Vom Spielen und Entwerfen

Spielerische Erkenntnisweisen und Ideenfindung im Entwurfsprozess urbaner Landschaften

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. Christiane Kania-Feistkorn,
geboren am 09.11.1981 in Hameln

Tag der Promotion: 15.11.2016

2017

Referent: Prof. Dr.-Ing. Martin Prominski
Korreferentin: Prof. i. R. Dr.-Ing. Hille von Seggern

Überblick

Zusammenfassung des Dissertationsvorhabens

Das Dissertationsvorhaben 'Vom Spielen und Entwerfen. Spielerische Erkenntnisgewinnung und Ideenfindung im Entwurfsprozess urbaner Landschaften' geht der These nach, dass das Spielen, Urphänomen der Exploration und Erkenntnisgewinnung als integrativer Teil des Entwerfens geeignet ist, urbane Landschaften in ihrer Komplexität zu erfassen, zu verstehen und darüber hinaus neue Möglichkeiten ihrer Wahrnehmung, Nutzung und Gestaltung aufzudecken. Der Zustand von Unbestimmtheit, Unübersichtlichkeit, Unvorhersehbarkeit urbaner Landschaften wird dabei zum Spielreiz.
Spielen ist aktivierend und kollaborativ: Unterschiedlichste Akteure können zu Mitspielern des Entwerfenden oder selbst zu Gestaltern werden.
Spielen ist integrierend: Aktuelle raumwirksame ökologische, kulturelle, ökonomische und soziale Entwicklungen können wahrgenommen, interpretiert und miteinander verwoben werden.
Spielen ist modellhaft: Die Wirklichkeit (von morgen) kann simuliert und erprobt werden.
Spielen ist transformierend und flexibel: Neues kann in die Welt gebracht, kultiviert oder weiterentwickelt werden.
Die Verwandtschaft der Erkenntnis- und Handlungsweisen Spielen und Entwerfen sowie der Einsatz von spielerischen Strategien in klein- bis großmaßstäblichen Entwurfs- und Planungsprozessen wurden bisher nur fragmentarisch reflektiert. Die vorhandene Forschungslücke soll mit dieser Arbeit geschlossen werden. Drei Fragen sind hierbei erkenntnisleitend:
1. Theorie: Was hat Spielen mit Entwerfen zu tun?
2. Strategie: Welche produktiven Wirkungsweisen kann Spielen im Landschaftsentwerfen entfalten?
3. Taktik: Wie kann Spielen zum Werkzeug für die Entwurfspraxis werden?

Ziel der Arbeit ist es, den Zusammenhang der Phänomene Spielen und Entwerfen auszuleuchten und ein Konzept für ein `Playful Design' zu entwickeln. Good-Practice-Beispiele und drei Experteninterviews bilden die Basis für den Entwurf von anwendungsorientierten Idealtypen eines 'Playful Design' für die Praxis des Landschaftsentwerfens.
Diese spielerischen 'Tooltypen' können–je nach Entwurfsanforderung und Prozessverlauf – als 'Ordnungskomplize', 'Ideenschleuder', 'Als-ob-Simulator', 'Raumschrauber', oder 'Dazwischenagent' Vorstellungsvermögen, Erfindungsgabe und Engagement stimulieren und befördern
In Praxis-, Forschungs- und Lehrprojekten werden die 'Tooltypen' auf ihre Praxistauglichkeit getestet.

Schlagworte: Landschaftsentwerfen, spielerische Entwurfsmethoden, Teilhabeprozesse gestalten

Abstract

Playing is a primary activity of exploration and knowledge finding. It can be also integrated into the process of designing urban landscapes, as the act of playing can be useful for grasping urban landscapes in
their complexity.
Furthermore, playing uncovers new possibilities for the perception, use, and design of urban landscapes. The notions of uncertainty and unpredictability, conditions that characterize urban landscapes and are core features of playing are utilized and serve as incentives for further explorations. Through playing, usually opposing stakeholders and conflicting spatial developments can be easier linked and space can be perceived, interpreted, modeled and transformed in a more open-minded way.
The PhD project illuminates the coherence of playing and designing and will give an introduction to already existing playful design projects.
The thesis is that the process of playing offers a variety of tools for the design process that can be playfully described as 'Ordnungskomplize' ('The Ordering Accomplice'),'Ideenschleuder' ('The Catapult of ideas'), 'Als-ob-Simulator' ('The As-if Simulator'), 'Raumschrauber' ('The Spatial Screwdriver') or'Dazwischenagent' ('The Agent of the In-Between'). These 'tooltypes' are playtested in self-designed projects of practice, teaching and research in the field of urban landscapes.

Keywords: playing and designing, participation strategies, urban landscapes

Skizze des Forschungsdesigns: vortasten im sumpfigen Grund der Ungewissheit.

In Zeiten der Renaissance wurde zwischen der gelehrigen Wissenschaft und dem Spielen nicht so deutlich unterschieden. Wissenschaftliches Arbeiten war im wahrsten Sinne des Wortes noch nicht so 'diszipliniert'. Wissenschaftler waren eher „Bastler und Spieler, die ihre Experimente entworfen und ihre Maschinen konstruiert oder zumindest ausgedacht haben, während sie Neuland erkundeten“ (Rötzer 2013: 33).
Ein „ludisches Denken“ (ebd.: 18) in diesem Sinne bildet auch die Grundlage für das vorliegende Dissertationsvorhaben.

Von theoretischen Überlegungen zu den Erkenntnis- und Handlungsweisen Entwerfen und Spielen sowie von Reflektionen der Entwurfspraxis ausgehend, wurde hier das Entwerfen selbst als Forschungsmodus für das Dissertationsvorhaben genutzt.

Im Verlauf der Arbeit wurden unterschiedliche methodische Herangehensweisen erprobt, zum Teil spielerisch angeeignet und schrittweise zu einem Forschungsdesign 'collagiert', das hier im Vorfeld kurz skizziert werden soll.

Literaturrecherche

Rendezvous

Prozessduett

Ausrichten
Entscheiden
Vertiefen
Ordnen
Interpretieren
Modifizieren
Transformieren
Übersetzen
Kommunzieren
Suchen
Erkunden
Wahrnehmen

PLAY THE CITY - METHOD

Spielideengut playthecity.nl (Gründer: Dr. Ilkim Tan)
Spielraum: diverse Projekte, oft im stadtteilnahen Raum, aber auch global
Quelle und weiterführende Informationen: www.playthecity.nl

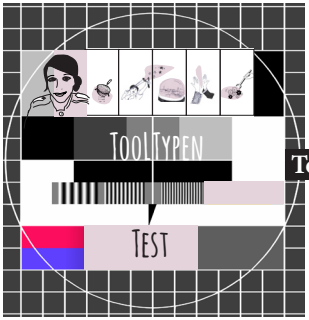
DRAUF UND DRINNEN

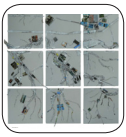
Die niederländische Planerinitiative playthecity.nl, gegründet von Dr. Ilkim Tan, nutzt die Methode des „city gaming" um eine multiple demokratische Stadtentwicklung und Entscheidungsfindung in Stadtplanungsprozessen in Form von kollektiver Szenarienentwicklung zu unterstützen. Play the City (PTC) setzen auf die Verzahnung von Bottom-Up-Strategien mit Top-Down-Prozessen. Als Stadtplaner verstehen sich PTC. Sie versuchen, die Bewohner der „Spielerei" der Stadt integrieren und diese Interaktion als Spielraum Spiel nutzen.
Die Idee der „city-gaming" - Methode ist es, offene „Entwurfsplattformen" zu entwickeln, um den Wissen und die Verteilungen unterschiedlicher Interessengruppen für den Planungsprozess zu nutzen. playthecity bietet vor allem Kommunen und privaten Gebietsentwicklern an, um an die spezifischen Bedingungen angepasste „Games" zu entwickeln, durch die eine kollaborative Raumvision entworfen werden kann.

Projektsteckbriefe

Experteninterviews

Tooltypenbildung





Ereignuskarte STADT

Tooltypentest

Teil I THEORIE dieser Arbeit basiert auf einer klassischen **Literaturrecherche und -interpretation** zu den Themen Landschaft, Entwerfen, Spielen und Wissenschaftstheorie und führt über das **Arrangement von Rendezvous** zwischen Entwurfsforschern und Spieltheoretikern und der Beschreibung eines **Prozessduetts** zu der **Herleitung des Konzeptes eines ‚Playful Design'.**

Teil II STRATEGIE ersucht über die Recherche und Einordnung von **Beispielprojekten aus der Entwurfspraxis** Erkenntnisse zu generieren, in welchen Kontexten, zu welchem Zweck und mit welchen Mitteln ein 'Playful Design' bereits angewendet wurde. Durch ein **Steckbrief**-artiges Systematisieren der Praxisprojekte mittels festgelegter Untersuchungskriterien kann übertragbares Wissen generiert werden. In Ergänzung dazu liefern **leitfadengestützte Experteninterviews** Informationen und Hintergründe zu drei Konzepten eines 'Playful Designs'.
Die aus Teil I und II gewonnenen Erkenntnisse werden in einem Entwurf von handlungs- und anwendungsorientierten **Idealtypen für ein 'Playful Design'** zusammengefügt.

Diese **Tooltypen** werden in **Teil III TAKTIK** als entscheidendes Erkenntnisprodukt und Handlungsmuster in der Entwurfspraxis im '**Tooltypentest'** probehandelnd angewendet. Anschließend werden sie jeweils im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten und tatsächliche Wirkungsweise in einem Kommentar reflektiert.
Diese **'Playspektive'** vermittelt die subjektive, in das Entwurfsgeschehen verwickelte Sicht der Autorin.

Zwei weiterführenden Entwicklungsfelder eines 'Playful Design', die sich aus dieser Dissertation ergeben können, werden im abschließenden **Ausblick** skizziert.

Überblick

Zusammenfassung des Dissertationsvorhabens - **4** / Abstract- **5**
Skizze des Forschungsdesigns - **7**

TEIL I Was hat Spielen mit entwerfen zu tun?

Landschaft

1. Abschnitt Landschaft: Definitionen, Erkennungszeichen und Prozessgestalt - **26 /** *Bindestrichlandschaft: Ein Bereich in seiner Vielfalt* - **27 /** *Herrschaftsraum: Organisierte Landschaft* - **30 /** *Malerische Landschaft: subjektiv und von außen betrachtet* - **30 /** *Stadt als Gegenfigur zur urwüchsigen Natur -32 / Urbane Großsysteme, globale Ströme und regionales Habitat* - **34**

2. Abschnitt Urbane Landschaften: Raumverständnis und Herausforderungen - **38** */ Der "Landschaftliche Blick" als Lesehilfe für ein "mannigfaltiges dynamisches Raumgeschehen"* - **39 /** *Urbane Landschaften als produktiver Raumbegriff* - **41 /** *Un-Zustände urbaner Landschaften - Spielraum des Ungewissen* - **43 /** *Zusammengefasst* - **45**

Entwerfen

1. Abschnitt Entwerfen: Definitionen, Erkennungszeichen und Prozessgestalt - **48 /** *Göttliches Handwerk oder anhaltendes Glimmen?* - **50 /** *Vom handwerklichen Akt zum Vorzeichnen* - **51 /** *Anzetteln und Vorbereiten* - **52 /** *Von der positiven Projektion zum produktiven Bildnis* - **54 /** *Provisorischer Plan trotz präziser Planung* - **55** */ Erfahrung, Übung und Intuition* - **57 /** *Fehlerfrüchte und Zufallszauber - Geplanter Kontrollverlust* - **59 /** *Das Zwikken im System* - **61 /** *Prozessgestalt des Entwerfens - Reflexive Praxis* - **62 /** *Zusammengefasst* - **66** **/** *Orientierungsrahmen: Das Entwurfsverständnis des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN* - **68 /** *Prozessgestalt des Landschaftsentwerfens - Vorgänge des "Verfangens"* - **68 /** *Zusammengefasst* - **59**

2. Abschnitt Aktivierende Teilhabe: Entwerfen als gemeinsame Erkenntnis- und Handlungsstrategie - **74** / *Beteiligung - Brimmborium und Banalisierung* - **75** / *Kollaborative Konfliktkraft - Die Zivilgesellschaft sagt: Dagegen!* - **77** / *Stilles Wissen der Selbermacher – Situativer Aktivurbanismus als Blaupause für eine performative Beteiligungskultur?* - **78** / *Open Source Urbanismus, Probehandeln und Raumunternehmerschaft als Teilhabemöglichkeit* - **81** / *Zusammengefasst: Flipchart plus Spaten? Eine erweiterte Beteiligungskultur in urbanen Landschaften* - **83** / *Weitergefasst: Aufgabenfeld: Entwurfswerkzeuge für eine aktivierende Teilhabe entwerfen* - **84**

3. Abschnitt 'research through design': Entwerfen als 'Zwischenschaft' -**88** / *Forschendes Entwerfen – Aktionsradien der Entwurfsforschung* - **89** / *Entwerfen: Wissensproduktion im Modus 2* - **91** / *Entwerfen in Reallaboren – Reallabore entwerfen: Wissensproduktion im Modus 3* - **93** / *Entwerfen als 'Zwischenschaft'* - **97** / *Zusammengefasst* - **98**

Spielen

1. Abschnitt Spielen: Definitionen, Erkennungszeichen und Prozessgestalt - **100** / Spielgeschehen - **102** / *Vor dem Spiel: Der »Was ist das?-Reflex« und die Exploration ins Ungewisse* - **106** / *Das »entspannten Feld«* - **109** / *Regeln als Gefüge des Spielgeschehens* - **110** / *Wettkampf, Zufall, Nachahmung, Rausch im Spannungsfeld von Paidia und Ludus* - **112** / *Game Play, Ludic Activity und Being Playful* - **114** / *Spielens als Quelle der Kultur* - **117** / *Momente des Spiels* - **119** / *flow. Achtsam im Augenblick* - **123** / *Hin und Her – Erfahrung. Verstehen durch Spielen – Gadamer* - **125** / *Prozessgestalt des Spielens – Phasen der Mini-„Schöpfung“* - **127** / *Zusammengefasst* -**13**2

2. Abschnitt Aktivierende Teilhabe: Spielen als Erkenntnis- und Handlungsstrategie in Nicht-Spielsituationen - **134** / *Performance-Probe* - **136** / *Rabattmarke reloaded und Fließband-Flow* - **138** / *Zusammengefasst* - **140**

3. Abschnitt 'research through play': Spielen als 'Zwischenschaft' - **142** / *Ludisches Denken – Tastendes Erkunden – Zusammengebasteltes Wissen* - **144** / *Forschen aus der 'Playspektive' – Research through Play* - **147** / *Ausdrucksstärke der ludischen Erkenntniswege* - **149** / *Spielen als 'Zwischenschaft'* - **150** / *Zusammengefasst* - **152**

Spielen trifft Entwerfen

1. Abschnitt: Rendezvous - **154** / *Zusammenspiel: Wie das Spielen so das Entwerfen?* - **155** / *Rendezvous 1* - **156** / *Rendezvous 2* - **164** / *Zusammengefasst* - **169 /** *Grenzen eines 'Playful Design'* - **170** / *Rückbezug auf das Entwurfsverständnis des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN* - **171**

2. Abschnitt: Prozessduett - **172 /** *Zusammengefasst* - **176**

3. Abschnitt 'Playful Design': Wie Spielen im Entwerfen aufgeht - 178 / *Das Entwerfen als Spiel* - **180** / *Entwerfen aus der 'Playspektive'* - **181** / *Zusammengefasst* - **184 /**

Vorausschau - 185
Teil II Vom Spielen und Entwerfen_STRATEGIE
Teil III: Vom Spielen und Entwerfen _TAKTIK

TEIL II Welche produktiven Wirkungsweisen kann Spielen im Landschaftsentwerfen entwickeln? 188

Bezugsrahmen 190

1. Abschnitt Spielbarkeit in urbanen Landschaften - **190 /** *Situationistische Handlungsmuster* - ***191*** */ Zukunftswerkstätten als Brutkästen demokratischer Teilhabe -**194** /*

2. Abschnitt Untersuchungskriterien - **198**

Steckbriefe – Playful Design in urbanen Landschaften 202

Play-the-City-Method - **203 /** Building Future Game - **209 /** Workshop Mitspielen - szenisches Planspiel entwickeln - **212 /** Emmas Hoftour - **216 /** 72 HUA - **220 /** Pontonia - **224 /** Urban Gallery - **230**

Seitenblick– Art through Play 234

Mirror Hill Tükörhegy / Katerina Šedá - **238 /** 100% ...Karlsruhe / Rimini Protokoll - **242**

Experteninterviews 246

1. Abschnitt Auswahl der Interviewpartner und methodisches Vorgehen - **246 /** *Zur Auswahl der Interviewpartner - Bandbreite an entwerferischen Handlungsbereichen und Maßstabsebenen* - **248 /** *Zur Begründung der Methodenauswahl und Vorüberlegungen zum teilstandardisierten Leitfaden* - **249 /** *Zur Durchführung und Transkription der Experteninterviews* - **249 /** Entwurf des teilstandardiserten Leitfadens - **250 /** Zur Auswertungsmethode der Qualitativen Inhaltsanalyse - **252**

2. Abschnitt 'Umarmung des Ungewissen' *Hans Venhuizen "The Making of..."- Methode* - **254**

3. Abschnitt 'Fragefreunde' *Andrea Benze und Urs Walther "Agenten und Komplizen"*- **266**

4. Abschnitt 'Spiel als Hemmschwelle' *Angela Jain "Das Sachsen-Anhalt-Spiel* - **274**

Reflexion der Projektbeispiele und Idealtypenkonstruktion als methodischer Kniff für die Entwurfspraxis 282

Idealtypenbildung als Schritt ins Verstehen und in die Praxis - **283**

Fünf Tooltypen 288

Der Ordnungskomplize - **289 /** Die Ideenschleuder - **290 /** Der Als-ob-Simulator - **291 /** Der Dazwischen-Agent - **292 /** Der Raumschrauber- **293 /** Vorausschau Teil III - **294**

TEIL III Wie kann Spielen zum Werkzeug für die EntwurfsPraxis werden? 296

TOOLTYPEN - TEST 300

Rasterfahndung. Regionen im Erkunden entwerfen 316

Spieldesigner: STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN(Verena Butt, Börries von Detten, Lucia Grosse-Bächle, Christiane Kania, Sigrun Langner, Malte Maaß, Martin Prominski, Sabine Rabe, Anke Schmidt, Henrik Schultz, Anna Schwinge, Prof. Dr. Hille von Seggern, Elisa Serra, Thomas Sieverts, Susanne Zeller)

Stadt Land Fiction. 8 x 8 Ideen für zukünftige Bildungslandschaften 302

(im Rahmen der IDEENWERKSTATT des Forschungsprojektes „Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften")

Spieldesigner: STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN unterwegs (Thomas Gräbel, Anke Schmidt, Hille von Seggern, Sabine Rabe; Konzeptionelle Mitarbeit bei der Ideenwerkstatt, Spielgestaltung und Moderation: Christiane Kania)

Kombiniere, Kombiniere! Spielworkshop 328

im Rahmen des Masterprojektes "IT´S TOOL TIME. – Entwurfswerkzeuge für eine aktivierende Teilhabe im Sahlkamp" am Institut für Freiraumentwicklung und am Institut für Landschaftsarchitektur, Leibniz Universität Hannover

Spieldesignerinnen: Christiane Kania, Marion Klaus

Farbe Raus! Gestalte den Zwischenraum 338

Pretest eines Beteiligungs-Tools im Rahmen des Masterprojektes "IT´S TOOL TIME - Entwurfswerkzeuge für eine aktivierende Teilhabe im Sahlkamp"

Spieldesignerin Lisa Seiler, Masterstudentin Lanschaftsarchitektur, Leibniz Universität Hannover

EMILA Summerschool „Running out of Land“ Designing strategies for Ammerland´s competing land use demands 346

Spieldesigner: Verena Butt und Christiane Kania, Fachgebiet „Entwerfen urbaner Landschaften“/ Prof. Dr. Martin Prominski, Institut für Freiraumentwicklung, Leibniz Universität Hannover

Trigger and Digger 350

Challenge No.1

Landscape players & a common vision 356

Challenge No.2 Challenge No.3

Walk in A Spirit of Play 364

Beitrag zum internationalen Symposium
"LET´S WALK URBAN LANDSCAPES.
NEW PATHWAYS IN DESIGN RESEARCH", STUDIO URBANE LAND-SCHAFTEN, 1.-3. September 2015 in Hannover

Spieldesigner: Christiane Kania

Erkenntniszusammenfassung und Ausblick 376

Drei Forschungsfragen – drei Antwortversuche
*1 Theorie: Was hat Spielen mit Entwerfen zu tun? - **378** / 2 Strategie: Welche produktiven Wirkungsweisen kann Spielen im (Landschafts-)Entwerfen entwickeln? - **384** / 3 Taktik: Wie kann Spielen zum Werkzeug für die Entwurfspraxis werden? - **387** / **Ausblick** - Feld 1**:** Übertragbares Entwurfswissen: Empirische Sozialforschung mit dem Spirit of Play - **389** / Feld 2: Kollaborative Entwurfsprozesse gestalten - **390***

Literaturverzeichnis - **394**
Abbildungsverzeichnis - **412**
Eidesstattliche Erklärung - **418**
Herzlicher Dank - **419**
Wissenschaftlicher und beruflicher Werdegang - **420**

Vom Spielen und Entwerfen

Spielerische Erkenntnisweisen und Ideenfindung im Entwurfsprozess urbaner Landschaften

Teil I: Theorie

Was hat Spielen mit Entwerfen zu tun?

TEIL I:

Das Dissertationsvorhaben 'Vom Spielen und Entwerfen. Spielerische Erkenntnisweisen und Ideenfindung im Entwurfsprozess urbaner Landschaften' geht der These nach, dass die Handlungs- und Erkenntnisweise des Spielen als integrativer Teil des Entwerfens dazu beitragen kann, urbane Landschaften in ihrer Komplexität zu erfassen, zu verstehen und darüber hinaus neue Möglichkeiten ihrer Wahrnehmung, Nutzung und Gestaltung aufzudecken und zu vermitteln. Der Zustand von Unbestimmtheit und Unvorhersehbarkeit urbaner Landschaften wird im Spiel attraktiv, mehr noch, er wird zum Spielreiz.

Die Forschung gliedert sich in drei Teile. Der 1.Teil befasst sich mit der grundlegenden Frage **THEORIE: Was hat Spielen mit Entwerfen zu tun?**

Hierfür wird im Kapitel LANDSCHAFT zunächst geklärt, in welchem 'Anwendungsbereich' Erkenntnisse generiert und erprobt werden sollen. Das Spielfeld 'Landschaft' wird in Abschnitt 1 'Definitionen und Prozessgestalt' in seiner Entwicklung gerahmt. Begriffs- und Gestalttransformationen werden skizziert und schließlich in Abschnitt 2 'Raumverständnis und Herausforderungen' Bedingungen der 'Urbanen Landschaftten' in den Fokus genommen.

In Kapitel ENTWERFEN wird das Entwerfen in Abschnitt 1 'Definitionen, Erkennungszeichen und Prozessgestalt' mit seinen Merkmalen und prozessualen Verläufen als Erkenntnis- und Handlungsweise vorgestellt. Anschließend wird in Abschnitt 2 'Aktivierende Teilhabe' dargelegt, inwiefern 'das Entwerfen als kollaborative Erkenntnis- und Handlungsstrategie' im Kontext urbaner Landschaften geeignet ist, möglichst viele Akteure in den räumlichen Entwicklungsprozess zu involvieren. In Abschnitt 3 'research through design' werden die Potenziale des Entwerfens als 'Zwischenschaft' beleuchtet.
Als Erkenntnisform, die Wissen produziert, strukturiert, anwendet und vermittelt wird sie in der Wissenschaftslandschaft im Feld des 'Modus-2-Wissens' (Nowotny et all.) und des 'Modus-3-Wissens der Transformativen Wissenschaften' (Schneidewind) eingeordnet.

Kapitel SPIELEN befasst sich in Abschnitt 1 mit 'Definitionen, Erkennungszeichen und Prozessgestalt' des Spielens im Allgemeinen und fokussiert dabei verschiedene Protagonisten der Spieltheorie aus pädagogischen und sozialwissenschaftlichen Forschungszweigen. In Abschnitt 2 wird das Potenzial von Spielen als Handlungs- und Erkenntnisweise verdeutlicht, indem Anwendungsbereiche des 'Spielens als aktivierende Teilhabe in Nicht-Spielsituationen' skizziert werden. Anschließend wird in Abschnitt 3 die Rolle des Spielens in der Wissenschaftslandschaft des Modus-2 und Modus-3 als 'vermittelnde' Erkenntnisform und als Grenzgänger zwischen Human- und Naturwissenschaften, zwischen Theorie und Handlungswissen ausgeleuchtet und im Sinne eines 'Research through Play' als `Zwischenschaft´ eingeordnet.

Kapitel SPIELEN TRIFFT ENTWERFEN führt die Betrachtungen aus den Kapiteln Entwerfen und Spielen in Kürze zusammen. In Abschnitt 1 'Rendezvous' werden zwei Definitionen eines 'Playful Design'-Konzeptes aufgestellt und wichtige Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Konstitutionsmerkmalen des Spielens und Entwerfens über das Arrangement von zwei 'Rendezvous' zwischen Entwurfsforschern und Spieltheoretikern deutlich gemacht. In Abschnitt 2 'Prozessduett' wird eine Beschreibung des Entwurfsverlaufs in Anlehnung an Günter Hagedorns Modell der Spielhandlung vorgestellt.
Abschließend wird durch eine kurze Gegenüberstellung der Beschreibungspfade 'Entwerfen als Spiel' und 'Entwerfen aus der Playspektive'" deutlich, in welcher Weise das Spielen und Entwerfen in einem 'Playful Design' aufgehen kann.

Der zweite Teil der Forschung **STRATEGIE: Welche produktiven Wirkungsweisen kann Spielen im Landschaftsentwerfen entwickeln?'** untersucht anhand von Praxisbeispielen wie Konzepte eines 'Playful Design' in Bezug auf die Qualifizierung urbaner Landschaften fruchtbar werden können. Experteninterviews mit Hans Venhuizen, Urs Walter und Andrea Benze sowie Angela Jain vertiefen die Sicht auf drei 'Playful Design'-Konzepte.
Mit Hilfe der theoretischen Vorüberlegungen und dem 'research about design'-Prozess durch die Betrachtung der Anwendungswendungsbeispiele werden 'ideale spielerische Tooltypen' abgeleitet, die als übertragbare Muster in der Entwurfspraxis zum Einsatz kommen können.

Der dritte Teil der Foschung **TAKTIK: 'Wie kann Spielen zum Werkzeug für die Entwurfspraxis werden?'** zeigt, wie die entwickelten Tooltypen 'Ordnungskomplize', 'Ideenschleuder', 'Als-ob-Simulator', 'Dazwischenagent' und 'Raumschrauber' in sieben unterschiedlichen 'Plaful Design'-Konzepten getestet, dokumentiert und anschließend, ob ihrer Wirkungsweisen, reflektiert werden. Abschließend werden zusammenfassend die Forschungsfragen dieses Promotionsprojektes beantwortet, und in einem kurzen Ausblick weitere Entwicklungsfelder eines 'Playful Design' in Forschung, Lehre und Praxis skizziert.

Landschaft

1. Abschnitt: Definitionen und Prozessgestalt

Das Spielen erfreut sich als Zugang zu unterschiedlichen Handlungsfeldern zunehmender Beliebtheit. Die These dieses Promotionsvorhaben ist, dass es auch für die komplexen Herausforderungen des Landschaftsentwerfens einen produktiven Beitrag leisten kann.
Was aber ist hier mit dem „Anwendungbereich Landschaft" gemeint? Das Kapitel LANDSCHAFT bemüht sich hier um Aufklärung.

Abschnitt 1 Spielfeld „Landschaft" *beleuchtet* ***„Definitionen, Erkennungszeichen und Prozessgestalt"****, um die Wandlung des Begriffs und der Gestalt von dem nachzuvollziehen, was Landschaft ausmacht.*

Abschnitt 2 „Urbane Landschaften" Raumverständnis und Herausforderungen *zeigt dann, auf welche Auffassung von Landschaft diese Arbeit gründet.*

Bindestrichlandschaft: Ein Bereich in seiner Vielfalt

Wenn wir von Landschaft sprechen, sehen wohl die meisten von uns vor ihrem inneren Auge grüne, naturnahe, in sich harmonische und irgendwie erhabene Szenerien. Der Begriff „Landschaft" begegnet uns aber auch jenseits von Berg und Tal, Heidekraut und Dünengras.

Der Terminus " –landschaft" kennzeichnet laut Duden „in Bildungen mit Substantiven den Bereich von etwas (in seiner Vielfalt)" (http://www.duden.de/suchen/dudenonline/Landschaft, Stand 12.03.16). Es gibt Parteilandschaften (CDU, SPD, Grüne, Die Linke…), Wohnlandschaften (Sofa, Couchtisch, Stehlampe, Dielenbretter…), Medienlandschaften (Fernsehen, Web, Journalist, Kameramann, Print, …), Bildungslandschaften (Krippe, Kindergarten, Ganztagsschule, Musikschule, Universität…) oder Wellnesslandschaften (Sauna, Handtuch, Bademeister, Whirlpool, …). „Allerdings ist ein Sammelsurium aus einzelnen belebten und unbelebten Dingen noch nicht Landschaft; wichtig sind die Bilder oder Metaphern, die sich die Menschen davon machen, die Stimmungen, die dabei angeregt werden, sowie die Reflexionen und Interpretationen der Betrachter über das Gesehene, bei denen man gedankliche Beziehungen unter den wahrgenommenen Dingen herstellt" (Küster 2009: 10f.).

Im Prinzip also kann jede Umgebung, die ein Mensch wahrnimmt, als Landschaft bezeichnet werden, sofern das wahrnehmende Subjekt Einzelelemente (z.B. Baum, Stein, Wiese, Haus, Weg, Vogelgesang…) aus seiner Perspektive miteinander in Verbindung setzt, und so zu einer Wahrnehmung von empfundener „Ganzheit“ gelangt.
Das Idealbild einer intakten Landschaft hält sich erstaunlich stabil in den Köpfen der Menschen: „Eine Landschaft (...) ist still, schön, ländlich, grün, gesund und erholsam, harmonisch, mannigfaltig und ästhetisch. Sie ist zudem immer noch von einem Schwarm arkadischer Assoziationen umgeben: Glück, Liebe, Muße, Frieden, Freiheit, Geborgenheit, Heimat...Sie symbolisiert gewachsen-verwurzelte Kultur gegen falschen Fortschritt und leere Zivilisation, und sie ist zugleich der Gegenstand, das ideale Gegenüber für das (Natur-)Erleben eines gemüt- und seelenvollen modernen Subjekts“ (Hard 1991: 14).
Man braucht, um die Robustheit und Dominanz dieser Landschaftsauffassung zu überprüfen, lediglich den Begriff „Landschaft“ bei GOOGLE einzutippen. Es erscheinen immer gleiche Motive: Weiter Himmel, Wolken, leerer Pfad, grüne Hügel, Wasserflächen, mal ein Dorf, mal eine Kuh oder zwei Pferde. Viele Dutzend Bilder geht das so.

