Storyboarding als Technik des Entwerfens mit Protagonisten und in Raum-Nutzungs-Zusammenhängen (Plus-Potentiale).
» Kreieren: fiktive Szenarien, um alternative Perspektiven durchzuspielen
» Verständigen: über Landschaftsprotagonisten und narrative Szenarien Diskussionen anders führen.

RASTERFAHDUNG GÜNNE

UNTERWEGS IN DEUTSCHEN BILDUNGS- LANDSCHAFTEN

IGZ DÜLMEN

... in einer Gruppe gemeinsam ein Raumporträt zu entwerfen.

... Abläufe und Unterwegssein innerhalb großräumiger Zusammenhänge einzufangen und zu beschreiben und Ideen für Bildungslandschaften zu entwickeln.

... ein Konzept zu schärfen und zu vermitteln; Diskussion und Reflexion über Projektinhalte voranzutreiben.

Wie können erzählerische Herangehensweisen zur Wahrnehmung und Beschreibung großräumiger Zusammenhänge eingesetzt werden?

Wie können narrative Formate Alltagserfahrung als Nutzerexpertise in kollaborativen Erkenntnisprozessen erschließen? Wie können narrative Formate Ideenfindung stimulieren?

Was können narrative Formate für die Entwicklung innovativer Projekte mit Akteuren verschiedener Hintergründe leisten?

» Annäherung an den Ort: In Gesprächen mit Menschen vor Ort Landschaftszusammenhänge erfahren
» Entwurfseinstiege: Annäherung der Entwerfer über Geschichten und Erzählen.
» Verknüpfen: Einzelne Geschichten ergeben eine Sammlung von Aspekten: Episodencollage verwebt Einzeleindrücke.
» Interpretieren: Landschaft/den Untersuchungsraum charakterisieren.
» Kreieren: (neue) Geschichten über die Region erzählen: Narrative interpretieren, Metaphern erfinden.
» Austauschen: Bildhafte Interpretation unterstützt Kommunikation.

» Hervorholen: Dokumentarfilme als Erzählungen über die Alltagswelt des anderen.
» Reflektieren: Gesprächssituationen über Erkenntnisse und Produkte
» Hervorholen: In Gesprächen mit Menschen vor Ort über den Raum erfahren.
» Transkribieren: Die individuellen Geschichten werden als Bildungslandschaft interpretiert und in ein narratives Mapping überführt
» Ideenauslöser: Narratives Brainstorming über fiktive Situationen im Workshop.

» Probehandeln: Inhaltliche Aspekte wiedergewinnen, um nicht konventionelle Lösungen zu verfallen; Ideen vordenken.
» Geschichten teilen: Eine gemeinsame Vision entwickeln, Übersetzung der Ideen in konkrete Bilder.
» Prüfung des Konzeptes durch eine andere Form der Darstellung.
» Verständigen: innerhalb einer heterogenen Projektgruppe gemeinsame Sinnzonen finden.

STADTSURFER, QUARTIERFANS&CO.

WANDEL ERZÄHLEN& GESTALTEN

Themen

Individuelle Stadtperspektiven, Landschaftswahrnehmung, individuelle Raumnutzung, Raumorganisation, Jugendliche Raumnutzung, Alltagshandeln.

Veränderung einer hochdynamischen Landschaft, langfristige Entwicklung einer Landschaft, Raumhandlung, Szenarien, Landschaftsnutzung, produktive Landschaftszusammenhänge.

Formate

» Modellgeschichten: Kombination aus Modellbau mit Gesprächen
» Landschaftsprotagonisten als Idealtypen: Beschreibung unterschiedlicher Stadtnutzer.
» Akteursdialoge.

» Walk&Talk für die Recherche vor Ort und zum Verständnis von Prozessen: Transkription in Protagonistenporträts, Nutzeratlas und Wandelgeschichten.
» Was wäre wenn ...? als entwurfliches Szenarienwerkzeug: Storyboards für Wandelszenarien in Landschaftsepisoden.

Anwendungssituationen

Wissenstransfer: Lokales Wissen aktivieren, über implizite Raumnutzung erfahren, Erfahrungswissen heben, Prototypen als Entwurfswerkzeug, Alltagsnutzung und Raumwahrnehmung.

Lokales Wissen aktivieren, Raum und Handlung zusammen beschreiben, als Raumgeschehen beschreiben, Zukunftsbilder als Szenarien entwickeln, aktuelle und zukünftige Raum-Nutzungszusammenhänge beschreiben, Vermitteln und Verhandeln, Probehandeln, Simulation langfristiger Veränderungen; Kommunikation mit lokalen Akteuren.

großräumiges Landschaftsportrait,
Zugang zur Region.

Perspektiven auf den Raum, Land-
schaft als... (hier Bildungslandschaft),
Alltägliche Raumnutzung, Alltags-
welten.

Projektkonzept, integrierte Raum-
Handlungskonzepte, Zusammenle-
ben, Alltagswelten in der Zukunft.

» Walk&Talk als Annäherung an
den Raum über Gespräche vor Ort
» Travelogue: Reise-/Expeditionsge-
schichten mit Fundstücken als indivi-
duelle Interpretationen eines Raum-
ausschnitts.
» Episodencollage: Beobachtete, si-
tuative Episoden aus den Quadranten
ergeben als Geschichten des Raumes
ein narratives Mapping der Gruppe.
» Raumporträt: Landschaften cha-
rakterisieren als Anlass für Dialog.

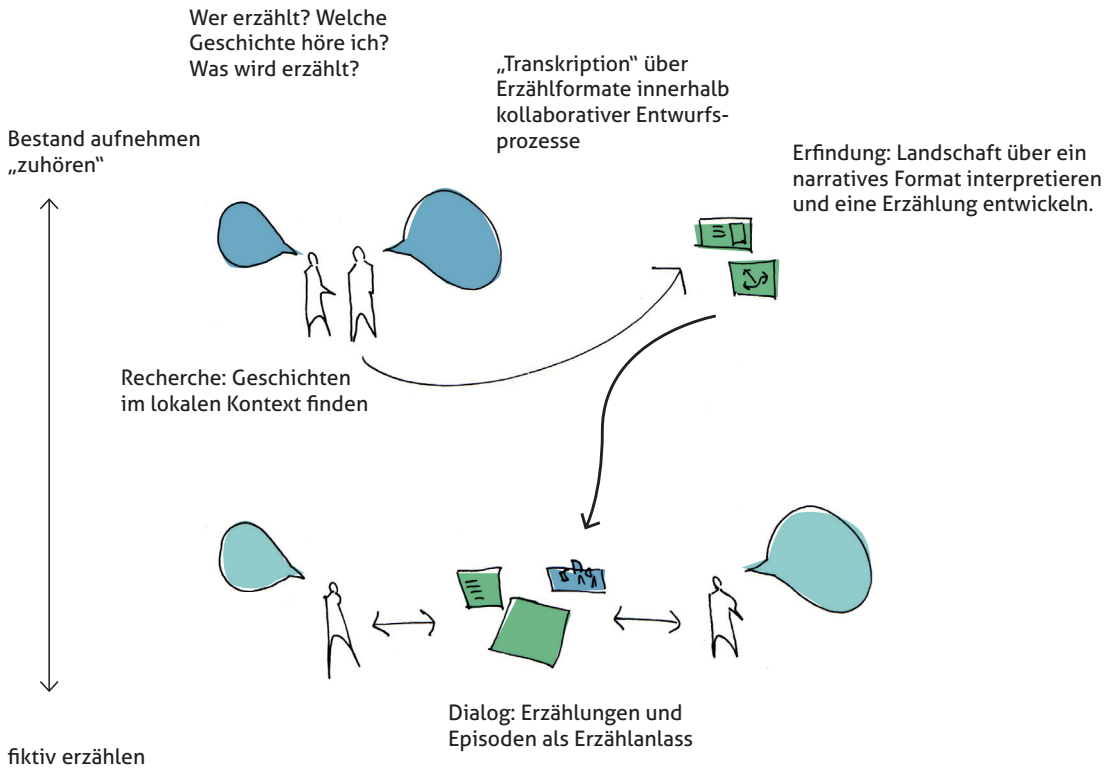
» Perspektivwechsel: Form der inten-
siven Begleitung von Protagonisten
durch Protagonisten in Form einer
Dialogsituation; Film als erzähleri-
sches Dokumentationsmedium.
» Erzählspiel: Erzählimpulse als fikti-
ve Geschichten zur Ideengenerierung.
» Infotalk: Gespräche mit Experten
vor Ort.

» Projektgeschichten: Entwicklung
einer gemeinsamen Zukunftsges-
chichte des Projektteams, mit der
Erzählung das Konzept reflektieren,
gemeinsame Vision / Sprache finden.

Landschaftswahrnehmung, lokales
Wissen einbinden, Erfahrungsaus-
tausch innerhalb einer Expertengrup-
pe, Raumporträt, Kommunikation
unterstützen.

Wissenstransfer: über implizite
Raumnutzung erfahren, Erfahrungswis-
sen zugänglich machen; Raum
als Raumeschehen beschreiben,
Workshopsituation: narrative Ide-
enfindung, Sprung in den kreativen
Modus.

Gemeinsame Ziele und Visionen
klären, Zusammenhänge und Spiel-
räume darstellen; Veranschaulichen
von neuen Raumnutzungskonzepten,
Zukünftiges Miteinander klären und
entwickeln.



Erzählstrategien in forschenden Entwurfsprozessen

4.7 FAZIT UND ÜBERGEORDNETE ERKENNTNISSE

Anhand von fünf Fallbeispielen, die narrative Ansätze unter realen Bedingungen anwenden, ist den Möglichkeiten von Erzählen und Erzählungen in Entwurfsprozessen nachgegangen worden. In der vertiefenden Beschreibung sind Formate des Erzählens in den Projekten sichtbar gemacht worden. Grundsätzlich lässt sich festhalten, dass ein Wechsel in den narrativen Modus den Blick auf den Zusammenhang zwischen Akteuren, zwischen Projektbausteinen und den Wechselwirkungen von Handlung und Raum fördert.

Erzählsituationen / Die Fallbeispiele haben gezeigt, wie erzählerische Strategien an unterschiedlicher Stelle im Entwurfsprozess zum Erkenntnisgewinn beitragen: Als wahrnehmende und recherchierende Strategien spüren sie entwurfsrelevante Themen und Informationen über lokale Zusammenhänge und ihre Nutzer auf. Als aktivierende Strategien tragen sie zum Dialog zwischen Raumakteuren bei. Sie stimulieren als erfinderische Strategie Ideenfindungsprozesse über Zukunftsentwicklung. Allen Strategien ist gemeinsam, dass sie Entwerfen als eine Erkenntnisstrategie zwischen verschiedenen Raumakteuren anstreben.

Erzählperspektiven / Als Ergebnis der Fallbeispiele lässt sich festhalten, dass Erzählungen, die an die Realität anknüpfen, gegenüber Fiktionen überwiegen. Das Projekt „Wandel erzählen und Gestalten“ zeigt exemplarisch, wie Alltagserzählungen aus der Gegenwart die Fiktionen über die Zukunft beeinflussen können. Somit sind Bestandsgeschichten und Zukunftserzählungen zwei Blickwinkel auf Raumgeschehen, die mit den entsprechenden Formaten hervorgeholt werden können. Darüber hinaus stehen die zwei Erzählperspektiven Akteursgeschichten und Landschaftsgeschichten in einem komplementären Zusammenhang – soll die Geschichte aus der Sicht von Protagonisten oder typologischen Charakteren oder als ein Epos der Landschaft erzählt werden? Die Erzählperspektiven wechseln zwischen Darstellungen aus Akteursperspektive, die die Sichtweisen von Raumakteuren oder die individuellen Wahrnehmungsperspektiven der Entwerfer betonen, und der Landschaftsperspektive, die Raumzusammenhänge in einer Übersicht porträtiert.

Themen und Genres / Alltagsgeschichten oder individuelle Nutzungsgeschichten sind Geschichten über alltägliche Raumpraxis, über typische Wege, Orte und Situationen, in denen insbesondere situative Qualitäten eine Rolle spielen. Es entstehen subjektive Karten und atmosphärische Beschreibungen. Nutzungsgeschichten porträtieren (echte) Protagonisten oder stellen sie als abstrahierte Typen dar. Bildhafte Repräsentationen können beispielsweise individuelle Raumnutzungskarten, Modelle oder Protagonistenporträts sein. Dialogische Formate bringen sie ans Licht und produzieren diese Repräsentationen (vgl. Stadtsurfer, Quartierfans & Co./Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften). Akteursperspektiven sind Geschichten über (typische) Protagonisten eines Raumes. Sie stellen die Sichtweise und Logik des Raumakteurs dar. Es sind (proto-)typische Personen und Haltungen. Sie zeigen die wechselseitigen Beziehungen der Person mit dem Raum, wie er diesen erlebt, nutzt und beeinflusst (vgl. Wandel erzählen und Gestalten/Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften/Stadtsurfer, Quartierfans & Co.). Wandel- oder Entwicklungsgeschichten sind Erzählungen über Veränderung und Dynamik von Raum. Sie sind – um die Entstehung von Raumzusammenhängen zu verstehen – rückblickend dokumentarisch oder fiktiv in die Zukunft gedacht, wenn sie zukünftige Nutzungsszenarien entwickeln (vgl. Wandel erzählen und Gestalten/Rasterfahndung Günne). Raumepisoden bezeichnen O-Töne, szenische Beschreibungen und Wandelgeschichten, die unsichtbare und zeitliche Dimensionen von Raum ans Licht holen. Es geht darum, ein oder mehrere Bilder herzustellen, die das Bestehende interpretieren, um es weiterzuentwickeln (vgl. Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften/IGZ Dülmen). Projektgeschichten sind Geschichten, die den Verlauf, Ideen oder Konzepte von Projekten erzählerisch umsetzen. Projektgeschichten wollen den Kern des Projektes zeigen. Sie stellen Ideen in anschaulicher Weise dar und beziehen Akteure und ihre Potentiale und Sichtweisen mit ein. Zukunftsprotagonisten oder der Einsatz von Metaphern sind Erzählstrategien, um die Idee des Projektes herauszuarbeiten (vgl. IGZ Dülmen).

Rollen der Akteure / Wie verändern sich die Rolle(n) der Beteiligten, wenn mit Erzählungen entworfen wird? Entwerfer werden Teil des Settings, wodurch die Anforderungen an die Kompetenzen verschoben werden. Erzählsituationen entspannen sich zwischen Entwerfer und unterschiedlichen Raumakteuren, die sich in den Rollen als Erzähler, Autoren und Zuhörer abwechseln. Die Rolle des Zuhörers lässt sich mit der Rolle von Journalisten, Schatzsuchern oder auch Biografieforschern vergleichen, die

Geschichten finden und sammeln. Wichtig ist dabei, Offenheit für die Geschichten, die im Raum vorhanden sind, zu bewahren. Als Autoren oder in der Rolle von Schriftstellern werden neue Geschichten kreiert, die wiederum Teil eines Erkenntnisprozesses werden können. Im Fall des Projekts „Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften“ unterstützen in der Ideenwerkstatt Erzählimpulse diesen kreativen Prozess. Die Rolle des Erzählers gibt Geschichten wieder, anhand derer Gesprächssituationen entstehen können.

Erzählprozess / Erzählen als Prozess muss in Abgrenzung zu der Erzählung als Produkt gesehen werden. Gelingendes Erzählen produziert sinnhafte Interpretationen von Raumeschehen. Die Objekte und Darstellungen sind Agenten in der Kommunikation und wirken damit auf den Erkenntnisprozess zurück. So zeigen sie auch Möglichkeiten im Entwurfshandeln auf (vgl. Kapitel 1).

Erzählerische Strategien lassen sich in Workshopsettings (vgl. Stadtsurfer oder IGZ Dülmen) oder im Feld/vor Ort (vgl. Wandel erzählen und gestalten) benutzen. Formate des Erzählens vor Ort entwickeln Gesprächssituationen an konkreten lokalen Referenzen. In der Bewegung im Raum verknüpfen sich die Erzählungen mit dem Ort und der Ort inspiriert das Erzählen. Die Produkte oder „Transkriptionen“ sind nicht immer eine Erzählung im engeren Sinn, sondern aus Gesprächen können Karten oder Bilder interpretiert werden.

Diese Produkte können, aber müssen keine Erzählung im Sinne einer Geschichte sein. Es zeigte sich, dass z. B. das Filmen ein geeignetes Medium ist, mit dem sich Laien ausdrücken können und mit dem Raum in seiner Violdimensionalität abgebildet werden kann. Die Technik des Storyboardings zeigt ihre Potentiale als interaktives Medium zur (gemeinsamen) Geschichtenproduktion. Von weiterführendem Interesse ist es, Formate und Medien für gemeinsame Erzählprozesse weiter zu beforschen. Ansätze wie Rollenspiele, Comics, Kurzgeschichten, u.a. könnten so auf ihre Möglichkeiten im Hinblick auf kollaborative Entwurfsprozesse erschlossen werden.

Erzählmedien / Auch wenn die Potentiale der unterschiedlichen Darstellungsmedien nicht im Fokus der Untersuchung stehen, lässt sich festhalten, dass die Medien jeweils spezifische Erzählpotentiale besitzen. Sie beeinflussen den Erzählprozess und das Produkt: in Modellen, über Fundstücke, in Storyboards, in Filmen oder Videos, in aufgenommenen Gesprächen, in kartografischer Form, als Protagonistenporträts, als Texte oder als Internet-Bilderzählungen. Narrative Medien wie Filme, Storyboards, aber auch mündliche Erzählungen drücken Handlung und Darstellung von Veränderung und Wandel besser als die klassischen (landschafts-)architektonischen Darstellungswerkzeuge aus. Planerische Darstellungsstrategien lassen sich nur bedingt als Erzählmedien einsetzen. Die Erfahrungen mit dem Medium (Dokumentar-)Film im Projekt „Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften“ haben gezeigt, dass in diesem Medium Abläufe und Raum-Zeit-Zusammenhänge gut abgebildet werden können. Wie das Projekte „Stadtsurfer, Quartierfans & Co.“ gezeigt hat, unterstützen Modellbau oder Kartenmaterial durchaus Gespräche und damit das „Heben“ von Geschichten.

Verantwortung / Wenn Geschichten von Menschen vor Ort Teil von Kommunikationsprozessen werden, ist es erforderlich, fair mit den persönlichen Erzählungen umzugehen. Erzählungen entstehen in einem Umfeld des Vertrauens und sollten nicht unreflektiert weitergegeben oder veröffentlicht werden. Der Umgang mit individuellen Erzählungen und Alltagsgeschichten erfordert ein höheres Maß an Sensibilität als eine Meinungsabfrage oder Diskussionen um Sachfragen. Den erzählenden Personen sollte klar sein, was mit ihren Geschichten passiert, damit die Persönlichkeitsrechte gewahrt bleiben. Hier können Verfremdungsstrategien in Form von Anonymisierung oder stärker noch Typisierung von Charakteren dazu beitragen, persönliche Anekdoten und Erfahrungen nicht der Öffentlichkeit preiszugeben.

Erzählkompetenz entwickeln / Menschen zum Erzählen zu motivieren, heißt gute Fragen zu stellen, offen erzählen zu lassen und Geschichten zu erfinden, die in Erzählprozessen wirksam werden – diese Kompetenzen kommen nicht von alleine: Bei offenen Formaten wie „Walk&Talk“ oder „StorySwop“, die mit Studierenden durchgeführt wurden, zeigt sich, dass es Überwindung kostet, Menschen anzusprechen und in ein Gespräch zu verwickeln. Formen der Gesprächsführung können nur bis zu einem gewissen Grad vorstrukturiert und geplant werden. Erzählkompetenzen sind ähnlich wie Entwurfskompetenzen ein Handlungswissen, welches über Übung und Erfahrung im Machen erworben werden muss.

ÜBERLEITUNG

Im folgenden Kapitel wird das Ergebnis der weiterführenden Reflexion beschrieben, das auf Basis der fünf Fallbeispiele in Kapitel 4 Anwendungskontexte und narrative Herangehensweisen im Zusammenhang darstellt. Die Reflexion und Weiterentwicklung der Formate bezieht die theoretischen Erkenntnisse aus den ersten Kapiteln mit ein.

... lokales Wissen aktivieren

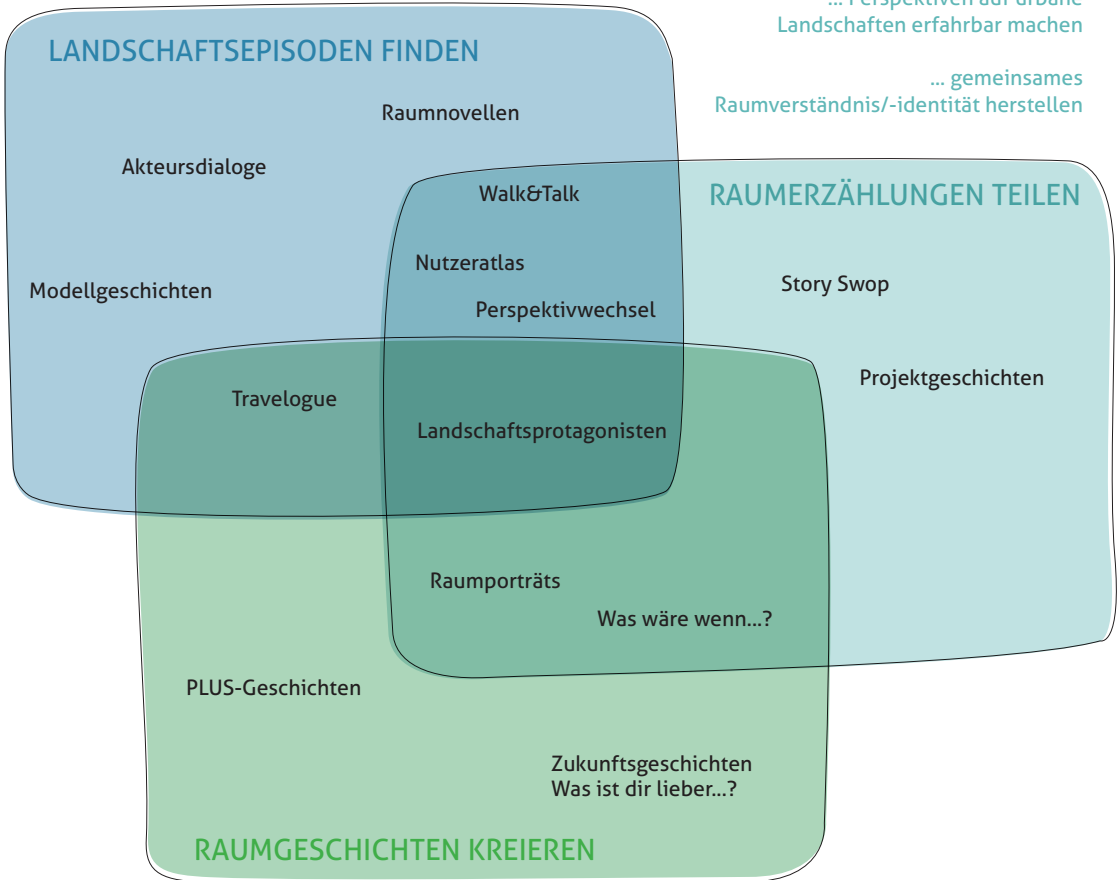
... Nutzerperspektiven und Bedeutungsmomente herausfinden

... Zusammenhänge erkennen und darstellen

... Dialoge zwischen Akteuren herstellen

... Perspektiven auf urbane Landschaften erfahrbar machen

... gemeinsames Raumverständnis/-identität herstellen



... Handlungsorientierte Planung/Projektentwicklung als Verknüpfung von Raum und Akteuren

... Szenarien und Zukunftsbilder entwickeln

... Strategien simulieren und fiktiv anwenden

Formate des Erzählens gestalten die Kommunikation zwischen Prozessbeteiligten in unterschiedlichen Erzählsituationen.