Ebenso finden sich solche Bilder: Eine Reisegruppe blickt in die Ferne, unter ihnen ein Vulkankrater. Oder auch: Blauer Himmel, Wolken, ein Pfad, ein Mountainbiker bezwingt den Berg.
Wenn der Begriff Landschaft heute im allgemeinen Sprachgebrauch verwendet wird, handelt es sich der Bedeutung nach in der Regel um einen ästhetisch geprägten Begriff, denn Landschaft entsteht durch ein „erlebendes Inbeziehungtreten (Wöbse 2002: 77)“ mit der Umgebung, begleitet von einem Gefühl des Gefallens und Genießens (ebd.). „Für ihr Erkennen sind Metaphern und Gedanken entscheidend, die der Mensch sich bei ihrer Betrachtung, beim Erleben von ihr macht“ (Küster 2009: 28).

Dieses relationale Verhältnis von Subjekt und umgebenden Raum wurde bewusst erstmals von Francesco Petrarca in seinem Brief über die Besteigung des Mont Ventoux schriftlich formuliert (Prominski 2004: 53f. in Bezug auf Ritter 1962/1974).

Die Besteigung des Berges ist auf den 26. April 1336 datiert und fällt damit in jene Zeit, in der diese „neue Wahrnehmungsweise der Welt" (Nalewski in einem Nachwort in Petrarca 1996: 40) beginnt. Petrarca nutzt für die Schilderungen seines Raumerlebens nicht den Begriff der Landschaft, erfasst aber, „daß uns nicht 'Geographie' geboten werden will, sondern etwas nur dem Menschen Mögliches und Notwendiges: die Versenkung in sein Inneres, angesichts des Angeschauten"(ebd.). Petrarcas Aufstieg hatte primär das Motiv einer „ästhetischen Vergegenwärtigung des Naturganzen im landschaftlichen Blick" (Prominski 2004: 54 in Bezug auf Ritter 1962/1974:161).

Herrschaftsraum: Organisierte Landschaft

In der Zeit, in der Petrarcas beseelter landschaftlicher Blick auf den ihn umgebenden Raum fiel, befand sich die Menschheit im Übergang vom Mittelalter in die Neuzeit. Im Mittelalter dominierte noch der „territoriale Landschaftsbegriff“ mit einer „eher nüchterne(n) Bedeutung von Landschaft als ein vom Menschen organisierter, politisch definierter Raumausschnitt" (Prominski 2004: 52). Landschaft galt als Ausdruck von örtlicher Gesetzgebung, durch dort herrschende Institutionen und Personen. Neben dem räumlichen Aspekt beschrieb der Begriff Landschaft im Mittelalter aber auch die Bewohnerschaft eines Raumausschnittes: Adlige, Bürger und Bauern waren in sogenannten Landständen oder Landschaften organisiert (Küster 2012: Kapitel 2). Das althochdeutsche Wort ‚landschaft', „das Landessitte und Landesbeschaffenheit bedeutete, also Erde und Gemeinwesen nicht voneinander trennte“ (Eberle 1984: 41), zeigt eine Einheit von „Mensch, Boden und Gemeinwesen, die von der Natur, dem ‚unorganischen Leib´ dieses Gemeinwesens, nicht zu trennen ist“ (ebd.). Erst allmählich wurde der Begriff Landschaft auch auf abgrenzbare Naturräume mit bestimmter struktureller Beschaffenheit angewendet.

Malerische Landschaft: subjektiv und von außen betrachtet

Um 1500 bekam der Landschaftsbegriff dann durch die sich etablierende Kunstrichtung der holländischen Landschaftsmalerei die subjektiv-ästhetische Bedeutung, deren frühes Zeugnis die erwähnte Schilderung Petrarcas ist und die unsere alltagssprachliche Verwendung prägt. „‘Landschaft’ nannte man zunächst in der Fachsprache der Malerei die entstandene zentralperspektivische Darstellung einer schönen Gegend" (Kirchhoff, 2012: [Version 1.3].www.naturphilosophie.org/landschaft, Stand 08.03.2016). „Ein gemalter, räumlicher Naturausschnitt als Hintergrund“ (Prominski 2004: 53) wurde nicht mehr länger als „Gegenstandsbeieinander“ (ebd.) sondern als mit dem Empfindenden räumlich in Beziehung gesetztes harmonisches System und als bildhaftes Ganzes betrachtet. „Das heißt, die Einheit einer Landschaft resultiert nicht aus einem Kausalzusammenhang der objektiven Gegenstände in einem Gebiet, sondern aus unserer ästhetischen, selektierenden und synthetisierenden Wahrnehmung“ (Kirchhoff 2012: [Version 1.3]. www.naturphilosophie.org/landschaft, Stand 08.03.2016).

Die Denkfigur der Landschaft im ästhetisch-subjektiven Sinne wurde nach Auffassung zahlreicher Autoren notwendig, weil sich durch die „Auflösung der jahrhundertealten Bindung zwischen Boden und Arbeit“ (Läpple 2003: 154)“ auch der Bruch der Einheit von Raum und dem in ihm lebenden Menschen vollzog.
Matthias Eberle bringt dies auf den Punkt: „Das Individuum entsteht nicht in agrarischen Gesellschaften“ (Eberle 1984: 40). In seinem Buch „Das Individuum und die Landschaft“ folgt er der Argumentation von Max J. Friedländer: „Genießende Schau kann nicht aufkommen, wo Not und Nutzen vorwalten. Die Menschheit war weit entfernt von dem Zeitalter, in dem sie ausschließlich von Viehzucht, Jagd, Fischerei und Landbau gelebt hatte, als ihr der Blick auf die Erde und Himmel seelische Regungen weckte und die Lust, diese Regungen bildlich zu bannen" (Friedländer 1963: 27 zit. n. Eberle 1984: 40f.).

„Genießende Schau kann nicht aufkommen, wo Not und Nutzen vorwalten" - Max J. Friedländer (Friedländer 1963: 27 zit. n. Eberle 1984: 41).

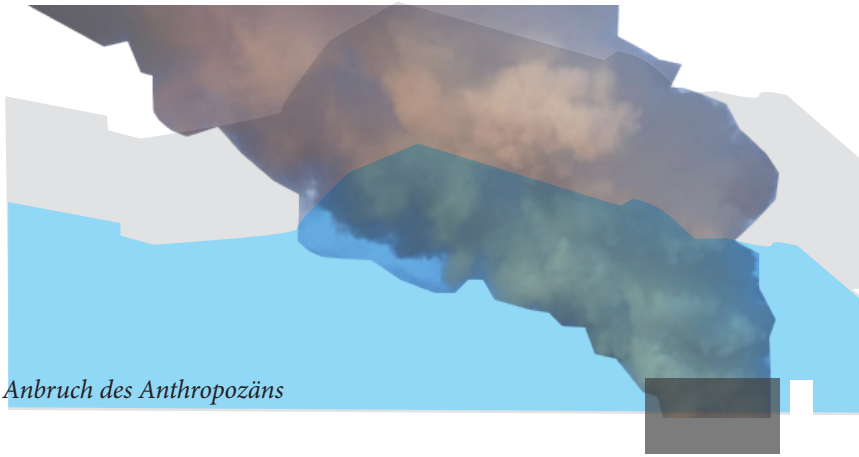
Mit dem Ende der Agrargesellschaft wurde das ästhetisch-subjektive Konstrukt von Landschaft als Komplement, bzw. als Kompensation dafür gesehen, „dass der Mensch sich mit der Entstehung der bürgerlichen Gesellschaft als freies Subjekt begreift, Natur zum Objekt seiner Bedürfnisse versachlicht und in den Naturwissenschaften objektiviert und partitialisiert: Indem der Mensch Landschaft sieht, hält er sich subjektiv-ästhetisch die ganze Natur gegenwärtig, die an sich durch die neuzeitliche Wissenschaft und kulturelle Praxis, verloren ist" (Kirchhoff/Trepl 2009: 27).

Stadt als Gegenfigur zur urwüchsigen Landschaft

Martin Prominski folgt in seiner Dissertation Joachim Ritters Ausführungen zum Landschaftsbegriff als „umruhende Natur“: „das heißt, die vom Menschen nicht angeeignete Natur. (…) Diese umruhende Natur ist eng gekoppelt an ein räumliches Gegenüber, das sich in Form der modernen Stadt zur gleichen Zeit entwickelte, wie die naturwissenschaftliche Erschließung der Welt“ (Ritter 1962: 161 zit. n. Prominski 2004: 54). Eine Verstärkung des korrelativen Moments, beziehungsweise die Etablierung von „Landschaft“ als urwüchsiges Gegenstück zur zivilisierten Stadt vollzieht sich mit den tiefgreifenden Umwälzungen von Lebens- und Arbeitsbedingungen und einer zunehmenden Urbanisierung. Durch die industrielle Revolution, die Mitte des 18. Jahrhunderts begann, wurde der Übergang der Agrargesellschaft zur Industriegesellschaft markiert.
Mit „der zunehmenden Naturbeherrschung formierte sich eine städtische Perspektive, die es ermöglichte, Natur als ästhetisches Phänomen zu begreifen"(Pretterhofer et al. 2010: 21).
Das Konstrukt von Landschaft als Korrelat zur Stadt zeigt noch heute eine bemerkenswerte Stabilität. So „steht Landschaft in der allgemeinen Wahrnehmung noch immer für eine mehr oder weniger diffuse Naturhaftigkeit von Räumen im Gegensatz zur gebauten Umwelt und bezeichnet damit nach wie vor etwas Gegensätzliches zur Stadt“(Giseke 2010: 526).

Seit Beginn der 1980er Jahre regt sich jedoch Kritik am schwarz-weiß-Schema dieser Denkfigur. Schon bevor z.B. 1997 Rolf Peter Sieferle mit dem Begriff der 'Totalen Landschaf' das sich verändernden Verhältnis von Mensch und Natur und die daraus resultierenden Veränderungen der Figuration von Stadt und Landschaft beschrieben hat, entwickelte der Philosoph Rainer Piepmeier eine Definition von Landschaft, die sich nicht länger aus einem Stadt/Natur-Dualismus konstituierte, sondern durch menschliches Tun.

Laut Piepmeier ist Landschaft „der durch menschliche Arbeit und menschliches Handeln angeeignete Raum menschlichen Lebens. Es ist der natürliche Raum, in dem der Mensch lebt und der die Natur umfasst, von dessen Ressourcen er lebt. Dieser Landschaftsbegriff konzeptualisiert also die Grundgegebenheiten und die Auswirkungen der historischen Bedingungen, unter denen die Ressourcen angeeignet werden“ (Piepmeier 1980: 38). Piepmeier führt in seiner Definition das „Menschgemachte“ als Landschaft-konstituierendes Element an.
Seine Überlegungen vor 35 Jahren sind aktueller denn je, ist doch heute die Rede vom Erdzeitalter des Anthropozän als Ära des „Menschengemachten“, welches auf das Holozän, das postglaziale Erdzeitalter der letzten 10.000-12.000 Jahre folgt.



Anbruch des Anthropozäns

Die Einflusskraft des Menschen auf den (klimatischen) Zustand des Planeten argumentieren die Autoren Will, Crutzen und McNeill, die den Begriff des Anthropozäns geprägt haben, unter anderem anhand der rasant steigenden Kohlenstoff- und Methankonzentrationen, des enormen Abbaus vom Energieressourcen (Holz, Öl, Kohle, Gas) sowie der massiven Bodentransformationen durch den Menschen. Die Globalisierung, zunehmende Mobilität und die elektronischen Medien haben den Einflussbereich des Menschen in wenigen Jahrzehnten noch einmal erheblich potenziert. Zudem sehen sie eine Veränderung in Bezug auf den Lebensraum des Menschen, denn mittlerweile lebt jede/r zweite in urbanisierten Gebieten (Will, Crutzen, McNeill 2007:614 ff.).

Urbane Großsysteme, globale Ströme und regionales Habitat

Folgt man den Überlegungen und Entwicklungsbeschreibungen zu fortschreitenden Urbanisierungsprozessen der Landschaft und Wills, Crutzens und McNeills Thesen zum Anthropozän, wird schnell klar, dass „das Urbane nicht mehr für einen bestimmten Siedlungsraum im Unterschied zu anderen stehen“ kann (Prominski 2014: Studienbrief „Urbane Landschaft; Skript Fachgebiet „Entwerfen urbaner Landschaften“). Auch jenseits der großen Metropolen und Städte findet „urbanes Leben“ tagtäglich statt. Der Begriff „Urbanität“, im Sinne der Bedeutungsstränge „städtische Atmosphäre“ und „feine weltmännische Art“ (www.duden.de, Stand 22.01.16) lässt sich keiner eindeutigen Raumfiguration mehr zuordnen, denn: „Die nahezu lückenlose Verknüpfung mit „urbaner Infrastruktur“ (die einst nur den Städten vorbehalten war) erlaubt städtisches Leben vor beliebiger Kulisse (…). Das urbane System manifestiert sich als grossräumige urbane Kulturlandschaft, in der nicht mehr grundsätzlich zwischen städtischem und ländlichem Raum unterschieden wird (Oswald und Baccini 2003: 46 f.)“. Dichte Verkehrsnetze, neue Kommunikationstechnologien und stets verfügbarer Internetzugriff haben zu einem veränderten Verhältnis von Raum und Zeit, von Nähe und Distanz und zu einer erweiterten Raumwahrnehmung und Raumnutzung geführt.

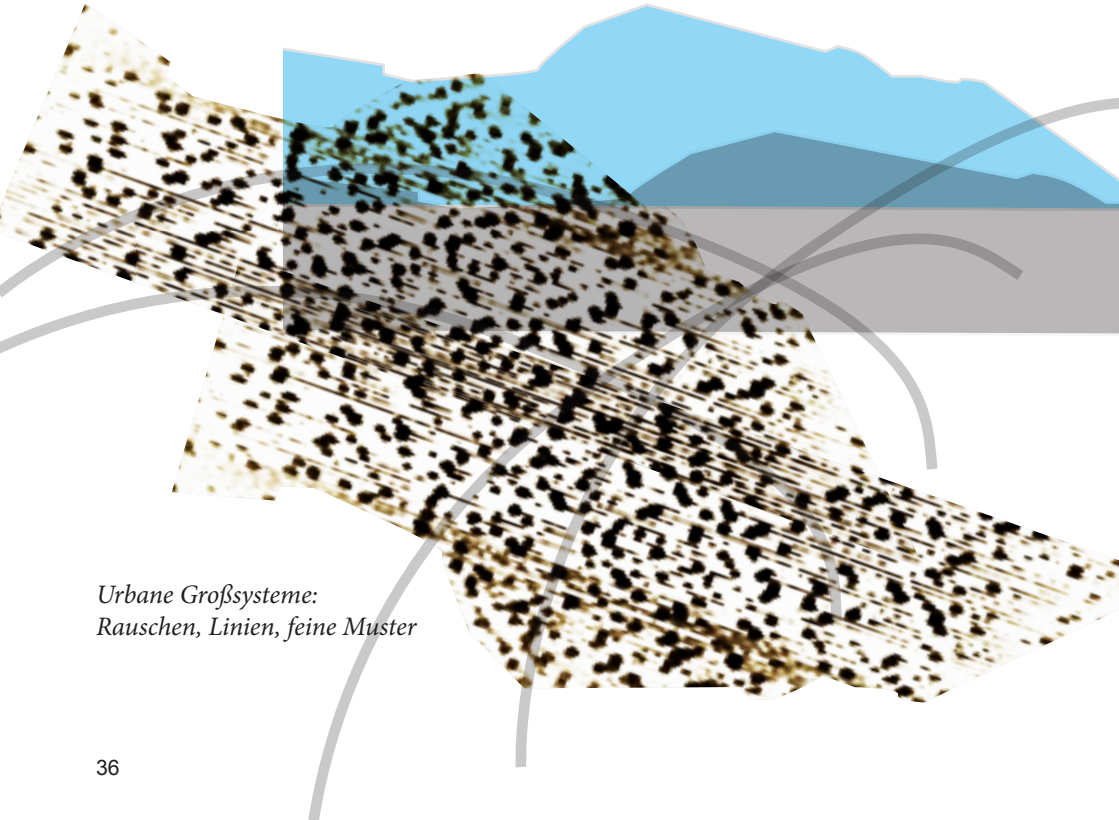
In der Publikation „Netzstadt“ von 2003 beschreiben die Autoren Oswald und Baccini das urbane System als „ein aus geogenen (erdgeschichtich entstandenen) und anthropogenen (kulturell gestalteten) Subsystemen zusammengesetztes Gross-System auf einer Fläche, die Hunderte bis Zehntausende von Quadratkilometern umfasst, und einer Dichte von Hunderten von Einwohnern pro Quadratkilometer. Es ist ein flächendekkendes dreidimensionales Netzwerk von vielfältigen sozialen und physischen Verknüpfungen. In den Knoten dieses Netzwerks bestehen relativ hohe Dichten von Menschen, Gütern und Informationen. Zwischen diesen Knoten unterschiedlicher Dichte finden hohe Flüsse von Personen, Gütern und Informationen statt. Die kolonialisierten Ökosysteme der Land- und Forstwirtschaft und die Gewässer sind integrierte Teile dieses Systems" (Oswald/Baccini 2003: 46).

Die metastatische Ausbreitung des urbanen Gewebes ist dabei häufig nicht vorab planbar und bildet in der Konsequenz ein „landschaftlich scheinbar chaotische(s) Geflecht aus Linien und Schnittstellen"(Oswald 2003: 33). Durch die Entwicklung dieser hochkomplexen Netzstrukturen erhöhen sich auch die Möglichkeiten, Orte einfach und schnell zu erreichen. Entfernungen werden nicht mehr als räumliche Distanz wahrgenommen, sondern in Zeitabschnitten empfunden.

Oswald findet für diese Entwicklung das „Bild der andauernden Ströme von Akteuren, Gütern und Daten, die zu ausgewählten Orten fliessen, sich dort verteilen, versickern, neu sammeln und weiter fliessen" (Oswald 2003: 33). In diesem Bild sind die dynamischen urbanen Ströme das konstituierende Element. Die Verkehrs- und Kommunikationsinfrastrukturen dienen als lokal, regional und global wirkendes Verteilersystem, das Wissen und Waren transportiert.
Alltag findet längst nicht mehr innerhalb von Stadtmauern statt, der Mensch hat vielerorts seinen Gebietsanspruch erweitert und führt zunehmend ein Leben in regionalem Maßstab. Wohnen, arbeiten, einkaufen, soziale Kontakte – das alles kristallisiert sich bei vielen nicht mehr an einem kompakten Lebensmittelpunkt von wenigen Kilometern, sondern verteilt sich in individueller Weise auf ganze Regionen. Die Region als Lebensraum besitzt heute eine erhebliche lebensweltliche Relevanz, ohne aber von ihren Bewohnern als Heimat und Habitat wahrgenommen zu werden. Das Ineinanderfließen von Stadt und Land hat hier zu einem Verlust von konkreter örtlicher Wahrnehmbarkeit geführt. Dieser Umstand führt zu einem Dilemma und „hat weit reichende Folgen: Was nicht mit einem gewissen Mindestmaß an Emotionen wahrgenommen wird, wird auch nicht erinnert und kann demzufolge nicht Gegenstand von Sorge und Verantwortung werden“ (Sieverts 2008: 257).
Urbane Großsysteme gehören zwar längst zu unserer Lebenswirklichkeit, sind in ihrer Komplexität aber schwer lesbar, greifbar und kommunizierbar.

Schon 1997 stellte Sieferle fest: „Durch den stetigen und schnellen Informationsaustausch, die fehlende Abgrenzung von regionalen Entitäten und die damit verbundene Verflüchtigung von Tradition und Stil-Ausprägungen kann es „keine Stabilisierung evolutionärer Muster geben, sondern sämtliche Ansätze dazu werden von einem Rauschen überlagert, innerhalb dessen kleinere und feinere Muster untergehen“ (Sieferle 1997: 70).
Wie kann es nun gelingen, sowohl das „Rauschen“ als auch die darunter verborgenen „feinen Muster“ verknüpfend zu betrachten? Welche „Lesehilfe“ ist dafür geeignet?

Der folgende ***Abschnitt 2 „Urbane Landschaften Raumverständnis und Herausforderungen"*** *zeigt auf, über welche begriffliche Annäherungsweise und Auffassung von Raum eine produktive Perspektive auf die diffusen, häufig nicht konkret wahrnehmbaren Großsysteme entworfen werden kann.*



Urbane Großsysteme:
Rauschen, Linien, feine Muster

2. Abschnitt: Urbane Landschaften

Raumverständnis und Herausforderungen

Der „Landschaftliche Blick“ als Lesehilfe für ein "mannigfaltiges dynamisches Raumgeschehen“

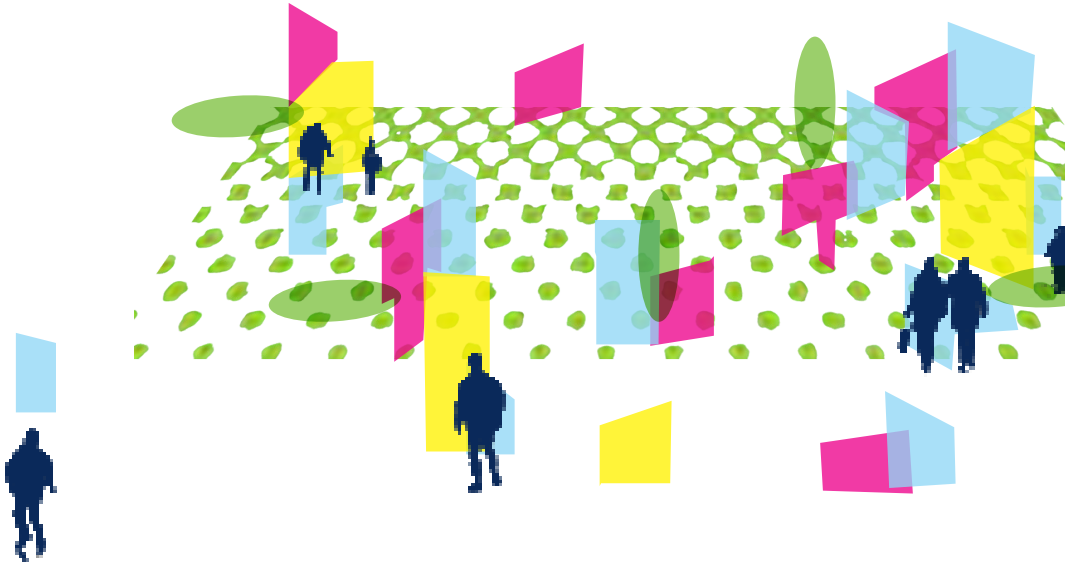
Hille von Seggern spricht sich dafür aus, die allgegenwärtigen und alles durchdringenden Urbanisierungsprozesse mit einem „Landschaftlichen Blick“ zu betrachten, denn: „Landschaft meint nicht nur, dass naturräumliche Bedingungen und Naturprozesse gleichermaßen und nicht getrennt von menschlichen behandelt werden, sondern auch, dass die Kategorien 'künstlich' und 'natürlich' aufgegeben werden. Von der Landschaft zu denken, meint auch, dass insbesondere die Art der zusammenführenden Wahrnehmung zu einem Ganzen, das gleichwohl nie scharf begrenzt ist, und die grundsätzlich positive Konnotation von Landschaft bedeutsam sind" (Seggern/Werner 2008: 56). ***„In this term of landscape in our discipline there is always this beauty in it. It is a nice term of telling something relational and at the same time talking about the beauty it has"*** (Seggern 01.09.2015, Vortrag, http://letswalkurbanlandscapes.urbanelandschaften.de/speeches_seggern.html, Stand 12.03.16,[*transkr.von C.K.*])**.**

Die Perspektive der Landschaft ist nach Seggern eine geeignete Weise, ein gesamtes dynamisches 'Raumgeschehen' zu beschreiben: „Raum, in meiner Ausdrucksweise, ist ein Geschehen, ein dynamisches, mannigfaltiges Beziehungsgeschehen, ein Prozess, in dem sich menschliches Verhalten, Wahrnehmung, Geschichte, Zeit und materielle Bedingungen wechselseitig beeinflussen und in dem wir Menschen Teil sind“ (Seggern 2010: 219).

„‘Raumgeschehen’ is a very good term for that. 'Raum' in German can be understood as well as space, site, room, place. (...) ‘Geschehen’ is an old fashioned nice word which covers all these complicated multidimensional, topological, dynamic, performative, situative, ongoing developments (...) - this relational subjective everyday world which is our matter of design. ‘Geschehen' has no hierarchy. It is more coexistent, it is mixed, it is narrative (...). Starting with this view we have the freedom to look at everything, free from disciplinary boundaries. We can start out researching and can discern relevant and interesting questions. Then putting on our Raum - glasses we find the often former hidden aspects of big and small questions in their spatial dimensions. " (Seggern 01.09.2015, Vortrag).

Das große Potenzial des „Landschaftlichen Blicks“ für die Erfassung, Kommunizierbarkeit und Qualifizierung urbanisierter Großräume liegt darin, raumwirksame ökonomische, ökologische, kulturelle und soziale Entwicklungen wahrzunehmen und dann zu einer Gesamtheit zu synthetisieren.

Hierbei können auch Systeme, die primär globale Märkte bedienen und weltumfassend wirken mit lokaler Logik und besonderen situativen Bedingungen verknüpft werden. Die Menschen als „'Mehrfach-Konstrukteure' von Landschaft" (Seggern/Werner 2008: 198) werden dabei ausdrücklich eingeschlossen: „in der Wahrnehmung sowie Erinnerung und als Teil von Landschaft; als Handelnde, als Landschaft Erzeugende, als politisch Entscheidende, als Gesprächspartner vor Ort und eben als Entwerfende" (ebd). Aufgrund dieser verknüpfenden Wirkungsweise kann Landschaft im Sinne eines 'relationalen Raumverständnisses' aufgefasst werden, da sie erst durch das In-Beziehung-setzen von unterschiedliche Dimensionen wie Objekten, Prozessen, Bewegungen, Lebewesen, etc. in der Wahrnehmung des Menschen konstruiert wird (Langner 2013: 38 in Bezug auf Löw 2001: 159).



Urbane Landschaften als produktiver Raumbegriff

Der Terminus 'Urbane Landschaften' knüpft an das oben skizzierte Raumverständnis an und wird in der Debatte um eine zeitgenössische Lesart zunehmend genutzt. Aber wieso braucht es noch diese innere Gegensätzlichkeit, wenn sich die Grenzen zwischen Stadt und Land in Auflösung befinden?

Es wurde bereits gezeigt, dass das Urbane längst nicht mehr den ausufernden Metropolen und Großstädten vorbehalten ist, sondern sich nahezu überall auswirkt, wie auch Brenner und Schmid durch den Begriff „planetary urbanisation" (Brenner/Schmid 2011:12) pointieren: "This situation of planetary urbanisation means, paradoxically, that even spaces that lie well beyond the traditional city cores and suburban peripheries—from transoceanic shipping lanes, transcontinental highway and railway networks, and worldwide communications infrastructures to alpine and coastal tourist enclaves, "nature" parks, offshore financial centres, agro-

industrial catchment zones and erstwhile “natural” spaces such as the world’s oceans, deserts, jungles, mountain ranges, tundra, and atmosphere—have become integral parts of the worldwide urban fabric” (ebd.).
Auch wurde die Entwicklung des Landschaftsbegriffs deutlich: weg von Landschaft als Antagonisten des gebauten Raumes hin zu einem Verständnis von Landschaft als integrative Sichtweise und in Anlehnung an einen relationaler Raumbegriff. In einem solchen Sinne umfasst Landschaft Bebauung, (Groß-)Infrastrukturen, Verkehr, Agrarland, Parks, Wälder, Siedlungen, (Informations-)Ströme usw. und wird als ein multidimensionales Raumgeschehen verstanden, in dem der Mensch durch sein Handeln zum Landschaftsproduzenten und durch seine Wahrnehmung zum Landschaftskonstrukteur wird (Seggern/Werner 2008: 198).

Hille von Seggern hat den Begriff der 'Urbanen Landschaften' maßgeblich geprägt. Für sie ist er eine Möglichkeit zu beschreiben, dass nahezu alle Räume mehr oder weniger durch urbane Lebensweisen geprägt sind (Seggern 2010: 220). In der Einleitung der Publikation „Creating Knowledge. Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften" beschreiben die Autoren Seggern, Werner und Grosse-Bächle, dass der positiv konnotierte Begriff 'Landschaft' neben der Vorstellung von Bergen, Wiesen, Meeren, Tieren, Gebauten auch immer den „naturräumliche(n) Grund einer Gegend berührt und vielfach vergangene Lebensweisen und Landbewirtschaftsformen verklärt“ (Seggern et al. 2008:29). Der Begriff 'Urbane Landschaften' verknüpft „Landschaft mit heutigen und zukünftigen Lebensweisen und dem damit verbundenen Versprechen der (individuellen) Freiheit. Das schließt allerdings ein komplexer werdendes Mensch-Natur-Geschehen ein (….). Urbane Prozesse schaffen eine ebenso großartige wie widersprüchliche und bedrohliche Möglichkeitswelt für eine Vielzahl von Lebensweisen" (ebd.).

Durch diese Begriffskombination können produktive Vorstellungsbilder geweckt und kommuniziert werden, ohne die Herausforderungen, die Urbanisierungsprozesse (zukünftig) stellen, zu nivellieren. Zudem, so betont es Sigrun Langner, besitze der Begriff die Offenheit neben den „Megacities, Metropolregionen und hotspots der baulichen Entwicklung

(…) auch die weniger klassischen Raumtypologien einzuschließen, (…) die Zwischenzonen und Mischformen zu betrachten“ (Langner 2013: 38).

Martin Prominski verdeutlicht die Produktivität des Begriffes 'Urbane Landschaften', indem er ihn auf drei Ebenen betrachtet. Die räumliche Ebene hebe die „Durchdringung des Raumes mit menschengemachten Systemen und Strukturen“ (Prominski 2014: Studienbrief „Urbane Landschaft; Skript Fachgebiet „Entwerfen urbaner Landschaften“) hervor. Die soziale Ebene des Begriffs betone die Ausdehnung der urbanen Lebensweise, die „durch Anonymität, Demokratisierung, individuelle Freiheit, Offenheit, Toleranz, Innovationsfähigkeit und Wandelbarkeit gekennzeichnet ist (ebd. in Bezug auf Löw et al. 2007: 10f; Eisinger 2004: 97). Die urbane Lebensweise allerdings sei „kein Selbstläufer, sondern muss mit den Akteuren geschaffen und gepflegt werden, um ihre Versprechen erfüllen zu können“ (ebd.). Auf entwerferischer Ebene zeige der Begriff 'Urbane Landschaften' für Landschaftsarchitekten eine Erweiterung ihres Tätigkeitsspektums an. Es gehe nicht mehr nur um das Entwerfen klassischen (Stadt-)Grüns. „Die Entwurfsaufgaben werden (…)erstens großräumiger und können ganze Regionen betreffen (…), zweiten vielschichtiger und umfassen Ebenen über die grünen Freiräume hinaus, wie beispielsweise Verkehrsinfrastruktur oder Wassersysteme (…),drittens akteursbezogener (…), und zuletzt transdisziplinärer“ (ebd.). Der Begriff betone somit „eine komplexe Perspektive auf landschaftsarchitektonisches Entwerfen, die Projekte nicht als Objekte versteht, sondern als dynamische Systeme“ (ebd.).