5 / ANWENDUNGSSITUATIONEN & FORMATE DES ERZÄHLENS

Das vorangegangene Kapitel hat in fünf Fallbeispielen konkrete Hinweise auf die Anwendung narrativer Ansätze in forschenden Entwurfsprozessen geliefert. In den Beschreibungen zeichneten sich Formate und Wirkungsweisen in der Anwendung narrativer Strategien ab. Dieses Kapitel stellt einen nächsten Auswertungsschritt dar, in dem die Erkenntnisse aus den einzelnen Fallstudien zueinander in Beziehung gesetzt und als narrative Formate weiterentwickelt werden. Die Gruppierung der narrativen Formate in drei Anwendungssituationen baut auf dem in Kapitel 3 beschriebenen Betrachtungsrahmen auf. So werden die Erfahrungen aus den unterschiedlichen Forschungs- und Praxiszusammenhängen (Kapitel 4) und die theoretischen Erkenntnisse (Kapitel 1 und 2) zusammengeführt und bilden eine Matrix, mit der die Ergebnisse für das Entwurfshandeln aufbereitet werden.

Erzählen lässt sich als Instrument zur Annäherung und Wahrnehmung komplexer Raumzusammenhänge aus der Handlungsperspektive einsetzen. Die Erfahrungen aus den Projekten zeigen, dass Erzählen in Form von narrativen Strategien in den unterschiedlichen Phasen eines forschenden Entwurfsprozesses eingesetzt werden können. Narrative Formate betonen jeweils unterschiedliche Potentiale des Erzählens, wie sie Kapitel 2 herausarbeitet – Erzählen als wahrnehmende Praktik (Zuhören), Erzählen als kommunikative Praktik (Austauschen) und Erzählen als erfinderische Praktik (Kreieren). Dies schlägt sich in der Zuordnung zu den Anwendungssituationen nieder. Daraus folgt, dass Eigenschaften und Wirkungen unterschieden werden können, die hier als drei Anwendungssituationen beschrieben werden und in die sich die Formate eingliedern (vgl. Grafik S. 177).

Die beschriebenen narrativen Formate knüpfen an Techniken und Prinzipien von Geschichten und Erzählen an, die in Kapitel 2 beschrieben werden und entwickeln sie für den Kontext forschender Entwurfsprozesse urbaner Landschaften. Erkenntnisse des Storytellings in Organisationen finden sich z. B. in Formaten wieder, die implizites Wissen über Raum, das beim Nutzer als Erfahrungswissen vorliegt, hervorholen. Die Technik des Storyboardings wird dahingehend weiterentwickelt, Szenarien und Bilder für die Zukunft (auch interaktiv) hervorzubringen. Auf diese Bezüge, Inspirationen und Techniken wird in den steckbrieflichen Beschreibungen der Formate verwiesen.

Narrative Formate sind in jeder Anwendungssituation darauf angelegt, Dialog und Zusammenhang zwischen unterschiedlichen Prozessbeteiligten und dem Untersuchungsraum herzustellen. Da sie Raum und Handlung im Zusammenhang betrachten, dienen sie in forschenden Entwurfsprozessen dazu, Raumakteure mit einzubeziehen, um Akteursperspektiven zu finden (vgl. Stadtsurfer, Quartierfans & Co.), Ideen zu generieren (vgl. Kapitel 4.4 Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften) oder Raumfragen zu verhandeln (vgl. Rasterfahndung Günne). Narrative Formate entfalten ihre Wirksamkeit auf der strategischen Ebene und verbinden Kommunikation und Darstellung (vgl. Kapitel 1.3) innerhalb von Entwurfsprozessen. In jeder Anwendungssituation gibt es unterschiedliche Ausprägungen

in der Erzählperspektive. Die Erzählungen fokussieren entweder das gesamte Landschaftsgeschehen aus der räumlichen Perspektive im Sinne eines auktorialen Erzählens oder schlüpfen in die Charaktere der Landschaftsprotagonisten hinein.

Narrative Formate sind dahingehend angelegt, mit den Perspektiven unterschiedlicher Akteure zu entwerfen. Entwerfer gestalten das Vorgehen innerhalb eines Netzwerks aus Akteuren, deren Perspektiven über narrative Formate in den Entwurfsprozess einfließen. Die Entwurfsarbeit verlagert sich zur Strukturierung des Prozesses (vgl. Kapitel 1). In den im Folgenden beschriebenen Formaten lassen sich drei Rollen erkennen, zwischen denen Entwerfer – nun nicht mehr als alleinige Autoren und Erfinder einer Idee oder Erzählung – wechseln: So sind Entwerfer in der Anwendungssituation „**Landschaftsepisoden finden**“ aktive Zuhörer, die mit journalistischen Strategien oder im Sinne von Entdeckern Geschichten finden. Erzählen ist hier Inspiration, Impulsgeber, Information und braucht Aufmerksamkeit in der Gesprächsführung. In dieser Rolle zeichnen Entwerfer z. B. Geschichten auf, die sie im Untersuchungsgebiet finden und können sich als Erfahrungshistoriker verstehen. In der Anwendungssituation „**Raumgeschichten kreieren**“ unterstützen Entwerfer die Erfindung einer neuen Geschichte und können durchaus zu (Mit-)Autoren werden. In der Anwendungssituation „**Raumerzählungen teilen**“ werden Erfahrungen über eine Erzählung im Planungsprozess rückgekoppelt oder geben einem Prozess Impulse. Dies unterstützen Entwerfer als Moderatoren, die das Erzählen über die Erzählungen strukturieren.

Der Betrachtungsrahmen der Anwendungssituationen bietet über die Möglichkeiten narrativer Formate Orientierung für forschende Entwurfsprozesse. Er ist ein flexibles Instrument, das offen ist weitere Formate aufzunehmen. Die narrativen Formate fassen die Erkenntnisse der Fallbeispiele als Kurzporträts zusammen. Sie beschreiben das Vorgehen mit potentiellen Erzählern und Zuhörern, Erzählmedien und Produkten des Erzählvorgangs, Wirkungsweisen, Erzählanlässe bzw. -einstiege. Die Darstellung erfolgt als Steckbriefe, in denen Anwendungsmöglichkeiten und zentrale Prozessschritte skizziert sowie Bezüge zu anderen Projekten hergestellt werden.

PHASEN DER DURCHFÜHRUNG

Innerhalb jedes Formats lassen sich Phasen des Vorgehens voneinander abgrenzen. Die Schritte variieren leicht von Format zu Format, können sich überlappen oder wiederholen.

1/ Vorbereitung: In der Vorbereitungsphase geht es darum, zu klären, wie und wo narrative Strategien eingesetzt werden. Folgende Fragen können diesen Schritt unterstützen:

- » Was ist die Fragestellung und mit welchem Ziel soll das narrative Format eingesetzt werden?
- » Wie gestaltet sich die Ausgangslage? Wie ist das Vorgehen angelegt?
- » Wer ist beteiligt? Wie ist der Kreis der Akteure? Ist es eine feste Gruppe in Form einer Steuerungsgruppe, werden Nutzergruppen und Akteure gesucht, handelt es sich um ein Entwurfsteam?
- » An welcher Stelle im Entwurfsprozess sollen narrative Formate angewendet werden?
- » Was ist das Thema? Welche Arten von Geschichten können sich daraus entwickeln (vgl. Kapitel 4)?

Es muss geklärt werden, wer die Erzählenden sind, was das Thema ist, welche Ziele das Projekt verfolgt:

- » Geht es um eine Bestandsaufnahme oder Zukunftsvisionen?
- » Sollen mit den Menschen vor Ort Ideen entwickelt werden?
- » Wird der Überblick über viele Perspektiven oder ein intensiver Blick in die Welt weniger Personen gesucht?
- » Will man die individuellen Perspektiven auf Landschaft erzählen oder eine Erzählung der Landschaft formulieren?
- » Welche Erzählmedien sollen eingesetzt werden?
- » Wie wird mit dem Material umgegangen?
- » Bindet es sich in einen längeren Austauschprozess ein?

Auf Grundlage dieser Fragen wird das Format gewählt und auf den spezifischen Fall angepasst bzw. dafür entworfen. Die Formate sind nicht als fertige Entwurfsrezepte zu verstehen, sondern benötigen immer noch Entwurfsarbeit im Hinblick auf den spezifischen Prozess.

2/ Erzählphase: In dieser Phase entstehen Geschichten und Episoden über die Landschaft aus der Anwendung des narrativen Formats. Je nach Wahl des Formats sind die Geschichten sofort sichtbar und brauchen keine weitere „Transkription“, die den anschließenden Schritt darstellt.

3/ Transkription: Dieser Schritt der Dokumentation oder Aufzeichnung der Geschichten, z. B. in eine Form der Erzählung, kann durch das gewählte Format in der Phase des Entstehens selbst erfolgen (vgl. Format „Was wäre, wenn ...?“, „Story Swop“, „Walk&Talk“). Allerdings kann es für eine präzisere Darstellung und als Grundlage für weitere Schritte und die Reflexionsphase notwendig bzw. nützlich sein, die ersten Ergebnisse zu verdichten. In jedem Fall entsteht eine erste Version einer Erzählung auf Grundlage der vorhandenen Ergebnisse.

4/ Reflexion: Damit die Erzählung, die in der Phase der Transkription entstanden ist, weiter bearbeitet werden kann, sollte sie mit den Erzählern aus Phase 2 oder anderen Akteuren, wie z. B. einer Steuerungsgruppe, reflektiert werden. Dabei geht es weniger darum, die Geschichte zu glätten oder die Überzeugungskraft der Storyline zu überprüfen, sondern die Ergebnisse zu spiegeln und weiterzuentwickeln. Die Anlässe und Formen dieser Reflexion hängen vom gewählten Format ab – das können Workshoprunden sein (s. IGZ Dülmen), Gespräche mit einzelnen Protagonisten (Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften/Stadtsurfer, Quartierfans & Co.) oder auch Präsentationen im größeren Kreis, Blogs, Führungen, Veröffentlichungen in der Tageszeitung etc.

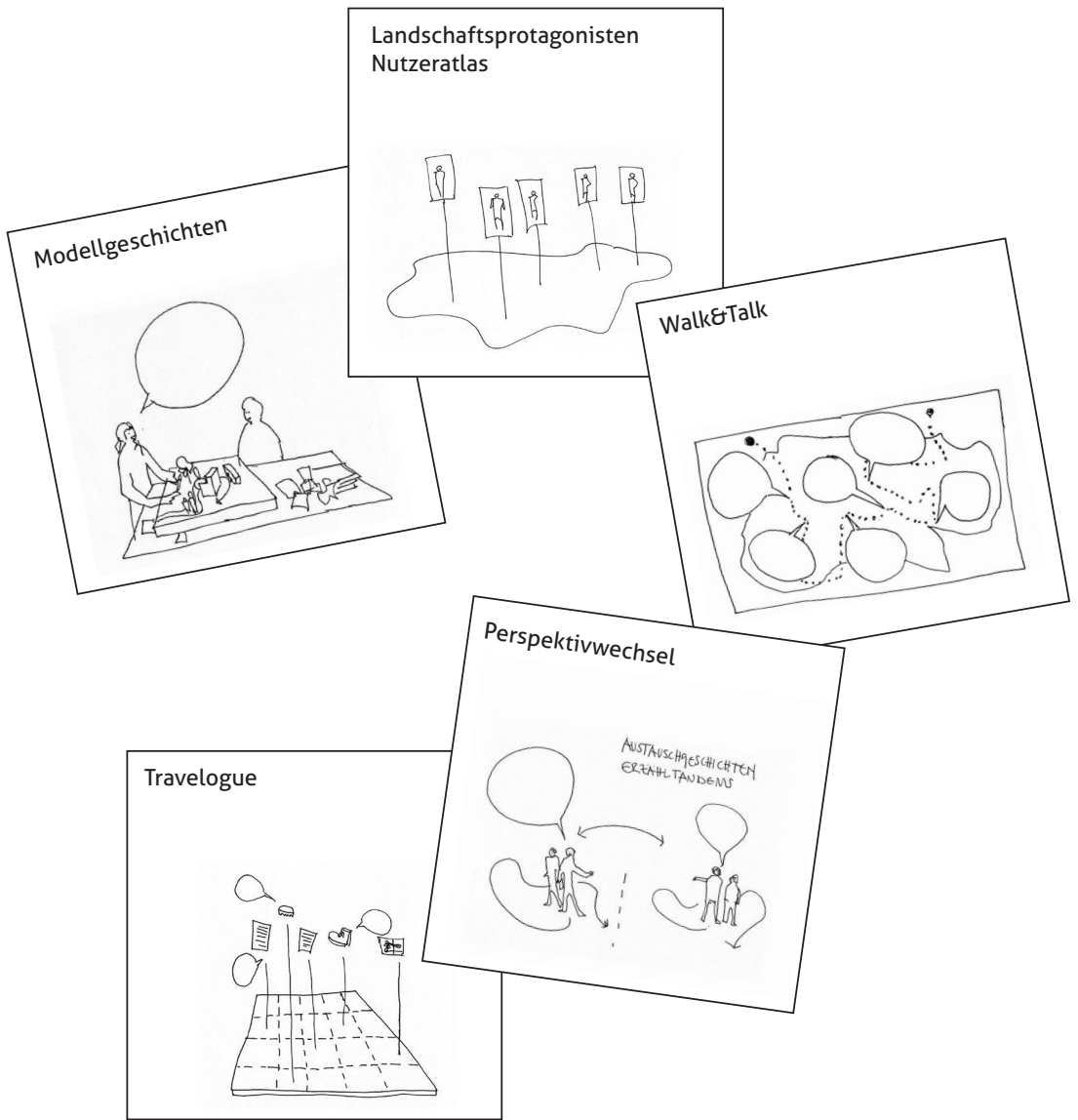
5/ Verbreitung/Veröffentlichung: Die Geschichten zu veröffentlichen und einzusetzen ist der letzte Schritt. Dieser kann schon im Schritt der Reflexion beginnen, indem der Kreis der Reflexionsteilnehmer ausgeweitet wird oder ein anderer ist als der der Erzählenden. Die Verbreitung als Teil des Formats ist ein wichtiger Teil der Vorbereitung und Konzeption zu Beginn des Erzählprozesses.

LANDSCHAFTSEPIDODEN FINDEN: NUTZERPERSPEKTIVEN UND LOKALES WISSEN AUFSPÜREN.

Den Untersuchungsraum über narrative Formate (oft in Gesprächen) zu entdecken knüpft an das Potential von Erzählungen als Wahrnehmungs- und Erkenntnisstrategie an. Die Organisationswissenschaften haben gezeigt, wie sich Erfahrungswissen erzählerisch heben lässt, damit es gemeinsame Erkenntnisprozesse unterstützt. Gleichzeitig zeigt sich in lokalen Geschichten Wissen über den Raum (vgl. Kapitel 2.2). Die Perspektiven der lokalen Bevölkerung lassen sich über diese Strategien finden. Die dafür entwickelten Formate sind unter dem Titel „**Landschaftsepisoden finden**“ beschrieben. Die narrativen Formate sind dadurch gekennzeichnet, dass sie Strategien des aufmerksamen Zuhörens und der Gesprächsführung einsetzen, um neue Einsichten, Bilder und Ideenfindung zu ermöglichen. In einem Mappingprozess über Gespräche und die Dokumentation von Erfahrungen als Raumerzählungen werden Bedeutungsmomente und Begabungen von Landschaft aufgedeckt. Diese Formate ermöglichen eine Form der Bestandsaufnahme, die auch in Situationen ohne viel Kartenmaterial funktioniert. Sie fahnden im konkreten lokalen Kontext nach den Perspektiven von Raumakteuren, lokalen Fragestellungen, Raumtalenten und landschaftlichen Charakteristika.

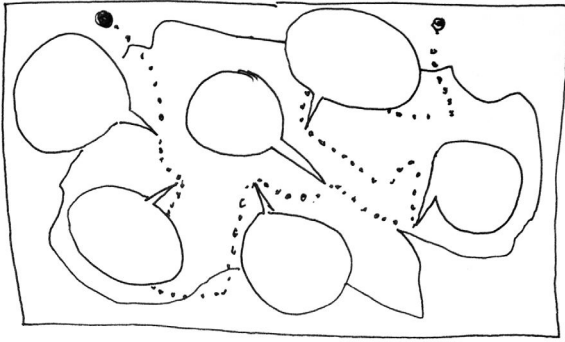
Wissen über den Raum steckt als Erfahrungswissen in den Köpfen der Menschen, die dort leben (vgl. Kapitel 2). Als lokale Experten liefern sie Informationen und Sichtweisen der spezifischen urbanen Landschaften und werden als Landschaftsprotagonisten Teil der Betrachtung. In der narrativen Darstellung werden Aspekte des Raumerlebens und der Raumpraxis sowie individuelle Bedeutungsmomente von Orten aufgedeckt. Persönliche Orte, Bedeutungszuschreibungen und das lokale (Erfahrungs-)Wissen werden so für die Entwurfsarbeit aktiviert. Sie stellen Raum aus der Handlungsperspektive dar. Diese Geschichten haben ihren Anfang in der Landschaft und liefern über Erzählungen und (poetische) Interpretationen Impulse zur Ideenfindung.

Es lassen sich Feldformate und Workshopformate unterscheiden. Im physischen Eintauchen in den Untersuchungsraum können erzählerische Formate eingesetzt werden, welche die eigene Wahrnehmung betonen und narrativ wiedergeben. Eine alternative Strategie sucht bewusst nach den Sichtweisen und dem Wissen von Raumakteuren. Die Herangehensweisen entwickeln sich entlang der Praktiken von Ethnografen, Dokumentarfilmern, Journalisten oder auch Soziologen. Ergebnisse sind Bilder, Metaphern, Gesprächsprotokolle oder Erzählungen als Ergebnisse von Wanderungen und Erlebnisberichte. Entdeckungstouren oder Reisen über Gespräche dienen dazu, das Wesen der Region aus einer Handlungsperspektive heraus zu erfahren. Diese narrativen Formate sind eine Wahrnehmungsstrategie, um Nutzerperspektiven und Raumpraxis zu erkennen und zum Ausgangspunkt für den Entwurf zu machen. Ergebnisse der Formate aus der Anwendungssituation „**Landschaftsepisoden finden**“ liefern Anregungen und Grundlagenmaterial für die weitere Entwurfsbearbeitung. Sie fördern die Ideenfindung über unerwartete Perspektiven und werfen lokalspezifische Fragen auf, die im weiteren Verlauf des Entwurfsprozesses vertieft werden können.



Narrative Formate aus der Landschaftsperspektive beziehen Nutzerwissen mit ein, holen situative Momente hervor, sondieren den Untersuchungsraum über Geschichten und kartografieren in Gesprächen Erfahrungen und Raum-Handlungszusammenhänge (vgl. Walk&Talk, Travelogue).

Narrative Formate aus der Nutzerperspektive zeigen Alltagsperspektiven der Menschen, die in einem Untersuchungsraum leben und ihn gestalten. Ihr Ziel ist es, individuelle Raumpraxis, Interessen und Raumperspektiven einzelner Landschaftsakteure darzustellen und so einen Perspektivwechsel zu forcieren (vgl. Walk&Talk, Landschaftsprotagonisten, Nutzeratlas, Perspektivwechsel).



„Der Spaziergänger als Feldforscher mischt sich in die Umgebung ein, er geht offensiv auf Menschen und Dinge zu, unterhält sich mit ihnen, er nimmt Anteil an ihrem Leben.“ (aus: Notizen auf Reisen)

WALK&TALK*

Entwerfer suchen im Untersuchungsgebiet in offenen Gesprächen mit Personen im und um das Projektgebiet nach den lokalen Perspektiven. Ziel ist es, das Projektgebiet und die Sichtweisen der Raumakteure zu verstehen und zur Ideenfindung zu nutzen. Im Gegensatz zu einer klassischen Bestandsaufnahme fokussiert diese Recherche die Besonderheiten, lokale Bedeutungszuschreibungen und Nutzungsvorlieben der Menschen. Dafür wird der Blick über die Gespräche von der eigenen Wahrnehmung auf andere Perspektiven gelenkt. Das Sammeln von Informationen erfolgt zufällig, eventuell geleitet durch die Geschichten. Diese Art der Erkundung erfolgt in der Haltung von Ethnologen und Entdeckern. Das Format erfordert einen gewissen Abenteuersinn und Neugier, aktives Zugehen und Gesprächsbereitschaft (vgl. Kapitel 2). Über dialogisch angelegte Gespräche und Fragen zum Ort wird das Untersuchungsgebiet mit Blick erkundet. In der Recherche geht es um die Veränderung des Blickwinkels durch den Gesprächspartner. Wichtig sind – wie auch bei anderen Formaten – Unvoreingenommenheit und Aufmerksamkeit beim Zuhören. Das Format lässt sich vielfältig einsetzen und abwandeln.

Inhalt/Genre: Lokales Raumwissen, Landschaftsveränderung, lokale Raumpraxis, Bedeutungszuschreibungen

Wo? Im Feld

Wer? Richtet sich an Entwerfer oder an am Prozess Beteiligte, Gesprächspartner werden zufällig auf dem Weg gefunden; kann alleine oder mit mehreren Akteuren durchgeführt werden

Verfahren/Material: Untersuchungsraum und -strategie wählen: z. B. zufällige Wegführung, Transsekt, Quadranten >> Frage und Thema klären >> Dokumentationsformat wählen und vorbereiten (z. B. Karten, Porträtbögen, Storyboardblätter, Notizbuch, ...) >> Möglichkeit des „Geschicktwerdens“ als Untervariante der Methode >> während des Entdeckens werden Personen, die man trifft, in ein Gespräch verwickelt.

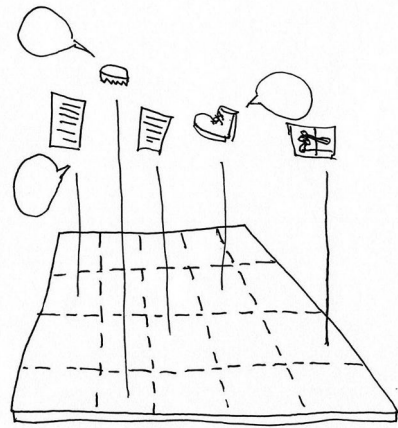
Erzählerisches Produkt: Dokumentation: Nutzerporträts/Porträts der Personen, die man auf dem Weg getroffen hat; Erzählungen über den Raum als geschriebene Geschichten: Landschaftsepisoden, gefilmte Gespräche, Tonaufnahmen.

Wo angewendet? Wandel erzählen und gestalten, Güterbahnhof Pankow, Langfristige Siedlungsentwicklung München, Symposium „Let’s Walk Urban Landscapes“.