Un-Zustände Urbaner Landschaften - Spielraum des Ungewissen

Diese dynamischen Systeme bergen aufgrund ihrer Komplexität für die raumplanenden und raumentwerfenden Disziplinen erhebliche Herausforderungen. Sie sind im Wortsinn nicht planbar, da sie vielschichtigen globalen, regionalen und lokalen Entwicklungen unterworfen sind, die nicht vom Reissbrett aus zu kontrollieren sind. Dies gilt bereits für vergleichsweise kleine Raumausschnitte wie zum Beispiel Stadtquartiere. Bei zunehmender Ausdehnung des Projektgebietes potenziert sich der Komplexitätsgrad, da die Raumentwicklung zahllosen Wirkfaktoren und Dynamiken ausgesetzt ist.
Seit den 80er-/90er-Jahren wurde immer deutlicher, dass Städte und Re-

gionen in ihrer Entwicklung nicht vollständig zu erkennen, zu kontrollieren und somit auch ihre Zukunft im Prinzip unbeherrschbar und unvorhersehbar war (Seggern/Werner 2008:196). Diese Unvorhersehbarkeit steigerte sich im Zuge der Globalisierung, Die Erhöhung der Mobilität durch schnelle Verkehrs- und Transportwege und der Ausbau des Internets und die digitale Vernetzung führten zu einer immer größer werdenden Unübersichtlichkeit in Bezug auf die raumwirksamen Entwicklungen, die es bei Planungen zu berücksichtigen galt.
Diese 'Krise der Unbestimmtheit' führte dazu, dass sich in der Debatte um die Zukunft der raumplanenden Disziplinen zwei Lager etablierten: „Die eine Einstellung ist eher konservativ und versucht angesichts einer vorwiegend als gefährlich und destruktiv gesehenen Zukunftsentwicklung beim historisch Bewährten zu bleiben (…). Die andere Einstellung nimmt die Unbestimmtheit zukünftiger Entwicklungen als Anlass zu neuen Chancen, auch neue Formen und Strukturen erfinden und entfalten zu können: Wenn man die alten Vorbehalte und Vorurteile durchbricht, so die These, kann man (…) verstädterte Landschaft auch (…) als Möglichkeitsraum begreifen“ (Sieverts et al. 2005: 18).
Dieses Zitat ist dem Querschnittband „Zwischenstadt- inzwischen Stadt?“ entnommen, das im Rahmen des Ladenburger Kollegs „Mitten am Rand - Zwischenstadt“ entstanden ist. Der Begriff 'Zwischenstadt' wurde Ende der 90er Jahre vom Stadtplaner und Architekten Thomas Sieverts geprägt und bildet eine wichtige Grundlage in der Debatte zu unterschiedlichsten Fragestellungen der urbanen Landschaften. Wohl weißlich, dass es sich bei der vom Ladenburger Kolleg fokussierten 'Zwischenstadt' um *einen* Raumtyp der urbanen Landschaften handelt, bieten die Forschungen fruchtbare Ansätze für den weiter gefassten Begriff der 'Urbanen Landschaften'.
Deutlich wird dabei, dass bei jeglichen räumlichen Qualifizierungsbemühungen –auf politisch-administrativer, gestalterischer, zivilgesellschaftlicher Ebene- eine positive, neugierig nach Potenzialen forschende Grundhaltung unverzichtbar ist (Sieverts et al. 2005: 21). Sieverts spricht in diesem Zusammenhang vom „offenen Raum von Hoffnung“ (Sieverts 2001: 186).

Diese hoffnungsfrohe und zugeneigte Sicht auf ein räumliches Etwas zu entwickeln, das auf den ersten Blick oft keine fassbare, bekannte Figuration und keine berechenbare logische Entwicklungsrichtung preisgibt, stellt für 'Otto Normal' (mit dem Ideal der europäischen Stadt im Kopf) eine große Herausforderung dar. „Es fehlt an verbindlichem öf-

fentlichen Bewusstsein, das über ein diffuses öffentliches Unbehagen hinausgeht“(Sieverts 2008: 256 ff.)“. Regional- und Stadtplaner, Architekten, Landschaftsarchitekten und Freiraumplaner sind hier als „Übersetzer“ der urbanen Landschaften gefragt, indem sie „die Leere der Vorstellung mit einem 'Hoffnungsraum'“ (Sieverts 2001: 86) füllen.

Zusammengefasst:

Die vorangegangenen Ausführungen haben skizziert, wie sich der Wandel des Begriffes und der Gestalt von LANDSCHAFT bis jetzt vollzogen hat. Nach wie vor hält sich zwar der ästhetische Landschaftsbegriff stabil im menschlichen Bewusstsein. Hier ist der Mensch betrachtendes Subjekt, das den ihn umgebenden Raumausschnitt in ganzheitlicher genießender Schau als Erhabenes, Naturhaftes erlebt. Durch die Auflösung des Dualismus von Stadt und Land als Folge von Globalisierungsprozessen, zunehmender Mobilität, veränderter Kommunikationsinfrastruktur und dem weltumfassenden menschlichen Einfluss auf Raumgestalt und klimatische Bedingungen, hat sich aber nicht nur vielerorts die Figuration von Landschaft geändert. Das Ineinanderfließen von Stadt und Landschaft führt auch zu neuen Herausforderungen, die sich durch Unbestimmtheit, Unübersichtlichkeit, Unvermittelbarkeit, Unprognostizierbarkeit auszeichnen.

Der Begriff 'Urbane Landschaften' wirft eine produktive Perspektive auf diese globale räumliche Entwicklung und schließt anthropogene Einflüsse explizit in die Bedeutung von Landschaft ein. So assoziiert er nicht nur das Bild historischer Kulturlandschaften im Sinne von "grün, beständig und harmonisch" sondern auch Lebensvollzüge, die sich durch Vielfalt, ein tolerantes Miteinander, komplexe, durch Moiblität geprägte Raumnutzungsmuster und Zukunftsorientierung auszeichnen.

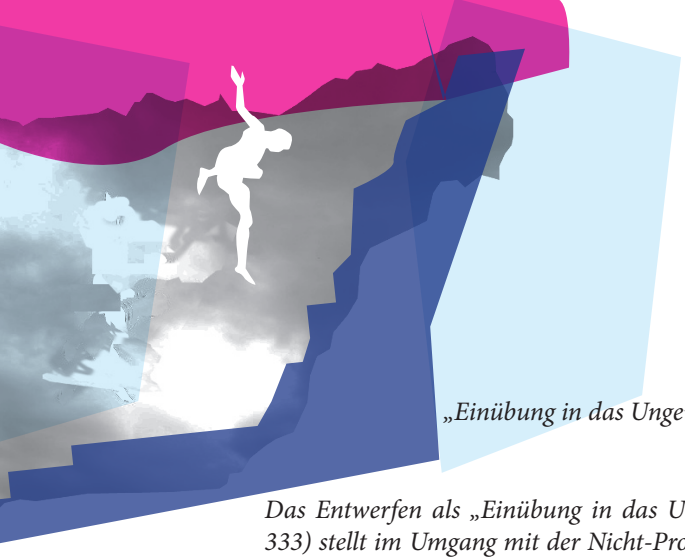
Für die raumplanenden und raumentwerfenden Disziplinen kann der Begriff 'Urbane Landschaften' deshalb besonders fruchtbar sein, weil er die von Sieverts geforderte positive, neugierig-forschende Grundhaltung transportiert.
Aber mit welchen Mitteln kann den Un-Zuständen der urbanen Landschaften begegnet werden? Wie kann der planerische Kontrollverlust kreativ überwunden werden?
Die herkömmlichen rational-analytischen Methoden und Verfahren der Regionalentwicklung und Raumplanung stoßen hier an ihre Grenzen.

Das Fahnden nach „den spezifischen 'örtlichen Begabungen' innerhalb des urbanen Gewebes (Langner 2013: 25)“ spielt eine Schlüsselrolle auf der Suche nach Wahrnehmbarkeit und Identität in urbanen Landschaftsräumen. Die besondere Herausforderung liegt darin, globale Prozesse, die auf den Raum einwirken mit kleinräumiger spezifischer Entwicklungslogik und (natur-)räumlichem Grund zu verknüpfen. So können Ideen von Eigenart entstehen und Konzepte und Bilder der urbanen Gestalt entworfen werden, die eine Kommunikationsgrundlage für räumliche Entwicklungsprozesse bieten: „Es braucht die jeweils großräumig gedachte Vision (Bild, Rahmen), die Orientierung und Gemeinschaftsbildung ermöglicht" (Seggern 2010: 22).

Das folgende Kapitel wird zeigen, dass das ENTWERFEN als ergebnisoffene Erkenntnis- und Handlungsweise geeignet ist, bei komplexen Fragestellungen handlungsfähig zu bleiben. Deshalb stellt das Entwerfen für das Handlungsfeld der urbanen Landschaften eine adäquate Form der Wissensproduktion dar, um diese in ihrer Komplexität zu greifen und zu beschreiben, so dass auch neue Entwicklungsrichtungen und Gestaltungsideen formuliert werden können.

Entwerfen

1.Abschnitt: Definitionen, Erkennungszeichen und Prozessgestalt



„Einübung in das Ungewisse“ (Auböck, Kárász 2009: 333)

Das Entwerfen als „Einübung in das Ungewisse“ (Auböck, Kárász 2009: 333) stellt im Umgang mit der Nicht-Prognostizierbarkeit räumlicher Entwicklung und den in Kapitel 1 beschriebenen Un-Zuständen urbaner Landschaften eine produktive Herangehensweise dar. In den vergangenen Jahren wurden neue experimentelle, disziplinübergreifende und offene Planungsansätze erprobt, um die 'Krise der Unbestimmtheit' urbaner Landschaften zu überwinden: „(S)eit einiger Zeit nimmt (…) die Suche nach Lösungsansätzen für offene, großräumige Fragestellungen regionalen Maßstabs zu, die lange nicht Gegenstand entwerferischer Auseinandersetzungen waren“ (Seggern/Werner 2008: 36).
Durch die Fähigkeit des Entwerfens können komplexe räumliche Fragestellungen und großräumige Zusammenhänge aufgespürt und vermittelbare Raumbilder geschaffen werden: „(M)it unvollständigem Wissen und Momenten der Überraschung und Unsicherheit konfrontiert, mit dem Management komplizierter Abläufe und der Konzeption komplexer Strukturen“ (Noennig 2005: 133) ist das Entwerfen dabei Erkenntnis- und Handlungsweise zugleich.

Das folgende Kapitel befasst sich im 1.Abschnitt zunächst mit Definitionsversuchen, Erkennungszeichen und der Prozessgestalt des (Landschafts-) Entwerfens. Als Orientierungsrahmen für diese Arbeit wird das Entwurfsverständnis des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN - Netzwerk für Lehre, Forschung und Praxis dargestellt, da es den Entfaltungshintergrund für die Präzisierung des eigenen Entwurfsansatzes darstellt.

Im 2.Abschnitt wird das Feld des kollaborativen Entwerfens skizziert und Ansprüche an das Entwerfen aktivierender Teilhabeprozesse herausgestellt.

Im 3.Abschnitt wird die Rolle des Entwerfens in der Wissenschaftslandschaft als eigenständige Erkenntnisform und als Grenzgänger zwischen Human- und Naturwissenschaften, zwischen Theorie und Handlungswissen ausgeleuchtet, mit dem 'Modus-2' der Wissensproduktion und der Perspektive der transformativen Wissenschaft in Kontext gesetzt.

Göttliches Feuerwerk oder anhaltendes Glimmen?

„Am Anfang schuf Gott Himmel und Erde (...). Und Gott sprach: Es lasse die Erde aufgehen Gras und Kraut (...). Und Gott machte zwei große Lichter (...) und Gott schuf große Walfische und alles Getier, das da lebt und webt. (...) Und Gott schuf den Menschen ihm zum Bilde...Und Gott sah alles an, was er gemacht hatte, und siehe da, es war sehr gut"
(Die Bibel: 1.Buch Mose, Kapitel 1; Die Schöpfung: Sechstagewerk; http://www.bibel-online.net/buch/luther_1912/1_mose/1/, Stand 25.01.16) .

Mit dem Entwerfen der Welt beginnt das Buch der Bücher, die Bibel.
Der Entwerfende, bei dem eine geniale Idee nach der anderen sprudelt, ist in diesem Fall kein geringerer als Gott. In einem schöpferischen Kraftakt hebt er binnen sechs Tagen die Welt aus der Taufe: Meere, Wüsten, Licht, Sonne, Mond und Sterne, Pflanzen, Tiere und dann noch den Menschen - nach seinem Vorbild. Am siebten Tag ruht er sich aus, nicht aber, ohne vorher noch einmal auf sein vollendetes Werk zu blicken und alles, was er entworfen hat, für sehr gut zu befinden. Das göttliche Entwerfen als spontaner, genialer Akt. Da wird nicht lang hin und her überlegt, es fließt, es sitzt.
Immer wieder sprechen Musiker, Naturwissenschaftler, Gestalter, usw. von Geistesblitzen. So auch z.B. die Schriftstellerin J.K.Rowling, die den Kinderbuchklassiker Harry Potter erfand:

„Ich saß im Zug von Manchester nach London - ohne einen Gedanken ans Schreiben zu verschwenden. Und aus dem Nichts kam mir plötzlich die Idee, ich hatte diesen dürren kleinen Harry ganz deutlich vor Augen und der Gedanke ging mir durch Mark und Bein. Ein so bewegendes Gefühl hatte ich nie zuvor erlebt, wenn es um das Schreiben ging. Es war das erste Mal, dass mich eine Idee innerlich so aufgewühlt hat. Dann kramte ich in meiner Tasche nach einem Bleistift oder Kuli, aber ich hatte noch nicht einmal einen Kosmetik-Stift dabei. So konnte ich nur dasitzen und nachdenken. Während der vier Stunden, die ich in dem verspäteten Zug verbrachte, sprudelten mir alle diese Ideen nur so im Kopf herum"
(Rowling zitiert auf www.harrypotter-xperts.de/jkrowling/hpundich/2/).

Schade, dass sich solche genialen Einfälle nicht planen lassen. Nicht selten spricht man von einer 'Eingebung', wenn einem die zündende Idee kommt. „Bis ins 17. Jahrhundert etwa ging man davon aus, dass alle Kreativität göttlichen Ursprungs sei. Schließlich bedeutet 'Inspiration' wörtlich 'Einhauchung'. Und wem plötzlich von Gott (oder der Muse) eine unerwartete Idee eingehaucht wurde, der erfuhr sich dann im Wortsinne als begeistert"(Schabel et al. 2012: 1).

Das Entwurfsverständnis hat sich im Laufe der Zeit jedoch mehr und mehr gewandelt. Entwerfen bedeutet nicht länger nur durch einen plötzlichen Geistesblitz die perfekte Lösung zu bekommen. Vielmehr hat sich der Begriff 'Entwerfen' heute im Sinne von 'Entwicklung' erweitert: „Seit einiger Zeit hat sich das Verständnis des Begriffes Entwerfen vom 'genialischen', nicht hinterfragbaren schöpferischen Akt hin zum Entwickeln verschoben" (Gänshirt 2008: 62).
In einem häufig langwierigen Prozess werden unterschiedliche Ideen und Lösungsvarianten entwickelt, anschließend nach bestimmten Kriterien selektiert, weiter ausformuliert, Entscheidungen getroffen, erneut überprüft, verworfen, verändert. Der Erleuchtung, die „durch die neue Wahrnehmungsfähigkeit aus dem komplizierten ein einfaches Problem" (Prominski 2004: 84) macht, gehen also in der Regel „lange Phasen der Informationsaufnahme und anschließendes 'Setzenlassen' der Information" (ebd.) voraus.

Vom handwerklichen Akt zum Vorzeichnen

Die ursprüngliche Handlungsart des Entwerfens beschreibt Martin Prominski in seiner Dissertation „Landschaft entwerfen" als „handwerkliches Entwerfen" (Prominski 2004: 84), das seit Jahrhunderten vollzogen wird. Es besteht dabei eine „enge Beziehung aus Konzipieren und Herstellen" (ebd.), die von einem Anpassungs- und Optimierungsprozess gekennzeichnet ist: Im handwerklichen Tun wird mit dem entsprechenden Material ausprobiert, revidiert, neu justiert. Im Sinne des Philosophen Aristoteles ist dieses zumeist mündlich weitergegebene Handlungswis-

sen die Basis für „techne“ als „praktisches Vermögen, Kunstfertigkeit und handwerkliches Können" (Noennig 2005: 128), um in schöpferischer Weise „eine Welt, wie sie sein soll“ (ebd.) zu erzeugen.
Spätestens aber mit der Entwicklung des metrischen Einheitssystems um 1800 in Frankreich (https://de.wikipedia.org/wiki/Metrisches_Einheitensystem, Stand 25.01.2016) und der damit verbundene Möglichkeit, allgemein gültige und maßstäbliche Zeichnungen zu erstellen, liefen Planung und Umsetzung nicht mehr ineinandergreifend, sondern zunehmend nacheinander ab. Die Einheit von Entwurf und Verwirklichung war Vergangenheit. Die Produktionsverfahren beschleunigten sich durch die maßstäblichen Zeichnungen erheblich: Lösungsvarianten konnten auf dem Papier zeichnerisch erprobt und die operationalisierten Produktionsschritte an spezialisiertes Personal übergeben werden (Prominski 2004: 84).

„Heute existiert nahezu jeder Entwurf zunächst als Möglichkeit, unabhängig von seiner Verwirklichung, auch wenn er auf selbige hinzielt (Seggern/Werner 2008: 34). Trotzdem bleibt das Entwerfen als Prozess betrachtet „Hand- und Kopfarbeit zugleich, ein hybrides Arbeitswissen, das die beiden untrennbar verbindet“ (Nowotny 2008: 14).

Anzetteln und Vorbereiten

Etymologisch lässt sich das Wort 'Entwerfen' auf den für das Weberei-Handwerk gängigen Vorgang zurückführen, beim Anzetteln des Gewebes die Fäden auseinanderzudrehen. Dieses 'Entwerfen' der Fäden erfordert ein Vorstellungsvermögen, wie das Gewebes später aussehen soll. Das Entwerfen kann in diesem Sinne also als ordnender Prozess aufgefasst werden, der einer gewissen Voraussicht bedarf (Kluge 2002:249).
Das Grimm´sche Wörterbuch verzeichnet für das Wort 'Entwerfen' sechs verschiedene Bedeutungsstränge:
"1) von künstlern, die ein bild zeichnen und umreiszen, bevor sie zu mahlen anfangen, dann aber steht es für mahlen selbst
2) überhaupt animo concipere, in gedanken entwerfen, den plan zu etwas fassen, angeben
3) einen hasz entwerfen, wie man sagt einen hasz auf jemand werfen
4) entwerfen, entgegen, zurück werfen
5) entwerfen, verwerfen, abortiri: entwerfen spricht man auch vom väch

(vieh), so es ein todne frucht birt
6) auch das reflexivum zeigt mehrere bedeutungen,
a)sich entwerfen, auseinanderwerfen, trennen
b)sich aufwerfen, empordrängen, oder auch sich bilden
c)sich bilden, abbilden, entgegen scheinen"
(Grimm 1862: 655f.).

Andrea Sabisch, Professorin für Kunstpädagogik und Visuelle Bildung an der Universität Hamburg, filtert aus der Grimm´schen Auflistung drei Bedeutungen heraus, die in der Gegenwart Verwendung finden: „1. Entwerfen im Sinne von Vorzeichnen, 2. im Sinne von Planen und 3. im Sinne von Sich-Entwerfen. Was diese drei Bedeutungen verbindet, ist eine 'vorbereitende Aktivität'. Vorbereitend [*Anzettelnd, C.K.*] ist sie in zweierlei Hinsicht: Erstens, weil Entwerfen eine Bewegung ist, die niemals vorgibt fertig zu sein. Sie bleibt immer vorläufig oder provisorisch. Selbst dann, wenn sie die Welt für einen Moment festhalten will, um sie zu fixieren, geschieht dies nicht mit der Absicht, ein finales Produkt herzustellen, sondern das Werden zu begleiten und zu modifizieren. (...) Zweitens verweist das vorbereitende Moment auf eine Bewegung, die in Zukunft gerichtet ist. Im Entwerfen steckt der Versuch, die Gegenwart weiter zu denken, im Hinblick darauf, wie etwas sein oder werden könnte“ (Sabisch 2003: 425).

Sabisch betont in ihrem Klärungsversuch den vorbereitenden Aspekt und das Prozesshafte des Entwerfens als in die Zukunft gerichtete, nie vollendete Suchbewegung .

Von der positiven Projektion zum produktiven Bildnis

"Was tun Sie", wurde Herr K. gefragt, "wenn Sie einen Menschen lieben?"
"Ich mache einen Entwurf von ihm", sagte Herr K., "und sorge, daß er ihm ähnlich wird."
"Wer? Der Entwurf?"
"Nein", sagte Herr K., "der Mensch."

Wenn Herr K. einen Menschen liebte
(Brecht 1980: 33)

Günter Pfeiffer (Fachgebiet Entwerfen und Wohnungsbau an der TU Darmstadt) hat in seinem Aufsatz „Entwerfen lernen. Die Methode der Archetypen“ dieses Brecht-Zitat als Einführung in eine weitere Perspektive auf das Entwerfen gewählt. Er findet neben der häufig beschrieben Position des Entwerfens als ein heuristisch-analytischer Akt aus Ordnungsversuchen von erforderlichen Parametern, eine zweite Betrachtungsweise. Pfeiffer lenkt den Blick auf das Entwerfen als eine Erkenntnisweise, das dem „Geflecht aus Genese, Psyche und Sozialisation“ entspringt (Pfeiffer 2008: 82). „Entwerfen wird zur eigenen Projektion, die beim genaueren Hinhören auch eine ziemlich heftige Suggestion (…) enthält"(Pfeiffer 2008: 82). Bertolt Brecht selbst schreibt über das Entwerfen von Bildnissen: „Der Mensch macht sich von den Dingen, mit denen er in Berührung kommt und auskommen muss, Bilder, kleine Modelle, die ihm verraten, wie sie funktionieren. Solche Bildnisse macht er sich auch von Menschen: Aus ihrem Verhalten in gewissen Situationen, das er beobachtet hat, schließt er auf bestimmtes Verhalten in anderen, zukünftigen Situationen. Der Wunsch, dieses Verhalten vorausbestimmen zu können, bestimmt ihn gerade zu dem Entwerfen solcher Bildnisse. Den fertigen Bildnissen gehören also auch solche Verhaltensarten des Mitmenschen an, die nur vorgestellte, erschlossene (nicht beobachtete), vermutliche Verhaltensarten sind. (…) Es kommt viel darauf an, richtiges Schließen zu lernen, aber dies genügt nicht (…), weil die Menschen nicht ebenso fertig sind wie die Bildnisse, die man von ihnen macht. (…) Der Beobachter muss (…) dem Beobachteten ein gutes Bildnis schenken, das er von ihm gemacht hat.

Er kann Verhaltensarten einfügen, die der andere selber gar nicht fände, diese zugeschobenen Verhaltensarten bleiben aber keine Illusion des Beobachters; die werden zu Wirklichkeiten. Das Bildnis ist produktiv geworden, es kann den Abgebildeten verändern, es enthält (ausführbare) Vorschläge“ (Brecht 1997: 154-155).

Das Entwerfen im Sinne einer positiven Projektion und eines produktiven Bildnisses bedeutet also, eine nach vorn gerichtete, zugeneigte und engagierte Interpretation des Gegebenen zu entwickeln. Diese Perspektive auf das Gegebene umfasst Emotionen, Vermutungen und Wünsche, die dem Innenleben des Beobachters entspringen.

Provisorischer Prozess trotz präziser Planung

Der Philosoph Hans Poser definiert in seinem Aufsatz „Entwerfen als Lebensform – Elemente technischer Modalität“ zwei unterschiedliche Bedeutungen des Entwurfsbegriffes. Die philosophisch-existenzialistische Deutung lehnt er an Heidegger und Satre an, „an die Vorstellung, dass ich erst im Entwerfen den Weg zur Essenz antrete, weil die Existenz der Essenz vorausgeht. Erst im Entwurf wähle ich meine Freiheit, erst im Entwurf werde ich zum selbstbestimmten Individuum“ (Poser 2004: 561). Dagegen bedeute der technische Entwurfsbegriff nahezu das Gegenteil: „der Entwurf ist (…) ein notwendiger Schritt in der Verwirklichung eines technischen Vorhabens; der Plan ist es, der der Existenz des technischen Artefakts vorausgeht“ (ebd.).
Operationalisierte, präzise und übertragbare Planungs- und Problemlösungsverfahren erleichtern das Leben häufig und versprechen zudem ein hohes Maß an Handlungssicherheit, stützen Forschung und Wissenschaft in der Generierung verifizierbarer Daten und verheißen Effektivität und Objektivität. „Planung als ein rein technisches Entwerfen verstanden, bei dem es auf eine überschaubare Menge quantifizierbarer Eigenschaften ankommt, lässt sich gut in methodische Funktionsweisen fassen“ (Gänshirt 2007: 60).

Je komplexer, unvorhersehbarer und uneindeutiger sich eine Problemlage jedoch darstellt, desto geringer fällt die Garantie für den Anwendungserfolg aus.

„Trotz aller Vorsorge und Planung standen die Ingenieure vor dem Problem die Luftfiltersysteme von Raum- und Mondfähre (das eine eckig, das andere rund) verbinden zu müssen – was ihnen mit einfachsten Mitteln auch gelang. Die Raumfähre – im Jahr 1970 ein Vorzeigeprojekt der Hochtechnologie – wurde mithilfe eines Provisoriums gerettet, das aus einem Pappdeckel, einem Urinbeutel, einer Tennissocke und Klebeband bestand" (Havemann/Schild 2014: 9).

Antje Havemann und Margit Schild beschreiben mit dieser Szene in ihrem Artikel: „Houston, wir haben ein Problem. Über die Fähigkeit zu handeln" das Potenzial des Provisoriums und somit auch auf trefflichste Weise eine Komponente entwerferischen Handelns: das Improvisieren: „Das Wort wurde im 18.Jh. entlehnt aus dem gleichbedeutenden italienischen improvvisare das wiederum abgeleitet ist von improvviso: 'unerwartet, unvorhergesehen, unvermutet'. Improvisation gilt als hohe Kunstform ausgebildeter Musiker und darstellender Künstlerinnen. Das verweist darauf, was (…) an Vorbereitung, an Alltagswissen und implizitem Wissen sowie technischem Verständnis vorhanden ist – und sein muss" (Havemann/Schild 2014: 10), wenn man mit Ungewissheit konfrontiert ist. Improvisiertes Handeln sei immer unmittelbar verknüpft mit den situativen Bedingungen und erfolge stets „in Zusammenhang mit dem Kontext" (ebd.). Der Fokus liege dabei nicht auf einem perfekten Ergebnis, sondern vielmehr auf der Ebene einer „initiierenden und auch – im Sinne einer funktionierenden temporären Lösung – gelingenden Handlung" (ebd.).

Entwerfen heißt nicht nicht-planen. Planung, verstanden als Vorgehensmodell, wie und wann etwas mit welchen Mitteln erreicht und wie das Erreichte dann gesteuert werden kann, ist auch der Handlungs- und Erkenntnisweise des Entwerfens immanent. Doch im Vergleich zum analytisch-rationalen Verständnis von Planung, die mit einem festen Ziel verbunden ist, steht Entwerfen häufig für eine stark auf subjektiver Erfahrung und Intuition fußende, übende Suche, für ein improvisierendes 'Sich Vortasten' und Ergebnisoffenheit.

Erfahrung, Übung und Intuition

Erfahrung, Routinen und übertagbares Wissen sind unabdingbar, um zu einer *guten* Entwurfslösung zu gelangen. „Niemals entsteht ein Entwurf aus dem Nichts, er knüpft auf unterschiedlichen Ebenen immer an etwas Vorhandenes an (räumlich, erfahrungsmäßig, gesellschaftlich, technisch oder bezogen auf Personen) und transformiert es in einem weiten Sinne, der einen Möglichkeits- oder Potenzialraum erschließt, in etwas Neues – egal, ob grundsätzlich oder (nur) kontextuell neu" (Seggern/Werner 2008: 34).

Routinen können dabei eine wichtige Rolle spielen, denn „sie haben eine vielfach geronnene Erfahrung zum Hintergrund und beruhen auf einer fixierten Zweck-Mittel-Beziehung" (Poser 2004:563). So können sie die Chance auf eine gelingende Umsetzbarkeit, also „die Verwirklichung der Entwurfsmöglichkeit“ (ebd.) erhöhen.

Die zentrale Frage beim 'routinierten Entwerfen' ist also: Wie habe ich es das letztes Mal gemacht? Und auch: Wie sind andere bei einer vergleichbaren Herausforderung vorgegangen? Durch das Reaktivieren des eigenen Erfahrungsschatzes und der Erfahrungen anderer wird sich sehr wahrscheinlich keine Generallösung finden, die sich passgenau auf das zu behandelnde Entwurfsproblem übertragen lässt; aber: „Über 'Sampling' von Bekanntem entstehen Variationen. Ideen reihen sich oft unbemerkt aneinander und manchmal entsteht (unerwartet) etwas Neues“(Seggern/Werner 2008: 34).

Im Entwerfen das Neue aufscheinen zu sehen, bedarf häufig Geduld, Konzentration, Anstrengung und wiederholter Übung: Übung im Sinne einer produktiven Bewegung zwischen Können und Nichtkönnen, denn das als „Sorge anwesende Nichtkönnen ist sowohl Mäßigung als auch Würze des Könnens“ (Kroug 1974 zit. n. Bollnow 1991: 34). Dabei kann das Üben „im eigentlichen Sinn“ als mühsames Erwerben von Fertigkeiten wahrgenommen werden, das erst „allmählich zu einer immer größeren Leichtigkeit“ führt (Bollnow 1991: 38). „Man unterbricht den flüssigen Handlungszusammenhang, um sich in reflektierter Haltung der nicht gekonnten, einzelnen Leistung zuzuwenden“ (ebd.:39). Die Übung kann sich aber auch sozusagen von selbst ergeben „während der Mensch mit seiner Aufmerksamkeit ganz seiner Tätigkeit, seiner Arbeit oder seinem Spiel zugewandt ist“ (ebd.:39). „Üben im spielerischen Sinne“ erlaubt aber im Gegensatz zum „Üben im eigentlichen Sinne“ keine

Unterbrechung, denn dann ist der Spielfluss zerstört. Hier muss man die „Unsauberkeiten in der Durchführung hinnehmen und nach Möglichkeit vertuschen“ (ebd.:40).
Neben dem Erfahrungswissen, das durch praktisches Üben sowohl im eigentlichen als auch spielerischen Sinne vermehrt werden kann, spielt die Kraft des 'Bauchgefühls', die Kompetenz der Intuition im Entwerfen eine zentrale Rolle. Die Bedeutung der Intuition für das Entwerfen haben Seggern und Werner entfaltet.
Neurowissenschaftlichen Erkenntnissen zufolge ist die verbreitete Auffassung mittlerweile obsolet, Intuition, Emotionen und Ganzheitlichkeit stünden rational-analytischem Denken entgegen. „Eines lässt sich bereits gesichert festhalten: Es gibt keine voneinander unabhängigen, getrennten Denkwelten von Ratio und Intuition (…) Die Erkenntnisse legen sogar nahe, dass die Intuition, geleitet von Gefühlen, in Denk- und Erkenntnisprozessen gegenüber dem Rationalen insofern 'überwiegt', als sie die 'führende' Rolle hat" (Seggern/Werner 2008: 38).
Auch Gänshirt verweist auf die Führungsrolle der Intuition beim Entwerfen: „Die Komplexität räumlicher wie ästhetischer Erfahrungen fühlen und empfinden wir zunächst eher als wir sie analysieren. Die emotionale Bewertung ist eine ganzheitliche, die sich der Totalität einer Situation bewusst aussetzt. Das in diesem Moment Empfundene können wir rational zugänglich machen, indem wir es analysieren und nach Begründungen und Zusammenhängen suchen, uns mit anderen darüber auseinandersetzen zu können“ (Gänshirt 2007:128).
Intuition als wichtiger Motor für Erkenntnisprozesse ist mittlerweile eine anerkannte Größe, aber jedoch festige sich laut Seggern/Werner „die Einsicht (…), dass Intuition (…) nicht methodisch herbeigeführt werden kann" (Seggern/Werner 2008: 42).
Intuitiv zu handeln bedeutet unbewusst einen stillen Wissensschatz zu aktivieren, also etwas zu können, ohne in der Lage zu sein, zu beschreiben, wie es geht. Deshalb, so Seggern und Werner, sei es nicht sinnvoll, einen methodischen Ansatz zu suchen, der Intuition herbeiführt, sondern vielmehr ein Setting zu schaffen, dass die Entfaltung von Bauchgefühl begünstigt (ebd.).