Inspiration:** Roland Girtler, Soziologische Forschung, 100 Mile Walk (vgl. Kapitel 2.3)

**Der Name wurde schon im Projektkontext des Forschungsprojektes „Wandel erzählen und gestalten“ geprägt. Der Zusammenhang von laufen und reden thematisiert u.a. Elke Krasny als narrativer Urbanismus (vgl. Krasny 2008). Die Kombination von Talk (d.h. Reden) und Walk (gehen) wird u.a. in der Filmbranche als eine Darstellungsstrategie verwendet sowie in der Vermittlung als inszenierte Stadtspaziergänge. Weiterhin wird mit „Walk and Talk“ auch eine Coaching-Methode in der Beratung bezeichnet (vgl. <http://www.coaching-beim-gehen.de/die-walk-und-talk-methode/index.html>, letzter Zugriff 10.12.2017).*

****„Inspiration“ listet Projekte auf, in denen vergleichbare Strategien und Ansätze eingesetzt werden.*



TRAVELOGUE*

Mit dem Format „Travelogue“ lassen sich individuelles Erleben und die Wahrnehmung von Expeditionen strukturieren, um Erlebnisse und Erkenntnisse z. B. einer Untersuchungsreise innerhalb gemeinsamer Entwurfsprozesse nutzbar zu machen. Dieses Format ist auf Vielstimmigkeit innerhalb des forschenden Entwurfsprozesses angelegt. Über die Rauminterpretation und Wiedergabe der eigenen Erfahrung als Erzählung erfolgen Wissensaustausch, Annäherung unterschiedlicher Teilnehmer aneinander und die offene Sammlung vieler Aspekte zum Untersuchungsraum. In der Summe der episodischen Eindrücke entsteht eine Sammlung an Wahrnehmungen und Erkenntnissen, die Anknüpfungspunkte für die Ideenfindung über die Eigenschaften des Raumes bietet. Ziel ist es, den Raum auf andere Weise zu kartieren und über den erzählerischen Ansatz nicht nur materielle Aspekte aufzunehmen. Sowohl die Expedition als auch die Darstellung sind narrativ motiviert. Jeder bekommt in diesem episodischen Format den gleichen Raum zum Erzählen und es entsteht eine Episodencollage.

Inhalt/Genre: Individuelle Raumwahrnehmung, Bedeutungsebenen, Fragen an den Raum, Potentiale, Talente, Strukturen des Raumes

Wo? Im Feld

Wer? Richtet sich an Entwerfer, lässt sich aber auch mit anderen Akteuren durchführen.

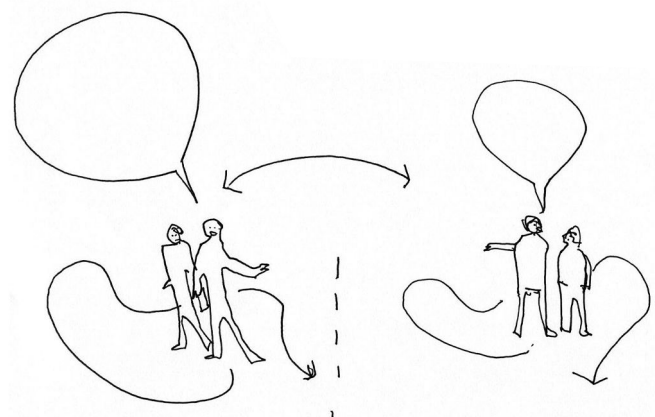
Verfahren/Material: > Vor der Erkundung Rahmen definieren: narrative Dokumentation/Erzählmedium und Thema der Erkundung festlegen >> Regeln für Recherche festlegen, z. B. schicken lassen, Transsekt, Linie laufen >> Dokumentationsformat: Fundstück, Gesprächspartner, Gedicht, Haiku, Reisebericht u.a. >> Zusammenführen der Ergebnisse in erster Erzählrunde >> Betrachtung der Gesamtergebnisse, Reflexion.

Erzählerisches Produkt/Dokumentation: Episodische Erzählungen über die Erlebnisse der einzelnen Teammitglieder, die zu einer Collage zusammengeführt werden können. Je nach Dokumentationsformat: Fundstückcollage, schriftliche kurze Erzählung, Situationsbeschreibungen, Interpretation in einem Bild, Gedichte, Fotocollage

Wo angewendet? Rasterfahndung Günne (vgl. Kapitel 4.3), StreetLabs RMIT, Langfristige Siedlungsentwicklung München

Inspiration: Jan Rothuizen (vgl. Kapitel 2.1, Fundstücke, vgl. Kapitel 3.1)

**Travelogue wurde gewählt, da dieser Begriff im Allgemeinen eine Zusammenstellung von subjektive Eindrücken einer Reise bezeichnet. Diese werden oft in webbasierter Form wiedergegeben (vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Travelogue>, letzter Zugriff 10.12.2017)*



PERSPEKTIVWECHSEL*

Bei einem gemeinsamen Spaziergang oder einer Wanderung wird ein Gespräch über den Raum und die Eindrücke der Person, mit der man mitgeht, geführt. Es kann in gewohnter, aber auch fremder Umgebung gelaufen werden. Ziel ist es, „in den Schuhen des anderen zu laufen“ und so intensiv die Sicht der anderen Person aufzunehmen. Diese Eindrücke werden Inhalt der Erzählungen, die von der dokumentierenden Person festgehalten werden. Im Abgleich mit der eigenen und der fremden Wahrnehmung entstehen Erkenntnisse durch die Differenz. Dieses Format kann auch – angelehnt an den Austausch im Projekt „Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften“ – als Austausch über einen längeren Zeitraum angelegt sein.

Inhalt/Genre: Individuelle Raumwahrnehmung, Lieblingsorte, Gruselorte, Raumpraxis, atmosphärische Qualitäten, Raumentwicklung und Veränderungen

Wo? Im Feld, vor Ort, im Untersuchungsraum

Wer? Zwischen Raumakteur und Entwerfer, aber auch zwischen unterschiedlichen Raumakteuren bei geeignetem Rahmen (vgl. *Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften*).

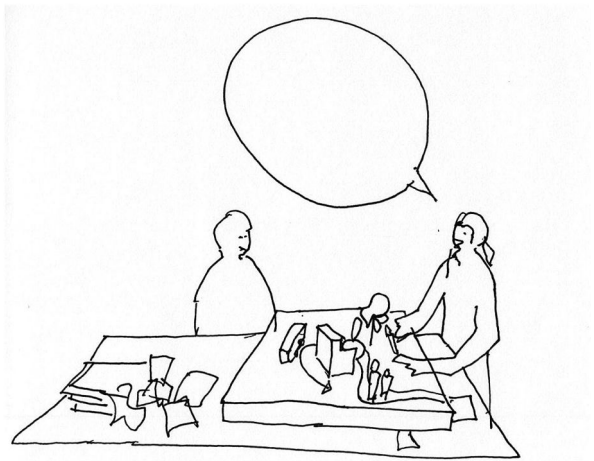
Verfahren/ Material: > Strecke und/oder Zeitraum im Untersuchungsraum festlegen, Thema (Erzählanlass)/Frage >> Dokumentationsformat wählen, z. B. Videokamera, O-Töne, Karten, schriftliche Notizen >> Mitlaufen und erzählen lassen, je nach Gesprächspartner das Gespräch auch leiten und Fragen stellen >> im Anschluss wird das Gespräch vom Zuhörer als „Autor“ als Erzählung aufbereitet.

Erzählerisches Produkt/Dokumentation: erzählerische Karten, Verfahren des Mappings, Zeichnungen, Comics, Porträts, Filme, O-Ton-Collage, Skizzen

Wo angewendet? *Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften*, Wandel erzählen und gestalten

Inspiration: Antje Schiffers (www.antjeschiffers.de), Elke Krasny (vgl. Kapitel 3.1), Andrea Horowitz (vgl. Kapitel 1.1), Lehrprojekt „StreetLabs“ RMIT 2014

*Titel ist in dieser Arbeit entstanden



MODELLGESCHICHTEN*

Modellgeschichten als Ergebnis eines Modellbauprozesses können individuelle Raumnutzung und Alltagswahrnehmung (insbesondere von Kindern und Jugendlichen) ans Licht bringen. An ein oder zwei Nachmittagen erfolgt ein situativer, d.h. freier Modellbau, in dem korrekte Maßstäbe, geografische-räumliche Zuordnung keine Rolle spielen. Das Modell fungiert in der Phase des Erstellens und Bauens als Erzählanlass über die Raumpraxis, bedeutungsvolle Orte und Situationen. Die beiläufigen Gespräche holen das Wissen über die persönlichen Vorlieben, Nutzungen, Raumatmosphären hervor. In weiteren Gesprächen kann es wieder als Erzählanlass herangezogen werden. Dieses Format benötigt gute Vorbereitung und eine hohe Betreuung. Es besteht auch die Möglichkeit, kollektiv an einem Modell zu bauen, über das man sich z. B. in Stadtentwicklungsprozessen austauschen kann.

Inhalt/Genre: Individuelle Raumpraxis, situative Orte, Raumvorlieben, atmosphärische Qualitäten, Alltagswahrnehmung

Wo? Werkstattformat/an einem festen Ort (Erzählsituationen schaffen)

Wer? Eingeladene Gruppe/Raumakteure; Autoren: Raumakteure; in der Übersetzung und Auswertung Entwerfer

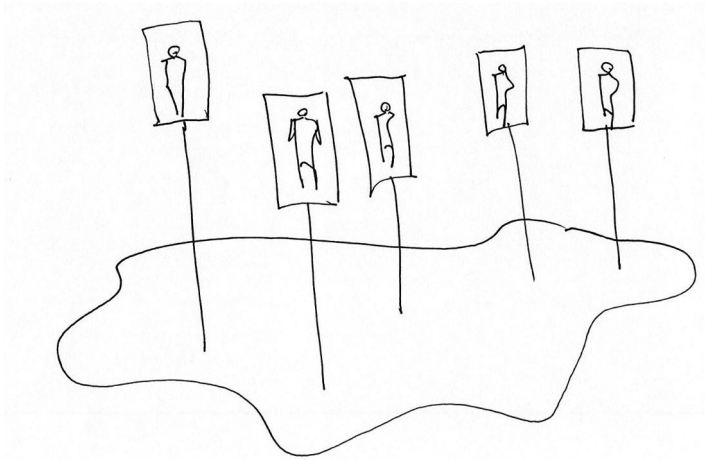
Verfahren/Material: > Vorbereitung: Erzähleinstieg, Material, Setting und Regeln klären >> Erzähleinstieg >> Modellbauphase mit Gesprächen und mit evtl. technischer Unterstützung, dabei kontinuierliche Dokumentation der beiläufigen Gespräche >> Übersetzungsleistung in eine andere Form der (narrativen) Darstellung und Auswertung >> Reflexion und weiterführende Gespräche

Erzählerisches Produkt/Dokumentation: Narrative Modelle; Übersetzung in andere narrative und bildhafte Darstellungen

Wo angewendet? Stadtsurfer, Quartierfans & Co.

Inspiration: James Rojas: Interactive City Models (<http://drpop.org/james-rojas-the-city-as-play/>), Common Grounds, Parish Maps (vgl. Kapitel 2.2).

**Das Wort "Modellgeschichten" wurde schon im Forschungsprojekt Stadtsurfer, Quartierfans&Co. für die einzelnen, episodischen Geschichten der Modelle eingesetzt und hier dann als Titel für das Format gewählt, da es den Entstehungsprozess und das Ergebnis charakterisiert.*



LANDSCHAFTSPROTAGONISTEN*

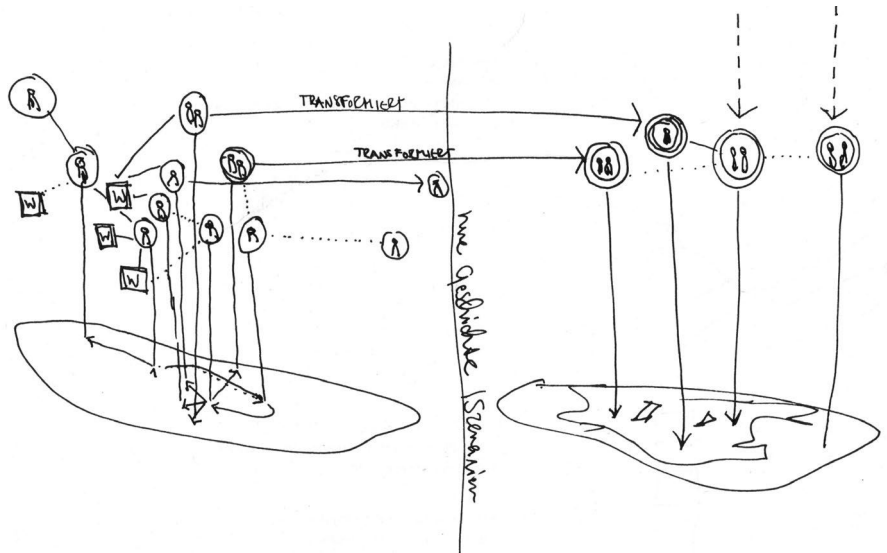
Landschaftsprotagonisten bilden Akteure in einem Untersuchungsraum als handelnde Figuren ab. Neben Menschen können auch andere Protagonisten im Raum dargestellt werden, wie z. B. der Fluss, der Baum, die Feuchtwiese, der Kiebitz oder Repräsentanten von Institutionen, die von außerhalb auf den Raum wirken. In der Darstellungsform als Protagonisten werden die Akteure typologisch mit ihren Haltungen und Absichten porträtiert. Das Format Landschaftsprotagonisten verschafft einen Überblick über die Kräfte und Haltungen der handelnden Personen im Raum. Damit zeigen sich die Vielfalt und die auch gegensätzlichen Positionen in den Perspektiven und Ansprüchen an die urbane Landschaft. In der Abstraktion als stellvertretende Figuren sind sie trotzdem noch anschaulich und gehen über „den Naturschützer“ oder „die Jugendlichen“ hinaus. In der Anschaulichkeit entwickeln sie ihr Potential, da sie die emotionalen Vorstellungsebenen ansprechen. Die Positionen können so nachvollzogen werden. Das Format der Landschaftsprotagonisten ist eines der zentralen narrativen Formate, die sich als Darstellungsformate dazu anbieten, mit anderen Formaten kombiniert zu werden.

Die Darstellung eines Landschaftsprotagonisten ist durch

eine textliche Charakterisierung und ein treffendes Porträt eines Akteurs mit besonderem Zusammenhang zum Raum gekennzeichnet.

Die Auswahl der Charaktere erfolgt aus der Beobachtung und Gesprächen mit Personen vor Ort. Die Strategien zur Erstellung der Porträtsammlung sind vielfältig (vgl. Format Walk&Talk, Kapitel 2 Het Dwaallicht und Figurenentwicklung), und können auch in einem gemeinschaftlichen Prozess entstehen.

Das Format Landschaftsprotagonisten ist nicht nur eine Form der Raumbeschreibung, mit der Raumakteure in den Mittelpunkt der Betrachtung gestellt und Nutzungskonflikte und Interessenslagen simuliert werden. Das Format kann die Entwurfsprozesse auf vielfältige Weise bereichern: Es kann angewendet werden, um mit dem Format Was wäre, wenn ...? weiterzuarbeiten. Über diese multiperspektivische Szenarienarbeit können Raumanprüche verhandelt oder auch produktiv verbunden werden. Landschaftsprotagonisten können dazu eingesetzt werden, Konzepte und Planungen auf Akteursbelange hin zu prüfen. Über die Betrachtung, wie sich ein Protagonist in Planungen wiederfindet und wie sich das Konzept auf das Leben auswirkt, können Konzepte qualifiziert werden. Letztendlich können gegensätzliche Sichtweisen und



Aus den Landschaftsprotagonisten der Gegenwart lassen sich Zukunftsprotagonisten entwickeln, die neue Raumnutzungszusammenhänge modellieren, mit denen über den Wandel spekuliert werden kann.

Ansprüche in Diskussionsprozessen mit Landschaftsprotagonisten verhandelt werden, da sie Nutzungsinteressen simulieren und stellvertretend zeigen. In dieser Form unterstützen sie die Kommunikation im Sinne eines Probehandelns und tragen zur Verständigung bei (vgl. Kapitel 2).

Inhalt & Genre: Alltagswahrnehmung und Raumpraxis unterschiedlicher Akteure, Handlungszusammenhänge, Haltungen und Absichten, typologische Raumnutzung
Wo? Feldformat, Werkstattformat, auch Kombination mit Onlineformat möglich

Wer? Lokale Akteure, Experten, Entwurfsteam als Autoren; Gespräche und Zusammenarbeit mit Menschen vor Ort, als Workshop mit Raumakteuren möglich

Verfahren & Material: > Recherchephase über Gespräche, Beobachtungen, Befragungen, Literaturrecherchen; in Form von „Autoren auf Recherche“ suchen Akteure im Prozess nach Landschaftsprotagonisten, z. B. als Teil oder in Form von Walk&Talk >> auf Basis der Gespräche werden die Personen in ihrer Landschaftsnutzung als „Charakter“ oder Typ porträtiert; die Porträtbeschreibungen erfolgen textlich, als Bild, in Zusammenhang mit einer Karte oder auch als comicartige Darstellung >> Zusam-

menstellung und Veröffentlichung als Sammlung; Nutzeratlas

Erzählerisches Produkt & Dokumentation: Porträtbeschreibungen, Zusammenstellung in Atlas, Zeichnung von Person mit Umgebung

Wo angewendet? Stadtsurfer, Quartierfans & Co., Wandel erzählen und gestalten, Langfristige Siedlungsentwicklung München, Güterbahnhof Pankow.

Inspiration: Jeanne Heeswijk „Het Dwaallicht“ (vgl. Kapitel 2.2), Figurenentwicklung in Romanen und (Animations-)Filmen (vgl. Kapitel 2.1)

**Der Begriff der Protagonisten ist in mehreren der hier diskutierten Fallbeispiele aufgetaucht. Die Kombination mit dem Begriff „Landschaft“ erfolgte laut Einschätzung der Autorin zuerst im Projekt Wandel erzählen und gestalten. Der in weiteren Projekten geprägte Name wurde dann sinnvollerweise hier übernommen.*

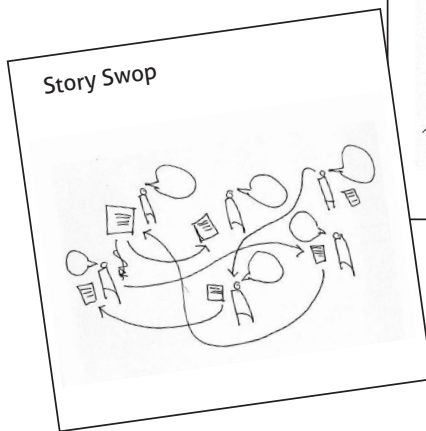
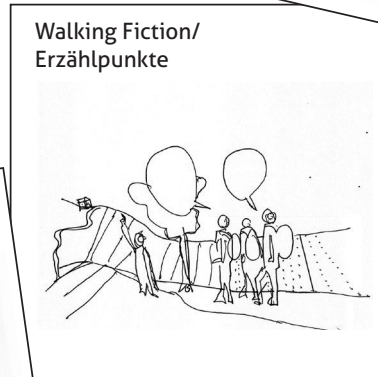
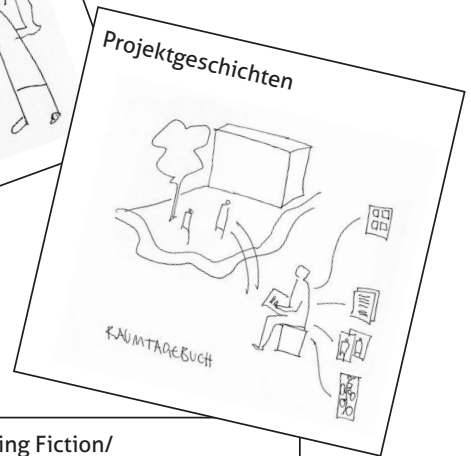
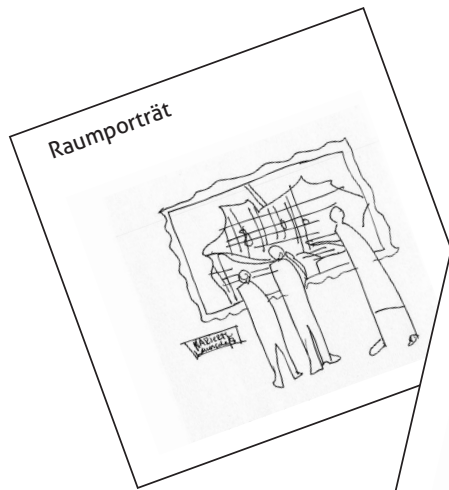
RAUMERZÄHLUNGEN TEILEN: RAUM- PERSPEKTIVEN IM DIALOG VERHANDELN

Die Formate der Anwendungssituation „**Raumgeschichten teilen**“ haben zum Ziel, den lokalen Dialog über den Raum mit Raumakteuren zu stimulieren. Anschauliche Darstellung von Raumgeschehen als Raumgeschichten unterstützen Kommunikation mit Raumakteuren über gemeinsame Ziele und Sinnzonen. Damit wirken diese Erzählungen auf die Wahrnehmung und Vorstellungen lokaler Akteure. Wie in Kapitel 2 gezeigt, wirken Erzählungen in sozialen Kontexten, indem sie sich als Bindeglied zwischen Menschen auf die Kooperation und das Miteinander auswirken. Diesen Aspekt greifen die narrativen Formate in dieser Anwendungssituation auf. Sie aktivieren die Interaktion mit Raumakteuren vor Ort. In der gemeinsamen Raumerfahrung werden Zusammenhänge zwischen Akteuren und Raum initiiert, ausgebaut und erprobt.

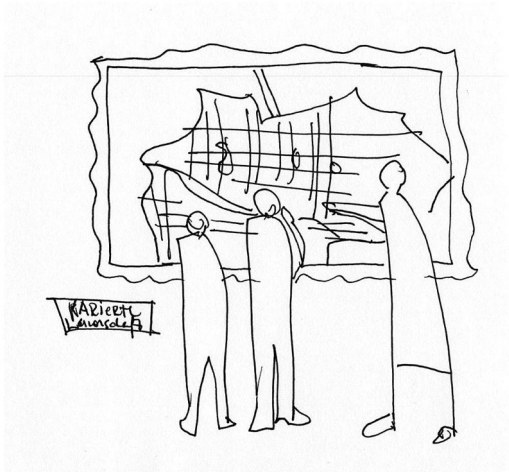
Raumerzählungen interpretieren Erkenntnisse des Ortes, indem sie charakteristische Eigenschaften von Raumgeschehen in einer Erzählung verdichten. Darüber können Versionen und Perspektiven von Landschaft entstehen, mit denen z. B. das Selbstverständnis und die Zukunft von Regionen oder Projektziele verhandelt werden können. Neben übersichtsartigen Landschaftsdarstellungen (Raumporträts) stehen Erzählperspektiven unterschiedlicher Raumakteure. Sie helfen gemeinsame Vorstellungen und Handlungsspielräume im Gespräch auszuloten. Die Formate changieren zwischen dokumentarischer und fiktiver Praxis. Sie liefern Bilder von Zukunftsvorstellungen und Handlungsoptionen, die Grundlage für gemeinsames Handeln werden können.

Diese Formate unterstützen Entwurfsprozesse, indem sie Formen der Zusammenarbeit zwischen Akteuren, Handlungsspielräume und Zusammenhänge entwickeln – auf großräumiger Ebene ebenso wie in der Projektarbeit. Über Geschichten werden Akteurskonstellationen, Projektideen und innovative Raumpraxis in der Simulation vorstellbar. Im Dialog über Vorstellungen und Bilder von Raum fungieren Geschichten z. B. in Form von Raumporträts als narrative Gesprächsanker, mit denen eine gemeinsame Geschichte diskursiv er- bzw. gefunden werden kann. Poetische Interpretationen oder Übersetzungen in erzählerischer Form als Raumporträts, narrative Karten oder Projektgeschichten nutzen Metaphern, um neue Sichtweisen auf den Raum zu erzeugen.

Der fiktive Möglichkeitsraum von Geschichten erlaubt es, frei über ungewöhnliche Konstellationen und Perspektiven nachzudenken. Dies weitet den Blick und setzt kreative Gedankenspiele in Gang. Beispiele aus anderen Bereichen sind Springboard Stories und beispielhafte Geschichten (vgl. Kapitel 2). Diese werfen den Blick in eine mögliche Zukunft und dienen als gemeinsame Basis, von der aus Innovation und Veränderungsprozesse beginnen können. Sie sprechen Zukunftsthemen auf anschauliche Weise an und suchen den Dialog über Raumfragen.