Eine wichtige Erkenntnisquelle des Entwerfens sind Erfahrungen und Handlungsroutinen, die man selbst entwickelt hat oder die andere weitergegeben haben.

Durch Variationen und Neukombination dieser Erfahrungs-Bausteine kann es gelingen, neue Ideen zu entwickeln. Dieses Variieren und auch das Erkennen von Ansätzen mit Entwicklungspotenzial bedarf eines wiederholenden Übens, das oft als Mühseligkeit, gegebenfalls aber auch als spielerische Leichtigkeit wahrgenommen werden kann. Intuition als erkenntnisleitende Kraft ist für ein gelingendes Entwerfen zentral. Durch das „Bauchgefühl" kann ein implizites, unbewusstes Wissen aktiviert werden, das Entwurfsentscheidungen maßgeblich beeinflusst.

Fehlerfrüchte und Zufallszauber – Geplanter Kontrollverlust

Eine Strategie zur Beförderung des „Bauchgefühls" kann es sein, bei komplexen Entwurfsproblemen Entstehungsbedingungen zu schaffen, die schon von vornherein als „nicht vernünftig“ anmuten.

Jörg Baumeister skizziert in seinem Aufsatz „Brain Accidents“ eine (architektonische) Entwurfsmethodik, die „-allerdings oft unabsichtlich-angewendet wird. Diese Methodik (...) inszeniert Unfälle. Dabei wird der Begriff „Un-Fall“ in seinem eigentlichen Sinne verwendet, also im ersten Augenblick nicht als 'Fall' erscheinende Möglichkeit“ (Baumeister 2008: 21). Baumeister formuliert die drei Unfall-Typen: Übertragung, Zufall und Fehler, deren Gemeinsamkeit er darin sieht, „dass der anfängliche Kreationsprozess nicht vernünftig ist“ (Baumeister 2008: 25.). Dieser sehr interessante Betrachtungsansatz erscheint jedoch in erster Linie für die Unfallprinzipien Zufall und Fehler einleuchtend, diese werden von Baumeister aber leider nicht ergiebig ausgeführt.

Für das Prinzip Übertragung ist 'nicht vernünftig' nicht überzeugend, gerade, wenn man, wie Baumeister, Übertragung im Sinne einer „Fall-Beispielsuche“ versteht. So bezeichnet Baumeister die Übertragung zwar als „sanfteste und bekannteste Variante eines Unfalls“ (Baumeister 2008:21). Baumeisters Aufforderung den Transfer von Gestaltungs-Lösungen als Lösungsweg zu wählen ist jedoch stark von Vernunft geleitet: „Schauen Sie also nach anwendbaren Problemlösungen, die übertragbar sind: Entweder durch wissenschaftliche Sachinformation oder durch eigene Anschauung kann gelernt werden. Denn alle Formen auf dieser Welt sind Antworten auf Gestaltprobleme, deren Sie sich durch Übertragung bedienen können“ (Baumeister 2008: 22).

Die Prinzipien Zufall und Fehler lassen sich hingegen eindeutiger als „zuerst abwegig erscheinenden brain accident“ verstehen. Fehler zu machen bedeutet, immer auch die Chance zu bekommen, etwas Neues hervorzubringen. Im Entwurfs- bzw. Formfindungsprozess plädiert Baumeister deshalb für den bewussten Einsatz des Fehlermachens. (...) Für die Produktion von Fehlern, so Baumeister, „können zwei Strategien hinzugezogen werden: entweder das bewusste Aufgreifen unbewusst gemachter Fehler oder die bewusste Fehlentscheidung (...). Behandeln Sie das Falsche als richtig und überlegen Sie, ob daraus nicht ein Mehrwert zu erzielen ist“ (Baumeister 2008: 24).
(Unbewusstes) Fehlermachen kann also, so die These von Baumeister, zum kreativen Anknüpfungspunkt für den weiteren Entwurfsverlauf werden und die eingefahrenen Denk- und Handlungsmuster aufbrechen. Deshalb sei es sinnvoll, Fehler als „Innovationsmotor“ zu nutzen.

Am Beispiel des Kinderbuches „Kogufant“ von Sara Ball möchte Baumeister die Rolle des Zufalls in der Formfindung verdeutlichen: „Durch Blättern einzelner Drittelseiten ergeben sich immer wieder neue Wesen wie ein Jaguarkörper mit Krokodilskopf und Elefantenbeinen. (...) Durch Kombination einzelner Elemente werden zufällige Formen generiert“ (Baumeister 2008: 22). Bei seiner Beispielwahl vernachlässigt Baumeister allerdings, dass es sich hier, wenn überhaupt, nur um einen eingeschränkten Zufall handelt, da die Anzahl der kombinierbaren Elemente klar begrenzt sind. Die möglichen Kombinations-Ergebnisse sind hier also berechenbar. Von Zufall kann man aber eigentlich nur sprechen, wenn es sich um ein Ereignis handelt, das geschieht, ohne dass eine Ursache erkennbar wäre oder bei dem man zwar die Einflussfaktoren kennt, sie aber nicht messen oder steuern kann, so dass das Ergebnis nicht vorhersehbar ist (https://de.wikipedia.org/wiki/Zufall, Stand 04.11.15).
Ein gelungeneres Beispiel zum bewussten Einsatz vom Zufallsprinzip in Entwurfsprozessen liefert hingegen das Architekturbüro CHORA. Als Ausgangspunkt nutzt das Büro das Werkzeug der „urban gallery“: Durch zufällige Auswahl von Orten im jeweiligen Entwurfsgebiet –die sich durch den Wurf einer Handvoll Bohnen ergibt- werden städtische Phänomene gesammelt und kartiert. Diese wiederum geben das Initial für die Entwicklung von Interventionen und die Ableitung dynamischer Prozesse. Dabei kann es zum Beispiel um den Abriss oder die Erneuerung baulicher Struktur gehen, die Umlenkung von Geldströmen, die Verän-

derung der Kommunikationsinfrastruktur oder den Aufbau eines sozialen Netzwerkes. „Dieses Set an möglichen Interventionen ist die Basis für ein Strategiespiel, bei dem die Planungsbeteiligten aus unterschiedlichen Interessensperspektiven mögliche Entwicklungsszenarien erspielen. Gemeinsam mit dem Spielleiter (also dem durchführenden Planer) wird aus unterschiedlichen Szenarien ein Handlungsplan entwickelt“ (Borries 2005: 625 in Bezug auf die Entwurfsmethodik von CHORA).

Der Entwurfsprozess als Suchbewegung nach Erkenntnis und Form kann durch zufällige 'Einwürfe' unerwartetete Richtungen einschlagen, vermeintlich geschlossene Entwurfssettings 'aufschlüsseln' und dadurch das Entwurfsrepertoire erweitern.
Auch Fehler können unter Umständen diese Prozessfunktion ausfüllen. Diese liegen in der Regel auf der Ebene des Unbewussten, können jedoch unter geeigneten Entwurfsbedingungen positiv bewertet und weiter entwickelt werden und somit zu evolutionärem Wissenszuwachs beitragen.

Das Zwicken im System

Prominski beschreibt rückblickend auf die Entwurfsforschung der 50er und 60er Jahre, die Bemühungen den stark auf subjektiven Motiven basierenden Entwurfsprozess zu objektivieren (Prominski 2004: 85). Nicht zuletzt das Aufkommen von Computertechnik stützte die Bestrebungen durch das Entwerfen „mit einem systematischen Ansatz auf Basis quantifizierbarer Werte Lösungen herbeizuführen“ und „den Entwurfsprozess von seinem ganz auf den Intuitionen und Erfahrungen des Subjekts abhängendem Prinzip loszulösen und auf objektiviere Grundlagen zu stellen“ (ebd.). Anhand der technokratisch-analytischen Ausrichtung der Ulmer Hochschule für Gestaltung (HfG Ulm) von 1958-1962 und den Systematisierungs-Versuchen des 'Design Methods Movement' um Christopher Alexander und Bruce Archer, Anfang der 60er Jahre, zeichnet Prominski nach, wie sich in den 70ern letztlich die Erkenntnis durchsetzt, „dass die Systematisierung nur sehr profane Probleme lösen kann und die eigentlichen Schwierigkeiten des Entwerfens sich nicht durch Computerisierung lösen lassen“ (Prominski 2004: 92 in Bezug auf Alexander u.a. 1995).

Diesen 'profanen Problemen' stellen Horst Rittel und Melvin Webber die „wicked problems" entgegen, die sich einem linearen Problemlösungsschema allein schon deshalb entziehen, weil es keine „umfassende Formulierung der Problemstellung, die alle notwendigen Informationen zur Lösungsgewinnung enthält" (Prominski 2004: 96 in Bezug auf Rittel/Webber 1973:137 f.) gibt. Stattdessen sei bei vielen Entwurfsproblemen ein iteratives Vorgehen nötig, das wiederholend vorläufige Lösungen mit dem Kontext abgleicht, neue Informationen mit einbezieht und schließlich zu einer *guten* Lösung verdichte (nicht im Sinne von richtig oder falsch). Auch bei der Übertragbarkeit von bestehenden Lösungen auf eine augenscheinlich ähnliche Entwurfsherausforderung sei Vorsicht geboten, denn „jedes verzwickte Problem ist prinzipiell einmalig" (Prominski 2004: 97 in Bezug auf Rittel/Webber 1973:141f).

Aus den Systematisierungsbestrebungen der Entwurfsforschung bildete sich also nach und nach die Erkenntnis heraus, dass Quantifizierung und Objektivierung des Entwurfsprozesses bei komplexen Herausforderungen keinen Anwendungserfolg garantieren. Jedes kontextabhängige, 'verzwickte' Entwurfsproblem ist mit einzigartigen Bedingungen verwoben und verlangt deshalb auch nach individueller Passgenauigkeit.

Prozessgestalt des Entwerfens – Reflexive Praxis

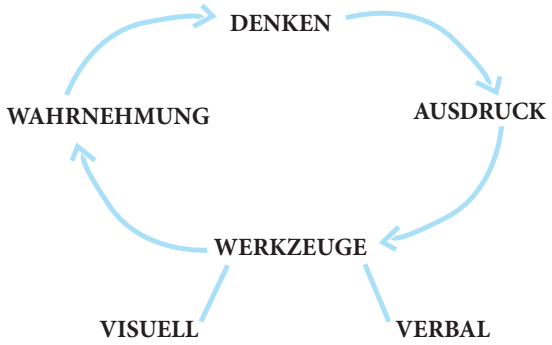
Donald Schön, Professor für 'Urban Planning and Education' hingegen „sieht Unsicherheit, Komplexität und Wertkonflikte als kontinuierliche Begleiter des Entwurfsprozesses und kritisiert daher die ständigen Versuche der 'Professions' kausal-analytische bzw. operationalisierbare Verfahren zu entwickeln (Prominski 2004: 99 in Bezug auf Schön 1991:29f.). Damit verweist Schön „nicht nur auf die 'klassischen' Entwurfsdisziplinen wie Architektur und Ingenieurwesen, sondern bezieht auch solche Professionen (…) wie Recht, Medizin,(…) Erziehung oder Management mit ein" (ebd.). Das Ansinnen der 'Professions' nach Generalisierbarkeit sieht Schön als fehlgeleitet an, da die eigentlichen gesellschaftlichen, komplexen Probleme durch kausal-analytisches Vorgehen nicht gelöst würden:
"In the varied topography of professional practice, there is a high, hard ground where practitioners can make effective use of research based theory and technique, and there is a swampy lowland where situations are confusing 'messes' incapable of technical solutions. The difficulty is that

the problem of the high ground, however great their technical interest, are relatively unimportant to clients or the larger society, while in the swamp are the problems of greatest human concern.
There are those who choose the swampy lowlands. They deliberately involve themselves in messy but crucially important problems and, when asked to describe their methods of inquiry, they speak of experience, trial and error, intuition and muddling through" (Donald Schön 1983: 42f. zit. n. Jonas 2012: 18).

Die Suche des Entwerfenden (des 'practitioners') nach Lösungswegen für komplexe, gesellschaftsrelevante Fragestellung auf 'sumpfigem Grund' übersetzt Schön in die Handlungsbeschreibung der 'Reflection-in-Action', durch die deutlich wird, dass Wissen im Handeln selbst erzeugt wird und die eigene Praxis durch die Reflektion des Handeln einen stetigen Qualifizierungsprogress durchläuft. Prominski erläutert ausführlich „die von Schön aufgestellte These, dass die reflexive Praxis des Entwerfens eine eigenständige Erkenntnisweise ist: Sie umfasst sowohl individuelle, intuitive Elemente wie die auf Erfahrung beruhende Setzung einer Ordnung als auch rationale Abwägungen, wenn auf die normativen Ebenen der jeweiligen Profession zurückgegriffen wird" (Prominski 2004: 103). Am Anfang jeder Lösungssuche für ein 'verzwicktes' Problem stehe zunächst eine mannigfaltige, undurchsichtige Situation die nach einer Ordnung verlange.
Das Setzen dieser Ordnung beruhe auf Erfahrungen und dem subjektiven Wissen, Vorurteilen und Vorlieben des Entwerfenden. Anschließend werde die Passung dieser Ordnung in Bezug auf die jeweiligen Professions-Normen, -Theorien und -Kriterien überprüft. So entstehe ein komplexes Netz aus „wenn-dann Ketten" an dessen Knotenpunkten immer wieder die gegenwärtige Situation bewertet und Entscheidungen getroffen werden müssten. Diese Entscheidungen müssen neben den gegenwärtigen Wahlmöglichkeiten auch die Konsequenzen zukünftiger Handlungsauswirkungen berücksichtigen, z.B. kann mit situativen Bedingungen experimentiert werden, was zu einem neuen Handlungsrahmen führt, usw. (ebd.:100, 101). Diese „reflexive Praxis" könne auch als kontinuierliches „'Gespräch' des Entwerfers mit den virtuellen Produkten seines Schaffens" (Prominski 2004: 101 in Bezug auf Schön 1991: 99f.) verstanden werden.

Schöns Beschreibung des 'Reflection-in-action' hat eine forschende Qualität und eignet sich, sowohl kausal-analytische als auch subjektiv-intuitive Entscheidungsmomente zu umfassen. Wissenerzeugung und Wissenanwendung sind dabei untrennbar miteinander verwoben.
Zudem zeigt sein produktives Bildnis vom „high, hard ground" und den „swampy lowlands" auf poetische Weise die zwei verschiedenen Aktionsradien der Wissensproduktion (Donald Schön 1983: 42f. zit. n. Jonas 2012: 18). Dieser Punkt wird im 3. Abschnitt 'Research through Design': Entwerfen als 'Zwischenschaft' weiter ausgeleuchtet.

Der vom Architekturtheoretiker Christian Gänshirt entwickelte 'Kreislauf des Entwerfens' kann als Erweiterung von Donald Schöns Konzept der reflexiven Praxis gesehen werden.
Sein Ansatz vermeidet eine lineare Auflistung und grafische Darstellung von Prozessphasen, da er den Prozess des Entwerfens als einen „Kreislauf unauflöslicher verwobener Gedanken und Handlungen" (Gänshirt 2007:121) beschreibt. Dieser vollzieht sich in einer stets wiederholenden Abfolge von Tätigkeitsbereichen (Wahrnehmung, Denken, Ausdruck) und Arbeitsschritten: „Der Kreislauf des Entwerfens beginnt mit der Wahrnehmung von Aufgabe und Situation (…), gefolgt von deren gedanklicher Verarbeitung, die zu den ersten 'inneren' Vorstellungen des zu entwerfenden Gegenstandes oder Gebäudes führt (…). Diese 'inneren' Entwurfsvorstellungen werden zunächst durch einfache Gesten oder Worte zum Ausdruck gebracht, später auch mit Hilfe von externen Werkzeugen (…). Das zum Ausdruck Gebrachte wird erneut wahrgenommen (…) und mit den 'inneren' Vorstellungen verglichen, dabei werden sowohl die 'inneren' Vorstellungen als auch das zum Ausdruck Gebrachte gedanklich weiter verarbeitet, werden kritisiert und in der Folge verändert (…). Diese veränderten Vorstellungen wiederum werden erneut ausgedrückt (…), dies wird wieder wahrgenommen, u.s.w. .
Im weiteren Verlauf des Entwurfsprozesses entstehen schrittweise immer konkretere, präzisere und komplexere Darstellungen des Entworfenen in räumlich-bildlicher und sprachlicher Form" (Gänshirt 2007:121).



Der Kreislauf des Entwerfens (Darstellung auf Grundlage von Gänshirt 2011: 79)

Gänshirt greift mit seinem Kreislauf also Schöns Idee des inneren Dialogs zwischen Entwerfendem und Handlungssituation auf. Er erweitert die Beschreibung um die Ebene des Ausdrucks der inneren Vorstellungsbilder durch geeignete verbale und/oder visuelle Entwurfswerkzeuge, die die Funktion haben das Wahrgenommene für den Entwerfenden selbst und andere auszudrücken, „verhandelbar" und zum Gegenstand kritischer Reflektion zu machen.

Zusammengefasst:

Entwerfen -das wurde in den vorangegangenen Ausführungen entfaltet- ist eine in die Zukunft gerichtete, schöpferische und vorbereitende Handlungs- und Erkenntnisweise, die der Mensch seit jeher praktiziert. Zuverlässiges Faktenwissen, Erfahrungswissen, Vermutungen, Wünsche und Bauchgefühl werden im Entwerfen durch kreative, handwerklichen und ästhetischen Praktiken miteinander verwoben. Das Ziel ist die zukünftige Gestaltung von etwas Gegenständlichem, Geistig-Immateriellen oder Räumlichen.
Im Vergleich zum analytisch-rationalen Verständnis von Planung, die mit einem festen Ziel verbunden ist, steht das Entwerfen für Ergebnisoffenheit und eine stark auf Intuition basierte Suche nach einer guten Entwurfspassung. Für die Ideenentwicklung ist das wiederholende, übende Variieren und Neukombinieren vom Entwurfsrepertoire eine wichtige Erkenntnisquelle. Aber auch zufällige Einwürfe oder Entdeckungen sowie vermeintliche Fehlschlüsse können zu Wissenszuwachs und der Entwicklung von neuen Ideen beitragen.

Die Systematisierungsversuche der Entwurfsforschung haben gezeigt, dass eine allgemein gültige Operationalisierung des Entwurfsprozesses nur für 'einfache' Entwurfsprobleme hilfreich sein kann. Da es sich beim Landschaftsentwerfen aber in der Regel um kontextabhängige 'verzwickte' Entwurfsprobleme handelt, verlangen diese auch nach passgenauen, individuellen Antworten.

Donald Schön beschreibt mit dem Terminus der 'swampy lowlands' den Bereich der Wissensproduktion, in den sich der Entwerfende auf der Suche passenden Antworten bewegt. Diese tastende Suchbewegung, bezeichnet er als 'Reflection-in-action'. Wissenproduktion und Wissensanwendung sind in einem sich ständig wiederholenden Prozess des Beobachtens der Situation, des Handelns in der Situation und des Reflektierens der Handlungskonsequenzen untrennbar miteinander verwoben.

Christian Gänshirt erweitert mit seinem 'Kreislauf des Entwerfens' Schöns Modell vom Zwiegesprächs zwischen Entwerfendem und Handlungssituation um die Ebene des Ausdrucks durch geeignete verbale/visuelle Entwurfswerkzeuge. Diese haben die Funktion das Wahrgenommene für den Entwerfenden selbst und andere auszudrücken und kommunizierbar zu machen.

Orientierungsrahmen: Das Entwurfsverständnis des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN

Über das Entwerfen sind zahlreiche theoretische Arbeiten verfasst worden. Einige von ihnen wurde hier erwähnt, um den entwurfstheoretischen Hintergrund für diese Arbeit grob zu schraffieren. Wichtige prägende und rahmengebende Konturen für das Dissertationsvorhaben „Vom Spielen und Entwerfen" bietet aber vor allem das Entwurfsverständnis des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN, das als Netzwerk im Feld des Landschaftsentwerfens auf den Handlungsebenen der Lehre, Forschung und Praxis aktiv ist.
Hille von Seggern, die gemeinsam mit Julia Werner 2005 das STUDIO gegründet hat, lieferte mit ihrer These „Understanding is Creativity" (Seggern 01.09.2015, Vortrag, http://letswalkurbanlandscapes.urbanelandschaften.de/speeches_seggern.html, *[transkr.von C.K.])* die Basis für die Entfaltung einer auf Übung, Intuition und Ratio basierenden Entwurfspraxis, die ein Treibmittel für zahlreiche Praxisprojekte und auch für unterschiedliche Dissertationen darstellte, wurden dort weiterentwickelt und präzisiert. Im Folgenden soll deshalb das Entwurfsverständnis von Hille von Seggern skizziert werden.

Prozessgestalt des Landschaftsentwerfens – Vorgänge des Verfangens

Seggern entfaltet ein Entwurfsverständnis, das Entwurfsprozesse bzw. Entwurfskreativität mit Verstehensprozessen gleichsetzt. Sie bezieht sich damit auf Hans Georg Gadamer, der in seinem Hauptwerk 'Wahrheit und Methode' (1960) argumentiert, das Verstehen „die ursprüngliche Vollzugsform unseres Daseins" sei (Gadamer 1986 (1960): 264) und nicht in erster Linie ein Erkenntnisprozess, den man nur als methodisierbaren Prozess behandeln solle (Grondin 2008: 86 in Bezug auf Gadamer 1986 (1960): 264.). Gadamer hat die Auffassung, „dass das Verstehen eher den Charakter eines 'Geschehens' hat und weniger von etwas Lernbarem. Verstehen 'geschieht' auf einmal" (Grondin 2008: 88 in Bezug auf Gadamer 1986 (1960): 3). Das Verstehen stellt sich, nach Gadamer also primär durch ein Verfangen im Geschehen ein. „Man will verstehen, ohne dabei zu sein. Man versteht aber immer nur dann, wenn man dabei ist, das heißt, wenn man betroffen ist oder von etwas angesprochen wird" (ebd: 90).

Seggern greift Gadamers Verstehens- und Geschehenskonzept auf, überträgt es auf das Landschaftsentwerfen und entwickelt es einen entscheidenden Schritt weiter.
Es gibt nach ihrer Auffassung keine Trennung von Bestandsanalyse und Ideenfindung: im Verstehen des Bestehenden „erscheint gleichzeitig der nächste Schritt, die Idee. Das Neue ist da. Darin liegt der transformatorische, ideengenerierende Charakter des Verstehens und meiner Meinung nach das 'eigentliche Geheimnis'. (…) Nicht nur Vergangenheit und Gegenwart, sondern auch Zukunft werden im Verstehen zeitgleich miteinander verwoben (…). Idee meint dann hier eine potenziell förderliche Weiterentwicklung lebensweltlicher Raumentwicklung – ohne, dass dies im Moment der Idee schon klar wäre“ (Seggern 2008: 228). ***„If you look at it etymologically understanding means at the same time standing before something and going across" (Seggern 01.09.2015, Vortrag).***
Das Bestehende wird also über das Verstehen mit dem Neuen verbunden. Verstehen und Ideenfindung laufen zeitgleich ab.

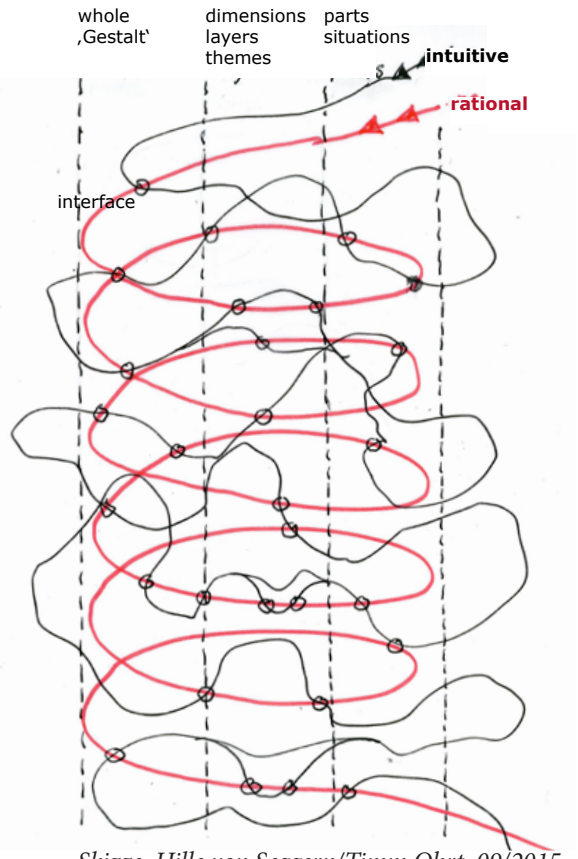
„Understanding is productive.(...) Understanding is a dialogue finding a new language. Of course there are always preconditions, prejudices which cannot be ignored. Instead they should be understood. They belong to understanding. Finally understanding contains the 'fusion of horizons'. (…) When we take the process of understanding following hermeneutics, we have to add that there has to be engagement. The unconsciousness has to be engaged more precisely. There has to be curiosity, courage, love, empathy, passion, intensity, engagement, perseverance and especially you have to involve the body and the body in motion (...). And the creative process contains an almost losing oneself, going through emptiness again and again, step into unconsciousness, carried away in a situation, going to a flow phase (...) We all know this moment of insights. It feels with a lot of joy and it even feels as there is a truth in it" (ebd).

Seggern zeigt den Vorgang des Entwerfens als iterativen Prozess, bei dem intuitive und rationale Erkenntnisaspekte zeitgleich ablaufen und wie von selbst ineinander spielen, als einen „wiederholte(n) übende(n) Gang durch die Leere“ (Seggern 2008:224). In Seggerns Darstellung des Entwurfsprozesses findet sich eine Teilung in drei Dimensionen: ***„The process usually starts with an impulse and the process moves, switching back and forth and through three main scale sections: The whole of an area / a ‘Raumgeschehen’, and then to a whole dimension or a layer, a theme and then to a situation or a part or one thing - or the other way around. The process is an iterative one. It moves onwards trying to be more precise and precise (...) And on this way it always needs these little points where the intuitive and the rational pathways meet" (Seggern 01.09.2015, Vortrag).***

Hille von Seggern:
'Der rational-intuitive Prozess des Entwerfens':

Diese Schnittstellen zwischen dem Intuitiv-Unbewussten und dem Rational-Bewussten können als 'Marker' auf dem Weg zu Erkenntnis und Verstehen bezeichnet werden.
Wie schon Gadamer betonte, ist auch Seggern der Auffassung, dass der Verstehensprozess mit seinen intuitiven Erkenntnispfaden nicht vollständig methodisierbar ist.

„You cannot put this in methods … that would kill it!
But: You can trigger it" (ebd).



Skizze: Hille von Seggern/Timm Ohrt. 09/2015

Durch fortwährendes Üben, Neugier, Achtsamkeit, das Entwickeln von Rahmen und Regeln -nicht von Rezepten- kann Intuition und das Unbewusste laut Seggern eingeladen und so für das Entwerfen produktiv werden: ***„With this intuitive, creative ability it is possible to grasp a whole complex 'Raumgeschehen' as one (...), not only to grasp it but be inventive about it (...). Creativity and first insights almost always come pictorial or poetic. So, work with pictorial or even poetical ways. And remember, that you do not have to know everything. Completeness is not necessary in order to get a whole. (...)There are always connections between the parts and the whole" (ebd.).***

Auf diese Art 'getriggerte' Erkenntnis bringt laut Seggern wirklich Neues im Sinne eines evolutionärem Wissen hervor, es wird mit Gewöhnlichem oder Routinen gebrochen. Für das Arbeitsfeld des 'Raumgeschehens' und das Landschaftsentwerfen habe das oft neue, hybride Aufgabenfelder und interdisziplinäre Teamkonstellationen zur Folge. Dabei fördern unterschiedliche Formatkombinationen (Workshops, Interventionen, Ausstellungen, Publikationen, etc.) die Generierung anschlußfähiger, lebensnaher Ideen (Seggern 2015, 0109.15, Vortrag).

Eine Präzisierung u.a in Bezug auf Kreativitäts-'Trigger' beim Entwerfen bieten die Dissertationen über **Aspekte wie performatives Kartographieverständnis (Langner 2013), Körper-Raumbezug beim Wandern und flow-Erfahrung (Schultz 2013) sowie Entwurfseinstiege (Werner, -laufend), narrative Entwurfsstrategien (Schmidt, -laufend) und das vorliegende Dissertationsvorhaben 'Vom Spielen und Entwerfen'.**

Für den Prozessverlauf des Entwerfens urbaner Landschaften schildert Hille von Seggern auch die Bedeutung des Ausdrucks als Verstehensbasis. Ausdruck beruht in ihren Beschreibungen explizit auf ganzheitlicher, synthetisierender Wahrnehmung: „Der interpretierende Ausdruck des jeweils komplexen Ganzen erfolgt bildhaft, metaphorisch, poetisch, in Regeln – in unserer Disziplin in Zeichnungen, Skizzen, Diagrammen, Modellen (…) aus Namen, Bezeichnungen, Karten. (…) Ist es einmal ausgedrückt, tritt uns dieser Ausdruck 'entgegen' (…). Das Bild in seinen oft unverhofften Aussagen berührt uns, (...) wenn wir dem eigenen Produkt gegenüber neugierig, offen und zunächst einmal ohne Wertung bleiben. Ist diese Verstehensbasis gewonnen, lässt sich auch das jeweils Einzelne identifizieren, und von dem zufälligen Einzelnen ausgehend auch das jeweilige Ganze benennen" (Seggern 2008: 226).

Die unterschiedlichen, zumeist bildlichen Formen des Ausdrucks der entwerferischen Herangehensweise, erfordern gerade im Kontext der urbanen Landschaften die Qualität einer 'verbindlichen Offenheit', um eine Anschlussfähigkeit möglichst vieler Akteure an den räumlichen Entwicklungsprozess zu gewährleisten.
Bewohner, (Fach-)Planer,(Groß-)Unternehmen, Politiker sprechen unterschiedliche Sprachen, haben spezifische Bedürfnislagen, Nutzungsansprüche, Konfliktfelder und Zukunftswünsche.
Der folgende 2. Abschnitt 'Aktivierende Teilhabe. Kollaboratives Entwerfen als Erkenntnis- und Handlungsstrategie' skizziert ein an Bedeutung gewinnendes Handlungsfeld in urbanen Landschaften: Das Entwerfen von gemeinschaftlichen Raumproduktionsprozessen und neuen Formaten der Partizipation.