Narrative Formate aus der Landschaftsperspektive produzieren Interpretationen von Landschaft über gemeinsame Raumerfahrung, die vor Ort oder über Raumbilder hergestellt wird. Narrative Formate aus der Akteursperspektive erzählen in Projektzusammenhängen die Geschichte des Projektes, um es zu schärfen. Dafür wird das Konzept in einer Erzählung veranschaulicht, um es so projektintern und in der Außenkommunikation zu vermitteln. Dies kann einen interdisziplinären Dialog erleichtern, da Erzählungen mit anschaulicher Sprache arbeiten.



RAUMPORTRÄT*

Porträts einer Region sind poetische Interpretationen des Raumes und dienen in Gruppenprozessen dem Austausch über die Potentiale und Talente des gemeinsamen Raumes. Im Diskurs über Porträts können gemeinsame Vorstellungen über großräumige Zusammenhänge erzeugt werden. In der Entwicklung werden Erkundungsformate eingesetzt. In der Entwurfsphase des Raumporträts dient der Austausch der Verständigung über die Inhalte. In der Erarbeitungsphase des Raumporträts unterstützen Gespräche mit Raumakteuren die Ideenfindung (vgl. Walk&Talk). So können viele Akteure zu einem frühen Stadium eingebunden werden. Die Erzählung profitiert von der Unterstützung durch Fachleute für eine ästhetisch-sinnliche Darstellung (vgl. Kapitel 2: Parish Maps). In diesem Format sind Metaphern über den Raum eine Strategie, um das Wesen einer Region zu erfassen und auch in einem großen Maßstab anschaulich zu bleiben (vgl. Rasterfahndung Günne). Im Diskurs, der den Entwurfsprozess des Raumporträts begleitet, entsteht ein gemeinsamer Erkenntnisgewinn, der sich in der Darstellung nur partiell widerspiegelt.

Inhalt & Genre: Landschaftsporträts, großräumige Raumbetrachtung, Zukunftsentwicklung einer Region

Wo? Werkstattformat/an einem festen Ort (Erzählsituationen schaffen)

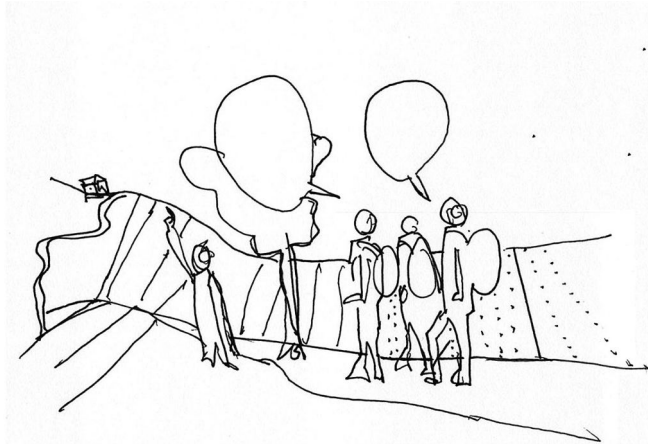
Wer? Akteure einer Region; Entwurfsteam mit regionalen Akteuren

Verfahren & Material: > Region erfahren und bereisen (z. B. Walk&Talk, Travelogue) >> Zusammenfinden: Erfahrungen austauschen >> Metapher finden & reflektieren >> Umsetzung als Bild, Modell, Erzählung >> das Raumporträt diskutieren (die letzten beiden Schritte können wiederholt werden)

Erzählerisches Produkt/Dokumentation: bildhaftes Raumporträt, Kombination aus kartografischem Überblick und situativen Beschreibungen

Wo angewendet? Rasterfahndung Günne, Raumperspektiven Zukunftsland

**Der Begriff „Raumporträt“ wird schon länger im Kontext des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN und darüber hinaus für die charakterisierende Darstellung eines großräumigen Zusammenhangs verwendet. Von daher wurde der Begriff für das Format übernommen.*



ERZÄHLPUNKTE*

Projekte in großräumigen Maßstab sowie Projekte, die stark auf der Akteursebene agieren und im Raum nur punktuell sichtbar sind, haben oft ein Vermittlungsproblem, da strategische Maßnahmen dort nur wenig sichtbar werden. Dieses Format ist darauf angelegt, diese vor Ort zu vermitteln.

Bei einem Spaziergang oder einer Wanderung werden diese Projekte vermittelt. Dies können beispielsweise die Inszenierung des Weges in Form einer Raumerzählung oder ein Entwurf und die Umsetzung von Erzählpunkten in der Landschaft sein. O-Töne, Zukunftsfragen, Visionskonzepte oder Projektgeschichten können zur Erzählung beitragen.

Darüber hinaus können Fragen gestellt werden, damit die existierende Sichtweise auf die bestehenden Räume verändert und Dialogprozesse initiiert werden. Das Format kann dazu beitragen, Verbindungen unter Projektteilnehmern und Menschen vor Ort zu intensivieren und zu stärken. Auch hier liegt ein wichtiger Aspekt auf der Ebene des gemeinsamen Erlebnisses – das Format zielt darauf ab, Gespräche und Interaktion zu stimulieren, um die Beziehungen zu stärken.

Inhalt & Genre: Veränderungen vor Ort, Erfahrungsaustausch, Diskussionsanlass, Landschaftsveränderung, Handlung vor Ort, Entwicklungen in der Zukunft.

Wo? Feldformat

Wer? Entwurfsteam als Autoren; Gespräche und Zusammenarbeit mit Menschen vor Ort

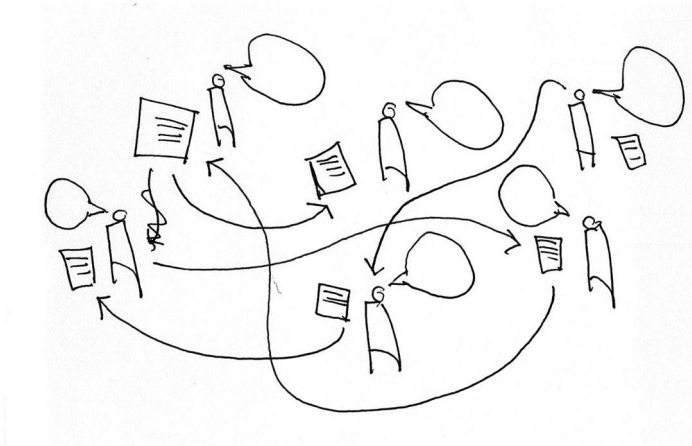
Verfahren & Material: > Geschichten über Gespräche vor Ort und in Projektunterlagen finden >> Orte finden und Route festlegen: Erzählpunkte und Verknüpfung und Wege festlegen >> Erzählung und Stationen entwerfen >> „Durchführung“ der gemeinsamen Raumerzählung.

Erzählerisches Produkt/Dokumentation: Route, Führungen, Kartografien als Vorbereitung oder Dokumentation, O-Töne, Mappings und Collagen

Wo angewendet? Erzählpunkte im Zukunftsdorf Legden

Inspiration: Spaziergangswissenschaften – Formate des Gehens: Bertram Weisshaar (2013), TalkWalks (www.talk-walks.de), Het Dwaallicht, Common Grounds – Parish Walks, (vgl. Kapitel 2.2)

**Der Begriff „Erzählpunkte“ ist in einem Projekt der Autorin in Legden 2016 entstanden und hier übernommen worden.*



STORY SWOP*

Das Format StorySwop ist ein narratives Aktivierungs- und Befragungsformat. Das Verfahren zeichnet die Bedeutungsebenen der Menschen vor Ort als ein narratives Mapping auf.

Über ein Tauschverfahren werden Geschichten von Menschen vor Ort gesammelt: Jeder, der eine Geschichte erzählt, bekommt im Gegenzug die Geschichte einer anderen Person.

Die Geschichten werden dokumentiert und z. B. auf einer Webseite gesammelt. So zeichnet sich langsam ein Netz ab, in dem Geschichten miteinander verbunden sind. Forschung verbindet sich mit Aktivierung, da jede Person über die eigene Geschichte und die neue Geschichte in den Prozess eingebunden wird.

So wächst eine narrative Karte über den Raum, die die Beziehungen der Menschen zum Raum abbildet. Dieses kollektive Mapping ermöglicht die Auseinandersetzung mit den Vorlieben und der Raumpraxis der Menschen vor Ort. Diese eröffnen – aus Planungssicht – eine komplementäre Lesart eines Untersuchungsraums.

Inhalt & Genre: Alltagsgeschichten, Vorlieben, Bedeutung von Orten, Erlebnisse und Erfahrungen

Wo? Im Feld, Onlineformat, Werkstattformat

Wer? Eingeladene Gruppe oder zufällig im Feld

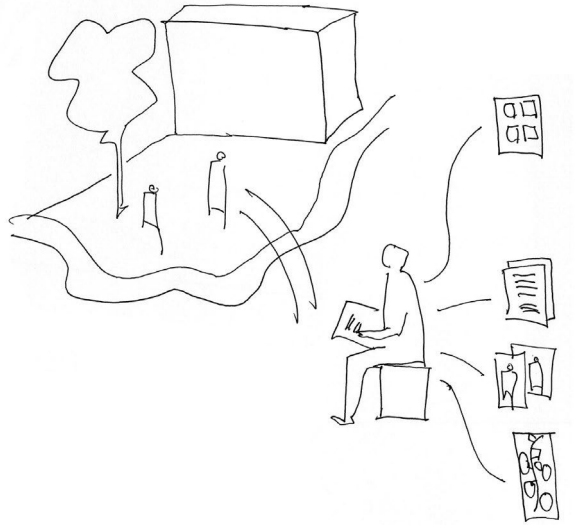
Verfahren & Material: > Untersuchungsraum und Erzähleinstieg festlegen >> Erzählmedium festlegen (Vorlagen, Porträtbögen, Kartenausschnitt, Zeichnung, ...) >> Tauschvorgang initiieren und durchführen: Menschen ansprechen, Projekt verbreiten, Erzählwerkstätten >> Pflege des Tauschvorgangs: Zusammenführung in einer Karte z. B. auf Webseite

Erzählerisches Produkt/Dokumentation: Kurzgeschichten, Skizzen, O-Töne mit einer zentralen Kartendarstellung aller Antworten

Wo angewendet? Formatvorschlag in Anlehnung an eine Arbeit aus dem Projekt StreetLabs (StorySwop; Sara Henry/Michael Castellano)

Inspiration: Antje Schiffers & Thomas Sprenger: Ich bin Bauer und möchte es gerne bleiben (www.antjeschiffers.de)

**Name entstand im Rahmen einem von mir betreuten Entwurfstudio an der RMIT Melbourne. Die Studierenden Sara Henry und Michael Castellano wählten diesen Titel für ihre Arbeit.*



PROJEKTGESCHICHTEN*

In diesem Format veranschaulichen Erzählungen abstrakte Konzeptionen und theoretische Erkenntnisse. Sie dienen dazu, Projektansätze zu schärfen sowie den Nutzen und den Praxisbezug aufzuzeigen. In der Erzählung finden Projektakteure unterschiedlicher Disziplinen eine Ebene, auf der sie sich gleichwertig austauschen können, da sie keine spezifische Fachsprache erfordert. Das Konzept wird in Form einer fiktiven Erzählung veranschaulicht. Die Erzählung zeigt innovative Ansätze und Ideen in der Praxis. In der Diskussion über die Ausgestaltung der Erzählungen können produktive Diskussionen entstehen. So zeigt sich im Prozess des Erzählens, an welchen Stellen noch keine gemeinsamen Vorstellungen bestehen. Im Prozess gewinnen die beteiligten Akteure Klarheit über die gemeinsame Richtung. Indem die Entwicklung der Erzählung als ein gemeinsamer Erzählprozess entworfen wird, unterstützt das Format heterogene Projektgruppen dabei, gemeinsame Visionen zu entwickeln. Entwerfer sind Autoren und Moderatoren dieser gemeinsamen Erzählung, zu der die Projektakteure die Inhalte beitragen.

Inhalt & Genre: Handlungsorientierte Raumnutzungskonzepte, langfristige Zukunftsideen, strategische Entwicklung

Wo? Workshopformat

Wer? Entwurfsteam als Autoren in enger Zusammenarbeit mit Projektakteuren

Verfahren & Material: > Recherchieren und inspirieren: Informationen über das Projekt, die Ziele und Hintergründe >> Episoden und Assoziationen sammeln: in einem Gesprächstermin die Idee des Projektes in Handlung und so in Geschichten fassen, gemeinsame Episoden und Vorstellungsbilder suchen >> Erzählung entwerfen >> Reflexion: Vorstellung der Erzählung und Diskussion >> Ausarbeitung >> Verbreitung und Einsatz der Geschichte im Prozessverlauf.

Erzählerisches Produkt/Dokumentation: Metapher, Bilder, grafische Erzählung, Comic, Zukunftsprotagonisten

Wo angewendet? IGZ Dülmen, Langfristige Siedlungsentwicklung München

Inspiration: Springboard Stories (vgl. Kapitel 2.3)

**Projektgeschichten ist ein in unterschiedlichen Kontexten verwendeter Begriff, der hier als übergeordnete Bezeichnung eingesetzt wird.*

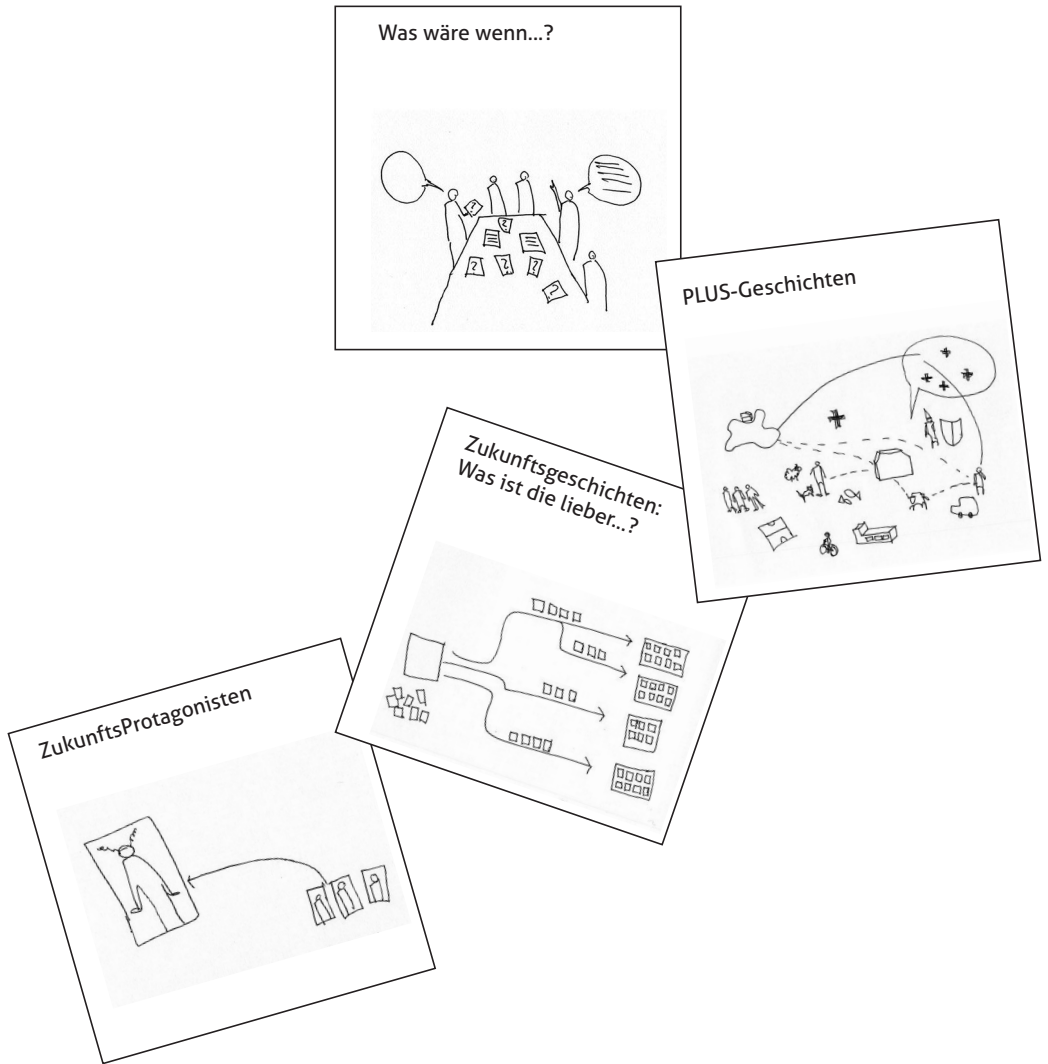
RAUMGESCHICHTEN KREIEREN: ZUKUNFTSPERSPEKTIVEN UND LANDSCHAFTSPOTENTIALE VERANSCHAULICHEN

Erzählstrategien erfinden Bestehendes neu, indem sie re-konfigurieren und neue Zusammenhänge herstellen. Erzählungen sind dann Gedankenexperimente, die zu neuen Einsichten und Sichtweisen führen können. Sie lassen sich nicht beweisen, sondern basieren auf Plausibilität statt Wahrscheinlichkeiten (vgl. Kapitel 2). Die Formate der Anwendungssituation „**Raumgeschichten kreieren**“ beziehen sich auf das Innovationspotential und die Vorbildfunktion von Geschichten, um produktive Perspektiven der Raumentwicklung zu entwerfen. Themen des Wandels und der zukünftigen Entwicklung, Veränderung und Adaption stehen – im Gegensatz zur Anwendungssituation „Geschichten teilen“ – im Vordergrund. Die Zukunftsgeschichten knüpfen am lokalen Kontext an und denken ihn handlungsorientiert weiter. Prognosen, Zukunftsthemen und Trends werden in eine Form der Szenarienentwicklung mit einbezogen, die fiktive Erzählungen über die Entwicklung einer Landschaft generiert. Die Fiktionen sind im Jetzt verankert und können als Transformation einer konkreten Situation verstanden werden.

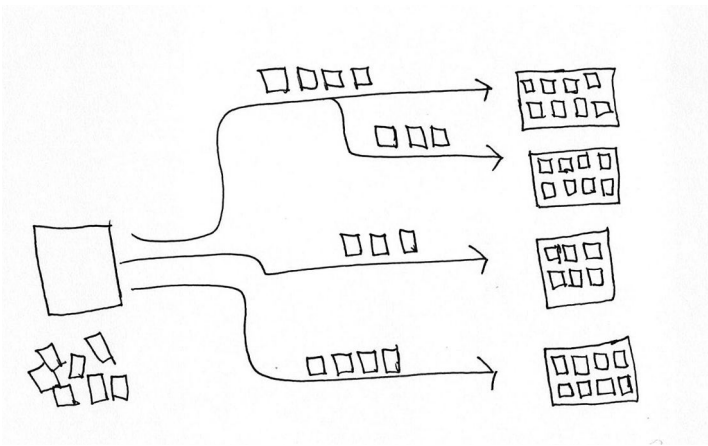
Verstanden als mentales Probehandeln (vgl. Kapitel 2) loten sie Möglichkeitsräume für langfristige Entwicklungen narrativ aus und simulieren diese als Geschichte. Sie entwickeln Zukunftsvisionen, zeigen Möglichkeiten und Alternativen und antizipieren so langfristige Raumentwicklung. Darin entstehen Geschichten und Episoden, mit denen über den Wandel des Raums spekuliert werden kann. Akteure, Prozesse und Raum verweben sich in Geschichten im Sinne eines Raumgeschehens. Soziale Dimensionen werden mit Raumentwicklung zusammen gedacht. In der Kombination der bisher fachlich-disziplinar getrennten Dimensionen von Akteuren und Raum können produktive Zusammenhänge hergestellt werden. Darüber hinaus können Faktoren wie emotionale Bedeutungen, Haltungen und Motivationen Teil von Visionsentwicklung werden.

Das Thema des Wandels kann unterschiedlich erzählt werden, z. B. als Suche, als Abenteuer, aber auch als fiktive Alltagsbeschreibung aus der individuellen Perspektive einzelner Landschaftsakteure oder als großes Epos über den Raum. Narrative Techniken der Plotentwicklung wie Storyboardtechniken oder Techniken des Roman- und Drehbuchschreibens kommen zum Einsatz, um handlungsorientierte, prozesshafte Strategien zu entwickeln und Möglichkeiten durchzuspielen. Anpassung und neue Handlungszusammenhänge werden so antizipiert (und kommuniziert). In dieser fiktiven Praxis sind Zukunftsprtagonisten Testläufer, mit denen im Sinne eines Was wäre, wenn ...? Ideen entwickelt und szenarisch dargestellt werden können.

Zukunftsgeschichten simulieren Handlungsverläufe und Möglichkeiten der Entwicklung. In der Kombination von Raum und Akteuren entstehen produktive Lösungen und Strategien, um mit Herausforderungen umzugehen. Wenn Ideen zusammen mit Akteuren entwickelt werden, beeinflusst dies die Akteursnetzwerke, die (neu) geknüpft, ausgebaut oder verstärkt werden können.



Narrative Formate aus der Landschaftsperspektive entwerfen mit Raumhandlung, Dynamiken und Raumnutzungsprozessen, um Zukunftsvisionen zu simulieren und Handlungsoptionen erzählend auszuloten. Ziel ist es, zukünftige Raumzusammenhänge zu erzählen, Veränderung und Prozess zu antizipieren und Ideen für den Wandel zu generieren. Narrative Formate aus der Akteursperspektive thematisieren Akteurs-Raumkonstellationen. Sie bringen lokale Akteure, räumliche Talente und Charakteristika zusammen und knüpfen darüber neue Netzwerke, die Plus-Potentiale aktivieren.



ZUKUNFTSGESCHICHTEN:

WAS IST DIR LIEBER?*

Das Format strukturiert einen erfinderischen Prozess, in dem zukünftige räumliche Entwicklungsperspektiven als Handlung (logischer Plot) anhand von Storyboards entwickelt werden. Ziel des Formates ist es, zusammen mit Raumakteuren langfristige Entwicklungsperspektiven für einen konkreten Betrachtungsraum auszuloten. Es visualisiert Optionen und antizipiert Richtungen der Raumentwicklung unter Berücksichtigung von Landschaftsprotagonisten als handelnde und entscheidende Personen. In Form interaktiver, dynamischer Storyboards können in der Diskussion Wege und Verläufe visualisiert und angepasst werden. Neue Protagonisten beeinflussen die Geschichte über die Landschaft. So werden Optionen spekulativ ausgelotet.

Innerhalb eines geübten Entwurfsteams können unterschiedliche Szenarien und Entwicklungspfade einfacher erstellt werden. Um das Format mit Akteuren vor Ort umzusetzen, ist eine intensivere Vorbereitung hilfreich. Dies erfordert z. B. Karten für/von Protagonisten, Herausforderungen und Ereignisse vorab zu entwickeln. Das Format kann dann auch einen Spielcharakter entwickeln, indem neue Protagonisten und unvorhergesehene Ereignisse in den Handlungsverlauf eingebaut werden.