2. Abschnitt: Aktivierende Teilhabe:

Kollaboratives Entwerfen als Erkenntnis- und Handlungsstrategie

Die Perspektiven der unterschiedlichsten Raumproduzenten und Raumnutzer zu erfassen und zu verstehen, Bezüge herzustellen, Akteure zu vernetzen und Prozesse einer aktiven Teilhabe dieser Akteure am Entwerfen einer räumlichen Vision zu gestalten, ist eine immer häufiger geforderte Kompetenz in der Qualifizierung urbaner Landschaften.
„Urbane Landschaften in diesem kooperierenden und aktivierenden Sinne zu gestalten erfordert dynamische Konzepte und offene Prozesse. Eine Herausforderung für die Gestaltung urbaner Landschaften ist es daher, Verfahren zu entwickeln, um die unterschiedlichen Akteure mit ihren unterschiedlichen Handlungslogiken in einen gemeinsamen Raumproduktionsprozess zu integrieren und diesen auch zu verstetigen. Dabei geht es nicht primär um Beteiligungsprozesse klassischer Art, sondern um neue Formen der Organisation gemeinsamer Raumproduktionsprozesse, was die Reflexion der Rollen aller Beteiligten erfordert“ (Giseke 2010: 528).
Dieser Abschnitt umreißt die Rahmenbedingungen und Trends, die dazu führen, dass "Teilhabe entwerfen" wieder stärker in den Fokus der raumplanenden Disziplinen rückt.

Beteiligung - Brimmborium und Banalisierung?

„Jeder Depp soll überall mitmachen“ (Miessen 2012: 7)

Gegenwärtig wird von allen Seiten versprochen, dass 'Deine Stimme zählt'. Ob es sich um den Produktentwurf eines Getränkeherstellers, die Ideenjagd nach neuen Social Design-Projekten für Großstädte oder um die Frage handelt, in welche Richtung sich eine ganze Region entwickeln soll: „Partizipation ist zum Radical Chic und zur Modeerscheinung (…) geworden“ (Miessen 2012: 39).
Wenn man den Blick in die Vergangenheit wendet, ist diese Partizipations-Leidenschaft unserer Gesellschaft allerdings bei weitem kein neues Phänomen. Durch das Internet und die damit verbundenen Möglichkeiten der Information, Kommentierung und Bewertung, hat sich das Spektrum von Beteiligungsgelegenheiten aber nochmals um ein Vielfaches gesteigert: „Beteiligungsmöglichkeiten allenthalben.

Aber mit der Inflation droht ein weiterer Feind – die Banalisierung. Ist 'Beteiligung' heute womöglich gar nicht so sehr dadurch gefährdet, dass sie vermieden wird, wo es geht, oder verwünscht wird, wenn die Presse nicht zugegen ist – sondern durch ihre schiere Multiplikation in routinierten Verfahren, aufwändigen Kommunikationsevents und ständigem Getwitter?“ (Selle 2012:76).

Grundsätzlich gilt die Bemühung, so viele Menschen wie möglich an einer gesellschaftlich relevanten Entscheidung zu beteiligen, an sich erst einmal als etwas 'Gutes'. Allerdings birgt so manches Vorhaben auch die Gefahr, dass die Beteiligung „selbst keinen kritischen Inhalt produziert, sondern zu etwas wird, das Kritikalität demonstriert“ (Miessen 2012: 39). Gerade in Bezug auf öffentliche Planungen lässt sich feststellen, dass Partizipationsvorhaben häufig immer noch eher informativen denn diskursiven Charakter besitzen. Das liegt wohl nicht zuletzt daran, dass im Baugesetzbuch unter §3 die Öffentlichkeit lediglich „möglichst frühzeitig über die allgemeinen Ziele und Zwecke der Planung, sich wesentlich unterscheidende Lösungen, die für die Neugestaltung oder Entwicklung eines Gebiets in Betracht kommen, und die voraussichtlichen Auswirkungen der Planung öffentlich zu unterrichten [ist]; ihr ist Gelegenheit zur Äußerung und Erörterung zu geben“ (BauGB §3 Beteiligung der Öffentlichkeit).

Bürgerforen, Zukunftswerkstätten, etc. bieten interessierten Bürgern dann z.B. die Chance –sofern sie über die sprachlichen, zeitlichen und kommunikativen Ressourcen verfügen – die erhaltenen Informationen über Fragen zu verdichten, Bedenken anzumelden, Beschwerden vorzubringen. Manchmal werden solche Veranstaltungen von der Moderation mit ermunternden Sätzen wie „Sie sind die Experten!“ begonnen. Manchmal hat man bereits in der letzten Veranstaltung die gleichen Gesichter gesehen. Manchmal werden dann von den gleichen Leuten, die gleichen Sachen zu einem anderen Thema gesagt. Und manchmal steht am Ende eine ernüchternde Feststellung: „(A)us alledem resultiert – nichts. Die lebendige Zukunftskonferenz, das 'World Café', das allen in bester Erinnerung blieb – was ist aus den dort erarbeiteten Inhalten geworden?“ (Selle 2012:74).

Kollaborative Konfliktkraft – Die Zivilgesellschaft sagt: Dagegen!

Partizipation ist „in der Honorarordnung für Architekten und Ingenieure (HOAI) nicht vorgesehen, wird entsprechend nicht vergütet und muss deshalb mit dem Bauherrn gesondert verhandelt werden (…), wird daher oft nicht genutzt oder so beiläufig und schlecht geplant durchgeführt, dass Vorurteile der Wirkungslosigkeit nur bestätigt werden“ (Hoffmann 2014: 8).
Nicht erst seit Stuttgart 21 ist aber zu beobachten, dass Teilhabe an Diskussionen zu gesellschaftlichen Fragen und an der Gestaltung der gebautem Umwelt in beachtlicher Form immer mehr eingefordert und dann auch initiativ und selbstermächtigt praktiziert wird:
„Seien es Mediaspree, Schönefeld, Guggenheim Lab in Berlin, sei es das Gängeviertel in Hamburg: Kaum noch ein größeres Projekt, das nicht seine Gegner finden würde. Irgendwer ist immer dagegen. (…) Protest wird zunehmend zum Reflex auf jedwede Entwicklung“ (Petrin 2012: 60).
Auch der Stadtplaner Uli Hellweg beobachtet eine Erstarkung des zivilgesellschaftlichen Engagements: „Jeder ist heute mehr oder weniger Teil einer Minderheit, die sich gegebenenfalls, also bei Betroffenheit, weniger durch Wahlverhalten oder parlamentarische Vertretung Gehör verschafft als über Initiativen, Bewegungen, Kampagnen etc.“ (Hellweg 2012: 22). Beschleunigung erfährt diese Entwicklung auch durch das enorme Wachstum der Städte, in der sich Menschen mit ganz unterschiedlichen Interessen auf engem Raum zusammenkommen.

Gruppen von Gleichgesinnten oder 'Betroffenen' konstituieren sich aber auch außerhalb von Großstädten temporär aus einer aktuellen und konkreten Konfliktlage heraus und wirken zunehmend auf die Entscheidungsfindung der Politik ein.
Konflikte werden also zum Identifikationspunkt und zum produktiven Motor für die gesellschaftliche Teilhabe. Es gelten hier völlig andere Dynamiken als bei einer „von oben“ angeordneten Bürgerbeteiligung, bei der die Politik den programmatischen und verfahrenstechnischen Rahmen vorgibt, in dem sich die Beteiligten bewegen können und die in der Regel auf Harmonisierung programmiert ist.
Die selbstermächtigten 'Teilhaber' hingegen initiieren Diskussion selbst, decken Konflikte auf und kollaborieren dort, „wo sich ihre gemeinsamen Ziele überkreuzen“ (Miessen 2012: 83).

Zu diesem Trend haben Internet, Facebook, Twitter und Smartphone als Katalysatoren in erheblicher Weise beigetragen. Die Vernetzung von Kollaborateuren im virtuellen Raum hat nach Auffassung des Kulturhistorikers Hanno Rauterberg auch dem gebauten öffentlichen urbanen Raum als demokratischer Sphäre eine Renaissance beschert: „Das Netz ist mächtig, aber nicht allmächtig geworden. Und es zeigt sich, dass der städtische Raum weiterhin einige wichtige, unverwechselbare Qualitäten bereithält: für große Bewegungen wie Occupy, die Aufstände des Arabischen Frühlings oder für Bürgerproteste, die sich gegen Großprojekte (…) wenden. Der Widerstand wäre nichts ohne die Asphaltwirklichkeit" (Rauterberg 2013:11f.).

Stilles Wissen der Selbermacher – Situativer Aktivurbanismus als Blaupause für eine performative Beteiligungskultur?

Neben dem globalen Trend des zunehmenden zivilgesellschaftlichen Engagements im Bereich von Politik und Stadtentwicklung auf einer eher diskursiv-verbalen Ebene, gibt es eine weitere, nun schon einige Jahre anhaltende Bewegung, sich „durch physische Eingriffe, und zwar eher aktiv als reaktiv" (Miessen 2012: 63) auf lokalem, situativem Maßstab Räume anzueignen, sie zu gestalten und mit neuen Nutzungen zu bespielen. „Die meisten Menschen, die sich für einen Urbanismus von unten begeistern, betrachten ihre Stadt mit Neugier und Wissen, sie empfinden den Raum nicht als etwas, das gesetzt und ausformuliert wäre. Vielmehr begegnen sie – (…) darin sind sie den Künstlern und Architekten ähnlich – der Stadt auf eine spielerisch-konstruktive Weise und machen sie sich zu eigen, den Raum umformend, weiterentwickelnd, neu definierend. Nicht um die Stadt zu besitzen, sondern um sie der Aneignung durch andere freizugeben" (Rauterberg 2013: 35).
Die Do-it-Yourselfisierung und der vielerorts wuchernde Paletten-Chic werden manchen mittlerweile auf ästhetischer Ebene quälen. Jedoch lässt sich diese Strömung nicht auf umhäkelte Mülleimer, Küchenkräuter auf dem Verkehrskreisel oder selbstgebaute Stadtmöbel aus Obstkisten reduzieren. Vielmehr wird ein hohes Potenzial an positiv-sichtbarer Selbstwirksamkeit, Identifikation mit dem Lebensumfeld, kollaborativem Zusammenwirken und gemeinwohl-orientiertem Engagement im urbanen Raum deutlich.

Diese Qualitäten werden auch in der Debatte um eine zeitgenössische Form von Raumverständnis und Beteiligungskultur gefordert: „weil im Spiegel der Stadt erkennbar wird, wie ausgeprägt die Bereitschaft vielen Menschen ist, sich auf neues Terrain zu begeben und mit manchen Gewohnheiten zu brechen: um sich selbst besser kennenzulernen und neue Formen der Teilhabe mit anderen zu erproben" (Rauterberg 2013:18).

Die zunehmenden Forderungen zivilgesellschaftlicher Mitsprache bei Fragen der Raumentwicklung haben dazu geführt, dass das Entwerfen und die Realisierung von Beteiligungsangeboten vermehrt Einzug in die Berufspraxis von Planenden hält (Mackrodt 2014: 236).
Die Geographin Ulrike Mackrodt spricht in diesem Zusammenhang von einem neuen Typus der Beteiligung „der seit einiger Zeit in der Planungspraxis zu beobachten ist und sich von gängigen kommunikativen Methoden unterscheidet. Dieser neue Beteiligungstyp zeichnet sich durch seine Verortung im urbanen öffentlichen Raum und seine Handlungsorientierung aus. In anwohner- oder expertengeleiteten Interventionen wird dabei der öffentliche Raum unmittelbar gestaltet" (Mackrodt 2014: 235). Hierfür schlägt Mackrodt den Begriff der performativen Bürgerbeteiligung vor (ebd: 235). Als Vorteile dieser Form von Beteiligungspraxis sieht sie „erstens das Aktivierungspotenzial von Anwohnern für Stadtplanungsaufgaben durch den Vor-Ort-Bezug, zweitens die Überwindung von Artikulationsbarrieren im Beteiligungsprozess sowie drittens die Überwindung eines zeitlichen Partizipationsparadoxes“ (Mackrodt 2014: 238). Gerade das zeitliche Auseinanderdriften von Planungen und der tatsächlichen Umsetzung der Pläne birgt ein hohes Frustrationspotenzial. Durch die fehlende Sichtbarkeit der planerischer Teilhabe verlieren viele Beteiligte die Lust, den Prozess weiter zu verfolgen oder sich zu identifizieren, aber: „Durch den Einsatz performativer Beteiligung steht die Nutzung und Gestaltung eines urbanen Ortes durch die Anwohner gedanklich nicht mehr am Ende eines Planungsprozesses, sondern bildet ein zentrales Element der Planung selbst.
Denn wenn das aktive Gestalten vor Ort als Teil des Beteiligungsprozesses verstanden wird, ist die Umsetzung dem Planungsprozess nicht mehr nachgeschaltet, sondern findet parallel dazu statt. Die Entwicklung eines urbanen Ortes wird dann als iterativer Prozess verstanden, dessen Grundlage das sich wiederholende soziale Handeln im öffentlichen Raum ist“ (Mackrodt 2014: 243).

Bemerkenswert bei diesem Verständnis von offener Planung sind die Akzeptanz einer generellen Nicht-Prognostizierbarkeit der räumlichen Entwicklung und eine kollaborative Raumproduktion als Grundannahmen.

Auch der Architekturpublizist Markus Miessen konstatiert den raumplanenden Disziplinen eine Kompetenzerweiterung, indem sie zunehmend versuchen, „Prozesse der Ungewissheit (…) zu illustrieren und zu verstehen. Diese entscheidende Veränderung – die sich von einer selbstreferentiellen Objektlust zu dem bewegt, was man 'relationale Praxis' nennen könnte – konfrontiert uns mit einer Lesart der Welt, die auf einem neu bewerteten Urteil beruht, das sich eher auf spezifische Situationen als auf moralische Binsenweisheiten bezieht“ (Miessen 2012: 55).
Der Aspekt einer aktivierenden Teilhabe *in situ* erhöht die Chance, Vor-Ort-Akteure besser zu erreichen als dies durch vom Ort entkoppelte Partizipationsverfahren der Fall wäre. „Hochkomplexe Planungszusammenhänge, Fachchinesisch und die oft physisch spürbare Übermacht der Fachleute“ (Hellweg 2012: 18) werden so vermieden und auf ein im ursprünglichen Sinne handhabbares Maß gebracht und verhandelbar.

Projekt reisebüro (Kania, Krause, Maaß, Poehling 2006) - Heimatforschung
Aktive Geschehensgestaltung und aktivierende Teilhabe

Das gemeinsame und direkte physische Eingreifen in die betreffende räumliche Situation schafft Visibiliät, Verständnis und Verkörperung von vor Ort wirkenden Kräften, Konflikten und Bedürfnislagen der Akteure. Dieses Sichtbarmachen und direkte Wirken der Teilhabeprozesse vor Ort können eher zu einer breiteren Akzeptanz von räumlichem Wandel führen, als dies allein durch ein rein verbal-kommunikatives und vom Ort entkoppeltes Verfahren der Fall wäre.

Open Source Urbanismus, Probehandeln und Raumunternehmerschaft als Teilhabemöglichkeit

Die zukünftige Entwicklung urbaner Landschaften, so scheint es, wird sehr viel stärker von der Kollaborationskraft der Zivilgesellschaft geprägt sein als von einzelnen Machthabenden. Das Verständnis von dem, was 'Beteiligung' an räumlichen Wandelprozessen bedeutet, hat sich in dem Maße erweitert, in dem auch die Akzeptanz für das Unvorhersehbare, Unsichere und Unfertige in Bezug auf räumliche Planungsprozesse gewachsen ist. Besonders erfolgreich -im Sinne einer hohen Identifikation bei den beteiligten Akteuren sowie einer gelungenen Initiierung und Begleitung räumlicher Transformationsprozesse- sind dabei laut Landschaftsarchitekt Klaus Overmeyer Verfahren, die auf eine gut abgestimmte „Verzahnung von top-down- und bottom-up Prozessen und die Erkenntnis [setzen], dass zukünftige Stadtentwicklung beides braucht: offene Räume für unerwartete Nutzungen, wie auch räumlich, programmatische Festlegungen. (…) Aufgabe der Planung ist es, über ein Entwicklungsgerüst mit Nutzern zusammen die Qualitäten, Begabungen und Regeln für die jeweiligen Zonen zu definieren und in ein zeitliches Szenario einzubetten“ (Overmeyer 2009: 12). Overmeyer prägt dafür den Begriff des 'Open-Source-Urbanismus': „Raum- und Nutzungskonzepte entstehen in Open-Source-Prozessen zunächst nicht durch Architekturwettbewerbe und Genehmigungsplanungen. Sie entstehen durch Handlung. Das direkte Ausprobieren von Räumen schafft eine Vorstellung von dem, welche Ideen durch einen Ort geweckt werden können und wie dieser genutzt werden kann. Die bestehenden Instrumentarien der Planung sind jedoch nicht auf die unmittelbare Raumaneignung, sondern auf die Sicherung dauerhafter Strukturen ausgelegt. Sie müssen um neue Steuerungswerkzeuge ergänzt werden, die einerseits den Umgang mit dem Unfertigen und mit transistorischen Situationen erleichtern

und andererseits die Einstiegsschwellen für aktive Mitbestimmung senken“ (Overmeyer 2009: 14). Der Planer bzw. Entwerfer könne dabei eine moderierende und koordinierende, aber auch kuratierende und lenkende Rolle einnehmen, indem er offene Raumkonzepte und Szenarien für mögliche Entwicklungsschritte entwirft und so mit seiner Expertise verantwortungsvoll Entscheidungsgrundlagen entwickelt (ebd.).
Die (potenziellen) Nutzer wiederum erhalten innerhalb dieses Rahmens die Möglichkeit, sich Spielräume für ihre Projektideen praktisch anzueignen, die Programmatik schrittweise zu entwerfen und ggf. Organisationsstrukturen situationsgerecht immer wieder anzupassen – ein iterativer Entwurfsprozess, der auch als solcher seine Form in der Verwirklichung findet. In der Publikation „RAUMUNTERNEHMEN. Wie Nutzer selbst Räume entwickeln“ skizzieren die Herausgeber und Autoren Buttenberg, Overmeyer und Spars, welche Chancen das Modell einer zunehmend nutzergetragenen und ko-produktiven Stadtentwicklung für die Zukunft bereithalten kann: „so werden die Raumunternehmen selbst zu Initiatoren und Trägern langfristiger, urbaner Prozesse. (…) Durch Ko-Produktion und Ko-Investition entstehen neue Werte und Möglichkeiten der Partizipation und der aktiven Mitgestaltung" (Buttenberg et al. 2014: 5). Hierbei, so die Autoren, sei es auffällig, „dass der Trend zu mehr Teilhabe sich häufig nicht in der Teilnahme an formellen Beteiligungsverfahren, sondern in der Initiierung und Umsetzung eigener informeller Projekte widerspiegelt. Teilhabe wird verknüpft mit direktem Engagement und der Möglichkeit zur Verwirklichung eigener Visionen in konkreten Projekten" (Buttenberg et al. 2014: 7).
Thomas Sieverts bemüht wie Klaus Overmeyer das Bild des 'Gerüsts', indem er das Entwerfen urbaner Landschaften mit „Gestaltgerüsten und Gestaltkernen“ (Sieverts 2001: 201) vorschlägt. Zudem betont er die Bedeutung und Produktivität von Spielraum und Spiel als „Freiheitsraum von unkontrolliertem, eigenen Regeln folgendem Handlungsraum, dann aber auch im engeren Sinne: als Voraussetzung für nach bestimmten Regeln ablaufende Arbeit, Spiel als Erlebnis gemeinsamen Handelns für selbstgesetzte Ziele (…) Spiel als Herstellen zweckfreien Ausdrucks, Spiel als zweckfreie Welterfahrung, als Einübung in soziales Verhalten, als Form der Selbstverwirklichung“ (ebd.).

Zusammengefasst:

Flipchart plus Spaten? Eine erweiterte Beteiligungskultur in urbanen Landschaften

Das Spektrum, was „Beteiligung“ oder „Teilhabe“ im Kontext von Raumentwicklung urbaner Landschaften bedeuten und befördern kann, hat sich erheblich erweitert. Dabei gilt für Planende und Entwerfende bei der Konzeption eines Verfahrensdesigns nicht ein Entweder-Oder zwischen totaler Kontrolle über das Planungsvorhaben durch reine Informationsweitergabe oder totalem Machtverlust durch Regellosigkeit im Gestaltungsspielraum der beteiligten Akteure; nicht um das Wählen zwischen top-down oder bottom-up-Strategie; nicht um die Abwägung zwischen Vor-Ort-Format mit punktueller Strahlkraft oder experten-gestützter Leitbildentwicklung in konzentrierter Konferenzatmosphäre.

Je nach Kontext und Anlass ist vor allem eine gut durchdachte Prozess-Choreographie ausschlaggebend für ein gelingendes Teilhabe-Projekt, das im Idealfall mehrere Phasen umfassend entworfen werden kann: Wer kann welche Informationen liefern? Wie werden diese kommuniziert? Wann geht es darum, möglichst viele Ideen zu sammeln? Wie kann ein gemeinschaftlicher Entscheidungsprozess befördert werden? Wo treffen Akteure aufeinander? Wie sehen die Akteurskonstellationen aus? Wie kann ein Akteursnetzwerk gestärkt oder initiiert werden? Wie lassen sich Organisationsstrukturen langfristig etablieren und wie wird der gemeinsame Arbeitsprozess sichtbar?

In bestimmten Fällen kann eine reine Informationsweitergabe zum Planungsstand produktiver wirken, als eine nicht ernst gemeinte Einladung, Verbesserungsvorschläge oder Nutzungsprogramme zu erarbeiten. An manchen Stellen im Prozessverlauf braucht es viele Anknüpfungspunkte für Problemlösungen aus unterschiedlichsten Blickwinkeln. Dann wieder kann es wichtig sein, einzelnen Akteuren Entscheidungskompetenz zu geben.

Grundsätzlich bergen die Trends „Erstarkung des Mitgestaltungswillen und Kollaborationsbereitschaft der Zivilgesellschaft“, „Erlebbarkeit und Visibilität von Teilhabe- und Transformationsprozessen“ (performative Beteiligung) sowie die zunehmende „Akzeptanz von Ungewissheit“ in der Planbarkeit komplexer Raumentwicklung ein hohes Potenzial für die Entfaltung neuer Teilhabemodelle der Raumpraxis.

Eine zu stärkende Kernkompetenz der raumplanenden und raumentwerfenden Disziplinen wird es sein, Formate und Werkzeuge zu entwickeln, die dieses Potenzial wirksam machen und in flexible Raumkonzepte mit hohem Gestaltungsspielraum für die Nutzer münden.

Weitergefasst:
Aufgabenfeld: Werkzeuge für eine aktivierende Teilhabe entwerfen

„Entwurfswerkzeuge 'funktionieren' nicht, sie wirken" (Gänshirt 2007: 30).

Welche Beschaffenheit brauchen Formate und Werkzeuge, die gemeinschaftliche Entwurfsprozesse befördern und durch die Sichtweisen unterschiedlichster Nutzer und Akteure in die Gestaltung urbaner Landschaften einfließen können? Was kann durch welches Werkzeug ausgedrückt werden, was nicht? Wer versteht den Ausdruck, wer nicht – sprich: wer kann teilhaben, wer nicht? „Was ist die Tendenz, die Ideologie, die einem Werkzeug innewohnt?" (Gänshirt 2007: 30). Christian Gänshirt spricht in seiner Dissertation „Werkzeuge entwerfen" von einem „Doppelaspekt, nach dem jedes Entwurfswerkzeug zugleich der Darstellung und der Wahrnehmung dient" (ebd). Werkzeuge für die Wahrnehmung und Gestaltung urbaner Landschaften zu entwerfen heißt also zu prüfen, wie Komplexität einerseits auf ein Maß gebracht werden kann, dass es überhaupt gedanklich verarbeitet werden kann. Es gilt aber auch zu reflektieren, welche Werkzeuge vieldimensionale Lösungen für räumliche Herausforderungen erzeugen können (Gänshirt 2008: 29).
Auch der Architekt H.J. Noennig formuliert den Bedarf an neuen Entwurfswerkzeugen, die in der Lage sind, gleichzeitig Komplexitäts-Manager und Komplexitäts-Erreger zu zu sein: „Ohne entsprechend feine Wahrnehmungsinstrumente und Apparate bleibt unser Bild der Welt simpel. (...) (D)ie Realisierung von Komplexität ist (...) abhängig von den verfügbaren mentalen und instrumentalen Werkzeugen. Erst mit entsprechenden Konzeptinstrumenten entstehen auch die Fähigkeiten und Kapazitäten, (...) Komplexitäten wahrnehmen zu können. Jedes mögliche Wahrnehmungsinstrument liefert eine alternative Betrachtungsweise und Facette eines komplexen Gebildes" (Noennig 2005: 133).
Noennig erkennt in der Entwurfsforschung eine Tendenz sich nicht mehr nur mit dem Entwerfen „1ster Ordnung" (design/Objektentwurf) oder dem Entwerfen „2ter Ordnung" (design the design / Prozessentwurf) zu beschäftigen, sondern sich zunehmend auch dem Entwerfen „3ter Ordnung" (design the design tool / Instrumententwurf) zuzuwenden (ebd.:144).

Rittel sprach bereits 1979 davon, gleich zu Beginn eines Entwurfsprozess mit dem Einbeziehen der 'Entwurfsbetroffenen' zu befassen: „Wenn ein Entwurfsproblem prinzipiell nicht eindeutig fassbar ist, wenn die Problemdefinition das Problem ist, dann hält Rittel es für notwendig, das Entwurfs-

problem und die automatisch damit verkoppelte Lösungsfindung in einem partizipativen Argumentationsprozess zu entwickeln. (…) Rittel fordert deshalb für die zweite Generation von Entwurfsmethoden, (...) d.h das Fragenstellen, die Informationsgenerierung und das Werten zu erforschen, zum anderen die praktische Implementierung des Partizipationsprozesses, d.h. Gruppenauswahl oder Definition von Entscheidungsregeln zu untersuchen" (Prominski 2004: 98 in Bezug auf Rittel 1972:320).

In Bezug auf das urbane Landschaftsentwerfen lassen sich aus den vorangegangenen Überlegungen diverse Anforderungen an das "design the tool" (Noennig 2005: 133) für eine involvierende Teilhabe ableiten.
Werkzeuge des Landschaftsentwerfens sollten:

1. komplexe Fragestellungen urbaner Landschaften wahrnehmbar, händel- und verhandelbar machen, gleichzeitig aber auch vieldimensionale Lösungsfindung ermöglichen.

2. scheinbar gegensätzliche Raumentwicklungen, globale und lokale Einflüsse und Perspektiven miteinander in Berührung bringen.

3. eine positiven „Gesprächsraum" zwischen den Entwurfs-Beteiligten und der (großräumigen) urbanen Landschaften schaffen, eine zugeneigte Sicht der Entwurfsbeteiligten auf die (großräumigen) urbanen Landschaften schaffen.

4. vielfältige Ausdrucksweisen für neue Lesarten und Ideen urbaner Landschaften generieren, damit auch Menschen jenseits von Regional- und Masterplan zu Teilhabenden werden können.

5. situativ anwendbar sein und dabei unterschiedliche Nutzer/Akteure ganzheitlich in das Raumgeschehen involvieren und eine aktive Teilhabe am Entwurfsprozess ermöglichen.

Die komplex-verzwickten Fragestellungen beim Landschaftsentwerfen können ohne das Zusammenspiel unterschiedlichster Fachrichtungen, Zivilgesellschaft und Wissenschaft nicht formuliert und bewältigt werden. Das Entwerfen als gemeinsamer Weg der Wissensproduktion und des gemeinschaftlichen Agierens im Raumgeschehen kann hierbei ein Schlüssel sein.

Doch wie kann das Wissen, das im Entwerfen entsteht, in den Wissenschaftskontext eingeordnet werden? In welchem Verhältnis steht es zur klassischen Wissensproduktion der Natur- und Humanwissenschaften und welche Position kann das Entwerfen im Wissenschaftssystem besetzen?

Der folgende 3. Abschnitt 'Research through Design'. Entwerfen als 'Zwischenschaft'" stellt das Entwerfen als Wissensbereich dar, der sich einer traditionellen Auffassung von Wissenschaft entzieht und beleuchtet die Sonderrolle, die es als transdisziplinäre, kontext- , akteurs- und anwendungsbezogene Form der Wissenproduktion einnehmen kann.

3. Abschnitt: Research through Design:

Entwerfen als „Zwischenschaft“

Das Entwerfen entzieht sich der Eingliederung in die klassischen Formen der Wissensproduktion. Es gab und gibt Bestrebungen zu verdeutlichen, dass Entwerfen eine ernstzunehmende Wissensform und forschendes Vorgehen ist. Der folgende Abschnitt fasst den Status quo dieses Diskurses kurz zusammen. Zudem wird für das Entwerfen die eigenständige Kategorie der 'Zwischenschaft' vorgeschlagen, um die souveräne Rolle und das Potenzial dieser Erkenntnis- und Handlungsweise bei komplexen Aufgabenstellungen zu verdeutlichen.

Forschendes Entwerfen – Aktionsradien der Entwurfsforschung

Die Wissensproduktion im Feld des Entwerfens erstreckt sich auf unterschiedlichen Ebenen. Wolfgang Jonas hat u.a. in seiner Publikation „Mapping Design Research" anhand einer Kombination von Nigel Cross und Alain Findelis Aussagen zur Entwurfsforschung skizziert, wie sich die Forschungsschwerpunkte im Laufe des 20. Jahrhunderts verändert haben:
Während in den 1920er Jahren der Forschungsfokus auf der „Design phenomenology", also der Form und der Art der Gestaltung lag (PRODUCTS/esthetics), stand ab den 1960ern das logisch-analytische Durchdringen des Entwurfsprozesses als Entscheidungshandeln und seiner Methoden im Vordergrund (PROCESS/logic), wie auch die vorangegangenen Ausführungen zum Design Methods Movement verdeutlicht haben. Seit den 2000er Jahren gibt es zunehmend Forschung im Bereich des Entwerfens als menschliche Handlungs- und Erkenntnisweise (PEOPLE/ethics) (Jonas 2012: 15f. in Bezug auf Cross 1999,2001 und Findeli 2005).

Mittlerweile hat sich bei der Differenzierung von Forschungsweisen und -zielen im Feld des Entwerfens ein dreiteiliges Kategorisierungskonzept durchgesetzt, das Christopher Frayling 1993 auf den Weg brachte und das von zahlreichen Theoretikern weiterentwickelt wurde (siehe dazu Jonas 2012:22):

'research about design': Hier wird theoretisch über Entwürfe, Entwurfsprojekte, Entwurfsprozesse geforscht, um zu übertragbaren Erkenntnisse zu gelangen. Der Forscher selbst ist nicht aktiver Part des Entwurfsprozesses. Diese Form der Forschung ist theoriebildend, das produzierte Entwurfswissen kann vor allem der Entwurfslehre dienen.

'research for design': Hier wird das Entwerfen als angewandte Forschung –also für ein konkretes „Zielobjekt“ – betrieben. Der Entwerfende ist Dienstleister für Forschung und Entwicklung. Diese Form der Forschung ist rein anwendungs- und produktorientiert und hat keinen Theoriebezug, das produzierte Entwurfswissen bezieht sich in Funktion und Nutzen auf das konkrete „Zielobjekt“.

'research through design': Hier wird auf theoretischer Basis entwickeltes Entwurfswissen über praktische Anwendung durch das Entwerfen vom Forschenden überprüft und so ein vertiefter Erkenntnisgewinn erzielt. Der Forscher als Entwerfender ist aktiver Part der Geschehensentwicklung und in den Forschungsprozess „eingebettet“. Das produzierte Entwurfswissen ist kontextorientiert und anwendungsbezogen und sozial robust (Nowotny et al. 2005:210).