Inhalt & Genre: Langfristige Landschaftsentwicklung, Raumnutzungszusammenhänge, Plus-Potentiale des Raumes aufdecken

Wo? Werkstattformat, z. B. innerhalb von Zukunftswerkstätten, Visionsprozessen

Wer? Eingeladene Gruppe/Raumakteure in Kleingruppen mit einem Moderator pro Gruppe. Autoren: Raumakteure als Teil der Formatarbeit

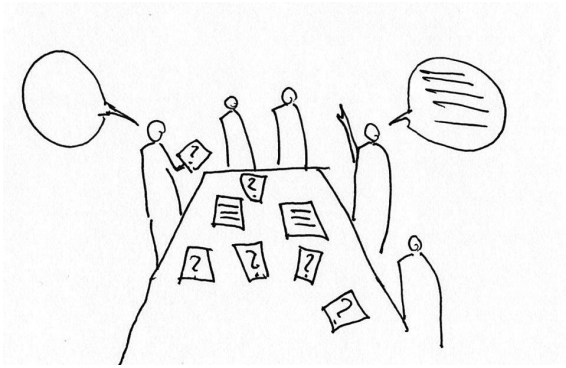
Verfahren & Material: > Vorbereitung: Bestandsanalyse, Herausforderungen, Protagonisten und Raumpotentiale liegen vor (hier z. B. Nutzeratlas, Typen von Landschaftsnutzern, Akteursdialoge, ...) >> Regeln festlegen: Wie wird mit dem Storyboard gearbeitet? Material: geschulte Moderation für jede Gruppe, Karten mit Themen und Herausforderungen, Protagonistenkarten, Akteurskarten, Ereigniskarten >> Phase der Ideenentwicklung mit der Storyboardtechnik >> gleiche Ausgangslage und Erarbeitung alternativer Szenarien in Gruppen >> Reflexion: Vorstellung der Entwicklungspfade

Erzählerisches Produkt/Dokumentation: Storyboard oder Raumdrehbuch, Zukunftsprotagonisten

Wo angewendet? Wandel erzählen und gestalten

Inspiration: Storyboarding, Romanentwicklung (vgl. Kapitel 2.1)

**Was ist dir lieber? ist in Anlehnung an ein Kinderbuch von John Burningham gewählt.*



WAS WÄRE WENN...? *

In diesem narrativen Format werden Geschichten entwickelt, um Ideen zu entwickeln. Ziel von Was wäre, wenn ...? ist es, im Sinne eines erzählerischen Brainstormings viele Ideen zu einem Thema eines Ortes zu generieren. Erzählimpulse fordern dazu auf, spontan und schnell fiktive Geschichten zu erfinden.

Zusammen mit unterschiedlichen Akteuren können auf diese Weise innovative und ungewöhnliche Impulse für den Raum gewonnen werden. Die fiktiven Ereignisse aktivieren das Wissen und Erfahrungen von Raumakteuren für die Ideenfindung. Der Hintergrund der Teilnehmenden schlägt sich in den Geschichten nieder. Dieses Format bringt die unterschiedlichen Wissenshintergründe in die Ideenfindung mit ein und aktiviert implizites Erfahrungswissen.

Die Erzählanfänge werden nach den Prinzipien Drama und Dynamik entwickelt. Sie basieren auf Erkenntnissen und Fragen zu einem Thema oder Projekt. Das Format kombiniert einen spielerischen Ansatz mit den Erzählimpulsen. Das Prinzip der Erzählimpulse beruht auf einer Technik des kreativen Schreibens, die eingesetzt wird, um in das Schreiben einer Geschichte einzuleiten. Erzähl- und Schreibenanlässe mit verschiedenen Kategorien gestalten den Einstieg und aktivieren den narrativen Modus: Reizwörter, Bilder, Überschriften, Anfänge, Höhepunkte unterstützen den kreativen Modus.

Inhalt/Genre: Entwicklungsmöglichkeiten, Wünsche, neue Raumnutzungskombinationen, Formen der Zusammenarbeit

Wo? Werkstattformat (Erzählsituationen schaffen) z. B. durch Zukunftswerkstätten, Visionsprozesse

Wer? Eingeladene Gruppe/Raumakteure

Verfahren & Material: > Fiktive Geschichten bzw. Erzählanfänge erfinden >> Rahmen setzen (Anzahl der Spielrunden, Zeit, Dokumentation, Art der Darstellung) >> Brainstorming durchführen >> Reflexion der Ergebnisse >> Sortierung und Kommentierung

Erzählerisches Produkt/Dokumentation: Kleine Geschichten, Episoden, Ereignisse in Stichworten; im Ergebnis entsteht nicht zwangsläufig eine Erzählung.

Wo angewendet? Ideenwerkstatt Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften; Seminar „Güterbahnhof Pankow“ 2015 in Weimar

Inspiration: Erzähltechniken von Autoren, Brainstormingstechniken

**Was wäre wenn...? ist inspiriert von u.a. den Titel des Artikels „What if... A narrative Process for Re-Imagining the City?“ von Prue Chiles (2005). Weiterhin ist der Begriff eine häufige Formulierung, wenn es um die Imagination der Zukunft geht.*



PLUS-GESCHICHTEN*

Wie entstehen Gemeinschaften, die sich über ein gemeinsames Thema austauschen und voneinander lernen?

Aus der Erfahrung, dass verordnete Netzwerke nicht funktionieren, sondern Kooperation auf Basis von Vertrauen wächst, werden Erzählgemeinschaften zur Projektentwicklung auf Einladung von Teilnehmern initiiert. Treffen vor Ort werden mit einer digitalen Vernetzung kombiniert. Das Format bringt Akteure zusammen, die Interesse an der gemeinsamen Arbeit in einer Region haben und Themen gemeinsam angehen wollen. Es unterstützt interdisziplinäres Arbeiten, indem aus Projekterfahrungen von anderen gelernt wird. Das Netzwerk kann auf Einladung erweitert werden. Es ist nicht erstes Ziel, gemeinsame Projekte zu finden und voranzutreiben, sondern die Kultur des Gesprächs in größerem Maßstab zu entwickeln und voneinander zu lernen. Angelegt als langfristige Netzwerkarbeit kann das Format produktive Verbindungen stimulieren und interdisziplinäres Arbeiten unterstützen. Der Vorgang des Erzählens soll Kooperationen und Projektpartnerschaften unterstützen.

Inhalt & Genre: Zusammenhänge und Projektpartnerschaften, Projekterfahrungen, Kooperationen

Wo: Werkstattformat/Onlineformat

Wer? Akteure eines Raumes; Entwurfsteam als Koordinatoren und Organisatoren

Verfahren & Material: Initiieren: Einladung von Schlüsselpersonen zu einem Thema (z. B. Entwicklung der Bildungslandschaft) >> Vorbereiten: Sowi-Projekte, sensible Räume, Themen und Protagonisten sammeln und für einen Workshop aufbereiten, Gespräche mit Schlüsselpersonen führen >> Workshop: Austausch von Erfahrungen als Geschichten zum Thema, Ideen für gemeinsame Zusammenarbeit, Räume mit Potentialen >> kontinuierliche Dokumentation als Onlineformat >> Verabredungen: Kultur des Gesprächs entwickeln

Erzählerisches Produkt/Dokumentation: Akteursnetzwerkarten, Akteursporträts, O-Töne

Wo angewendet? -

**Die Bezeichnung des „PLUS“ wurde in dem Projekt „Das PLUS entwickeln“ (Detten/Heinzelmann/Schmidt 2011) geprägt, um eine Entwicklung mit Mehrfachnutzen und interdisziplinärer Zusammenarbeit zu beschreiben. Dieser Aspekt soll mit der Bezeichnung „Plus-Geschichten“ in diese Format betont werden.*

In diesem Kapitel wurden die Erkenntnisse aus den Fallbeispielen abstrahiert und in übertragbares Wissen transformiert. Um die spezifischen Erkenntnisse der Fallbeispiele zu reflektieren und übertragbar zu machen, wurden in diesem Kapitel drei Anwendungssituationen unterschieden, die sich an die Praktiken des Erzählens – Zuhören, Erfinden und Austauschen – anlehnen. Die Formate und Anwendungssituationen bieten einen Überblick über die Möglichkeiten narrativer Strategien in forschenden Entwurfsprozessen.

Zusätzliche Projekte in Kapitel 5 unter Punkt „Inspiration“, die vergleichbare Strategien und Ansätze zum jeweiligen Format zeigen:

- » Erzählpunkte im Zukunftsdorf Legden | Entwurf und Umsetzung eines Kommunikations- und Partizipationsformats in der Gemeinde Legden im westlichen Münsterland im Rahmen des Bundeswettbewerbs Zukunftsstadt 2030+ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung | Bearbeitung: landinsicht (2016).
- » Entwurfsstudio „StreetLAB. Experiments in collaborative design research practices“ | Royal Melbourne Institute of Technology (2014)
- » Seminar „Güterbahnhof Pankow“: Narrative Entwurfsstrategien für urbane Landschaften | Übung innerhalb eines Entwurfsseminars an der Bauhaus Universität Weimar (2013)
- » Langfristige Siedlungsentwicklung München – Entwicklung eines Strategiegutachtens für die zukünftige Siedlungsentwicklung am Stadtrand von München | Auftraggeberin: Landeshauptstadt München | Bearbeitung: Cityförster/freiwurf/landinsicht/Stein+Schultz (2011)
- » Raumperspektiven ZukunftsLAND – Grundlagenstudie zur Verständigung über Raum im ZukunftsLAND – Regionale Besonderheiten und Herausforderungen | Auftraggeber: Regionale 2016 Agentur GmbH, Bearbeitung: Stein+Schultz (2009)

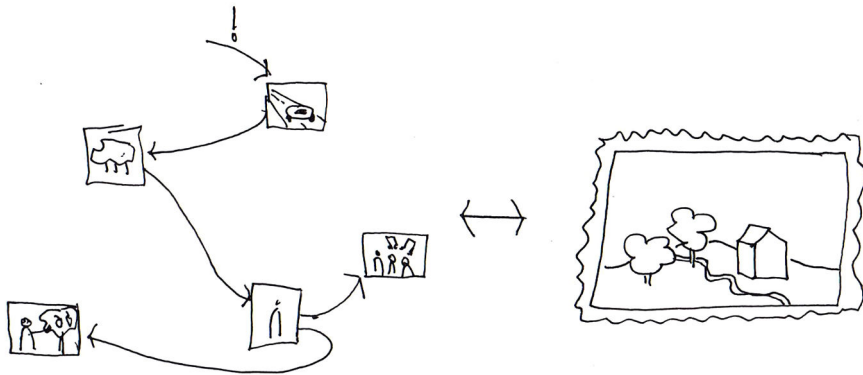
„Hat das experimentelle Spiel mit der Sprache (Poetik) seinen Platz an einer Universität? Kann man im Ministerrat Geschichten erzählen? In einer Kaserne Ansprüche stellen? Die Antworten sind klar: Ja, wenn die Universität Werkstätten für Kreativität eröffnet; ja, wenn der Rat mit prospektiven Entwürfen arbeitet; ja, wenn die Vorgesetzten Verhandlungen mit den Soldaten akzeptieren. Anders gesagt: Ja, wenn die Grenzen der alten Institutionen verschoben werden.“ (Lyotard 1986:61)

6 / NARRATIVE ENTWURFSWERKZEUGE IM FELD URBANER LANDSCHAFTEN

Was können narrative Ansätze für die Gestaltung von Veränderungsprozessen in urbanen Landschaften leisten? Dieses Kapitel diskutiert die Potentiale und Restriktionen der in dieser Arbeit entwickelten narrativen Entwurfswerkzeuge in Bezug auf aktuelle Planungsaufgaben in urbanen Landschaften.

6.1 ERZÄHLEN ALS ENTWURFSMETHODE IN URBANEN LANDSCHAFTEN

In aktuellen Entwurfsaufgaben treten die Menschen mit ihren Handlungen und Vorstellungen in den Vordergrund (vgl. Kapitel 1). Damit entwickeln sich Entwurfsaufgaben zu partizipativen Erkenntnisprozessen, die im Austausch mit Akteuren vor Ort entstehen. Entwurfshandeln bewegt sich damit auf einer strategischen Ebene, auf der ebenso Formen des Austauschs entworfen werden. Für aktuelle Projekte in den raumplanenden Disziplinen bedeutet dies Formen und Prozesse kollaborativen Entwerfens zu konzipieren, um die heterogenen Wissensressourcen und Perspektiven zu organisieren. Zusammenfassend ist festzuhalten, dass narrative Werkzeuge an unterschiedlichen Stellen im Entwurfsprozess ihre Wirkung entfalten können (vgl. Kapitel 5). In der Zusammenführung der theoretischen Überlegungen und der Erfahrungen aus den Fallbeispielen entsteht dafür ein praxisorientiertes Set an Formaten des Erzählens. Narrative Entwurfswerkzeuge, wie sie in dieser Arbeit entwickelt wurden, unterstützen Entwurfshandeln als dialogische Praxis. Sie unterstützen den Austausch von Erfahrungswissen zwischen Raumakteuren, relationales Entwerfen und mehrdimensionale, komplexe Planungsansätze in mehrfacher Hinsicht. Anhand von vier Thesen werden die Potentiale narrativer Entwurfswerkzeuge entwickelt.



GESCHICHTEN ALS FORM DER RAUMBESCHREIBUNG EINSETZEN.

Die Untersuchung hat gezeigt, dass Geschichten und Erzählungen als eine perspektivische und relationale Darstellungspraxis die bisherigen landschaftsarchitektonischen Raumbeschreibungen erweitern. Geschichten bieten Darstellungsstrategien an, um Raum als ein relationales Gefüge mit sozialen Momenten, Zeit und Zusammenhängen in Wechselwirkung mit dem materiellen Raum darzustellen. Narrative Raumbeschreibungen betonen weniger territorial-geografisch-physische Aspekte, sondern ermöglichen es, komplexe Lesarten urbaner Landschaften zu formulieren. Dies entspricht einem zeitgemäßen Raumverständnis als dynamisches Geschehen, welches Landschaft als einen Zusammenhang von Mensch und Raum versteht, der sich prozesshaft verändert und viele Dimensionen beinhaltet (vgl. Kapitel 1).

Mit Erzählungen lassen sich z. B. in großräumigem Maßstab atmosphärische Qualitäten darstellen (vgl. Kapitel 4: Rasterfahndung) oder Entwicklungsprozesse simulieren (vgl. Kapitel 4: Wandel erzählen und gestalten). Dann ergänzen sie auf einer strategischen Ebene bisherige Planungsinstrumente und Vorgehensweisen in Kommunikationsprozessen (vgl. Kapitel 4: Rasterfahndung Günnede, Intergeneratives Zentrum Dülmen). Da Geschichten keine klaren Aussagen über Flächenzuschreibungen treffen, lassen sich mit Erzählungen andere Ziele verfolgen als mit den räumlich ausgerichteten, objektiven und trennscharfen Darstellungswerkzeugen wie Regionalplänen, Flächennutzungsplänen oder auch Lageplänen und Schnitten. Erzählungen können als unscharfe Repräsentationsmodelle beim Rezipienten umgedeutet und interpretiert werden.

Hayden White hat den Einfluss der Form der Darstellung auf Diskurse anhand der Geschichtsschreibung nachvollzogen (vgl. Kapitel 2). Ähnlich wie bei Historikern lässt es sich als Aufgabe für Entwerfer formulieren, Geschichten in urbanen Landschaften freizulegen und als Erzählungen in eine erkennbare Form zu überführen. Darstellungsstrategien variieren von der detaillierten Beschreibung von Protago-

nisten bis zu übersichtsartigen Landschaftserzählungen. Episodische Erzählungen ermöglichen es, die Vielstimmigkeit gemeinsamer Erkenntnis zu betonen. Die Erfindung einer passenden Darstellung von Geschichte(n) benötigt – analog zu zeichnerischen Fähigkeiten – Übung und Wissen über Dramaturgie, Erzählstrategien und Stilelemente. Die Wirkungen von Erzählungen in planerischen Prozessen ist dabei unterschiedlich. Da Erzählungen wie Bilder eine suggestive Wirkung besitzen, können sie durchaus auch manipulativ eingesetzt werden. Eine bewusst gestaltete, diskursive Einbindung von Erzählungen, die Produktion paralleler Erzählungen oder die wiederholte Reflexion der Erzählbilder kann dem entgegenwirken.



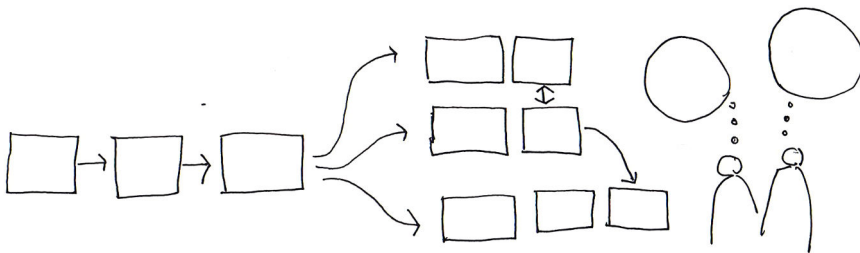
LOKALE EXPERTISE ERKENNEN UND EINBINDEN.

Jeder Mensch belegt im Alltag Raum mit Emotionen und Bedeutungsebenen und erzählt dementsprechend eigene Geschichten über seinen individuellen Erfahrungsraum. Wie Martina Löw deutlich gemacht hat, lässt sich alltägliches Raumerleben nur schwer in Worte fassen (vgl. Löw 2016). Formate wie „Modellgeschichten“ oder „Perspektivwechsel“ ermöglichen es, dieses Potential zu aktivieren. Damit wird der Ansatz Erzählen als eine Herangehensweise, die Erfahrungswissen hervorholt, auf das Entwerfen bezogen. Formate des Erzählens der Anwendungssituation „Zuhören“ zeigen, wie die Akteursperspektiven in Geschichten als Ressource im Entwurfsprozess eingesetzt werden können.

Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften erfinden nicht neu, sondern würdigen die Heterogenität von Orten, Gemeinden und lokalen Gemeinschaften. Wenn das Wissen des Raumes Ausgangspunkt für Visionen der Zukunft wird, stellt sich die Frage, wie spezifisches Wissen über z. B. den Alltagsgebrauch von Räumen aktiviert werden kann (vgl. Kapitel 1). In Geschichten der Nutzer und ihres Alltags steckt ein Inspirations- und Informationspotential, das Entwurfsprozesse bereichern kann, um Ideen und Konzepte aus dem Ort heraus zu generieren (vgl. Wandel erzählen und gestalten, Rasterfahndung Günne, Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften). Die narrativen Formate „Walk&Talk“ oder „Storyswop“ tragen dazu bei, dynamisches Wissen von Raumakteuren neben objektiv messbaren Datensätzen und Plangrundlagen zur Verfügung zu stellen.

Die Fallbeispiele zeigen auf, wie man mit Hilfe narrativer Entwurfswerkzeuge zusammen mit Akteuren forschen und gemeinsam Wissen aufbauen kann. Narrative Formate lassen sich zur Kartierung lokaler und impliziter Wissensbestände einsetzen. Damit tragen sie dazu bei, die Alltagszusammenhänge der Menschen auf lokalen, regionalen und globalen Maßstabsebenen sowie lokale Akteursnetzwerke nachzuvollziehen. Formate des Erzählens definieren somit die Schnittstellen, um die Sichtweisen der vor Ort lebenden Menschen in den Entwurfsprozess einzubinden. So lassen sich gemeinsame Erkenntnisprozesse gestalten. Narrative Entwurfswerkzeuge sind in Entwurfsprozessen in urbanen Landschaften eine tragfähige Herangehensweise, um Wissensbestände zu aktivieren und Konzepte aus dem lokalen Kontext heraus zu entwickeln. Sie ermöglichen die Zusammenarbeit mit Raumakteuren auf Augenhöhe, da es eine universelle Sprache bietet.

Diese Wissensquelle, das mit narrativen Formaten aktiviert und entwickelt wird, ist zufälliges und hochgradig qualitatives Wissen. Erzählungen formulieren daraus plausible Darstellungen, die mit Widersprüchen und Paradoxien umgehen – ein Argument, warum die Modus-2-Wissenschaften in Erzählungen ein Potential sehen (vgl. Kapitel 2). Wie aber steht es mit dem Einwand, dass Geschichten damit einseitige Sichtweisen befördern? Erzählungen zeigen Möglichkeiten, Alternativen, aber sie sind keine objektive Wahrheit im Sinne eines „So muss es sein“. Erzählungen brauchen eine Kompetenz im Umgang. Dies lenkt erneut den Blick auf die Prozesse kollaborativer Entwurfsprozesse. Gemeinsame Bedeutung kann erst entstehen, wenn Erzählungen diskursiv eingebunden werden.



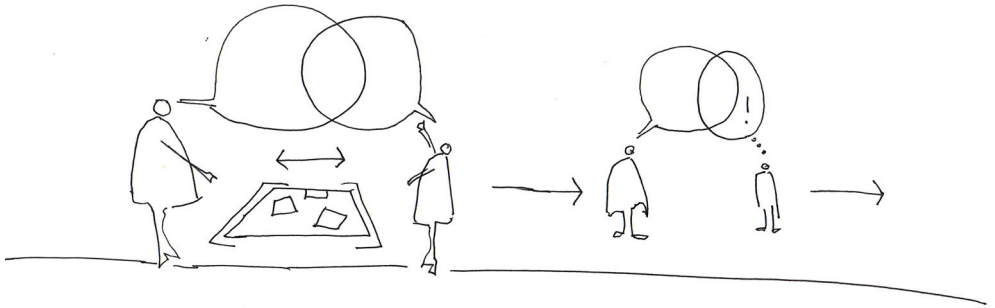
ERZÄHLEN EINSETZEN, UM VERÄNDERUNGEN ZU ANTIZIPIEREN.

„Wir müssen uns nach einer neuen Geschichte umsehen, die wir über uns selbst erzählen können.“ (Leggewie/Welzer 2010:235) Die Darstellung von Entwicklung und Veränderung ist eine der zentralen Eigenschaften von Geschichten. Geschichten verändern den Blick, liefern neue Ideen und ermöglichen als fiktive Darstellungen „gedankliches Probehandeln“ (vgl. Kapitel 2). Damit sind Erzählungen ein ideales Instrument, um über die Zukunft zu spekulieren. Geschichten zeigen Perspektiven und Optionen auf und entwickeln einen roten Faden, der Transformation nachvollziehbar macht. Im Projekt „Wandel erzählen und gestalten“ wurde dafür beispielsweise die Technik des Storyboardings eingesetzt, um szenisch über Entwicklungsperspektiven zu spekulieren.

Erzählungen knüpfen an lokale Potentiale an und entwickeln daraus Lösungen (vgl. Kapitel 4: Wandel Erzählen und gestalten, Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften). Mit Formaten des Erzählens können gemeinsam Zukunftsbeschreibungen entworfen werden, die Akteure und ihre Motivationen mit einbeziehen. Anhand fiktionaler Darstellungen können Handlungsspielräume ausgelotet werden. In der Möglichkeit der Erzählung das „Als ob“ zu simulieren, unterstützt sie als Denkmodell Diskussionen über beispielsweise Handlungsspielräume und Anpassungsstrategien. Anders als berechnete Szenarien eröffnen die konkreten, anschaulichen Geschichten Möglichkeitsräume, sich mental mit Veränderungen auseinanderzusetzen. In Form der Formate des Erzählens sind sie ein Entwurfswerkzeug, das es erlaubt, in Alternativen zu denken und Entwicklungsperspektiven durchzuspielen. Handlungen und Entscheidungen von Akteuren sind dann Teil der Auseinandersetzung über Transformationsprozesse.

In der Szenarioentwicklung werden Trends und Einflussfaktoren benutzt, um Zukunftsbeschreibungen zu entwickeln (wahrscheinlichstes Szenario, Best-Case-Szenario und Worst-Case-Szenario). Diese Szenarien beruhen meist auf messbaren Einflussfaktoren, die Trends in die Zukunft extrapolieren. In komplexen Situationen reicht Faktenwissen oft nicht aus, um Entscheidungen zu treffen, sondern die Kombination unterschiedlicher Wissensformen setzt Veränderungsprozesse in Gang. Die Einbindung von Erfahrungswissen ist ein Schlüssel zur Bewältigung komplexer Situationen, in denen klassische Steuerungsmechanismen an ihre Grenzen kommen (vgl. Kapitel 1). Narrative Entwurfswerkzeuge orientieren sich auch an Trends, bauen aber Argumentationslinien auf, die auf Plausibilität beruhen. Sie können – anders als berechnete Szenarien – weiche Faktoren wie die Einstellungen von Akteuren und Nutzern in die Szenarioentwicklung einbeziehen. So können auch Gefühle, Intuition oder irrationale Entscheidungen mit einfließen.

Geschichten über den Wandel überbrücken die Kluft zwischen lokalem Alltag und wissenschaftlicher Prognose, indem sie anschauliche Zukunftsbilder zeigen. Da Erzählungen für alle verständlich sind, bleibt die Spekulation über die Zukunft kein Feld für Experten. Umgesetzt als interagierende Formate können auch Laien sich an der Ideenentwicklung für die Zukunft beteiligen. Auf diese Weise werden Geschichten zu dynamischen Planungsmodellen. Daraus ergeben sich neue, ungewohnte Sichtweisen, Ideen und Möglichkeiten. Die Formate des Erzählens können damit einen Beitrag leisten, sich den Veränderungen in Transformationsprozessen zu stellen und Visionen dafür zu entwickeln.



ERZÄHLEND DIALOG ÜBER RAUMPERSPEKTIVEN GESTALTEN.

Der Umbau von Städten und Gemeinden im Klimawandel, gesellschaftliche Transformationsprozesse, Anpassung der Energiesysteme, Bildungslandschaften – all diese Veränderungsprozesse wirken sich auf die Lebenswelten von Menschen aus. Im Gespräch über die Planungen können kleine und größere Veränderungen Teil des Lebens von Menschen werden. Wenn diese Prozesse entsprechend gestaltet werden, lassen sich Visionen entwickeln, die den Blick für die Zukunft des Raumes weiten. Geschichten haben das Potential gemeinsame Sinnhorizonte zu entwickeln und sie gemeinsam erzählend weiterzuentwickeln (vgl. Kapitel 4: IGZ Dülmen). Narrative Entwurfswerkzeuge ermöglichen demnach Austausch über Raumentwicklung, Veränderungen und Zukunftsfragen. Im Erzählen entsteht dann ein gemeinsames Verständnis von Zukunftsperspektiven. Erzählungen als anschauliche Denkmodelle geben die Möglichkeit über die Qualitäten und zukünftige Formen von Zusammenleben, Wirtschaften, Arbeiten und Freizeit nachzudenken.

Anschaulichkeit unterstützt Diskurse. In einem erweiterten Kreis beteiligter Akteure stellt sich die Frage, wie Kommunikation zwischen einer Vielzahl unterschiedlicher Akteure stattfinden kann. Geschichten über die Zukunft liefern anschauliche Darstellungen von Maßnahmen und strategischen Konzepten. Die Eigenschaft von Erzählungen als ein unscharfes und diffuses Darstellungsmedium sind in Punkt 1 schon angesprochen worden. Ihre besondere Stärke liegt darin, Ideen und Visionen nicht in einer Fachsprache, sondern allgemein verständlich zu vermitteln. Damit können nicht nur Experten an Erzählungen anknüpfen und diese in ihren Erfahrungshintergrund einbinden.

Erzählungen wirken als Diskursobjekte. Diskurse profitieren von Darstellungen, über die gesprochen werden kann. Anhand konkreter Modelle, Objekte, im Vor-Ort-Besuch, auf einer Exkursion oder in Form einer Geschichte wird anders über Raumfragen diskutiert (vgl. Stein 2012; Weisshaar 2013). Geschichten als Wirklichkeitsmodelle, wie sie z. B. die Formate Protagonistenporträts oder Zukunftsgeschichten darstellen, können als narrative Anker die Kommunikation zwischen unterschiedlichen (Raum-)Akteuren unterstützen.

Veränderungen in den Köpfen entstehen über Geschichten als mentales Probehandeln (vgl. Kapitel 2). Narrative Entwurfswerkzeuge sind Mittler im Dialog zwischen unterschiedlichen Akteuren, um z. B. Zukunftsentwürfe zu verhandeln. Damit können sie die notwendige Beziehungsarbeit zwischen Menschen und Raum sowohl auf inhaltlicher als auch auf kommunikativer Ebene unterstützen (vgl. Rasterfahndung Günne; Intergeneratives Zentrum Dülmen). Erzählungen bieten sich als Medium an, Mittler in kollaborativen Erkenntnisprozessen zu sein. Ihre Anschlussfähigkeit hebt sie von fachspezifischen Darstellungen ab, die sich in der Kommunikation mit Laien und auch Experten anderer Disziplinen als schwierig erweisen (vgl. Kapitel 1). Erzählungen sind ein Werkzeug, in dem sich Erkenntnis zwischen den Gesprächspartnern anhand einer konkreten Situation entwickelt (vgl. Kapitel 2.2). Damit lösen sich die Grenzen zwischen Profis und Amateuren, Experten und Laien auf.

Um mit vielfältigen und möglicherweise divergierenden Perspektiven umzugehen, bedarf es Strategien, die einen Rahmen dafür setzen. In dieser Arbeit wurden dafür die Formate des Erzählens entwickelt. Diese betrachten den Teilnehmerkreis, berücksichtigen unterschiedliche Wissenshintergründe und geben genügend Zeit für Gespräche und Reflektionen. Um gemeinsam plausible, d.h. nachvollziehbare, sinngebende Interpretationen zu finden, geben Regeln und Settings auch den stilleren Stimmen Raum und nehmen sich Zeit, zuzuhören. Das Projekt Rasterfahndung hat gezeigt, wie ein guter Rahmen jedem Erzähler den gleichen Raum gibt, um eine Vielzahl an Perspektiven und Ideen hervorzubringen. Die Anwendungssituationen und narrativen Formate in Kapitel 5 beschreiben Eckpunkte von Vorgehensweisen und bieten methodische Bausteine an, wie die verschiedenen Rollen der Autorenschaft in kollaborativen Entwurfsprozessen koordiniert werden können.

6.2 FORMATE DES ERZÄHLENS ALS PARTIZIPATIVER FORSCHUNGSANSATZ

Die Bedeutung von Beteiligung an räumlichen Entwicklungsprozessen hat zugenommen. Dies drückt sich in vielfältigeren Formen der Beteiligung in Planungsprozessen aus, mit denen Fragen der Stadtentwicklung verhandelt werden (vgl. Kapitel 1.1). Neue Trägerschaften, Kooperationsformen und Netzwerkmodelle, in denen Bürger und Interessenvertreter ihre Ansichten artikulieren oder Projekte gemeinsam entwickeln, ersetzen hierarchische Steuerungsformen. Formate des Erzählens sind in dieser Arbeit auch immer als Formen der Beteiligung entstanden, die Teilhabe an solchen Entwicklungsprozessen ermöglichen.

Formate des Erzählens sind keine schnellen Beteiligungsverfahren. Es sind vielfach Ansätze, die Forschung, Bildung und Teilhabe an Entscheidungen miteinander kombinieren. Sie suchen den Diskurs und die Kommunikation zwischen Menschen im Raum. Sie verbreitern als Open Source Herangehensweisen, das Grundlagenwissen, um entwerfliche Ideen und Perspektiven für die Zukunft zu entwickeln. Damit setzen sie einen Schritt früher an: Sie stellen nicht Konzepte zur Diskussion, sondern entwickeln Konzepte auf der Grundlage des Wissens der Menschen vor Ort. Allerdings bedeuten sie im Rahmen von Stadtentwicklungsprozessen durchaus einen Mehraufwand gegenüber einfachen Beteili-

gungsverfahren. Dieser lohnt sich, da das Bewusstsein für den Raum über die Reflexion von narrativen Darstellungen gestärkt werden kann. Der Blick in die Felder des Erzählens hat gezeigt, dass die Praxis des Erzählens von Geschichte zu einem gegenseitigen Verständnis beitragen kann. Daraus ergeben sich Hinweise darauf, dass narrative Entwurfswerkzeuge eine Entwicklung zu einer gemeinsamen Identität sowie der Zugehörigkeit zu einem Stadtteil oder der Region unterstützen können.

VERÄNDERTES ENTWURFS- UND FORSCHUNGSVERSTÄNDNIS

Der Begriff der „*transformativen Wissenschaft*“ charakterisiert eine Form der Wissensproduktion, in der Erkenntnis gemeinsam mit Akteuren aus Wissenschaft und Gesellschaft entsteht. Laien werden als Experten für den lokalen Kontext eingebunden. Zusammen finden sich Forschungsfragen aus gesellschaftlichen Herausforderungen heraus. Gemeinsam gestaltete Reallabore sind zentraler Baustein der Erkenntnisgewinnung, in der die Ko-Produktion von Wissen und Transdisziplinarität leitende Prinzipien sind (vgl. Schneidewind/Singer-Brodowski 2014: 97). Der Laborbegriff wird auf den gesellschaftlichen Kontext übertragen, in dem Erkenntnisse innerhalb der sozialen Dynamiken und Prozesse entstehen. Da auf diese Weise die Forschung gesellschaftlich eingebettet ist, verändern sich die Rolle und die Verantwortung von Wissenschaftlern. Der Ansatz steht in einer engen Verbindung zu Konzepten der Feld- und Aktionsforschung, in der Erkenntnisse vor Ort unter aktiver Beteiligung von Nutzern als Experten und Co-Akteure produziert werden.

Für die raumgestaltenden Disziplinen bedeutet dies, dass in einem solchen Forschungsverständnis ein veränderter Raumbegriff zum Tragen kommt. Raumeschehen und Erzählen weisen dazu eine besondere Eignung auf, da sie eine handlungsorientierte und vieldimensionale Perspektive unterstützen (vgl. Kapitel 3).

Die Untersuchung hat theoretisch, methodisch und praktisch gezeigt, wie sich Erzählen als Entwurfswerkzeug einsetzen lässt, um mit vielen Menschen zusammen zu entwerfen. Die in der Arbeit für planerische Kontexte entwickelten „Formate des Erzählens“ stellen die handelnden, entscheidenden, arbeitenden, wahrnehmenden Menschen in urbanen Landschaften in den Mittelpunkt der Entwurfsarbeit. Formate des Erzählens beschreiben Erkenntnisstrategien, die kollaborative Prozesse organisieren. Damit stellt Erzählen eine Herangehensweise dar, die dem Ansatz der transformativen Forschung mit Reallaboren oder den Prinzipien des „Participatory Designs“ (vgl. Chambers 1994) entspricht. Narrative Entwurfswerkzeuge unterstützen Entwerfer folglich dabei, als „*Wissensbroker zwischen Systemen*“ (Schneidewind/Singer-Brodowski 2014: 97) zu agieren. Arten und Techniken des Erzählens in räumlichen Zusammenhängen in Form von Reallaboren als Vor-Ort-Strategien weiterzuentwickeln und zu vertiefen stellt ein spannendes, zukünftiges Anwendungsfeld dar. In der Zusammenarbeit mit Erzählexperten, Autoren, Literaturwissenschaftlern, Filmern, Comiczeichnern u.a. können vertiefte Erkenntnisse über die Potentiale und Techniken des Erzählens als Erkenntnisstrategie nicht nur in großräumigen Entwurfsprozessen gewonnen werden.

Wie in der Einführung beschrieben, steht Erzählen als Entwurfswerkzeug in einer Reihe neuer methodischer Ansätze in der Entwurfsforschung. Auf dem vom STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN

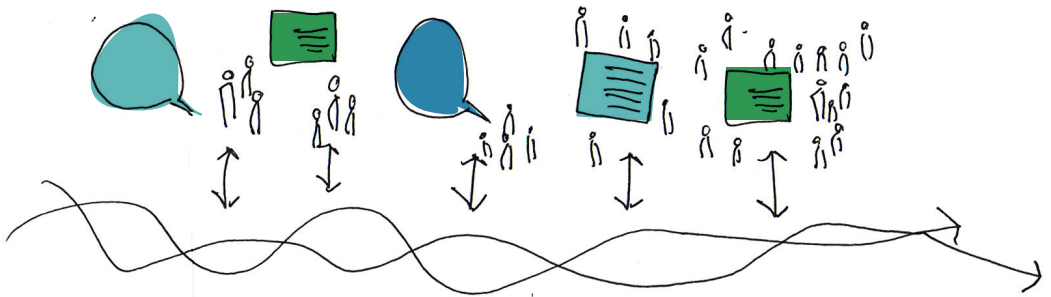
veranstalteten und von der Volkswagen Stiftung geförderten internationalen Symposium „Let's Walk Urban Landscapes“ vom 01. bis 03. September 2015 wurden diese vorgestellt und angewendet. Sechs Ansätze zur Entwurforschung in urbanen Landschaften, die in den vergangenen Jahren am STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN zur Wahrnehmung, Erkenntnisgewinnung und Ideenentwicklung entwickelt wurden, kommen zum Einsatz. Auch das Symposiumsformat ist neu: Alle Teilnehmer sind aktiver Teil eines dreitägigen Forschungsprozesses. Sie wenden die unterschiedlichen methodischen Ansätze experimentell an, um Ideen für die Zukunft der urbanen Landschaften von Hannover zu produzieren. Es entsteht ein „*Meshwork*“ (vgl. Ingold 2011: 174) an Ideen und Interpretationsansätzen, die in einer gemeinsamen Spontan-Ausstellung visualisiert werden (Dokumentation s. <http://letswalkurbanlandscapes.urbanelandschaften.de/>; Zugriff 17.3.2017).

Erzählen als Entwurfswerkzeug ist ein Ansatz neben weiteren erfahrungsbasierten Herangehensweisen: Kartieren, Wandern, Spielen, Bewegung/Tanz oder kreative Einstiege sind Ansätze, die auf dem Verstehen und dem Zusammenspiel von Intuition und Ratio beruhen (vgl. Seggern et al. 2008). Jede Methode erschließt den Raum auf spezifische Weise. Gemeinsame Basis der Entwurfswerkzeuge ist es, Raum mit seinen vielen Facetten in einem Prozess der intensiven Wahrnehmung zu erfahren, sich auf den Kontext einzulassen und daraus Ideen zu generieren. Gleichzeitig zeigen sich Verbindungen der Ansätze untereinander. Diesen Schnittstellen und Unterschieden im Werkzeugrepertoire weiter nachzugehen ist eine reizvolle Aufgabe für zukünftige Forschungen. Parallel dazu kommt der Organisation des kreativen Rahmens und des Prozessvorgehens eine Bedeutung zu, über die in Zukunft vertieft nachgedacht werden muss.

6.3 AUSBLICK

Eine hochgradig dynamische Welt braucht andere Denkansätze, um Veränderungen zu gestalten. Der Wechsel „*vom Geniekult zur Gruppenintelligenz*“ (Knapp 2015: 265) beschreibt eine Haltung, die Unterschiedlichkeit und sich scheinbar widersprechende Positionen als Ressource versteht. Aus der Gruppe heraus kann eine Vielzahl an neuen Ideen entwickelt werden. Eine große Menge an Möglichkeiten trägt darbei zur Problembewältigung bei. In der Vielzahl der Möglichkeiten steckt die Chance, mit dem erhöhten Maß an Rückkoppelungen und Zusammenhängen, die sich in einer komplexen Welt ergeben, umzugehen. Formen der gemeinsamen Wissensproduktion rücken in den Mittelpunkt der Betrachtung (vgl. ebd.; Nowotny et al. 2004; Schneidewind/Singer-Brodowski 2014).

In der menschlichen Fähigkeit des Zuhörens liegt eine der neuen Schlüsselkompetenzen für den Umgang mit Unsicherheit und Komplexität (vgl. Knapp 2015: 265ff.). Aber: „*Die meisten Menschen kennen noch nicht einmal mehr den Unterschied zwischen einer Diskussion und einem Dialog.*“ (ebd.: 270, Hervorhebung im Original) Im Gegensatz zur Diskussion, in der um Positionen gestritten wird, sucht der Dialog im offenen Zuhören nach vielfältigen Möglichkeiten. Dialog ist gemeinsames Nachdenken und verlangt Offenheit, Zeit, Abwarten, Zurückhaltung, Aufmerksamkeit und emotionale Leidenschaft. Eine persönliche Sicht auf die Dinge und emotionale Einbindung sind zentrale Faktoren, die gemeinsame Denkprozesse stimulieren.



Eine Kultur der Konversation pflegen: Wenn Unterschiedlichkeit und sich scheinbar widersprechende Positionen als Ressource verstanden werden, gewinnt die Gestaltung von Beziehungen über Formen und Anlässe der Interaktion an Bedeutung.

„Erzählungen eignen sich durch ihren notwendigen diachronen Charakter auf besondere Weise dazu, auf allen nur denkbaren Aktionsebenen – individuell, intersubjektiv, gesellschaftlich und historisch – ein Medium für Wandel und Entwicklung zu sein.“ (Koschorke 2013:101) Mit der Kulturtechnik Erzählen haben sich Menschen schon immer zueinander in Beziehung gesetzt und gemeinsam Lösungen entwickelt. Erzählen entspannt sich zwischen Zuhörern und Erzählern und ermöglicht gemeinsames Verstehen. In Geschichten liegt eine „Keimzelle von Gemeinschaft“ (Fahrenwald 2005: 96). Die in dieser Arbeit entwickelten Formate des Erzählens unterstützen eine Kultur der Konversation über Raumentwicklung, die auf der Technik des Zuhörens beruht. Erzählungen geben Ideen eine kommunizierbare Form. Formate des Erzählens bieten die Möglichkeit, die Aufgabe der Gestaltung urbaner Landschaften gemeinsam anzugehen und Antworten und Ideen aus dem lokalen Kontext heraus zu entwerfen.

Formate des Erzählens gestalten Anlässe, um sich über Raumentwicklung und -vorstellungen auszutauschen. Erzählungen werden dann zu „semiotischen Kameraden“ (vgl. Frank 2010: 42ff.), die Dialoge über Raum beflügeln. Formate des Erzählens sind in diesem Sinne entwickelt worden, um eine gemeinsame Gesprächskultur über die Gestaltung von Räumen für die Zukunft zu etablieren.

BEANTWORTUNG DER FORSCHUNGSFRAGEN

1 WAS HAT ERZÄHLEN MIT ENTWURFSPROZESSEN IN URBANEN LANDSCHAFTEN ZU TUN?

Aktuelle Entwurfsaufgaben finden in einem Handlungsfeld statt, das von Menschen und ihren Handlungen geprägt ist. Sie sind aktive Gestalter zeitgenössischer urbaner Landschaften. Entwurfsaufgaben binden sich in komplexe Problemzusammenhänge ein, sind nicht in Gänze vorhersagbar und entstehen unter der Beteiligung einer Vielzahl von Akteuren und Interessen. Die Modus-2-Wissenschaft hat vor Augen geführt, dass für die Lösung von Zukunftsfragen Erkenntnis im Austausch mit vielen unterschiedlichen Akteuren in lokalen Kontexten produziert werden muss.

Entwerfen als Handlungsweise eignet sich dazu, nicht eindeutige Aufgaben mit unzureichendem Informationsgehalt zu bearbeiten. Forschendes Entwerfen betrachtet den lokalen Raum in einer entdeckenden und zukunfts offenen Haltung auf seine Möglichkeiten hin. Im Sinne eines Raumverständnisses als Raumgeschehen (vgl. Seggern 2009a) gehören Menschen, Veränderung und Verwobenheit von Raumdimensionen dazu. Erzählungen haben Eigenschaften, um in einem performativen Verständnis von Raumentwicklung lokales Wissen und die Expertise von Menschen einzubinden und die Komplexität und Dynamik eines sich entwickelnden Raumgeschehens darzustellen.

Erzählen besitzt in zweierlei Hinsicht relationalen Charakter: Erzählungen verweben auf einer inhaltlichen Ebene Ereignisse, Personen, Raum und Zeit miteinander und erlauben Zugriff und Darstellung von Geschehen. Sie können dann prozesshaftes Handeln unterstützen. Da Erzählungen implizites Wissen hervorholen, lässt sich darüber kommunizieren. Sie kreieren in der Darstellung Objekte, die zu geteiltem Wissen werden. Erzählungen vermitteln zwischen individueller Erfahrung und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen. Erzählungen stehen immer in einer Kommunikationssituation zwischen Autor und Rezipient. Somit sind Geschichten und Erzählungen eine Form, die zwischen unterschiedlichen Raumakteuren vermittelt. Geschichten machen komplexe Sachverhalte anschaulich und können inspirieren, neue Perspektiven aufzeigen, begeistern oder einfach nur unterhalten. Dieser „narrative Modus“, in dem Ähnlichkeit, Wahrhaftigkeit, Plausibilität und Wirklichkeitsnähe ausschlaggebend sind, steht komplementär zu einer wissenschaftlich-logischen Deutung der Welt.

Die kulturelle Praxis des Erzählens zeigt als darstellende und kommunikative Praktik Potentiale, um gemeinsame Erkenntnisprozesse im Feld urbane Landschaften zu unterstützen.

2 WAS SIND BEDINGUNGEN UND FORMEN, UM ERZÄHLEN IN KOLLABORATIVEN ENTWURFSPROZESSEN IN URBANEN LANDSCHAFTEN EINZUSETZEN?

Die Erzählung ist die älteste Methode zum Austausch von Wissen. Erzählen kann jeder, aber damit es für forschende Entwurfsprozesse in kollaborativen Zusammenhängen nutzbar gemacht werden kann, braucht es formale und prozessuale Rahmenbedingungen. Um Erzählen als kommunikative und darstellende Praxis in Entwurfsprozessen anzuwenden, legt diese Arbeit „Formate des Erzählens“ dar, die als Mittler in der Entwurfskommunikation zwischen Akteuren mit unterschiedlichen Hintergründen

funktionieren. Die Bedingungen und Anwendungssituationen werden in den fünf Fallbeispielen herausgearbeitet. Die Fallbeispiele zeigen praktische Erfahrungen mit narrativen Strategien in gemeinsamen Entwurfsprozessen in urbanen Landschaften auf. Raumerzählungen knüpfen an das „lokale Potential“ von Menschen, Prozesse und Ereignisse an und können als Interpretation, Fiktion oder Raumerzählung im Entwurfsprozess eingesetzt werden.

Geschichten sind Informationslieferanten, können Ideen stimulieren und Zusammenhänge aufdecken und bieten gleichzeitig Anknüpfungspunkte und Gesprächsmöglichkeiten mit Akteuren vor Ort. Die Matrix der Anwendungssituationen und Formate des Erzählens entwickeln diese Eigenschaften von Geschichten und Erzählen für Entwurfsprozesse in urbanen Landschaften. Erzählen im Sinne dieser Arbeit bedeutet nicht, dass Entwerfer oder Projektentwickler eine „gute Story“ entwickeln, um zu überzeugen. Narrative Formate für drei unterschiedliche Anwendungssituationen zeigen, wie Erzählen in kollaborativen Entwurfsprozessen eingesetzt werden kann, um den Dialog mit vielen Stimmen im Sinne eines forschenden Entwerfens zu strukturieren. Der Betrachtungsrahmen bietet Orientierung über die Möglichkeiten des Erzählens.