Martin Prominski fasst diese ***„trinity of design research"*** in Bezug auf Frayling in einem Vortrag beim Symposium „Let´s walk urban landscapes. New pathways in design research" prägnant zusammen:
" 'research about design' is history, theory or critique. (…) 'research for design' deals with materials, for example (…) with software or sociological knowledge. The issue of these two approaches is that they do not include the design process. They work from 'outside design' and the big question is: How can we integrate the design process into the research? And this is done by the third approach that is called 'research through design'. If you read all these design theory books it comes out -from my perspective- there are very few examples how this happens. There is a lot to do to include more the design process into the research process (...). I think this separation in this three categories does not work. I would argue that we should combine those categories. Especially 'research about design' and 'research through design' should be closely linked together. I cannot image research only with 'research through design'. Usually the design project itself tents to be specific and does not produce transferible knowledge. It needs a reflection phase which is well informed by the context. If these comes together we can produce -with design knowledge- new knowledge others can use. And this is a criteria for scientific knowledge" (Prominski 01.09.2015, Vortrag, http://letswalkurbanlandscapes.urbanelandschaften.de/speeches_prominski.html [transkr. von C.K.]).

Entwerfen: Wissensproduktion im Modus 2

Martin Prominski hat die Erkenntnisweise des Entwerfens in seiner Dissertation „Landschaft entwerfen"(2004) in das „Blumenbeet der Wissensproduktion" (Prominski 2004: 116) gepflanzt und zwar in den von Helga Nowotny, Michael Gibbons und Peter Scott angelegten Bereich der Modus 2 - Wissenserzeugung, die sich durch Kontextualität, Anwendungsbezug und Vorläufigkeit auszeichnet.

„Im Vordergrund der Wissensproduktion nach Modus 2 steht die kontinuierliche Konfiguration und Rekonfiguration von Wissen, das auf einer temporären Basis in unterschiedlichen heterogenen Anwendungskontexten zusammengefügt wird und zu einer neuen Problemlösungskapazität führen kann. Der theoretisch-methodische Kern, der die einzelnen etablierten Disziplinen verbindet, wird häufig von lokalen Problemsichten und –definitionen beeinflusst und konstituiert sich somit lokal, an einem konkreten Ort und in einer konkreten Forschungsgruppe. Das führt dazu, dass ein Kern selbst in hohem Grad sensitiv bleibt gegenüber lokal erfolgenden Änderungen in der Problemsicht und erwarteten Lösungsrichtungen und somit stark vom jeweiligen Anwendungskontext abhängig ist“ (Nowotny 1999: 107f. zit. in Prominski 2004: 106f.). Prominski findet hier deutliche Parallelen zu Wolfgang Jonas, der dem Entwurfswissen die Kerneigenschaften 'kontextuell', 'temporär ' und 'anwendungsbezogen' zuordnet (Prominski 2004 in Bezug auf Jonas 2000: 123).

Nowotny, Gibbons und Scott plädieren in ihrer wissenschaftstheoretischen Auseinandersetzung mit Komplexität und der Anerkennung von Ungewissheit, Unsicherheit, Unvorhersagbarkeit für eine disziplin-, gesellschafts- und wissenschaftsübergreifende Reflexion komplexer Fragestellungen.

Sie fordern das Entstehen einer „Vielzahl hybrider Verhandlungsräume, eine neue Art von Räumen, (...) die 'Agora' " (Prominski 2004 in Bezug auf Nowotny et al. 2001: 201f.).

Als ein öffentlicher Raum der Kritik und konsensualer Lösungsfindung ist die moderne 'Agora' der Ort „in dem zunehmend auch die subjektiv empfundenen Wünsche, Erfahrungen, Bedürfnisse, Wissen und Fähigkeiten der Menschen und ihre Bedeutung für die Wissensproduktion verhandelt und ausgehandelt werden.“ (Nowotny 2000: 11 zit. in Prominski 2004: 48).

Wissensproduktion und Deutungshoheit erfolge demnach in Zukunft nicht mehr in klar abgegrenzten Feldern der Wissenschaft, des Staates, der Wirtschaft oder der Kultur, sondern zunehmend im Verschmelzen von wissenschaftlichem und (zivil)gesellschaftlichem Know-how. (Nowotny et al. 2005: 257) Dieses ko-evolutionäre Verhältnis zwischen Wissenschaft und Gesellschaft könne Ungewissheiten nicht auflösen, aber ein sozial robustes Wissen durch offene und transparente Prozesse der Wissensproduktion schaffen.
Dieses sozial robuste, vom Kontext durchwirkte Wissen steht für die Wissensproduktion im Modus 2 (Nowotny et al. 2005: 210).

Das sogenannte Modus 1-Wissen hingegen steht für die Suche nach Allgemeingültigkeit und wird deutlich in Grundlagenwissen und Anwendungswissen getrennt. Die disziplinär aufgeteilte Wissensproduktion wird dabei klassischerweise über verallgemeinerbare Methoden erreicht. Bei dem Wissen, was so produziert wird, spricht man von zuverlässigem Wissen und „Zuverlässigkeit gilt als der epistemische wissenschaftliche Wert schlechthin" (Nowotny er al. 2005: 211). Allerdings ist dieses zuverlässige Wissen nur schwach kontextualisiert, d.h., es entspringt einer homogenen Wissenbasis, die sich weitgehend ohne das Einbeziehen (zivil-)gesellschaftlicher Perspektiven konstituiert (Schneidewind/Singer-Brodowski 2013:122, Tab.3).
Für den Umgang mit Unprognostizierbarkeit und Komplexität sei das Modus 1-Wissen aber nicht mehr ausreichend. Stattdessen, so argumentieren Nowotny et al., ist „unter heutigen Bedingungen das produzierte Wissen vermutlich sozial umso robuster ist, je stärker kontextualisiert ein Wissenschaftszweig oder ein Forschungsgebiet ist" (Nowotny et al. 2005: 210). Die Wissensproduktion erfolge transdisziplinär durch Mitwirkung unterschiedlicher Institutionen und der Zivilgesellschaft als zentralem Akteur.
Prominski fasst die Unterschiede von Modus 2 und Modus 1 der Wissensproduktion wie folgt zusammen: „Im Vordergrund [*von Modus 2, C.K.*] stehen Kontextualität statt Universalität, Transdisziplinarität statt Disziplinarität und Anwendungsorientierung statt Reinheit" (Prominski 2008: 278).
In Bezug auf die Erkenntnisweise des Entwerfens kann es nach Wolfgang Jonas keinenWissensfortschritt im Sinne von 'richtigen' Lösungen (Reinheit) geben, weil man es dort häufig mit den bereits beschriebenen ver-

zwickten Problemen zu tun hat. „Ziel kann es daher im Entwerfen immer nur sein, zwischen dem zu Machenden und seinem Kontext reflexiv eine immer bessere Passung zu erreichen. Das Ergebnis stellt dann auch keine Lösung, sondern eine Entscheidung dar, weil der reflexive Optimierungsprozess zwischen Gemachtem und Kontext prinzipiell nie endet. Die erzielten Passungen können dann wohl (…) einen Wissenszuwachs darstellen, aber nicht einen Fortschritt im klassischen Sinne. Entwerfen ist also offen für den konkreten Kontext und verzichtet auf den Schutzpanzer abstrakter Wahrheit“ (Prominski 2004: 106).

Mit dem Entwerfen existiert eine iterative Form der Wissensproduktion, bei der „zuverlässiges Modus-1-Wissen", Kontext und Perspektivvielfalt einbezogen werden können. Es ist eine Wissensform zwischen Erkenntnisproduktion und Erkenntnisanwendung, eine Suchbewegung nach situativ-optimaler Passung für eine konkrete Fragestellung statt nach abstrakter Wahrheit.

Entwerfen in Reallaboren – Reallabore entwerfen:
Wissensproduktion im Modus 3

Im Jahr 2013 veröffentlichten Schneidewind und Singer-Brodowski vom Wuppertal Institut für Klima, Umwelt, Energie GmbH vor dem Hintergrund der gesteigerten Bedeutsamkeit von Wandelprozessen in der Nachhaltigkeitsforschung die Studie „Transformative Wissenschaft“.
Die „Transformative Wissenschaft“ baut auf dem Modus 2-Wissenschaftskonzept von Nowotny , Gibbons und Scott auf.
Die Idee der sogenannten „Modus 3-Wissensproduktion“ betont die Erfordernisse eines grundlegenden Wandels und der stetigen Weiterentwicklung der institutionellen Verfasstheit des Wissenschaftssystems (Schneidewind/Singer-Brodowski 2013: 123). Das betrifft auch die gesellschaftliche Rolle von Wissenschaft „im Hinblick auf ihre Forschungsinhalte und -methoden, ihre Ausbildungs- und Vermittlungsfunktion" (ebd.) sowie die starke Kontextualisierung von Wissen und die Vereinigung von (Zivil-)Gesellschaft und Wissenschaftsinstitutionen als Akteure der Wissensproduktion (ebd: 122).
„Prägendes Kennzeichen dieser Wandelprozesse ist ihre Komplexität, d.h. die Vielfalt der kausalen Verknüpfungsmuster, die bei gesellschaftlichen Transformationen wirken“ (Schneidewind 2014: 1).
Wissenschaft erfährt laut Schneidewind und Singer-Brodowski durch zu-

nehmende Transdisziplinärität eine Rollenerweiterung und deckt nicht mehr nur die Funktion des Wissensproduzenten sondern zunehmend auch die des „Wissensanwalts“ und des „Wissensbrokers“ ab (Schneidewind/Singer-Brodowski 2013: 42).

Als Weiterentwicklung des 'Agora'-Konzeptes von Nowotny et al. und als Eckpfeiler der Modus 3-Wissenerzeugung schlagen Schneidewind und Singer-Brodowski als Wissensbasis u.a. „Realexperimente“ in Form von „Reallaboren“ vor:
„`Realexperimente‘ drücken in besonderer Weise die wissenschaftliche Verknüpfung gesellschaftlich relevanter Fragestellungen mit neuen methodischen Ansätzen in veränderten institutionellen Settings (eben `Reallaboren‘) aus. (…) Realexperimente sind dabei eine hybride Form des Experiments. Sie oszillieren zwischen den Modi 'Wissenserzeugung' und 'Wissensanwendung' sowie 'kontrollierten' und 'situationsspezifischen' Randbedingungen. (…) Realexperimente vollziehen sich in 'Reallaboren', d.h. Umgebungen, in denen sich Akteure und die für Transformationsprozesse relevanten sozio-technischen Einflussfaktoren beobachten und auch beeinflussen lassen“ (Schneidewind & Singer-Brodowski: 124ff).

Reallabore katalysieren transdisziplinäre Forschung im Modus 3: „Transdisziplinäre Forschung beschreibt (…) einen Prozess der Wissensintegration. Es geht darum, das Wissen unterschiedlicher Disziplinen und ihrer interdisziplinären Verknüpfung mit Akteurswissen im Hinblick auf konkrete Gestaltungsherausforderungen zu integrieren. Die Gestaltung solcher transdisziplinärer Prozesse folgt eigenen Gestaltungsregeln und Qualitätskriterien und kann als besonderer Wissenschaftsmodus verstanden werden" (Schneidewind, Singer-Brodowski 2013: 47).
Dieser so genannte „experimental turn“, der sich in den Wirtschafts- und Sozialwissenschaften verzeichnen lässt, ist das Resultat der Erkenntnis, dass „(k)omplexe Lernprozesse und umfassende Innovationen (zumeist) nicht durch die Qualität der Krisendiagnosen und Ursachenanalysen initiiert [werden, *C.K.*], sondern erst mit der Etablierung überzeugender neuer Orientierungsangebote und Handlungskonzepte (…) und durch die Öffnung experimenteller Plattformen, auf denen Bekanntes zu Neuem neu arrangiert werden kann“ (Wissenschaftlicher Beirat Globale Umweltveränderungen 2011: 256 zit. in Schneidewind 2014: 2).

Das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst in Baden-Württemberg hat sich dazu entschieden, eine strukturelle Schneise im Sinne der Modus-3-Wissensproduktion zu schlagen (gemäß der Forderung von Schneidewind, Singer-Brodowski 2013: 48) und fördert seit 2015 mit acht Millionen Euro sieben (urbane) Reallaborprojekte, in denen sich Wissenschaftler, Zivilgesellschaft, Praktiker aus Kommunen, Sozial- und Umweltverbänden und Unternehmen gemeinsam in realen Wandelprozessen komplexen Fragestellungen der Nachhaltigkeitsforschung widmen und zukunftsfähige Lösungen erproben.

Dabei sollen die Reallabore laut des MWK Baden-Württemberg folgende Kriterien erfüllen:
„1. Co-Design und Produktion des Forschungsprozesses mit der Zivilgesellschaft
2. Transdisziplinäres Prozessverständnis der Akteure
3. Langfristige Begleitung und Anlage des Forschungsdesigns
4. Breites disziplinäres Spektrum
5. Kontinuierliche methodische Reflexion
6. Koordination der forschenden Begleitung durch Institutionen, die in transdisziplinären Forschungsprozessen erfahren sind"
(MWK Baden-Württemberg 2015 (Hrsg.): 30)

Die Reallabore sollen verschiedene Formen des Wissens generieren.
Neben einem reinen *Systemwissen*, spielt *Zielwissen* eine besondere Rolle, „Zielwissen über wünschenswerte und denkbare Zukünfte. Dies ist ein Wissen, das Szenarien mit Werturteilen betroffener Akteure verknüpft. Es ist ein Wissen, das in hohem Maße an Erfahrungen, Bilder und Sprache derjenigen anknüpft, um deren Zukunft es geht und es daher auch ganz anderer Methoden zur Schaffung eines solchen Wissens bedarf“ (Schneidewind, Singer-Brodowski 2013:70f.).
Das *Transformationswissen* -als dritte Wissensform- bezieht kontextualisiertes Alltagswissen der Akteure über Wandel- und Veränderungsprozesse ein. Auch dieses Wissen basiert wie das Zielwissen auf Erfahrung, Wertvorstellungen, Bewegründen und Handlungsroutinen der Akteure (ebd.).

Die ersten Reallabore starteten in Baden-Württemnerg 2015. Ziel ist es, dabei trotz starker Kontextualisierung „Musterbeschreibungen und –sprachen für die Übertragbarkeit von Erkenntnissen“ (Schneidewind 2014: 4) abzuleiten. Ob und wie das gelingen kann, ist derweil noch offen, die Forschungen befinden sich hier ganz am Anfang. Es wird es eine besondere Herausforderung sein, dass Akteure wirklich auf Augenhöhe zusammenwirken - im Sinne des Wortes 'Kooperation' zum Nutzen und unter Berücksichtung aller Beteiligten, damit am Ende die in Beteiligungsprozessen häufig vorprogrammierte 'Ent-Täuschung' ausbleibt.

Das Konzept des Reallabors lässt die entwerfenden Disziplinen aufhorchen, denn es weist eklatante Ähnlichkeiten mit entwerferischen Vorgehensweisen auf (die bereits dargelegt wurden). Kontextualität, Transdisziplinarität und Anwendungsbezug sind, wie Martin Prominski bereits in Bezug auf die Modus 2-Wissensproduktion deutlich gemacht hat, für die Erkenntnisweise des Entwerfens charakteristisch.

Zur Schaffung von Zielwissen können entwerfende Disziplinen bereits auf ein Spektrum an Entwurfsmethoden zurückgreifen, die an akteursspezifische (Alltags-) Erfahrungen und Positionen anknüpfen und in zukunftsfähige Perspektiven, (Sprach-) Bilder, Rahmen und Regeln und Szenarien übersetzen. „Vielleicht ist in der Situation von hoher Umfeldturbulenz und immer weniger Planbarkeit die beste Strategie diejenige, das Umfeld der Artefakte inklusive der Einbindungen darin gleich mit zu entwerfen. Das Interesse an Szenarioansätzen ist ein Beleg dafür. Nutzungs- und Umfeldszenarios richten ihr Augenmerk nicht nur auf die Artefakte, sondern auch auf das erweiterte Milieu, in dem sie funktionieren müssen“ (Jonas 2002).
Im Entwerfen wird kontinuierlich eine Wissensbasis aufgebaut, die in erster Linie archivarisch ist, exemplarische Passungen vorhält, temporär und lokal ist. Passung meint hier im Jonas´schen Sinne aber „nicht Anpassung, sondern bedeutet Ko-Evolution von System und Umwelt" (ebd.).
Vor den Herausforderungen der Reallabor-Forschungen, wie entworfene Passungen für kontextualisierte, spezifische Fragestellungen „verallgemeinert“ werden können und wie man eine breite Teilhabe an räumlichen Fragen und Gestaltungsprozessen auf Augenhöhe entwirft, stehen auch Raum entwerfende Disziplinen.

Entwerfen als Zwischenschaft

„Die Zukunft denken erfordert Wissen und Imagination, einen Wechsel zwischen Ernsthaftigkeit und Spiel, Wissenschaft und Ironie“ (Nowotny 2005: 16).

Im Sinne des 'research through design-Modus' kann das Entwerfen in der Folge als Zwischenschaft bezeichnet werden, da es zwischen anwendungsbezogenem, kontextorientiertem und theoriebildendem Wissen oszilliert; der Entwerfende zwischen intuitiv-subjektiven und rational-analytischen Herangehensweisen pendelt, zwischen Gegenwart und Wandel wandelt. Am noch jungen Beispiel des Reallabor-Ansatzes wird deutlich, welchen Stellenwert eine 'Zwischenschaft Entwerfen' einnehmen könnte, da sie geübt ist zwischen Wissenserzeugung und Wissensanwendung zu transzendieren, um mit komplexen (räumlichen) Fragestellungen umzugehen, bei Unsicherheit, Unübersichtlichkeit und Ungewissheit handlungsfähig zu bleiben. „Die reflexive Moderne benötigt statt weiterer Ausdifferenzierung viel eher Reflexions- und Integrationmechanismen (….), Brückenbauer zwischen den Systemen" (Schneidewind, Singer-Brodowski 2013: 96).

Eine 'Zwischenschaft Entwerfen' kann solche Brücken bauen, sie kann aber noch mehr: Entwerfen schwebt zwischen Idee und Ausdruck. Vermittelt zwischen Hand- und Kopfarbeit (Nowotny 2008: 14), zwischen Gebrauchsgüte und ästhetischem Anspruch. Bewegt sich zwischen Routinen und Risiko, zwischen Gelassenheit und Neugier. Pendelt als „zukunftsweisende Option (…) stets zwischen Wünsch-, Denk- und Machbarem“ (Sabisch 2003: 426) auf der Suche nach der optimalen Passung. Schwingt sinngebend „zwischen Handgreiflichkeiten, Wahrnehmungen und Kommunikationen. Dinge(n), Ereignisse(n), Situationen, Verhaltensweisen von Personen“ (Jonas 2002). Überbrückt sinnvoll zwischen „Sinn-Lücken" (ebd.). Stellt eine Zweckbeziehung her zwischen der inneren Beschaffenheit des Entwurfsprodukts und seines Kontextes. Schafft Verbindungen und Durchlässigkeit zwischen Paradoxien. Eröffnet Gesprächsräume zwischen unterschiedlichen Akteuren. Und wabert zwischen den unterschiedlichsten Disziplinen: „Wenn man diese ´Welten´, die jeweils von einem mehr oder weniger elaborierten Wissen beschrie-

ben werden, miteinander in Differenz setzt, verschwindet dieses Wissen und macht Experimenten Platz, die die Experimente des Entwerfens sind [im Original heisst es Design, *C.K.*].(...) Hier nichts mehr für selbstverständlich zu halten, sondern Auflösungs- und Rekombinationspotential allerorten zu sehen, wird zum Spielraum eines Entwerfens [im Original heisst es Design, *C.K.*], das schließlich bis in die Pädagogik, die Therapie und die Medizin reicht. ..." (Jonas 2002).
Das Entwerfen als Zwischenschaft ist, im Gegensatz zu den klassischen Wissenschaften des Modus 1, geübt, diesen Spielraum zu bespielen und „nicht nur mit Kopf und Bauch zu denken, sondern auch mit den Flügeln, nicht nur rational und emotional zu reagieren, sondern auch die Fähigkeit zu kultivieren, Gegebenes in Utopisches zu transzendieren" (Gänshirt 2008: 65f.).

Dabei sind Ungewissheit und Unklarheit, wie das Spiel ausgeht, sowie komplexe Beziehungsgefüge vertraute Grundbedingungen, die den Reiz des Entwerfens ausmachen.

Zusammengefasst:

Der Abschnitt 'Research through Design'. Entwerfen als 'Zwischenschaft' hat gezeigt, dass die Erkenntnisweise des Entwerfens in ihren Kerneigenschaften eine Zugangsform zu komplexen räumlichen, aber auch gesellschaftlichen Fragestellungen darstellt. Entwerfen lässt sich eingliedern in den Bereich der Modus-2-Wissensproduktion, der sich durch Anwendungsorientierung, Transdisplinariät und Kontextualisierung auszeichnet.
Das Entwurfswissen ist 'robustes Wissen' und vereint im Sinne der 'Transformativen Wissenschaften' zuverlässiges Systemwissen mit Zielwissen und Transformationswissen, um kontext-optimierte Passungen für komplexe Fragestellungen zu finden. Dabei besteht immer auch die Herausforderung, wie eine Akteursbeteiligung an inhaltlich-programmatischen und formalgestalterischen Fragen aussehen kann.

Eine 'Zwischenschaft Entwerfen' ist geübt darin, bei unsicheren, unübersichtlichen und ungewissen Bedingungen und Situationen mit offenem Ausgang handlungsfähig zu bleiben. Indem das Entwerfen zwischen Wissenserzeugung und Wissensanwendung oszilliert, unterschiedliche Perspektiven integriert und auch Paradoxien gestattet, eröffnet sich ein „Spielraum (...) der uns für die Modifikation des Gegebenen durch Handeln [und Denken, C.K.] offen steht. Dieser Möglichkeitsraum ist es, der vom Entwurf ausgefüllt wird" (Poser 2004: 562). Im Spielraum der 'Zwischenschaft Entwerfen" können „wirklichkeitsbezogene, realisierbare und für eine Verwirklichung in Frage kommende Möglichkeiten" (ebd.) experimentiert ausgelotet und dann auf die Wirklichkeit übertragen werden.

Im Kapitel ENTWERFEN wurde geklärt, wie diese Erkenntnis- und Handlungsweise charakterisiert und ihr prozessualer Verlauf generell beschrieben werden kann. Der Entwurfsansatz des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN auf Basis der entwurfstheoretischen Überlegungen von Hille von Seggern wurde als Bezugsrahmen für das Entwurfsverständnis dieses Dissertationsvorhaben dargelegt.

Eine zu stärkende Kernkompetenz der raumplanenden und raumentwerfenden Disziplinen wird es sein, Formate und Werkzeuge zu entwickeln, die eine Entfaltung neuer Teilhabemodelle für räumlich-gesellschaftliche Herausforderungen ermöglichen.
Das Feld des 'kollaborativen Entwerfens' bedarf in Zukunft einer erhöhten Aufmerksamkeit. Das zeigt sich auch in der Diskussion um eine Erweiterung der 'Wissensproduktionslandschaft' durch die Bereiche des 'Modus-2-Wissens' und der 'Transformativen Wissenschaften'. Diese zielen im Kern auf ein sozial robustes Wissen ab, das sich aus den Erfahrungen und der Mitwirkung unterschiedlichster Institutionen und der Zivilgesellschaft speist.
Mit dem Entwerfen existiert bereits eine transdisziplinäre, anwendungs- und kontextorientierte 'Zwischenschaft', die sich durch Variation, Experiment, der Generierung von Ziel- und Transformationswissen sowie dem geübten Umgang mit Unsicherheit, Unvorhersehbarkeit und Ungewissheit durch den 'sumpfigen Grund' komplexer Aufgaben tastet.

Das folgende Kapitel SPIELEN wird zeigen, dass das Entwerfen in seiner Verfasstheit und als Wissen produzierende und anwendungsorientierte 'Zwischenschaft' nicht allein ist.
SPIELEN, so die Hauptthese dieser Arbeit, kann als integrativer Teil des Entwerfens den Erkenntnisprozess in Bezug auf die Wahrnehmung, Nutzung und Gestaltung urbaner Landschaften befördern.
Um sich dieser Annahme argumentativ zu nähern, muss zunächst geklärt werden, was die Erkenntnis- und Handlungweise des Spielens im Wesentlichen ausmacht. Hierzu wird das SPIELEN in Bezug auf Charakteristika und Prozessgestalt mit Hilfe unterschiedlicher Spieltheoretiker 'umzingelt', das Spielen als Teilhabe-Strategie in 'Nicht-Spielsituationen' thematisiert und anschließend ebenfalls in den Bereich der 'Zwischenschaften eingeordnet.

Spielen

1. Abschnitt: Definitionen und Prozessgestalt

Zuerst werden die Sofakissen hergeholt, das sind die Planken. Die Decke ist das Dach. Die komische kleine Leiter kann ein Mast sein. Der Schiffskoch ist die Puppe mit dem kaputten Auge und als Fahne wird das Halstuch benutzt...so wird das Schiff dem elenden Piratenpack entkommen, da ist sich die Mannschaft sicher. Aber was ist das? Wieso schwimmt ein Tiger im Meer?...

Jonas sprintet los. Schaut zum Torwart. Fängt dessen Pass. Dribbelt über das halbe Spielfeld. Nimmt Blickkontakt zu Jens auf, der sich in perfekter Torwurfposition befindet und wie wild „Hier, Mann! Spiel ab!“ brüllt. Jonas passt den Ball zu Jens. Jens fängt, dreht sich um. Wirft! Ein kollektiver Aufschrei...

Der Zufall ist ohne Gedächtnis. Das weiß sie, aber sie schiebt ihre Jetons nach einer Serie rouge doch lieber auf schwarz. Der Puls geht schneller, die Kugel routiert, nichts geht mehr. Monika schaut gefesselt auf das Rouletterad. Wie in Trance verfolgen ihre Augen die Kugel und sie bekommt nicht mit, dass hinter ihr…

Die Zuschauer bemerkt er nicht, nicht das grelle Licht der Sonne, nicht die Fliege auf seiner Stirn, nicht die Druckstellen seiner Hand. Er denkt an nichts, Ballwurf, Ausholbewegung, die Vibration der Saiten seines Schlägers. Wie von selbst rennt er nach vorn…

Das Kapitel SPIELEN befasst sich im 1. Abschnitt mit Definitionsversuchen, Erkennungszeichen und der Prozessgestalt des Spielens im Allgemeinen und fokussiert dabei verschiedene Protagonisten der Spieltheorie aus pädagogischen und sozialwissenschaftlichen Forschungszweigen.

Das Feld des Spielens als gemeinsame Erkenntnis- und Handlungsstrategie wird in Abschnitt 2 verdeutlicht, indem Anwendungsbereiche kooperativen Spielens in unterschiedlichen (Alltags-)Kontexten skizziert werden.

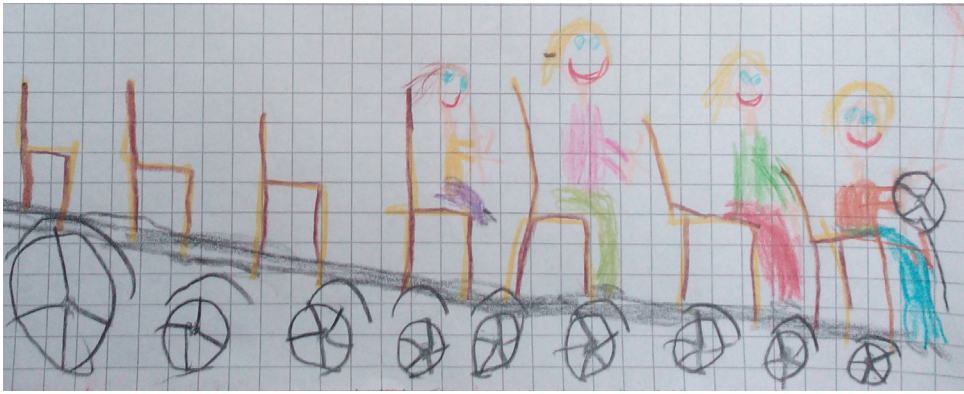
Zudem wird in Abschnitt 3 die Rolle des Spielens in der Wissenschaftslandschaft als eigenständige Erkenntnisform und als Grenzgänger zwischen Human- und Naturwissenschaften, zwischen Theorie und Handlungswissen ausgeleuchtet und im Sinne eines 'Research through Play' als 'Zwischenschaft' eingeordnet.

Die folgenden Zeilen stellen dabei nicht den Versuch dar, das Phänomen des Spielens einzufangen. Vielmehr ist es eine tastende Suchbewegung auf Grundlage von Annahmen anderer, ein ständiges Wechseln von Brillengläsern, ein Zusammenbasteln von Aspekten, die die Erkenntnis- und Handlungsweise des Spielens ausmachen.

Spielgeschehen

Theda sitzt mit sehr ernsthaftem Gesicht hinter ihrem Verkaufstresen. Sie lässt nicht mit sich verhandeln. „Nein“, sagt sie „ich habe gesagt 50 Euro, sonst kannst Du das Eis nicht haben!“ Ihre Freundin Emmi guckt empört. „Das ist aber nicht gerecht, vorher hast Du gesagt, es kostet nur 30 Euro.“ „Ich habe jetzt keine Zeit mehr, ich muss mein Schulkind abholen“, sagt Theda ungeduldig, kramt ein bisschen Zeug in ihre Umhängetasche und lässt die Kundin perplex zurück. Das Schulkind -eine Babypuppe- wartet im Schrank, dort ist das Klassenzimmer und Theda ruft: „Hallo Schulkind! Wie war´s denn?“ „Es war sehr bescheuert“ piepst eine Stimme hinter ihr. „Anton, Du bist nicht das Schulkind, Du spielst nicht mit!“ motzt Theda und will ihn rausschubsen. „Ich bin wohl das Schulkind“, sagt Anton in seiner Spielstimme und schnappt sich die Puppe, „aber Du bist nicht die Mama!“ Jetzt brüllt Theda: „Maaama, Anton ärgert uns!“ „Siehst Du“, sagt Anton, „Mama ist unten, also kannst Du ja gar nicht die Mama sein“. „Papa, komm schnell!“ ruft Theda ihrer Freundin Emmi zu,

die in Sekundenbruchteilen die Wandlung von der beleidigten Kundin zum Kindsvater vollzieht. „Du gibst uns jetzt das Schulkind, oder ich rufe die Polizei“, kreischt der Papa. „Drei Gummibären und das Schulkind ist frei!“, sagt Anton. „Maama!“ schreit die Mama. Aber die Polizei kommt nicht. „Du kannst der Schulbusfahrer sein“, fällt der Mama plötzlich ein. Der Schulbusfahrer vergisst die Gummibärchen und sammelt eifrig Sitzgelegenheiten für den Bus.



Skizze eines Symbolspieles von Anton, 6 Jahre: Die Spiel-Welt der Imitation - also des So-tun-als-ob - wird durch 'symbolische Regeln' konstituiert (Hagedorn 1987: 118). Sie regeln die Übersetzung von Rollen, Bedeutungen und Funktionen.

Dieses Spielgeschehen ist etwas Alltägliches und doch häufig auch von solcher Hingabe, Leidenschaft und Versunkenheit geprägt, dass man als Erwachsener manchmal neidisch werden kann. So selbstverständlich und voller Ernsthaftigkeit bewegen sich Kinder in ihrer Spielwelt. Das Spielen ist ihre Form des Daseins. Welche herausragende Bedeutung das Spielen für die gesunde Entwicklung von Kindern hat, ist aus entwicklungspsychologischer und pädagogischer Perspektive gut erforscht (vgl. u.a. Scheuerl 1990, Flitner 1996). Im Spielen entwickeln und üben Kinder nahezu alle Fähigkeiten, die sie im (späteren) Leben benötigen. Neugierig sein, Umweltsituationen oder Dinge erkunden. Eigene und fremde Gefühle, Bedürfnisse und Wünsche erkennen. Streiten, ertragen, vertragen.

Mit Unvorhersehbarem umgehen, Strategien entwickeln und flexibel reagieren. Kämpfen, scheitern. Selbstwirksamkeit, Selbstkontrolle. Risiken abwägen, über sich hinauswachsen. Regeln finden. Regeln festlegen. Regeln brechen. Regeln neu verhandeln, etc.
Spielen „wird als Mutterschoß künftiger Aktivitätsformen, künftigen Gestaltens und Erlebens aufgefasst (...), umfasst den agonalen, den künstlerisch-phantasiemäßigen wie den rational-technischen Lebensbereich in noch ungeteilter Ganzheit“ (Scheuerl 1990: 60). Im Spielen verarbeiten Kinder vergangenes Erleben, aktuelles Geschehen, ihre Umgebung und erproben alternative Zukünfte.
Das Spielen hat damit also eine verarbeitende und gleichzeitig vorbereitende Funktion, um den Herausforderungen der handfesten Wirklichkeit gewachsen zu sein.

„Spielverdächtig ist nach modernen biolektrischen Erkenntnissen das sogenannte fünfte Stadium, in dem Hirnwellen unterschiedlicher Frequenzen in beiden Hemisphären wunderbar wie in einem Kanon zusammenstimmen. Es entsteht ein Fluidum, in dem der Mensch die Fähigkeit erlangt, ganzheitlich umsichtig und dennoch im Detail klar zu denken und Informationsfülle kreativ zu verarbeiten“ (Kauke 1992: 7). Das klingt erst einmal nach einem erstrebenswerten Zustand.

Die Frage „Was ist Spielen?“ wiederum löst zunächst einen Zustand aus, der weniger erstrebenswert ist. Denn wenn man anfängt, sich mit dem zu beschäftigen, was alles als Spielhandlung bezeichnet werden kann, verschwimmen jegliche Definitionsversuche. **Die Natur des Spielens, so scheint es, entzieht sich einer klaren Begriffsbestimmung**. „Definitionen erkaufen den Vorteil begrifflicher Klarheit allemal mit der ‚Gefahr’ Phänomene zu denaturieren“ (Scheuerl 1990: 13 in Bezug auf den Begriff des Spiels).

Seit dem 5. Jahrhundert vor Christus beschäftigen sich Gelehrte theoretisch mit dem Spielverhalten. Philosophen, Kultursoziologen, Ethiker, Ästhetiker, Pädagogen, Psychologen, Mathematiker, Sprachwissenschaftler, Sportler, Biologen, Computerfachleute. „Dieses Interesse vieler Wissenschaftsbereiche entspricht der Beschaffenheit des Spielens als Untersuchungsgegenstand. Es ist ein komplexes Phänomen. Daher

wird auch kaum die Schwierigkeit überraschen, verschiedene Auffassungen von Spielen auf einen Nenner zu bringen. (…) Es gibt derart viele Überschneidungen zu verwandten und andersartigen Tätigkeiten, dass es nicht selten dem Gutdünken eines Fachmannes überlassen bleibt, ob er diesen oder jenen Grenzfall noch als Spielaktivität gelten lässt“ (Kauke 1992: 61).

Die Kinderspiele, Pieter Brueghel der Ältere, Öl auf Holz, um 1560,; dargestellt sind mehr als 80 Kinderspiele des 16. Jahrhunderts (https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Kinderspiele, Stand 12.03.16)).

Vor dem Spiel: Der 'Was ist das?-Reflex' und die Exploration ins Ungewisse

Es fällt auf, das die Begriffe Spielen und Explorieren häufig in einem engen Zusammenhang genannt werden. So zieht Andreas Flitner in seiner Publikation „Spielen-Lernen“ die Untersuchungen von Verhaltensforscher I.P. Pawlow heran. Dieser ging durch seine Beobachtungen von hoch organisierten Tieren davon aus „daß alles Neue zunächst die Aufmerksamkeit des Organismus erregen kann. Gegenüber einem neuen Ereignis hinreichender Aufmerksamkeit unterbricht das Tier seine Tätigkeit oder seine Bewegung, richtet sich ganz auf die Erkundung des Neuen, auf die Richtung des neuen Reizes. Pawlow nannte dieses Verhalten den Forschungskomplex oder 'Was ist das?-Reflex' (…). Bei den Tieren nimmt die reflexartige Orientierung über das Neue ab, wenn sich dieses Neue als nicht lebenswichtig für das Tier erweist “ (Flitner 1996: 50f).

Das Neuigkeitsverhalten kleiner Kinder weist ähnliche Merkmale auf. Spielen und Erkunden steht hier in einer sehr engen Relation zueinander. „Neue Gegenstände im Lebensraum des Kindes –Bauklötze oder anderes Spielmaterial, Farben oder Töne – erregen unmittelbar die Neugier, d.h. die Erkundungs- und Betätigungsbereitschaft des Kindes. Je mehr Verschiedenes man mit einem Gegenstand tun kann, wenn man ihn etwa abtasten, verändern, bewegen, neu kombinieren kann, umso höher ist das Reaktionsniveau des Kindes.

Neben der Neuigkeit fördern also andere Merkmale die Explorations- und Spielbereitschaft: die Unbestimmtheit des Gegenstands, die Möglichkeit, Überraschungen auszulösen, die Komplexität oder Verwickeltheit, die Möglichkeit, Konflikte in Gang zu setzen“ (ebd.: 51 in Bezug auf Berlyne 1969; Herron/Sutton-Smith 1971).

Von besonderer Bedeutung ist auch die „Verstärkung“ durch die Sozialumgebung; durch das Mitspielen anderer (Kinder und/oder Bezugspersonen) kann das Explorations- und Spielverhalten gefördert, gebremst, umgeleitet werden (ebd.:52).

Wie aber lassen sich Spiel- und Explorationsverhalten bei Kindern voneinander abgrenzen? Die Psychologin Corinne Hutt hat sich in ihren Forschungen zu Explorationsverhalten mit dieser Abgrenzung beschäftigt. In verschiedenen Versuchsreihen zeigt sie, dass Unbekanntes, also neue Gegenstände oder neue Situation in einer explorativen Phase zunächst probeweise angeeignet werden. Dinge werden zum Beispiel genau be-

trachtet, beschnuppert, belauscht, angefasst oder in den Mund genommen (bei kleinen Kindern).
Die Explorationsphase gleitet über in die Phase des Spielens, wenn sich das Kind mit dem Neuen vertraut gemacht, bestimmte Verhaltensmuster etabliert hat. So wird das Neue „in irgendwelchen seiner Funktionen und Möglichkeiten in das Spiel, das auf einen weiteren Umkreis von Gegenständen ausgedehnt ist, mit eingebaut. Die explorative Kurve hat einen steilen Anstieg und fällt langsamer ab, wenn der Gegenstand vertraut geworden ist; die Kurve der Spielaktivität jedoch steigt an und zeigt einen flacheren, stetigeren Verlauf“ (Flitner 1996: 54 in Bezugnahme auf Hutt 1971).

Günter Hagedorn, Pädagoge und Professor für Sportwissenschaft unterteilt die Phase der Erkundungsaktivitäten von Kindern vor der eigentlichen Spielaktivität in die „spezifische Exploration“ und die „diversive Exploration“. Er bezieht sich damit auf Corinne Hutt, die in ihren Forschungen die aufeinander aufbauenden Fragen aufwirft: „Was tut dieses Objekt?“ (spezifische Exploration) und „Was kann ich mit dem Objekt tun?“ (diversive Exploration). Hagedorn verfeinert dieses Explorationsmodell noch, in dem er den Explorationsstufen Aktivitätskategorien unterordnet (Hagedorn 1987: 110).

EXPLORATION (spezifisch)	EXPLORATION (divers)	SPIEL
sensorisch manipulativ motorisch	Analyse testen- variieren- kombinieren imitieren prognostizieren Synthese	

Modell der Erkundungsaktivitäten, die zum Spiel hinführen (Hagedorn 1987:110, siehe Abbildung 15: Modell der Erkundungsaktivitäten, die zum Spiel hinführen)

Nachdem sich das Kind zunächst in der Phase der spezifischen Exploration durch seine Körpersinne (Gesichts- Gehör- Geruchs- und Tastsinn) sowie durch Bewegungsverhalten und Ortsveränderung im Raum orientiert, gewinnt es an Sicherheit und beginnt in der Phase der diversiven Exploration 'manipulativ' tätig zu werden, also beispielsweise Dinge aus ihrem eigentlichen Verwendungszweck zu lösen und alternativ zu verwenden. Elemente aus der zukünftigen Spielwelt werden getestet, kombiniert, variiert, ggf. fremde Verhaltensweisen imitiert und mit bestehenden oder gerade aufgebauten Erfahrungsmustern zusammengebracht und daraus wiederum neuer Erkenntnisgewinn erzielt.
Intuitiv entwerfen die „Kinder (…) dabei vermutlich bereits ein erstes (rudimentäres) Prognosemodell von zukünftigen Möglichkeiten ihrer Experimentier-Erfahrungen und bringen alles in einem vorläufigen Synthesemodell zusammen. Solche Synthesen können Begriffsbäume und Regelstrukturen, aber auch Kopplungen von Informationen und Emotionen sein“ (Hagedorn 1987: 113). „Die Außenerfahrung wird 'verinnerlicht'; sie wird nach ihrem Neuigkeitsgehalt bewertet, geordnet und ausgewählt und dann an das Erlebnis eines eigenen, ursächlichen, konstruktiv-produktiven Tun (Spiel) gekoppelt“ (ebd.: 115).

Die Syntheseprodukte der Exploration sind gebündeltes 'Transformationswissen'. Mit Hilfe dieses 'Transformationswissens' kann eine Spielwelt konstruiert werden, in der der Spieler nun unabhängig von äußeren Anregungen und Reizen die Spannungskurve seines Spielens im Optimalbereich zwischen Spannungsreduktion und Spannungssteigerung ausdauernd halten kann, wohingegen zum Aufbau der Spannung beim Explorieren immer neue Impulse (Reize, Informationen, Umwelten) notwendig sind (Hagedorn 1987: 114f.).

Die Exploration gliedert sich also in zwei Phasen: Die 'spezifische Exploration' dient der körperlichen Erforschung des Neuen, während in der darauf aufbauenden 'diversen Exploration' das Neue durch Manipulation, Zweckentfremdung und Neukombination erforscht wird.
Die Erkenntnis aus der Exploration kann als 'Transformationswissen' bezeichnet werden. Dabei handelt es sich zum Beispiel um (temporäre) Handlungsmuster oder Regeln. Diese sind geeignet einen 'Spielraum' zu programmieren, in dem sich ein Spielgeschehen unabhängig von äußeren Zweckbeziehungen entfalten kann.

Das 'entspannte Feld'

Das Gefühl von Sicherheit spielt offenbar eine große Rolle für die Explorations- und Spielbereitschaft: Fühlen sich die Kinder sicher –zum Beispiel durch eine anwesende Bezugsperson oder durch eine vertraute Umgebung- ist der Erkundungswille in der Regel maßgeblich erhöht (vgl. dazu auch Flitner 1996:53 in Bezug auf Hutt 1971). „Die Situation muss anfordernd (interessant) sein und zugleich den Spielenden als lösbar erscheinen“ (Hagedorn 1987: 112). Je entspannter der Mensch in Bezug auf körperliche Grundbedürfnisse, Sicherheit und soziale Beziehungen ist, desto eher kann sich eine positive Risikobereitschaft für ein Erkundungs- und Spielverhalten herausbilden, die wiederum für Entscheidungsprozesse und Erkenntnisaufbau Grundvoraussetzung ist.

Exploriert und gespielt wird nach Auffassung des Psychoanalytikers und Psychiaters Gustav Bally im sogenannten 'entspannten Feld': So nennt Bally den Zustand in Bezug auf Tiere, in dem der wahrnehmbare Merkmalsraum und die Aufmerksamkeitsspanne erweitert ist. Grundvoraussetzung dafür ist die innere und äußere Gelöstheit von einem unmittelbaren Zweck, „wenn die instinktiven Nötigungen eine Lockerung erfahren. Diese wird dem jugendlichen Tier durch den Brutschutz, dem Menschen durch die gesellschaftliche Sicherung gewährt. Diese Sicherung ist es, die den Spielraum öffnet, in dem die Freiheit ihre Stätte hat“ (Bally (1945)1991: 149). Die Psychologin Marion Kauke spricht in diesem Zusammenhang von der „Gelegenheit zum distanzierten Orientieren" (Kauke 1992:16): „Entspannt lässt sich leichter erkennen, was die jeweilige Lage ermöglicht. Im gespannten Zustand verhält es sich umgekehrt: Der Blickwinkel wird eingeengt“ (ebd. in Bezug auf Bally (1966)).

Im Modus des Spielens intensiviert sich das Spielverhalten, je deutlicher eine Gegenreaktion ausfällt. Verhaltensweisen werden variiert: „Im Spiel löst das Tier Elemente aus starr programmierten Funktionsketten und kombiniert sie beliebig, scheinbar widersinnig miteinander. Während zum Beispiel im Ernstfall der Verfolgte seinen Verfolger mit voller Kraft zu entkommen versucht – verhält es sich beim 'Verfolgungsspiel' umgekehrt. Läßt der Partner nach, versucht ihn der 'Gejagte' erneut zur Verfolgung anzureizen, indem er ihn weniger meidet als vielmehr sucht“ (Kauke 1992: 17).

Beim Spielverhalten wird häufig 'nebenher' durch ständige Wiederholungen und fortwährende Versuche gelernt. Der Erfahrungsschatz, die Verhaltensmuster, die im Spielen gesammelt werden, können später aktiv und vorteilhaft genutzt werden.

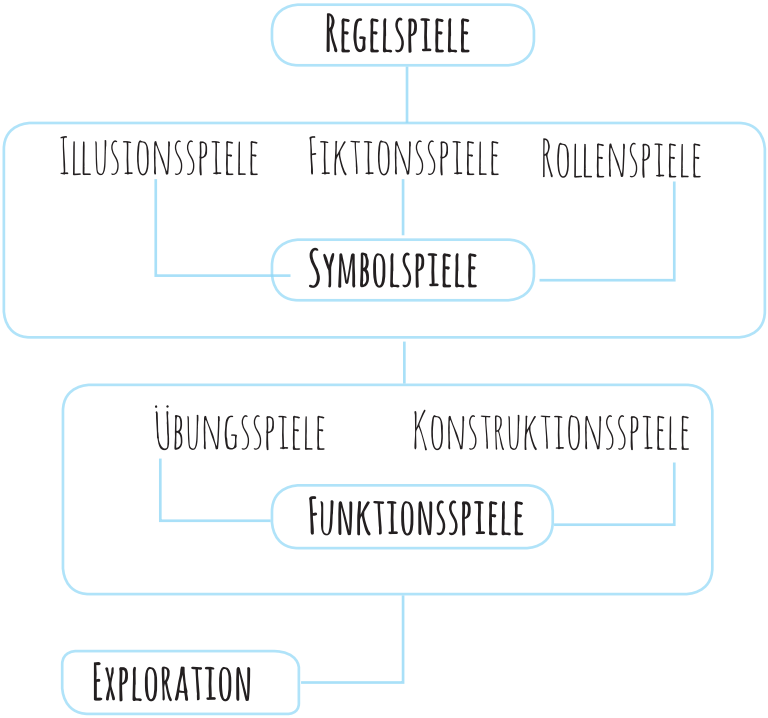
Spielen dient also der vorwärts gerichteten 'Orientierung' – es schult Umsicht, Weitsicht und die Fähigkeit, flexibel und der jeweiligen Situation und/oder dem jeweiligen Zweck angemessen zu reagieren. Auch das Einschätzen der eigenen Selbstwirksamkeit und Gestaltkraft als 'Versuchender', sowie die Unterscheidung von verhaltensbedingten Effekten und Zufall vermittelt sich im Spielen (Kauke 1992: 18).

Regeln als Gefüge des Spielgeschehens

Transformationswissen, das durch Explorationsverhalten produziert wird, kann im Spielen lustvoll angewendet und weiter ausgebaut werden. Diese Anwendung wird durch Regeln konstituiert.
Es sind Regeln unterschiedlichster Art, die die explorierenden Muster, die Intuition und das Erfahrungswissen des Spielenden einer inneren Ordnung zuführen, welche dann je nach Spielcharakter ein bestimmtes Maß an Offenheit und Überraschendem gewährleistet.

Hagedorn führt auf, dass Regeln auf den verschiedenen Ebenen des Spielens wirksam werden.
Die 'senso-motorischen Regeln' ordnen „auf der Ebene der bildhaften Vorstellung das Zusammenspiel von Wahrnehmung und Motorik. Die durch sie bestimmte Spiel-Welt ist die Nahwelt der Funktionsspiele. Sie werden vom Kleinkind im Zusammenspiel mit der sozialen Umwelt (Bezugsperson) 'entdeckt'“ (Hagedorn 1987:118), indem es sich mit der Beschaffenheit der Elemente in der Spiel-Welt und den Beziehungen zwischen ihnen und Personen auseinandersetzt. Das spielende Kind findet Verfügungs- und Beziehungsregeln, durch die es in der Lage ist, „einfache Spielwelten mit und zwischen Objekten und Personen zu entwerfen“ (ebd.).
Die Spiel-Welt der Imitation -also das 'So-tun-als-ob', Phantasie und Fiktion sowie Rollenspiele- wird durch 'symbolische Regeln' konstituiert. Sie regeln die Übersetzung von Rollen, Bedeutungen und Funktionen. „Die Übertragungsregeln gestatten es, neue und ganz andere Spielwelten

‹oberhalb› der Objekte und Personen zu entwerfen, indem diese als Stellvertreter für etwas ganz anderes stehen“ (Hagedorn 1987:118).
Die 'sozialen Regeln' konstituieren gemeinsames Spielgeschehen und sind aus dem eigenen Umwelt-Erleben des Spielenden konstruiert oder aus (traditionellen, auch fremden) Erfahrungsmustern übernommen. „Die Spielwelt, die sie konstruieren helfen, ist die Welt des vereinbarten (geregelten) Miteinanders. Die hier beobachtbaren Kommunikations- und Kooperationsregeln schließen den Wettbewerb und den Leistungsvergleich mit ein“ (ebd).
Hagedorn hat mit diesen Regelstufen auf nachvollziehbare Weise die Mannigfaltigkeit von Spielhandlungen (aufsteigenden Komplexitätsgrades) über unterschiedliche Regel-Ebenen gegliedert und Regeln als Erkennungszeichen von Spielen ausgewiesen.



Stufengang der Spielformen (Hagedorn 1987: 87 Abb.11)

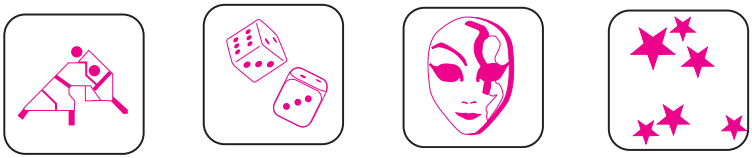
Wettkampf, Zufall, Nachahmung, Rausch im Spannungsfeld von Paidia und Ludus

Das vom französischen Soziologen Roger Caillois entworfene Grundsystem zur Ordnung von verschiedenen Spielhandlungen von 1958 ist im Bereich der Spieltheorie ein vielzitierter Klassiker. Auch er vertritt die Auffassung das Spielen eine geregelte Betätigung ist, „die Konventionen unterworfen ist, welche die üblichen Gesetze aufheben und für den Augenblick eine neue, alleingültige Gesetzgebung einführen“ (Caillois (1958)1991: 163).

Weitere formale Erkennungszeichen von Spielhandlungen sind seiner Abhandlung zufolge: eine freie, zwanglose Entscheidung zu spielen; ein abgetrennter Spielvollzug in räumlich und zeitlich festgelegten Grenzen; ein ungewisser Ablauf und ein offenes Ergebnis; eine –von außerhalb des Spielgeschehens betrachtet- unproduktive Betätigung im Sinne einer realen Wertschöpfung; eine fiktive Tätigkeit innerhalb einer „zweiten Wirklichkeit“ oder „freien Unwirklichkeit“ (ebd).

Mit dieser formalen Eingrenzung von Erkennungszeichen des Spielens sagt Caillois zunächst nichts Inhaltliches über Spielaktivitäten aus, sondern versucht Spielen gegenüber anderen Aktivitäten abzugrenzen.
Um die Vielzahl von dem, was als Spielhandlung bezeichnet wird zu ordnen, entwickelt er vier Sektoren, in denen gleichartige Spiele aufgeführt werden: AGÔN/Wettkampf, ALEA/Zufall, MIMICRY/Nachahmung und ILINX/Rausch.

Die Einteilung der Spielhandlung erfolgt, je nachdem, welches Moment das vorherrschende ist. Innerhalb dieser Sektoren gilt dieselbe stufenweise Ordnung. Es ergibt sich jeweils eine Reihenfolge der Spielhandlungen nach der Abnahme unkontrollierter Phantasie (PAIDIA) zugunsten Geschicklichkeit, Geduld und Anstrengung (LUDUS)– also vom sehr freien Spielen bis hin zu starker Reglementierung und Disziplin (Caillois (1958) 1991: 163f.).



	AGON (Wettkampf)	**ALEA** (Chance)	**MIMICRY** Nachahmung)	**ILINX** (Rausch)
PAIDA	nichtgeregelter Wettlauf, Kampf, usw.	Auszählspiele	kindl. Nachahmung Illusionsspiele Puppe, Rüstung Maske	kindl. Drehspiele Zirkus Schaukel Walzer
Lärm Bewegung unbändiges Gelächter	Athletik			
Drachen Patiencen	Boxen, Billard, Fußball, Schach,usw.	Wette, Roulette	Theater	Jahrmarktsattraktionen, Ski
Kreuzworträtsel	Sportwettkämpfe im allgemeinen	einfache Lotterie, zusammengesetzte Lotterie, Lotterie auf Buchung	Schaukünste im allgemeinen	Alpinismus, Kunstsprünge
LUDUS				

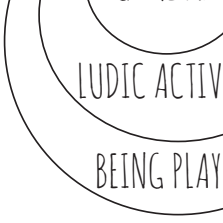
Abbildung auf Grundlage von Caillois (1958) 1991: 165)

Game Play, Ludic Activity und Being Playful

Die Intensität der Verregelung nehmen auch Katie Salen und Eric Zimmerman als Einteilungskriterium für ihre Einteilung von Handlungen aus dem Bereich des Play. In ihrer umfassenden Publikation „Rules of Play“ (2004) gelingt es ihnen aus der Perspektive des Game Design unterschiedlichste Spielaktivitäten, –elemente und –bedingungen in einem gemeinsamen Rahmen miteinander zu verbinden.
Hervorzuheben ist ihre dezidierte Betrachtung des Verhältnisses von 'Game' und 'Play'. Während im Deutschsprachigen die Etymologie von 'Spiel' und 'spielen' identisch ist und vom mittelhochdeutschen „spiln: tanzen, fröhliche Übungen machen" (Kluge 1999) abgeleitet ist, stehen im Englischsprachigen 'Game' und 'Play' zueinander. Dabei gehen Salen/Zimmerman von zwei möglichen Distinktionen aus.

Die erste Unterscheidung ist deskriptiver Art: Hier wird Game als eine Unterkategorie von Play verstanden. Formalisiertes, stark durch Regeln strukturiertes Spielen wird zum 'Game'. Frühkindliches Funktionsspiel, etwa mit Bauklötzen spielen, fiele z.B. in den Bereich von 'Play', ein Gesellschaftsspiel wie „Mensch ärgere dich nicht“ zu spielen hingegen in den Bereich des 'Game'.
Die zweite Unterscheidung erfolgt auf einer konzeptionellen Betrachtungsebene im Game Design. Hier ist 'Play'/Spielen ein Schema, um 'Games' zu verstehen, in dem man sie 'erfährt'. Andere primäre Verstehens-Schemata von »Games« sind nach Salen/Zimmerman die zugrunde liegenden Regeln und der spezifische kulturelle Kontext (Salen/Zimmerman 2004: 303).
Das 'Ins-Verhältnis-setzen' der Begriffe 'Play' und 'Game' löst aber noch nicht das Dilemma, all die unterschiedlichen Aktivitäten und Phänomene, in denen sich das Spielen manifestiert, zu kategorisieren, da Spielerisches auch ohne Bezug zum 'Game' aufzutauchen scheint, wie zum Beispiel im 'Spiel der Wellen'.
Zimmerman und Salen formulieren drei verschiedene Kategorien von 'Play', in die sich ihrer Auffassung nach jegliches Spielerische einordnen lässt (Salen/Zimmerman 2004:303ff.):

Das Game Play als am stärksten formalisierte Form des Spielens: Die Spieler folgen den Regeln des Games und erfahren das Spielsystem durch 'Play'. Beispiele hierfür wären Fußball spielen, Spielen von Gesellschaftsspielen, etc. . Mit dem Game Play werden zumeist bestimmte Spielziele verfolgt und es gibt quantifizierbare Ergebnisse.



Die Ludic Activity: diese Kategorie schließt auch alle 'non-game-behaviours' ein. Beispiele hierfür wären z.B. kindliche Funktions- und Symbolspiele, Tierspiel, etc. Die Ludic Activity hat keinen von vornherein festgesetzten Ablauf oder ein bestimmtes Ziel/Ergebnis, das durch das Spielen angestrebt wird.

Die dritte und umfassendste Kategorie nennen Salen/Zimmerman Being Playful: Sie bezieht sich nicht nur auf typische Spielaktivitäten, sondern auf eine spielerische Haltung, die zu jeglicher Art von (gewöhnlicher) Aktivität eingenommen werden kann. Andere Handlungen werden praktisch mit dem „spirit of play“ geimpft (Salen/Zimmerman 2004: 303). Beispiele hierfür wären kreative Wortschöpfungen oder scherzhafte Reime, verstellte Stimmen bei Kritikäußerung, etc. Being Playful bezeichnet das Versetzen eines Systems in eine „fröhliche“ Bewegung (ganz im Sinne von Spil=Tanz).

Alle drei Kategorien tragen das Potenzial eines 'transformative play' in sich, d.h. eines Spielens, das verändernd wirkt im Sinne des Zitates des Philosophen James S. Hans: „The role of play is not to work comfortably within its own structures but rather constantly to develop its structures through play“ (Hans 1981: 5 zitiert in Salen/Zimmerman 2004: 305).

GAME PLAY

formalisierte Interaktion; Spieler folgen Regeln des GAMES und erfahren das Spielsystem durch PLAY

LUDIC ACTIVITY

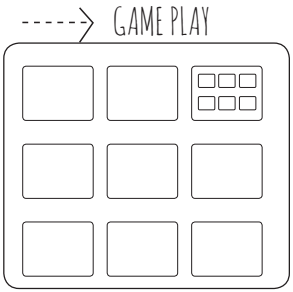
spielerische Aktivitäten, die auch alle non-game-behaviours einschließen

BEING PLAYFUL

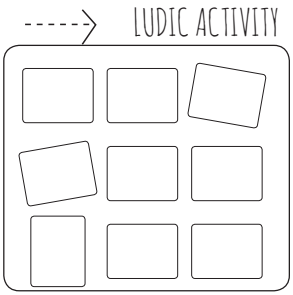
spielerisches Bewusstsein; eine andere Aktivität wird mit dem „Spirit of Play“ geimpft.

Im Sinne von Salens und Zimmermans Ausführungen zu 'Play' kann daraus für den Begriff des Spielens folgende Definition abgeleitet werden:

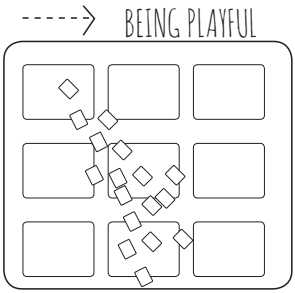
Spielen ist eine freie Bewegung (mittelhochdeutsch spil=Tanz, Fröhliche Übung) innerhalb einer geregelten Struktur. Spielen tritt wegen dieser geregelten Struktur und als Gegensatz zu ihr auf.



Dem Spielen kann dabei im Sinne von 'Game Play'
1. eine eigene geregelte Struktur immanent sein.



2. im Sinne von 'Ludic Activity' eine weniger formalisierte Spielaktivität bezeichnen (z.B: Kindliches Funktionsspiel).



3. im Sinne von 'Being Playful' für eine spielerische Grundhaltung bei der Durchführung anderer Aktivitäten stehen. In allen Spielformen- und Spielverhalten ruht das Potential eines „transformative play“, einer systemverändernden Spielbewegung, das ggf. aktiv wird (ebd. 305).

Spielen als Quelle der Kultur

Den transformativen Charakter des Spielens in Bezug auf die ihm innewohnende Kulturfunktion fokussiert der niederländische Kulturanthropologe Johan Huizinga.
In seinem Werk „Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel" schreibt er 1938:
„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des 'Andersseins' als das 'gewöhnliche Leben'"(Huizinga 2006: 37).

Spielen schiebt sich demnach als eine andersartige, zeitweilige Handlung zwischen alltägliche Notwendigkeiten – es bietet Abwechslung, ein Intermezzo. „Aber bereits in seiner Eigenschaft als eine regelmäßig wiederkehrende Abwechslung wird es Begleitung, Ergänzung, ja Teil des Lebens im allgemeinen. Es schmückt das Leben, es ergänzt es und ist insofern unentbehrlich, unentbehrlich für die Einzelperson als biologische Funktion und unentbehrlich für die Gemeinschaft wegen des Sinnes, der in ihm enthalten ist, wegen seiner Bedeutung, wegen seines Ausdruckswertes und wegen der geistigen und sozialen Verbindungen, die es schafft: kurzum als Kulturfunktion" (Huizinga 2006:17).

Spielen, darauf verweisen diese Äußerungen von Huizinga, hat zwar einen in sich selbst wohnenden Zweck, jedoch schafft es mitunter (sinnhafte) Verknüpfungen und Bezüge zwischen den Spielenden oder zwischen Elementen des Spielgeschehens oder es manifestiert sich in einer poetischen Form, die auf das Geschehen außerhalb des Spielraumes einwirken. Das Spielen ist also ein Kulturfaktor. Huizinga geht –wie der Titel seines Buches sagt – so weit, dass er im Spiel allen Anfang von Kultur sieht. „Durch Wiederholung, Einübung und damit Ausarbeitung eines Regelwerks und schließlich durch Variationen und Neuaufführung wird das experimentell Erprobte zur Kulturform. Das Spiel und –das ist das Provokative- nicht die Arbeit wird als das konstituierende Element alles Kultu-

rellen angesehen“ (Bätzner 2005: 19 in Bezug auf Huizinga). Das Spielen ist Huizinga zufolge nicht nur biologische Vorprogrammierung (Nachahmung, Vorbereitung auf das 'eigentliche' Leben, etc.) sondern darüber hinaus entscheidende Grundlage des kulturellen Fortschritts und kann der Schlüssel zu Innovationen in nahezu allen Lebensbereichen sein (Huizinga 2006: 13).
Zur Untermauerung seiner kulturanthropologischen These, die den *homo ludens* (den spielenden Menschen) gleichberechtigt neben den homo sapiens (den vernunftbegabten Menschen) stellt, fokussiert Huizinga das Verhältnis von Spiel und Ernst, das im allgemeinen Sprachgebrauch oft als ein gegensätzliches dargestellt wird. „Das Kind spielt in vollkommenen – man kann mit vollem Rechte sagen – heiligem Ernst. Aber es spielt und weiß, daß es spielt. Der Sportsmann spielt mit hingebendem Ernst und mit dem Mut der Begeisterung. Er spielt und weiß, daß er spielt. (…) Der Geiger erlebt heiligste Erregung, er erlebt eine Welt außerhalb und über der gewöhnlichen und dennoch bleibt sein Tun ein Spiel. Der Spielcharakter kann den erhabensten Handlungen eigen bleiben. Kann man nun die Linie bis zur Kulthandlung weiterziehen“? (Huizinga 2006: 27). Huizinga zieht Platon heran, um den „heiligen Ernst“ zu betonen, der einer Spielhandlung innewohnen kann und der sodann auch die Begriffe Ritus, Magie, Liturgie, Sakrament und Mysterium in den Geltungsbereich des Spiels ziehen kann (Huizinga 2006: 28).