3 WELCHEN BEITRAG KÖNNEN NARRATIVE METHODEN IN ENTWURFSPROZESSEN LEISTEN?

Die Erkenntnis um die Allgegenwärtigkeit von Geschichten und ihre Bedeutung für die Konstruktion von Realität zeigt sich in einem Netzwerk an Geschichten, mit dem sich Menschen mit Raum in Beziehung setzen. Erzählen zwischen kommunikativer und darstellender Praxis ist eine wirkungsvolle Strategie, um urbane Landschaften in ihrer Komplexität als Raugeschehen zu verstehen, zu entwickeln und darüber zu kommunizieren. Da Erzählen niederschwellig und interaktiv angelegt ist, ermöglicht es die Beteiligung ganz unterschiedlicher Gruppen und Kommunikation auf vielen Ebenen. Erzählungen sind als „epistemische Objekte“ Impulsgeber für öffentliche Aushandlungsprozesse in Veränderungsprozessen und vermitteln durch kollaborative Planungsprozesse. In diesem performativen Verständnis und vor dem Hintergrund einer Planungswelt mit vielen Akteuren strukturieren sie Kommunikationsprozesse. Sie erlauben es, den Gegenstand aus vielen Blickwinkeln immer wieder neu zu erzählen.

Erzählen ist eine mögliche Herangehensweise, um urbane Landschaften handlungsorientiert und vielschichtig zu entwickeln. Die Offenheit der Erzählung und die Möglichkeit Geschichten weiterzu-erzählen unterscheidet sie von einem Plan, der definiert und klar vorgibt, was zu tun ist. Formate des Erzählens können als dialogisch angelegte Werkzeuge Ideenfindung und Kommunikation in Entwurfsprozessen gestalten. Erzählen unterstützt dann Beteiligung, fordert offene Kommunikation, ermöglicht Austausch und setzt im besten Fall Veränderungsenergien frei. Da sich Entwurfsergebnisse aus dem Wissen vieler speisen, entsteht gemeinsames Wissen in einem Konstruktionsvorgang, der offen und von unten funktioniert. Formate des Erzählens bieten konkrete Instrumente an, um die Veränderung der Planungs- und der Wissenschaftskultur zu gestalten. Damit können sie Konzepte einer dynamischen Wissensproduktion in einer unsicheren Welt unterstützen.

LITERATUR

- Amidi, Amid (2011) *The Art of Pixar*. Chronicle Books, San Francisco.
- Ammon, Sabine/Froschauer, Eva Maria (Hg.) (2013) *Wissenschaft entwerfen: Vom forschenden Entwerfen zur Entwurforschung der Architektur*. Fink, Paderborn.
- Arnould, Andreas von (2009) »Was war, was ist – und was sein soll. Erzählen im juristischen Diskurs«. In: *Wirklichkeitserzählungen. Felder, Formen und Funktionen nicht-literarischen Erzählens*. Hg. v. Klein, Christian/Martinez, Matias. J.B. Metzler, Stuttgart Weimar. S. 14-50.
- Arnstein, Sherry (1969) »The ladder of participation«. In: *Journal of the Institute of American Planners*, 34, No. 4, S. 216-224.
- Atteslander, Peter (2006) *Methoden der empirischen Sozialforschung*. 11. Auflage. Walter de Gruyter, Berlin.
- Bacchini, Peter/Oswald, Franz (2003) *Netzstadt – Einführung in das Stadtentwerfen*. Birkhäuser, Basel/Boston/Berlin.
- Bal, Mieke (1997) *Narratology*. 2. Auflage. University of Toronto Press Incorporated, Toronto Buffalo London.
- Barthes, Roland (1993): »Introduction to the Structural Analysis of Narratives«. In: *A Barthes Reader. Ed. and with an Introduction by Susan Sontag*. Vintage, London. S. 251 - 295.
- Begleiter, Marcie (2003) *Storyboards*. Vom Text zur Zeichnung zum Film. Band 1. Auflage. Zweitausendeins, Frankfurt a.M..
- Bell, Hannah Rachel (2009) *Storymen*. Cambridge University Press, Melbourne.
- Benjamin, Walter (1984) *Der Erzähler*. Reclam, Leipzig
- Berger, Peter L./Luckmann, Thomas (1987) *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*. Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt a.M.
- Berndt, Ronald Murray /Berndt, Catherine Helen (1988) *The speaking land: Myth and story in Aboriginal Australia*. Penguin Books, Ringwood.
- Bessarab, Dawn (2012) Yarning – a culturally safe method of indigenous conversation. <http://dts.com.au/wp-content/uploads/sites/2/2015/01/Dementia-Yarning-Presentation-310712.pdf>, letzter Zugriff: 12.12.2015
- Beucke-Galm, Mechthild (2010) »Das Potenzial des Dialoges nutzen«. In: *Handbuch Personal Entwickeln*. Hg. v. J. Schmid, Michael/Laske, Stephan/Orthey, Astrid. Neuwied: Deutscher Wirtschaftsdienst.
- Bischoff, Ariane/Selle, Klaus/Sinning, Heidi (1995) *Informieren – Beteiligen – Kooperieren, Kommunikation in Planungsprozessen. Eine Übersicht zu Formen, Verfahren und Methoden*. 4. überarbeitete Neuauflage. Dortmund
- Blundell Jones, Peter/Doina, Petrescu/Till, Jeremy (Hg.) (2005) *Architecture and Participation*. Spon Press, Abingdon.
- Boczek, Barbara (2007) *Transformation urbaner Landschaft: Ansätze zur Gestaltung in der Rhein-Main-Region*. Müller Busmann, Wuppertal.
- Boothe, Brigitte (2009): »Erzählen im medizinischen und psychotherapeutischen Diskurs«. In: *Wirklichkeitserzählungen. Felder, Formen und Funktionen nicht-literarischen Erzählens*. Hg. v. Klein, Christian/Martinez, Matias. J.B. Metzler, Stuttgart. Weimar. S. 51-80.
- Boyd, Brian (2010) *The origins of stories: Evolution, cognition and fiction*. Balknap Press of Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.
- Brackert, Helmut (2010): »Formen und Funktionen des Erzählens«. In: *Vom Sinn des Erzählens. Geschichte, Theorie und Didaktik*. Hg. v. Claudia Albes/Anja Saupe. Peter Lang, Frankfurt a. Main. S. 45-44.
- Bradley, John with Yanyuwa families (2010) *Singing Saltwater Country. Journey to the Songlines of Carpentaria*. Allen&Unwin, Crows Nest.
- Brandt, Christina (2009) »Wissenschaftserzählungen. Narrative Strukturen im naturwissenschaftlichen Diskurs«. In: *Wirklichkeitserzählungen. Felder, Formen und Funktionen nicht-literarischen Erzählens*. Hg. v. Klein, Christian/Martinez, Matias. J.B. Metzler, Stuttgart. Weimar. S. 81-109.
- Bruner, Jerome (1990) *Acts of meaning*. Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.
- Bruner, Jerome (1991) »Narrative construction of reality«. In: *Critical Inquiry*, 18, No. 1. S. 1–21.
- Bruner, Jerome (1987) *Actual minds, possible worlds*. Harvard University Press, Harvard.
- Buchert, Margitta (2011) »Formen der Relation. Entwerfen und Forschen in der Architektur«. In: *EKLAT*. Hg. v. Ute Frank, TU Berlin, Berlin. S. 76-86.
- Buchert, Margitta (Hg.) (2014) *Reflexives Entwerfen / Reflexive Design*. Jovis, Berlin.
- Buchert, Margitta/Kienbaum, Laura (Hg.) (2013) *Einfach Entwerfen Simply Design. Wege der Architekturgestaltung Ways of shaping architecture*. Jovis, Berlin.
- Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, Bau und Reaktorsicherheit (Hg.) (2014) *Statusbericht Soziale Stadt 2014*. Berichtszeitraum 2009-2014. Deutsches Institut für Urbanistik, Berlin.
- Chambers, Robert (1994) »Participatory Rural Appraisal (PRA): Analysis of experience«. In: *World Development*, 22, S. 1253–1268.
- Chatwin, Bruce (2012) *Traumpfade*. 6. Auflage. Fischer Taschenbibliothek, Frankfurt a. Main.
- Chiles, Prue (2005) »What if? A narrative process for re-Imagining the City«. In: *Architecture and Participation*. Hg. v. Peter Blundell Jones/Petrescu Doina/Jeremy Till. Spon Press, Abingdon. S. 12 - 31.
- Clifford, Sue /King, Angela (Hg.) (1996) *from place to PLACE. maps and Parish Maps*. Common Ground, London.
- Crouch, David (1996) »Making sense of our place: A critical review of Parish Maps«. In: *from place to PLACE. maps and Parish Maps*.

- Hg. v. Clifford, Sue/King, Angela. *Common Ground*, London. S. 53 - 65.
- Czarniawska, Barbara (2009) *Narratives in Social Science Research*. Sage, London.
- de Kerckhove, Derrick (2000) »Medien des Wissens – Wissensherstellung auf Papier, auf dem Bildschirm und online«. In: *Weltwissen Wissenswelt. Das Globale Netz von Text und Bild*. Hg. v. Maar, Christa/Obrist, Hans Ulrich/Pöppel, Ernst. DuMont Buchverlag, Köln. S. 49–65.
- del Bueno, Zora (2015) *Gothard*. C.H. Beck, München.
- Detten, Böttres v. /Schmidt, Anke (2012) »Jugendliche Stadtperspektiven«. In: *Jugend bewegt Stadt*. Hg. v. Bauen und Stadtentwicklung Bundesministerium für Verkehr.
- Djicic, Maja/Oatley, Keith /Moldoveanu, Mihnea C. (2013) Reading other minds. Effects of literature on empathy. In: *Scientific Study of Literature* 31. Quelle: <http://www-2.rotman.utoronto.ca/facbios/file/%282013b%29%20Djikic,%20Oatley,%20&%20Moldoveanu.pdf>, letzter Zugriff 15.8.2015.
- DUDEN (2015) *Deutsches Universalwörterbuch*. 8. Auflage. Bibliografisches Institut GmbH, Berlin.
- Dunbar, Robin (1998) *Klatsch und Tratsch. Wie der Mensch zur Sprache fand*. Bertelsmann Verlag GmbH, München.
- Ehlich, Konrad (2007) *Sprache und Sprachliches Handeln*. Band 1. Suhrkamp, Frankfurt a. Main.
- Eisinger, Angelus (2006) *Die Stadt der Architekten. Anatomie einer Selbstdemontage*. Birkhäuser, Basel Boston Berlin.
- Eisner, Will (1998) *Grafisches Erzählen*. Comic Press Verlag, Wimmelbach.
- Eisner, Will (2004): *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Poorhouse Press, Tamarac.
- ETH Studio Basel (Hg.) (2009) *Metro Basel Comic*. ETH Studio Basel, Basel.
- Fahrenwald, Claudia (2005) »Erzählen zwischen individueller Erfahrung und sozialer (Re-)präsentation«. In: *Erfahrungswissen erzählbar machen. Narrative Ansätze für Wirtschaft und Schule*. Hg. v. Gabi Reinmann. Pabst Science Publishers, Lengerich. S. 36-51.
- Fahrenwald, Claudia (2011) *Erzählen im Kontext neuer Lernkulturen. Eine bildungstheoretische Analyse im Spannungsfeld von Wissen, Lernen und Subjekt*. VS Verlag, Wiesbaden.
- Flyvbjerg, Bent (2006) »Five misunderstandings about case-study research«. In: *Qualitative Inquiry*, 12 No 2. S. 219 - 245.
- Frank, Arthur W. (2010) *Letting stories breathe. A Socio-Narratology*. University of Chicago Press, Chicago.
- Frayling, Christopher (1993) *Research in Art and Design*. Royal College of Arts Research Papers Volume 1 No. 1. London.
- Frenzel, Karolina/Müller, Michael/Sottong, Hermann (2004) *Storytelling*. Carl Hanser Verlag, München Wien.
- Froschauer, Eva Maria (2013) »Jäger, Sammler, Architekten. Oder wie „kolligierende Prozeduren“ des architektonischen Entwerfens beschrieben und erforscht werden können.«. In: *Wissenschaft entwerfen: vom forschenden Entwerfen zur Entwurforschung der Architektur*. Hg. v. Sabine Ammon/Eva Maria Froschauer, Fink, Paderborn S. 49–76.
- Gänshirt, Christian (2007) *Werkzeuge für Ideen: Einführung ins architektonische Entwerfen*. 1. Auflage, Birkhäuser, Basel Boston Berlin.
- Geertz, Clifford (1994) *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*. Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- Genette, Gérard (1998) *Die Erzählung*. 2. Auflage. Wilhelm Fink Verlag, München.
- Gesing, Fritz (2010) *Kreativ Schreiben. Handwerk und Technik des Erzählens*. Dumont Buchverlag, Köln.
- Gethmann, Daniel/Hauser, Susanne (2009): *Kulturtechnik Entwerfen. Praktiken, Konzepte und Medien in Architektur und Design Science*. transcript, Bielefeld.
- Gigerenzer, Gerd (2007) *Gut Feeling. The Intelligence of the unconscious*. Viking, New York.
- Girtler, Roland (2004) *10 Gebote der Feldforschung*. LIT, Wien.
- Giseke, Undine (2008) »Produktive Freiräume«. In: *Creating knowledge: Innovationstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften / Innovation strategies for designing urban landscapes*. Hg. von Seggern et al. Jovis, Berlin. S. 266-275.
- Grigely, Joseph (2000) »Im Gespräch mit Hans Ulrich Obrist: Dazwischen entsteht das Wissen«. In: *Weltwissen Wissenswelt. Das Globale Netz von Text und Bild*. Hg. v. Maar, Christa/Obrist, Hans Ulrich/Pöppel, Ernst. DuMont Buchverlag, Köln. S. 40–48.
- Groat, Linda /Wang, David (2013) *Architectural Research Methods*. Band 2. Wiley, Hoboken, New Jersey.
- Grosse-Bächle, Lucia (2010) »Landschaft als Labor. Entwerfend die Landschaft erforschen.«. In: *Stadt+Grün*, 6/2010.
- Grove-White, Robin (1996) »Parish Maps: local knowledge and the reconstitution of democracy«. In: »from place to PLACE. maps and Parish Maps«. Hg. v. Clifford, Sue/King, Angela. London: Common Ground, S. 9-14.
- Hant, C.P. (2000) *Das Drehbuch. Praktische Filmdramaturgie*. 2. Auflage. Zweitausendeins, Frankfurt a. Main.
- Hauser, Susanne (2013) »Verfahren des Überschreitens. Entwerfen als Kulturtechnik«. In: *Wissenschaft entwerfen: vom forschenden Entwerfen zur Entwurforschung der Architektur*. Hg. v. Ammon, Sabine/Froschauer, Eva Maria. Fink, Paderborn. S. 363–385.
- Heeswijk, Jeanne (2007) *Systeme*. The Green Box Kunst Editionen, Berlin.
- Heeswijk, Jeanne (2008) »Make History, not memory«. In: *Urbanografien. Stadtforschung in Kunst Architektur und Theorie*. Hg. v. Elke Krasny/Irene Nierhaus, Reimer, Berlin. S. 143 - 160.
- Heidenreich, Gert (2013) »Wie man Geschichten erfindet« Vortrag. Symposium »Das Wesen der Erfindung“ am 5.12.2013. Dokumentation unter: <http://www.lai.ar.tum.de/forschung/tagungen-und-symposien/das-wesen-der-erfindung/>. Letzter Zugriff: 15.3.2016.
- Heider, Fritz/Simmel, Marianne (1944) »An experimental Study of Apparent Behaviour«. In: *The American Journal of Psychology*, 57 (2). S. 243-259.
- Heider, Fritz/Simmel, Marianne (1944) »Film der Heider-Simmel-Studie auf <https://www.youtube.com/watch?v=VTNmLr7QX8E>; Zugriff: 10.3.2016.

- Heinzelmann, Claudia /v. Detten, Böttres /Schmidt, Anke (2014) »Das PLUS Entwickeln – Anregungen zu einer fachbereichsübergreifenden, integrierten Stadtentwicklungsstrategie für Jugendliche«. In: Sozialraum.de, 01/2014.
- Hellweg, Uli (2012) »Stadt und Zivilgesellschaft. Gedanken zu einem politischen und räumlichen Beziehungsgeflecht«. In: *Metropole: Zivilgesellschaft*. Hg. v. IBA Hamburg GmbH, Jovis, Berlin. S. 8–27.
- Henkel, Katharina/Jaspers, Kristina/Mänz, Peter (Hg.) (2012): *Zwischen Film und Kunst. Storyboards von Hitchcock bis Spielberg*. Berlin: Kerber Verlag.
- Herman, David (2007) *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Herman, David (2011) *Basic Elements of Narrative*. Wiley-Blackwell, Oxford UK.
- Herman, David (2009) »Narrative Ways of Worldmaking«. In: *Narratology in the age of cross-disciplinary Narrative Research*. Hg. v. Sandra Heinen/Roy Sommer, De Gruyter, Berlin. S. 71-87.
- Hoffmann, Christoph (Hg.) (2008) *Daten sichern. Schreiben und Zeichnen als Verfahren der Aufzeichnung*. Diaphanes, Zürich-Berlin.
- Hofmann, Susanne (2013) *Atmosphäre als partizipative Entwurfstrategie*. Dissertation. Technische Universität Berlin.
- Honold, Alexander (Hg.) (2007) *Walter Benjamin: Erzählen. Schriften zur Theorie der Narration und zur literarischen Prosa. Frankfurt am Main: subrkamp*.
- Horowitz, Alexandra (2013) *On Looking. 11 Walks with expert eyes*. Simon and Schuster, New York.
- Hsu, Jeremy (2008) »The Secrets of Storytelling: Why We Love a Good Yarn«. In: *Scientific American Mind*, Vol 08/09.
- IBA Hamburg GmbH (Hg.) (2012): *Metropole: Zivilgesellschaft*. Jovis, Berlin.
- Ingold, Tim (2011) *Being alive. Essays on movement, knowledge and description*. Routledge, London and New York.
- Jackson, John Brinckerhoff (2005) »Landschaften – ein Resümee«. In: *Landschaftstheorie. Texte der Cultural Landscape Studies*, Walther König, Köln. S. 29-44. .
- Johansson, Rolf (2003) »Case Study Methodology«. The International Conference "Methodologies in Housing Research" organised by the Royal Institute of Technology in cooperation with the International Association of People-Environment Studies. Stockholm.
- Jonas, Wolfgang (2001): »Die Spezialisten des Dazwischen - Überlegungen zum Design als Interface-Disziplin«. Vortrag, Tagung Medium Design, Bauhaus-Universität Weimar, Weimar.
- Jonas, Wolfgang (2007) »Design Research and its meaning to the methodological development of the Discipline«. In: *Design research now: Essays and selected projects*. Hg. v. Ralf Michel, Zürich: Birkhäuser Verlag.
- Jones, Will (Hg.) (2011): *Architect's Sketchbook*. Thames&Hudson, London.
- Kahlert, Joachim (2005) »Story Telling im Sachunterricht – Lernpotenziale von Geschichten«. In: *Erfahrungswissen erzählbar machen. Narrative Ansätze für Wirtschaft und Schule*. Hg. v. Gabi Reinmann. Pabst Science Publishers, Lengerich. S. 207–222.
- Kania, Christiane/Prominski, Martin/Stokman, Antje (2009) »Entwerfen als Forschungsmodus«. In: *Garten+Landschaft*, 9/2009.
- Karow-Kluge, Daniela. (2010) *Experimentelle Planung im öffentlichen Raum*. Reimer, Berlin.
- King, Leslie (2016) *A sense of Place*. West Sussex Council, Chichester.
- Klein, Christian /Martinez, Matias (Hg.) (2009) *Wirklichkeitserzählungen. Felder, Formen und Funktionen nicht-literarischen Erzählens*. J.B. Metzler, Stuttgart. Weimar.
- Kleist, Heinrich von (1878) »Über die allmähliche Verfertigung der Gedanken beim Reden«. In: *Nord und Süd. Eine deutsche Monatschrift*. Vierter Band. S. 3–7. Wikipedia Commons.
- Knapp, Natalie (2013): *Der Quantensprung des Denkens. Was wir von der modernen Physik lernen können*. 5. Auflage. Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg.
- Knapp, Natalie (2013) *Kompass neues Denken. Wie wir uns in einer unübersichtlichen Welt orientieren können*. Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg.
- König, Kaspar (Hg) (2010) *Remembering Forward: Australian Aboriginal Painting Since 1960*. Hirmer, München .
- Koschorke, Albrecht (2012) *Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer allgemeinen Erzähltheorie*. S. Fischer Verlag, Frankfurt a. M.
- Krasny, Elke (2008): »Narrativer Urbanismus oder die Kunst des City-Tellings«. In: *Urbanografien. Stadtforschung in Kunst Architektur und Theorie*. Hg. v. Elke Krasny/Irene Nierhaus, Reimer, Berlin. S. 29 - 44.
- Krasny, Elke/Nierhaus, Irene/Hoernes, Josch (2008): *Urbanografien: Stadtforschung in Kunst, Architektur und Theorie*. Reimer, Berlin.
- Krauthausen, Karin/Nasim, Omar W./Hoffmann, Christoph (2010): *Notieren, Skizzieren : Schreiben und Zeichnen als Verfahren des Entwurfs*. 1. Auflage, Diaphanes, Zürich.
- Krentz, Simon (2014) »Narration. Die Erzählung als Entwurfswerkzeug«. In: *Die Stadt als Ressource : Texte und Projekte 2005-2014*. Hg. v. Tim Rieniets/Nicolas Kretschmann/Myriam Perret, Professur Kees Christiaanse, Zürich. Jovis, Berlin. S. 103-114.
- Krippendorff, Klaus (2007) »Design research, an oxymoron?«. In: *Design research now: Essays and selected projects*. Hg. v. Ralf Michel, Birkhäuser Verlag, Zürich. S. 67-80.
- Küster, H. (2013) "Landscapeology" Linking Natural Sciences, Humanities and Aesthetics. In *Landscape 3: Topology. Topological thoughts on the contemporary landscape*. Hg. v. Girot, Christophe/Freytag, Anette/Kirchengast, Albert/Richter, Dunja) Jovis, Berlin.
- Küster, Hansjörg. (2012) *Die Entdeckung der Landschaft: Einführung in eine neue Wissenschaft*. C.H. Beck, München.
- Küsters, Ivonne (2009) *Narrative Interviews. Grundlagen und Anwendungen*. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.
- Lämmert, Eberhard (1972) *Bauformen des Erzählens*. J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung, Stuttgart.
- Langner, Sigrun (2013) *Navigieren in urbanen Landschaften. Entwerfendes Kartieren als Navigationsstrategie*. Leibniz Universität Hannover. Dissertation.

- LBS-Initiative Junge Familie (Hg.) (2007): *Kinder_Sichten. Städtebau und Architektur für und mit Kindern und Jugendlichen*. Bildungs-verlag EINS, Troisdorf.
- Latz, Peter (2008) »Entwerfen ist Experimentelles Erfinden«. In: *Creating knowledge : Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Land-schaften / innovation strategies for designing urban landscapes*. Hg. v. Seggern/Werner/Grosse-Bächle. Jovis, Berlin. S. 332-361.
- Le Guin, Ursula K. (2007) *Kleiner Autorenworkshop*. Autorenhaus Verlag GmbH, Berlin.
- Leggewie, Claus/Welzer, Harald (2010) *Das Ende der Welt wie wir sie kannten*. Schriftenreihe Bundeszentrale für politische Bildung Band 1042, Bonn.
- Löw, Martina (2001) *Raumsoziologie*. Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Löw, Martina/Steets, Silke /Stoetzer, Sergej (2008) *Einführung in die Stadt- und Raumsoziologie*. Verlag Barbara Budrich, Opladen.
- Lüttringhaus, Maria (2000) *Stadtteilentwicklung und Partizipation. Fallstudien aus Essen-Katernberg und der Dresdener Äußeren Neu-stadt*. Beiträge zur Demokratieentwicklung von unten Nr. 17. Stiftung Mitarbeit, Bonn.
- Lyotard, Jean-Francois (1986) *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*. Böhlau, Graz - Wien.
- Maar, Christa/Obrist, Hans Ulrich/Pöppel, Ernst (Hg.) (2000) *Weltwissen Wissenswelt. Das Globale Netz von Text und Bild*. DuMont Buchverlag, Köln.
- Mackrodt, Ulrike (2014): »Bürgerbeteiligung im urbanen öffentlichen Raum – Reflexionen über eine Neuerung der Beteiligungs-praxis«. In: *Raumentwicklung 3.0 – Gemeinsam die Zukunft räumlicher Planung gestalten*. Hg. v. Patrick Küpper/Meike Levin-Keitel/ Friederike Maus et al. ARL, Hannover. S. 235-245.
- Mahne, Nicole (2007) *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Vandenhoeck&Ruprecht, Göttingen.
- Mankell, Henning (2011) *The art of listening*. In: New York Times. Quelle: http://www.nytimes.com/2011/12/11/opinion/sunday/in-africa-the-art-of-listening.html?_r=3&ref=opinion&pagewanted=print>-9.2.2011. Zugriff 9.2.2016.
- Mareis, Claudia (2010): »entwerfen wissen produzieren. Designforschung im Anwendungskontext«. In: *entwerfen wissen produzieren. Designforschung im Anwendungskontext*. Hg. v. Joost, Gesche/ Mareis, Claudia/ Kimpel, Kora. transcript Verlag, Bielefeld. S. 9-32.
- Mareis, Claudia (2011): *Design als Wissenskultur: Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960*. transcript Verlag, Bielefeld.
- Mareis, Claudia (2013): »Wer gestaltet die Gestaltung«. In: *Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatori-schen Designs*. Hg. v. Mareis, Claudia/Held, Matthias/Joost, Gesche. transcript Verlag, Bielefeld. S. 9–22.
- Mareis, Claudia/Held, Matthias/Joost, Gesche (Hg.) (2013): *Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipato-rischen Designs*. transcript Verlag, Bielefeld.
- Martinez, Matias/Scheffel, Michael (2007) *Einführung in die Erzähltheorie*. Band 7, C.H. Beck, München.
- Mentzer, Alf/Sonnenschein, Ulrich (Hg.) (2007) *Die Welt der Geschichten. Kunst und Technik des Erzählens*. Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt a. M.
- Mentzer, Alf/Sonnenschein, Ulrich (Hg.) (2008) *22 Arten eine Welt zu schaffen. Erzählen als Universalkompetenz*. Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt a. M.
- Merkel, Johannes (2000) *Spielen, Erzählen, Phantasieren. Die Sprache der inneren Welt*. Kunstmann Verlag, München.
- Merkel, Johannes/Nagel, Michael (Hg.) (1982) *Erzählen. Die Wiederentdeckung einer vergessenen Kunst*. Rowohlt, Reinbek bei Ham-burg.
- Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg (2013): *PIXAR. 25 years of animation* (Ausstellung). 27. 1. - 12.5.2013.
- Nagel, Michael (1982): »«Und darum sind wir nicht unwissend«. Zur Bedeutung des Erzählens bei den Eskimos und den Alaska-Indianern«. In: *Erzählen. Die Wiederentdeckung einer vergessenen Kunst*. Hg. v. Johannes Merkel/Michael Nagel, Rowohlt, Reinbek bei Hamburg.
- Neumann, Michael (2000): »Erzählen. Einige anthropologische Überlegungen.«. In: *Erzählte Identitäten*. Hg. v. Michael Neumann, Wilhelm Fink Verlag, München. S. 280–294.
- Neumann, Michael (Hg.) (2000): *Erzählte Identitäten*. Wilhelm Fink Verlag, München.
- Nowotny, H. (1999): *Es ist so. Es könnte auch anders sein: über das veränderte Verhältnis von Wissenschaft und Gesellschaft*. Suhrkamp, Frankfurt a. M.
- Nowotny, Helga/Scott, Peter/Gibbons, Michael (2004) *Wissenschaft neu denken: Wissen und Öffentlichkeit in einem Zeitalter der Unge-wißheit*. Velbrück Wissenschaft, Weilerswist-Metternich.
- Nünning, Ansgar (2011) »Making Events – Making Stories – Making Worlds: Ways of Worldmaking from a Narratological Point of View«. In: *Cultural ways of worldmaking: Media and narrative*. Onlineausgabe. Hg. v. Vera Nünning, de Gruyter, Berlin. S. 191-214.
- Nünning, Ansgar/Nünning, Vera (Hg.) (2002) *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. WTV, Trier.
- Orr, Julian E. (1996): *Talking About Machines: An Ethnography of a Modern Job*. Cornell University Press, Ithaca, USA.
- Paulos, John Allen (2000) *Es war Imal ... Die verborgene mathematische Logik des Alltäglichen*. Spektrum Akademischer Verlag, Heidel-berg.
- Pearce, Sophia Lorraine (2013) *Kanyitas Way*. Charles Sturt University. Forschungsarbeit.
- Petrin, Julian (2012): »Das große Online-Missverständnis«. In: *Metropole: Zivilgesellschaft*. Hg. v. IBA Hamburg GmbH. Jovis, Berlin. S. 60-71.
- PIXAR (Hg.) (2010) *PIXAR. 25 Years of Animation*.: Chronicle Books, San Francisco.
- Polanyi, Michael (1985) *Implizites Wissen*. Suhrkamp, Frankfurt a. M.
- Pöppel, Ernst (2000) »Drei Welten des Wissens – Koordinaten einer Wissenswelt«. In: *Weltwissen Wissenswelt. Das Globale Netz von*

- Text und Bild. Hg. v. Maar, Christa/Obrist, Hans Ulrich/Pöppel, Ernst, DuMont Buchverlag, Köln S. 21–39.
- Potteiger, Matthew /Purinton, Jamie (1998) *Landscape Narratives: Design Practices for Telling Stories.*: Wiley, Hoboken, New Jersey.
- Prominski, Martin (2004) *Landschaft entwerfen: Zur Theorie aktueller Landschaftsarchitektur.* Reimer, Berlin.
- Prominski, Martin (2008): »Entwurfswissen«. In: *Creating knowledge : Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften / innovation strategies for designing urban landscapes.* Hg. v. Seggern/Werner/Grosse-Bächle, Jovis, Berlin. S. 276-289.
- Prominski, Martin (2010): »Die Entwerfer und die Menschen«. In: *Soziologie in der Stadt- und Freiraumplanung: Analysen, Bedeutung und Perspektiven.* Hg. v. Harth, Annette/ Scheller, Gitta .VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden. S. 199 - 214.
- Rabe, Sabine/Schmidt, Anke/Stokman, Antje (2010): *Wandel erzählen und gestalten. Dynamische Kulturlandschaften in Metropolregionen.* Forschungsbericht Leibniz Universität Hannover. Unveröffentlicht.
- Rambow, Riklef/Bromme, Rainer (2000) »Was Schön's ‚reflective practitioner‘ durch die Kommunikation mit Laien lernen könnte«. In: *Wissen – Können – Reflexion.* Hg. v. Hans Georg Neuweg. Studienverlag, Innsbruck. S. 201 - 219.
- Rau, Harald (2013) *Einladung zur Kommunikationswissenschaft.* NOMOS, Baden Baden.
- Rauterberg, Hanno (2013) *Wir sind die Stadt! Urbanes Leben in der Digitalmoderne.* eBook. Suhrkamp Verlag, Berlin.
- Regionale 2016 Agentur GmbH (2012) »Gesamtperspektive Flusslandschaften. Dokumentation Prozess und Produkte«. Bearbeitet von landinsicht farwick+grote, planungsbüro koenzen, Stein+Schultz.
- Regionale 2016 Agentur GmbH (2013) Projektstudie Intergeneratives Zentrum Dülmen
- Reicher, Christa/ Edelhoff, Silke/ Kataikko, Päivi/ Urtke, Angela und die LBS-Initiative Junge Familie (Hrsg.) (2007) *Kinder_Sichten. Städtebau und Architektur für und mit Kindern und Jugendlichen.* Bildungsverlag EINS. Troisdorf
- Reichertz, Jo (2009) *Die Macht der Worte und der Medien.* VS Verlag, Wiesbaden.
- Reinmann, Gabi (Hg.) (2005) *Erfahrungswissen erzählbar machen. Narrative Ansätze für Wirtschaft und Schule.* Pabst Science Publishers, Lengerich.
- Reinmann, Gabi/Totzke, Rainer (2005) »Der Umgang mit Geschichten in Organisationen – Beispiele und Kategorisierungsvorschläge«. In: *Erfahrungswissen erzählbar machen. Narrative Ansätze für Wirtschaft und Schule.* Hg. v. Gabi Reinmann: Pabst Science Publishers, Lengerich. S. 71–89.
- Reinmann, Gabi/Vohle, Frank (2005): *Arbeitsbericht Erzählen und Zuhören in Organisationen.* Philosophisch-Sozialwissenschaftliche Fakultät, Universität Augsburg.
- Renkamp, Anna (2015): »Vom Besserwissen zum Bessermachen – wie Infrastrukturbeteiligung gelingt«. In: Bertelsmann Stiftung: *Einwurf - Zukunft der Demokratie, 1/2015.*
- Rheinberger, Hans-Jörg (2001): *Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas.* Wallenstein Verlag, Göttingen.
- Robinson, John A. /Hawpe, Linda (1986): »Narrative Thinking as a Heuristic Process«. In: *Narrative Psychology. The storied nature of human conduct.* Hg. v. Theodore R. Sarbin, New York: Praeger.
- Rothuizen, Jan (2014): *The soft Atlas of Amsterdam.* Eigenverlag, Amsterdam.
- Rothuizen, Jan (2014): *Zachte Atlas van Amsterdam.* Nieuw Amsterdam, Amsterdam.
- Melton Prior Institute In Conversation With Jan Rothuizen (2011) *Graphic echolocations of societal relevant spaces.* Auf www.janrothuizen.nl, letzter Zugriff 15.2.2016.
- Ryan, Marie-Laure (2007): »Towards a definition of narrative«. In: *The Cambridge Companion to Narrative.* Hg. v. David Herman. Cambridge University Press, Cambridge. S. 22-35.
- Sarbin, Theodore R. (1986): »The Narrative as a Root Metaphor for Psychology«. In: *Narrative Psychology. The storied nature of human conduct.* Hg. v. Theodore R. Sarbin. Praeger, New York.
- Sarbin, Theodore R. (Hg.) (1986): *Narrative Psychology. The storied nature of human conduct.* Praeger, New York.
- Schadt, Thomas (2012): *Das Gefühl des Augenblicks. Zur Dramaturgie des Dokumentarfilms.* 3. Auflage, UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz.
- Schapp, Wilhelm (1981) *Philosophie der Geschichten.* Verlag Vittorio Klostermann, Frankfurt am Main.
- Schapp, Wilhelm (1985) *In Geschichten verstrickt. Zum Sein von Ding und Mensch.* Verlag Vittorio Klostermann, Frankfurt am Main.
- Schmidt, Anke (2014) »Landschaftsepisoden, Portraits und Protagonisten«. In: *Garten+Landschaft, 5/2014.* S. 18-22.
- Schneidewind, Uwe/Singer-Brodowski, Mandy (2013) *Transformative Wissenschaft: Klimawandel im deutschen Wissenschafts- und Hochschulsystem.* Metropolis Verlag, Marburg.
- Schön, Donald A. (1983) *The reflective practitioner: How professionals think in action.* Basic Books, New York.
- Schultz, Henrik (2014) *Landschaften auf den Grund gehen. Wandern als Erkenntnismethode beim Großräumigen Landschaftsentwerfen.* Jovis, Berlin.
- Seggern, Hille von (2008) »Ohne Verstehen keine Entwurfsidee«. In: *Creating knowledge : Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften / innovation strategies for designing urban landscapes.* Hg. v. Seggern/Werner/Grosse-Bächle. Jovis, Berlin. S. 212-251.
- Seggern, Hille von /Werner, Julia (2008) »Designing as an integrative Process of Creating Knowledge«. In: *Creating knowledge : Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften = innovation strategies for designing urban landscapes.* Hg. v. Seggern/Werner/Grosse-Bächle. S. 35-68.
- Seggern, Hille von /Werner, Julia/Grosse-Bächle, Lucia. (Hg.) (2008) *Creating knowledge. Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften / Innovation strategies for designing urban landscapes.* Jovis, Berlin.

- Seggern, Hille von (2009) »Urbane Kulturlandschaften und aktuelle Herausforderungen« von Stadt- und Regionalentwicklung«. In: *Stadt - Kultur - Landschaft*. Hg. v. DBU / DGGL, S. 21 - 26.
- Seggern, Hille von (2009a) "Raum + Landschaft + Entwerfen". In: *Befreite Landschaft. Moderne Landschaftsarchitektur ohne Arkadischen Ballast?* Hg. v. U. Eisel/S. Körner, Beiträge zur Kulturgeschichte der Natur, Band 18. S. 265 – 286
- Seggern, Hille von (2013) »Towards creative knowledge«. In: *In Touch. Landscape Architecture Europe*. Hg. v. Lisa Diedrich, Birkhäuser, Basel Boston Berlin. S. 193 - 200.
- Seggern, Hille von (2015) „Understanding: Raumgeschehen Researching and Designing Landscapes“, Vortrag auf dem internationalen Symposium „Let's walk urban Landscapes. New pathways in design research“, Hannover, 1. - 3.9.2015
- Selle, Klaus (2010) *Gemeinschaftswerk? Teilhabe der Bürgerinnen und Bürger an der Stadtentwicklung. Kurzgutachten für das Nationale Forum für Engagement und Partizipation*. PT Materialien Bd. 16, Aachen.
- Selle, Klaus (2013) *Über Bürgerbeteiligung hinaus: Stadtentwicklung als Gemeinschaftsaufgabe? Analyse und Konzepte*. Verlag Dorothea Rehm, Detmold.
- Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt Berlin (Hg.) (2011) *Handbuch Partizipation*. Kulturbuch-Verlag GmbH, Berlin.
- Sieverts, Thomas (1999) *Zwischenstadt. Zwischen Ort und Welt, Raum und Zeit, Stadt und Land*. Birkhäuser, Basel.
- Sieverts, Thomas (2008) »Improving the Quality of fragmented Urban Landscapes - a Global Challenge«. In: *Creating knowledge : Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften*. Hg. v. Seggern/Werner/Grosse-Bächle. Jovis, Berlin. S. 253 - 266.
- Somers, Margaret A. (1994) »The narrative constitution of identity: A relational and network approach«. In: *Theory and Society*, 23, S. 605 - 649.
- Stein, Ursula (2006) *Lernende Stadtregion. Verständigungsprozesse über Zwischenstadt*. Müller und Busmann, Wuppertal.
- Stein, Ursula/Schultz, Henrik (2012) »Raum zum Sprechen bringen«. In: *disp*, 188. S. 59-68.
- Steinbusch, Michael (2001) *Die Schneegrenze. Wohnen zwischen Stadt und Land*. LIT, Münster, Hamburg, Berlin, London.
- Stoll, Clifford (1996) *Die Wüste Internet. Geisterfahrten auf der Datenautobahn*. Fischer, Frankfurt a. M.
- Straub, Jürgen (1999) *Handlung, Interpretation, Kritik. Grundzüge einer textwissenschaftlichen Handlungs- und Kulturpsychologie*. de Gruyter, Berlin.
- Streich, Bernd (2005) *Stadtplanung in der Wissensgesellschaft: ein Handbuch*. VS Verlag, Wiesbaden.
- Studio urbane Landschaften (2012) *Rasterfabndung. Regionen im Erkunden Entwerfen. Ein Experiment des Studio Urbane Landschaften*. Montag Stiftung, Köln.
- Strohmaier, Alexandra (2013) *Kultur - Wissen - Narration. Perspektiven transdisziplinärer Erzählforschung für die Kulturwissenschaften*. transcript Verlag, Bielefeld.
- Tessin, Wulf (2008) *Ästhetik des Angenehmen*. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.
- Thier, Karin (2004) *Die Entdeckung des Narrativen für Organisationen. Entwicklung einer effizienten Story Telling-Methode*. Verlag Dr. Kovac, Hamburg.
- Thier, Karin (2010) *Storytelling. Eine Methode für das Change- Marken- Qualitäts- und Wissensmanagement*. Springer Verlag, Berlin Heidelberg New York.
- Till, Jeremy (2005) »The negotiation of hope«. In: *Architecture and Participation*. Hg. v. Blundell Jones, Peter/Doina, Petrescu/Till, Jeremy. Spon Press, Abingdon. S. 26-39.
- Till, Jeremy/Wigglesworth, Sarah (1998) »Table Manners«. In: *Architecture and Design. The everyday and Architecture*. S. 31-35.
- Totzke, Rainer (2005) »Erinnern - Erzählen - Wissen: Was haben (Erfahrungs-)Geschichten mit echtem Wissen zu tun?«. In: *Erfahrungswissen erzählbar machen. Narrative Ansätze für Wirtschaft und Schule*. Hg. v. Gabi Reinmann: Pabst Science Publishers, Lengerich. S. 19-35.
- Venturi, Robert/Scott Brown, Denise/Izenour, Steven (1979) *Lernen von Las Vegas*. Vieweg, Braunschweig, Wiesbaden.
- Vohle, Frank (2005) »Erfahrungswissen (einfach) erzählen? Das Potenzial von Analogien«. In: *Erfahrungswissen erzählbar machen. Narrative Ansätze für Wirtschaft und Schule*. Hg. v. Gabi Reinmann, Pabst Science Publishers, Lengerich S. 108–123.
- Vroljik, Denise (2009) »Geen Stad zonder Mensen: Interview Jan Rothuizen«. In: *S&RO*, 05/2009, S. 11-19.
- Ware, Sue Anne (2012) »Parabels in Active Practice«. In: *Exposure*. Hg. v. Jonas, Marielouise/Monacella, Rosalea. Melbourne Books, Melbourne. S. 166–181.
- Wissenschaftlicher Beirat der Bundesregierung Globale Umweltveränderungen (WBGU) (2011) *Welt im Wandel – Gesellschaftsvertrag für eine große Transformation*. WBGU, Berlin.
- Wehrli, Ursus (2002): *Kunst aufräumen*. Kein&Aber, Zürich.
- Weidinger, Jürgen (Hg.) (2014): *Entwurfsbasiert Forschen*. Universitätsverlag TU Berlin, Berlin.
- Weisshaar, Bertram (Hg.) (2013) *Spaziergangswissenschaft in Praxis. Formate in Fortbewegung*. Jovis Verlag, Berlin.
- Wenger, Erienne/McDermott, Richard/Snyder, William M. (2002) *Cultivating Communities of Practice*. Harvard Business School Press, Boston, Massachusetts.
- White, Hayden (1990) *Die Bedeutung der Form*. Fischer, Frankfurt am Main.
- Wolton, Dominique (2010) *Informieren heisst nicht kommunizieren*. Avinus Verlag.
- Wüstenrot Stiftung (Hg.) (2015) *Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften*. Eigenverlag Wüstenrot Stiftung, Ludwigsburg.
- Wüstenrot Stiftung (Hg.) (2009) *Stadtsurfer, Quartierfans & Co. Stadtkonstruktionen Jugendlicher und das Netz urbaner öffentlicher Räume*. Jovis, Berlin.

ABBILDUNGS- VERZEICHNIS

Wenn nicht anders angegeben, sind die Abbildungen eigene Darstellungen.

Kapitel 1

S. 15: eigene Darstellung aus: Projektbericht (2012): »Gesamtperspektive Flusslandschaften. Dokumentation Prozess und Produkte«, bearbeitet von landinsicht farwick+grote, planungsbüro koenzen, Stein+Schultz. S.28

S. 16: Eigene Darstellung Leiter der Partizipation nach Lüttringhaus (2000)

S. 17: Foto Ralf Fleckenstein

S. 23: Hille von Seggern in: Seggern /Werner, /Grosse-Bächle. (Hg.) (2008): Creating knowledge. Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften / Innovation strategies for designing urban landscapes. Berlin: Jovis. S.233

S.23 Kreislauf des Entwerfens (aus Gänshirt, Christian (2007) *Werkzeuge für Ideen: Einführung ins architektonische Entwerfen*. 1. Auflage, Birkhäuser, Basel Boston Berlin, S. 79)

Kapitel 2

S. 49-50: Ausschnitt aus Rothuizen, Jan (2014): *Zachte Atlas van Amsterdam*. Amsterdam: Nieuw Amsterdam. S. 17-18

S. 83: Ngayarta Kujarra von: National Gallery of Victoria Online Collection (<http://www.ngv.vic.gov.au/explore/collection/work/95020/>), Foto: *John Woudstra*

Kapitel 4

S. 104: Julia Werner

S. 101-102: Prozessdiagramm: Eigene Darstellung auf Basis von Grundlagenmaterial des Forschungsprojekts „Stadtsurfer, Quartierfans & Co.“

S. 104: Aufgabenstellung in Wüstenrot Stiftung (Hg.) (2009): *Stadtsurfer, Quartierfans & Co. Stadtkonstruktionen Jugendlicher und das Netz urbaner öffentlicher Räume*. Jovis. Berlin S. 32

S. 106: Anke Schmidt mit Nengshi Zheng

S. 107: Stiftung, Wüstenrot (Hg.) (2009): *Stadtsurfer, Quartierfans & Co. Stadtkonstruktionen Jugendlicher und das Netz urbaner öffentlicher Räume*. Berlin: Jovis., S. 60/61

S. 108: ebd., S. 64/65

S. 110: ebd., S. 71

S. 115: Prozessdiagramm: Eigene Darstellung auf Basis von Grundlagenmaterial des Forschungsprojekts „Wandel erzählen und Gestalten“.

S. 115, 119, 120, 124, 125 und 127: Seiten aus dem Forschungsbericht Rabe, Sabine/Schmidt, Anke/Stokman, Antje (2010): *Wandel erzählen und gestalten. Dynamische Kulturlandschaften in Metropolregionen*. Hannover: Forschungsbericht, unveröffentlicht.

S. 119/121: Katharina Lindschulte

S. 126/133: Antje Stokman

S. 134/135: eigene Darstellung auf Basis von Fotos Susanne Zeller und Malte Maaß und Material der Veröffentlichung *LANDSCHAFTEN, STUDIO URBANE* (2012): *Rasterfahndung. Regionen im Erkunden Entwerfen. Ein Experiment des Studio Urbane Landschaften*. Köln: Montag Stiftung.

S. 137: *LANDSCHAFTEN, STUDIO URBANE* (2012): *Rasterfahndung. Regionen im Erkunden Entwerfen. Ein Experiment des Studio Urbane Landschaften*. Köln: Montag Stiftung., S. 12/13

S. 123 und 140: Malte Maaß

S. 142 *LANDSCHAFTEN, STUDIO URBANE* (2012): *Rasterfahndung. Regionen im Erkunden Entwerfen. Ein Experiment des Studio Urbane Landschaften*. Köln: Montag Stiftung., S. 24/25

S. 145: Seiten aus *Wüstenrot Stiftung* (Hg.) (2015): *Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften*. Ludwigsburg: Eigenverlag Wüstenrot Stiftung.

S. 146: Prozessdiagramm: Eigene Darstellung auf Basis von Material des Forschungsprojektes/arge *STUDIO _URBANE LANDSCHAFTEN unterwegs*

S. 149: *Wüstenrot Stiftung* (Hg.) (2015): *Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften*. Ludwigsburg: Eigenverlag Wüstenrot Stiftung., S. 53-57

S. 150: S. 58/59 ebd. Zeichnung Thomas Gräbel

S. 160: Ausschnitt Karte S. 116/117 ebd.

S. 161: Ausschnitt Karte S. 112/113 ebd.

S. 162: Ereigniskarten Grafik Wiebke Genzmer

S. 163: Fotos: arge *STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN unterwegs*