Platon sieht im Spielen die „rechte Weise“ das Leben zu leben: „Spielend muss es gelebt werden, gewisse Spiele spielend, opfernd, singend und tanzend, um die Götter gnädig stimmen und die Feinde abwehren und im Kampfe besiegen zu können“ (Platon zit. n. Huizinga 2006: 28). Aus einer spielerischen Handlung kann also heiliger Ernst werden. Wenn sich die Regeln einer Spielhandlung 'eingespielt' haben, gesellschaftlich akzeptiert und gepflegt werden, beginnen sie ihrerseits Zwangscharakter anzunehmen.

Huizinga beschreibt Spiel als eine selbständige Kategorie, die sich nicht ohne weiteres gegen andere, scheinbar verwandte Formen des Lebens abgrenzen lässt. Das Spiel lässt sich nicht eingliedern in die Kategorien Gut und Böse, Wahr und Unwahr, Spaß und Ernst (wie dargelegt).
Das Spiel auf ästhetischem Gebiet zu verorten, beurteilt Huizinga mit

Unentschiedenheit: „Hier wird unser Urteil schwankend. Die Eigenschaft schön zu sein, haftet nicht am Spiel als solchem, es hat jedoch die Eigenschaft, sich allerlei Elementen der Schönheit beizugesellen (…). In seinen höher entwickelten Formen ist das Spiel durchwoben von Rhythmus und Harmonie, jenen edelsten Gaben des ästhetischen Wahrnehmungsvermögens, die dem Menschen beschert sind. Vielfältige und enge Bande verbinden Spiel mit Schönheit“ (Huizinga 2006: 15).

Huizingas Überlegungen zum *homo ludens* verdeutlichen also die kulturkonstituierende Kraft, die dem Spielen innewohnt, indem er es als Handlung „heiligen Ernstes" (Huizinga 2006: 28) beschreibt.
Damit schlägt er die argumentative Brücke zu Kulthandlungen und Ritualen, deren Regeln von der Gesellschaft als identitätsstiftende und richtungsweisende Muster akzeptiert und vollzogen werden.
Das Eigenartige des Spiels/Spielens sieht er auch in der Selbständigkeit und Fähigkeit dieser Handlungs- und Erkenntnisweise, einen Zwischenraum zu eröffnen zwischen vermeintlichen Gegensätzlichkeiten.

Momente des Spiels

Jenes *Moment der Ambivalenz*, das dem Spiel innewohnt, hat der Erziehungswissenschaftler Hans Scheuerl als eines von sechs phänomenalen Erkennungszeichen für das Spiel beschrieben. „Die Freiheit des Spiels besteht geradezu darin, dass jede Festlegung und Fesselung an einen eindeutigen ‚Aktionstunnel' fehlt“ (Scheuerl 1990: 87). So tändelt das Spiel nach Scheuerl im Bereich einer maßvollen Spannung: „Spannungslosigkeit wäre der Tod für das Spiel. Andererseits würde eine zu hohe Spannung sogleich einen auf Beendigung der Spannung gerichteten Befriedigungssinn hervorrufen, der die Ambivalenz überwältigen müsste“ (ebd.: 88).
Im Hin und her zwischen Unbekanntem und Vertrautem haben „(d)ie Bilder des Spiels (…) eine Doppelnatur: Sie sind zugleich vertraut und fremd, bekannt und unbekannt“ (ebd.: 89).
Deutlich wird das *Moment der Ambivalenz* auch im Halten zwischen Schein und Wirklichkeit, im So-tun-als-ob, das sich im Spielen vollzieht: „Der Spieler deckt die gegenwärtige Wirklichkeit beständig ab und kann doch nicht verhindern, daß sie ihm immer wieder in die Sphäre seines Spiels hereinscheint (ebd.)“.

Auch die psychische Haltung des Spielenden kann sich -muss aber nicht- durch Ambivalenz zwischen Leichtsinn, Risikofreudigkeit und großer Ernsthaftigkeit und Sorgfalt auszeichnen. Im Spielvollzug ergibt sich mitunter „eine ambivalente Verbindung von geringem 'Gefühlsernst' mit einer möglicherweise außerordentlich hohen 'Gefühlsstärke' (…) Das Spiel hat 'relativen Oberflächencharakter' und ist doch zugleich 'ganzheitsbezogen'"(Scheuerl 1990: 90 in Bezug auf Stern 1929).
Scheuerl fasst das *Moment der Ambivalenz* schließlich wie folgt zusammen:
„Spielen ist immer ein Spielen zwischen. Wer von einem Wesen, einem Ding, einem Geschehnis sagt 'es spielt', der sagt formal nichts anderes aus, als dass es nicht entschieden festgelegt sei, sondern dass es sich in allen Richtungspolen gegenüber in einem kreisenden, pendelnden, schwebenden 'Zwischen' befinde" (Scheuerl 1990: 90).

Friedrich Schiller, den Scheuerl in seiner Beschreibung heranzieht, stellt den Spieltrieb als Vermittler zwischen die von ihm formulierten menschlichen Grundtriebe Stofftrieb (Streben nach Veränderung) und Formtrieb (Streben nach Harmonie, Beständigkeit). Der Spieltrieb kann sich im Menschen nach Schiller in Form von Freiheit entfalten: „Sobald nehmlich zwey entgegengesetzte Grundtriebe in ihm thätig sind, so verlieren beyde ihre Nöthigung, und die Entgegensetzung zweyer Notwendigkeiten gibt der Freyheit den Ursprung" (Schiller (1795) 2000: 79). Nur im Spielen sei der Mensch wirklich vollständig und könne seine doppelte Natur auf einmal entfalten (ebd.: 61): „Denn, um es endlich einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt" (ebd.: 62).

Das *Moment der Freiheit* beschreiben neben Schiller zahlreiche Spieltheoretiker in dem Versuch das Eigenartige einer spielerischen Betätigung zu fassen. Scheuerl bezieht sich hier unter anderem auf den Anthroposophen Erik Erikson, der über den spielenden Menschen sagt: „he must feel … free of any fear or hope of serious consequences. He is on vacation from reality" (Erikson zit. n. Scheuerl 1990: 69).
Spielen, so Scheuerl verfolge „keinen außerhalb seiner selbst liegenden Zweck" (ebd.: 67), wenngleich es „durchaus zweckvolle Zusammenhänge enthalten kann" (ebd.:69). Äußere Zwänge, (instinktive) Nöte und Ord-

nungen treten hinter der Spielbewegung zurück, wenngleich innerhalb des Spiels wiederum Zwänge, Regeln und eine innere Zweckmäßigkeit wirken, die den Spielenden vollends in Beschlag nehmen und ihn in einen weltvergessenden Zustand versetzen können. Die Zweckmäßigkeit bezieht Scheuerl nicht auf die Spielhandlung als solche, da eine Handlung immer darauf ausgerichtet, in welcher Weise auch immer, etwas hervorzubringen. „Die Freiheit des Spiels ist nicht eine Freiheit der Spieltätigkeit, sondern eine Freiheit des Spielgeschehens“ (Scheuerl 1990: 191).

Das Spiel als Bewegung der Freiheit, lässt sich nach Scheuerl innerhalb seines Spielraumes wiederum charakterisieren mit dem *Moment der inneren Unendlichkeit*. Das bedeutet, dass Spielen eine Bewegung ist, „die in sich selbst zurückkehrt" (Lazarus zit. n. Scheuerl 1990: 72). Im Spielen soll die innere Spielspannung nicht beseitigt, sondern im Gegenteil, aufrechterhalten werden. Eine Spielaktivität wird nicht 'erledigt', das Vollziehen ist in erster Linie bedeutsam. Hier bezieht sich Scheuerl auf Jean Château, der betont, „dass im Spiel das Ende weniger wichtig sei als die Modalitäten des Handelns" (Château zit. in Scheuerl 1990: 72). Das reine Spiel, so Scheuerl, könne nicht gesättigt werden und strebe „nach möglichster Ausdehnung in der Zeit, gegebenenfalls um dieser Ausdehnung Willen auch nach ständiger Selbstwiederholung“ (ebd.).

Ein weiteres Erkennungszeichen findet Scheuerl im *Moment der Scheinhaftigkeit.*„Die Freiheit des Spiels west in einer eigenen 'scheinhaften' Ebene“ (Scheuerl 1990: 79). Scheuerl spricht sich gegen die Abwertung vom Spiel als „bloße“ Scheinwelt (Einbildung, Täuschung, Fiktion, Halluzination) aus und will Scheinhaftigkeit verstanden wissen als „ein Eigenes, ein Positivum, das zur Wirklichkeit als neue Dimension hinzutritt“ (Scheuerl 1990: 80f.).
Diese Beschreibung bezieht sich auf zwei Arten des Scheins, die beide der Spielhandlung zugeordnet werden können: Der ästhetischer Schein oder auch der reine Schein und das „Zu-sein-Scheinen“, oder auch das „als-ob“ .
Wo das „als-ob“ etwas darstellt oder abbildet,

was in einem anderen Kontext „real“ vorhanden sein kann, zeigt sich der reine Schein als „ein im 'Feld der Erscheinungen' und nur hier offenbar Werdendes" (Scheuerl 1990: 81). Hier zieht Scheuerl eine Parallele zur Kunst: „Spiel kann also –der Kunst analog- abbildend oder gegenstandslos sein und bleibt doch in beiden Fällen in einer ‚imaginativen Gegenstandsschicht'. Es ist gleichsam ein 2. Leben, das bald als Urbild, bald als Abglanz des Wirklichen aufleuchtet“ (ebd.: 82).

Es gilt den Schein zu wahren, wenn das Spiel am Laufen gehalten werden soll. So achtet der Spielende eine Grenzsetzung, hier auf einer imaginären Ebene. *Das Moment der Geschlossenheit,* welches Spielhandlungen immanent ist, konstituiert sich nach Scheuerl aus vielen möglichen Arten der Begrenzung, der Regelung, des Maßhaltens, der Hemmung. „Frei, unbestimmt, undeterminiert ist das Spiel immer nur innerhalb seines Maßes.“ (Scheuerl 1990:92). Dabei können Regeln und Gesetze entsprechend ihrer Beschaffenheit denselben Dienst leisten wie ein physisch abgestecktes Spielfeld, denn: „Das vollkommene Spiel ist immer ein gemäßigtes Vergnügen“ (Château zit. n. Scheuerl 1990:91).
Das Maßhalten kann sich dabei sowohl auf die „gestalthafte Geschlossenheit“ beziehen als auch auf zeitliche Begrenzung der Spielaktivität. „Zum Spiel gehört (…) wesentlich, daß es Prozess und Gestalt ist, daß die Aktivität einer Form begegnet“ und „nur weil Spiel geschlossen ist, nur weil es über die Aktivität hinaus auch 'Gestalt' und „'Gebilde' ist, kann es Formen annehmen, die sich über die Köpfe der tragenden Subjektivitäten hinweg erhalten, die sich ausdehnen und verwandeln, die neue Spieler aufnehmen und alte entlassen, neue Dinge einbeziehen und alte ausscheiden“ (Scheuerl 1990:94).

„Das werdende Spiel (ist) … das wirkliche Spiel“ zitiert Scheuerl Julius Schaller und führt damit den Doppelcharakter des Spiels als Gleichzeitigkeit von Gestalt und werdender Gestalt ins Feld (Schaller zit. n. Scheuerl 1990: 96). Er zielt damit auf *das Moment der Gegenwärtigkeit des Spiels*. Durch die Betonung der Gegenwärtigkeit wird nochmals deutlich, dass das Eigentliche und die Hauptsache des Spiels der „augenblickliche“ Verlauf ist. Scheuerl sieht hier eine Vergleichbarkeit zwischen Spiel auf der einen Seite und Aufführung, Improvisation und die unmittelbare Wirkung von Kunstgenuss auf der anderen Seite. Sie sind verbunden durch

eine Gegenwärtigkeit, die der Zeit enthoben ist, durch einen Augenblick, der erfüllend ist (Scheuerl 1990: 99). Im Sinne von 'improvvisare' kann sich etwas Unvorhergesehenes vollziehen. „Man spielt ohne vorausgegangenen, schaffenden, regelnden oder planenden Entwurf einfach aus der gegenwärtigen Situation heraus für die gegenwärtige Situation (…). Der Spielablauf ist als ein Werdendes zugleich immer schon fertig“ (ebd.). Aber auch, wenn bereits ein von außen gegebener Rahmen bereitet ist , (im Sinne von 'Game') entfalte sich das echte Spiel erst durch die Bewegung des an die Gegenwart gebunden 'Play' (ebd.: 100).
Das Bewusstsein und die Handlung des Spielenden kommt dabei mit dem umgebenden Raum und der Zeit zum „Verschweben“ (Gadamer 1960: 107). Spielender und Spielgeschehen werden zu einer augenblicklichen Einheit.

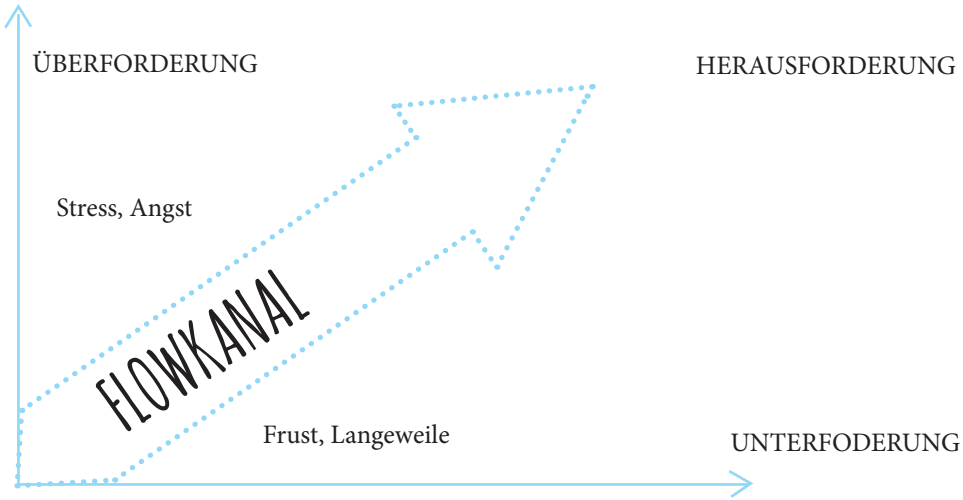
Zusammenfassend lässt sich aus Scheuerls extrahierten Wesensmomenten also feststellen, das Spiel/Spielen als eine Bewegung beschrieben werden kann, die sich durch Ambivalenz, Freiheit, innerer Unendlichkeit, Scheinhaftigkeit, Geschlossenheit und Gegenwärtigkeit charakterisieren lässt.

flow. Achtsam im Augenblick

Der ungarisch-amerikanische Soziologe Mihalyi Csikszentmihalyi richtet sein besonderes Augenmerk auf die Aspekte des Spielens, die Scheuerl mit 'Gegenwärtigkeit' und 'Innerer Unendlichkeit' beschrieben hat. Er prägt den Begriff des *flow* für „das Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein“ (Csikszentmihalyi 1985:61), das sich häufig in spielerischen Aktivitäten vollzieht. Dieser Zustand bleibt so lange erhalten, wie der Handelnde in seine Aktivität abgetaucht ist und sich dieser intuitiv hingibt. Beginnt er jedoch zu reflektieren, ob er alles richtig macht, was er überhaupt hier macht, etc., bricht das *flow-Erleben* ab (ebd.).
„*flow* scheint nur dann aufzutreten, wenn eine Aufgabe im Bereich der Leistungsfähigkeit des Ausführenden liegt. Das ist der Grund, warum man *flow* am häufigsten bei Aktivitäten mit klar festgelegten Handlungsregeln erlebt, wie z.B. in Ritualen, Spielen oder beim Tanz“ (ebd.: 62). Dieses zumeist frei gewählte und akzeptierte Regelgefüge führt auch dazu, dass sich die „Aufmerksamkeit auf ein beschränktes Stimulusfeld“

(ebd.: 64) zentriert. Dabei gibt es häufig durch „zusammenhängende und eindeutige Handlungsanforderungen (…) klare, ebenso eindeutige Rückmeldungen an die handelnde Person“ (Csikszentmihalyi 1985: 71). Die Sorge des „Entgleitens“, der Kontrolle über die eigene Aktivität oder den umgebenden Raum existiert nicht. Besonders begünstigt wird das flow-Gefühl, wenn die situativen Anforderungen und/oder Möglichkeiten zu handeln im Gleichgewicht mit den Fähigkeiten der handelnden Person stehen. (Csikszentmihalyi 1985: 75).
Handlungsaufforderungen können in Form von äußeren Regeln bestehen und/oder sich aus dem gegenwärtigen Geschehen ableiten. *flow-Erleben* ist autotelischer Natur. „Damit ist gemeint, daß es keine Ziele oder Belohnungen zu benötigen scheint, welche außerhalb seiner selbst liegen“ (ebd.: 72). Zwar können äußere Anreize (zum Beispiel Wettbewerb, materieller Gewinn) dazu führen, das *flow*-Zustände einfacher erhalten werden (ebd.: 65), jedoch entsteht *flow* im Kern durch intrinsische Motivation, ein inneres Gefühl von Belohnung, freudiger Konzentration , Harmonie und Einheit mit ihrer Umwelt. (ebd.: 74, 206).

Das flow-Erleben ist nach Csikszentmihalyi etwas Spieltypisches.
Es wird durch die Aufmerksamkeit auf eine ganz bestimmte, eingegrenzte Tätigkeit und regelhaftes, (rhythmisiertes) Verhalten befördert. Dabei hält sich der Spielende mental im Gleichgewicht zwischen Überforderung und Unterforderung. Somit kann er frei von Angst und Langeweile in eine herausfordernde Situation abtauchen, in der er sich nicht mehr als handelndes Subjekt, sondern als Einheit mit seinem Umgebungsgeschehen empfindet.



Modell des flow-Erleben(aufbauend auf Csikszentmihalyi 1985: 75).

„Und doch sind im spielenden Verhalten alle Zweckbezüge, die das tätige und sorgende Dasein bestimmen, nicht einfach verschwunden, sondern kommen auf eigentümliche Weise zum Verschweben" (Gadamer 1960: 107).

Hin und Her – Erfahrung. Verstehen durch Spielen – Gadamer

Die Handlungs- und Erkenntnisweise des Spielens hat immer wieder Philosophen herausgefordert zu beschreiben, was während des Spiels / Spielens eigentlich passiert und welche Schlussfolgerungen sich daraus für das Denken ergeben. Neben Jacques Derrida, Ludwig Wittgenstein oder Martin Heidegger hat sich auch Hans-Georg Gadamer dem unerschöpflichen Phänomen des Spielens gewidmet.

Anhand des Spiels möchte Gadamer aufzeigen, dass ästhetische Erfahrung - ebenso wie rationalisierbare Erkenntnisse aus den Naturwissenschaften eine lebensweltliche Relevanz und Wahrheitsgehalt besitzt.
Ästhetische Erfahrung möchte Gadamer als „als Teilhabe oder Teil eines 'Geschehens' verstanden wissen (Sonderegger 2000: 27 in Bezug auf Gadamer 1986: 105). Die rhetorische Figur des Spiels nutzt er, um aufzuzeigen, wie im 'Erfahren' von Kunst ein 'Verstehen' eingeschlossen ist. Zwei Aspekte von Gadamers Gedanken seien hier herausgegriffen:

Gadamer geht davon aus, das der Betrachter vom Kunstwerk 'angesprochen' werden, also mit ihm in eine Art Zwiegespräch treten muss, wenn er zu Erkenntnis gelangen möchte. Im Spiel findet Gadamer diesen „medialen Sinn" (Gadamer 1975: 99) und einen Gegenentwurf zu einer Ästhetik, die vom menschlichen Subjekt ausgeht: „Das ästhetische Spiel findet weder im Subjekt [*dem Betrachter der Kunst, C.K.*] noch im Kunstwerk als Objekt statt; es ist vielmehr die Begegnung der ästhetischen Erfahrung mit dem Kunstwerk" (Sonderegger 2000: 27 in Bezug auf Gadamer 1986: 109). Gadamer beschreibt das Vermittelnde des Spielwesens: „Die Bewegung des Hin und Her ist offenbar so zentral, daß es gleichgültig ist, wer oder was diese Bewegung ausführt (…). Es ist das Spiel, das gespielt werden will oder das sich abspielt – es ist kein Subjekt, das da festgehalten ist, das da spielt. Das Spiel ist der Vollzug der Bewegung als solcher" (Gadamer 1975: 99).

Diese Hin und Her-Bewegung setzt voraus, dass es ein `Dazwischen´ geben muss, dass es kein losgelöstes Nur-für-sich-Spielen gibt. Spielen ist immer dialogisch, auch wenn der Spielende scheinbar mit sich allein beschäftigt ist: „es muß immer ein anderes da sein, mit dem der Spielende spielt und das dem Zug des Spielers von sich aus mit einem Gegenzug

antwortet. So wählt die spielende Katze das Wollknäuel, weil es mitspielt, und die Unsterblichkeit des Ballspiels beruht auf der freien Allbeweglichkeit des Balles, der gleichsam von sich aus das Überraschende tut (…) alles Spielen ist ein Gespieltwerden. Der Reiz des Spieles, die Faszination, die es ausübt, besteht eben darin, daß das Spiel über den Spielenden Herr wird. Auch wenn es sich um Spiele handelt, in denen man selbstgestellte Aufgaben zu erfüllen sucht, ist es das Risiko, ob es 'geht', ob es 'gelingt' und ob es 'wieder gelingt', was den Reiz des Spieles ausübt. Wer so versucht, ist in Wahrheit der Versuchte. Das eigentliche Subjekt des Spieles ist nicht der Spieler, sondern das Spiel selbst" (ebd.:101f.).
„Man braucht sich nur einmal, im Fernsehen z. B., das Publikum bei einem Tennisturnier anzusehen! Es ist eine reine Halsverrenkung. Keiner kann es unterlassen, mitzuspielen" (Gadamer 2003: 115).
Die Tennisspieler, der Schiedsrichter, die Linienrichter und das Publikum - sie alle sind Teil des Spielgeschehens. „Das gespielte Spiel ist es, das durch seine Darstellung den Zuschauer anredet, und das so, daß der Zuschauer trotz allem Abstand des Gegenübers dazugehört" (Gadamer 1975:110).

Ein zweiter Aspekt Gadamers Überlegungen zum Spiel betrifft das Darstellen von etwas. Etwas darzustellen ist nach Gadamer für das Spiel charakteristisch, und das Wiedererkennen des Dargestellten führt zu einem Zustand der „Freude, daß mehr erkannt wird als nur das Bekannte. In der Wiedererkenntnis tritt das, was wir kennen, gleichsam wie durch eine Erleuchtung aus aller Zufälligkeit und Variabilität der Umstände, die es bedingen heraus und wird in seinem Wesen erfaßt. Es wird als etwas erkannt" (Gadamer 1975: 109).
Gadamer beschreibt hier das wesentliche Verstehen von etwas und dass das Darstellen „ein unaufhebbarer Seinsab-

stand zwischen dem Seienden, das 'so ist wie', und demjenigen der gleichen will“ (ebd.) besteht. Beim Darstellen gehe es, so Gadamer eben nicht nur um „bloßes Nachahmen“, sondern auch -z.B. durch Übertreibung, Betonung, - um das Zeigen von etwas und besitzt deshalb eine „ausgezeichnete Erkenntnisfunktion“ (Gadamer 1975: 109,110).

Erkenntnisgewinn auf Grundlage der ästhetischen Erfahrung des Spielens vollzieht sich nach Gadamer also 1. im Hin und Her der Spielbewegung und 2. durch das Darstellende/Ausdrückende des Spielens. Dadurch kann sich ein Gesprächsraumes zwischen Subjekt und ästhetischem Objekt eröffnen, in dem sich ein Verstehen unmittelbar und intuitiv entfalten kann, das jeglichem angestrengten Nachdenken vorausgeht.

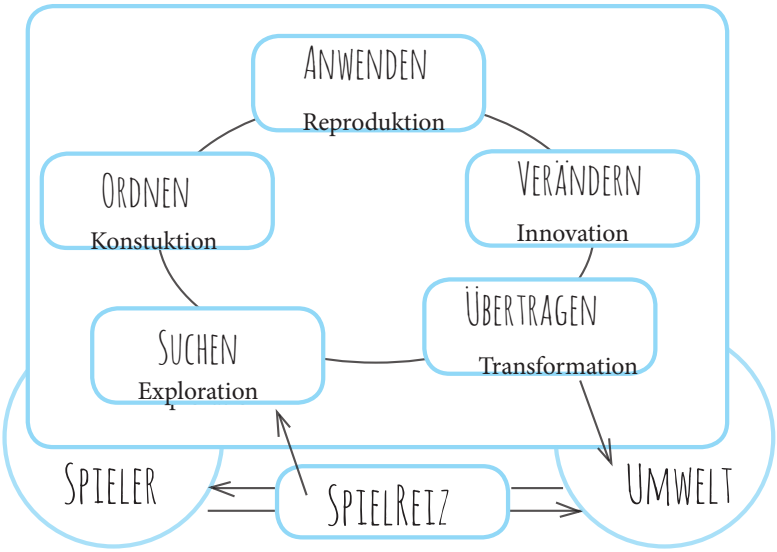
Prozessgestalt des Spielens – Phasen der Mini-„Schöpfung“

„(S)pielend vereinigt der Spieler Außen (Umwelt) und Innen (Person), löst er Widerstände in seinem eigenen Inneren, verbindet er mit dem freien Experiment die Erfahrung der Wiederholbarkeit, bezieht er weitgehend unbewusst das wirkliche Leben ins Spiel, das Spiel ins Leben mit ein, macht er für sich und für andere durch Regeln die Grenze des Zufälligen, durch kreative Neuerungen die Grenzen der Regeln erfahrbar. Und das alles 'im Schweiße spielerischer Lust'“ (Hagedorn 1987: 23).

So fasst Günter Hagedorn Spielgeschehen zusammen und bezieht sich damit sowohl auf geregelte Wettkampfspiele als auch spielerisches Tun, das sich durch freies Fantasieren auszeichnet. Unabhängig vom Format, das das Spielen annimmt, bietet es für den oder die Spielenden die Möglichkeit, selbst auf den Spannungsverlauf einzuwirken und sich im 'Zwischen' von Langeweile und Angst, Zufall und Regel intuitiv und schwingend hin- und her zu bewegen (siehe *flow-Erleben*). Dabei können die Regeln bereits gesetzt sein (Game) oder auch erst im Spielvollzug gefunden werden (Hagedorn 1987: 28, 124).
Das „Schöpferische Spiel“ ist nach Hagedorn „wohl immer auch der Versuch eines konstruktiven Welt- und Selbstentwurfs und einer Sinngebung. Im Spiel wird das Ungeordnete geordnet, das Sinnlose geregelt, der Zufall durch Gesetze eingegrenzt“ (Hagedorn 1987: 57). Dabei, so Hagedorn, seien spielerische Handlungen „Spiegel und Reflex, Konfliktfeld und Neuentwurf der Umwelt“ (ebd.: 61).

Die Spielhandlung, in dem der Spielende die Rolle des „Mini-Schöpfers“ (ebd. 51) einnimmt, erklärt Hagedorn in Form des Grundmodells einer Spielwelt, die in fünf Handlungsbereiche eingeteilt ist. Hierbei können die Handlungsbereiche mehr oder weniger nacheinander ablaufende Phasen darstellen, aber auch immer wieder rückkoppelnd aufeinander bezogen und untereinander verwoben sein.

Zunächst wird das Tier, das Kind, der Erwachsene (Subjekt) -durch etwas oder jemanden oder ein Geschehen- motiviert zu spielen. „Am meisten fesseln das Unbekannte und das Verborgene“ (Hagedorn 1987: 104). Dieser **Spielreiz** aktiviert das Suchverhalten und die Neugier, wenn das Subjekt den inneren Antrieb hat zu spielen. Die Bereitschaft zu spielen hängt neben dem Reizangebot von der Grundverfasstheit des Subjekts ab (siehe 'entspanntes Feld'). Den Spielreiz, so Hagedorn, ist der „'verborgene Gott', der den Spielenden herauslockt zur Auseinandersetzung mit der Umwelt, um ihn zu sich selbst zu führen“ (Hagedorn 1987: 105).



Grundmodell der Spielhandlung (Hagedorn 1987: 103, Abb.13)

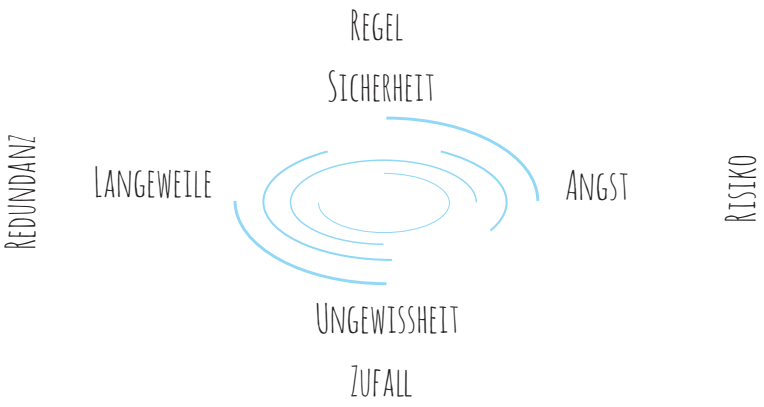
In **Handlungsfeld der Exploration** wird (wie bereits beschrieben), das Spielen insofern vorbereitet, als das das reizende Objekt oder die reizende Situation auf spezifische (sensorisch, manipulativ, motorisch) und diversive Weise (testen, variieren, kombinieren, imitieren, prognostizieren, synthetisieren) erkundet wird (Hagedorn 1987:109f.) Die Außenerfahrung der Exploration wird 'verinnerlicht'.
Indem sie beurteilt und geordnet wird, entsteht 'Transformationswissen': „Ordnungen sind Neuentwürfe der Umwelt im Denken. Sie sind Modelle der Umwelt , die sagen, wie diese jeweils 'geschieht' *(Funktionsmodelle)*, sein soll *(Wertmodell)*, sein wird *(Prognosemodell)*. Statt Modell könnten auch Begriffe wie Regelstrukturen, Netzwerke von Handlungsmustern, Handlungsschemata oder Handlungsprogramme verwandt werden" (Hagedorn 1987: 63).

Im **Handlungsbereich der Konstruktion** wird aus diesem synthetisierten Transformationswissen eine Spielwelt geschöpft, die sich in der Schwebe hält zwischen Spannungssteigerung und Spannungsabbau (*flow-Erleben*) und dabei nicht angewiesen ist auf Impulse von außen (Hagedorn 1987: 16). Angewendet wird das 'Transformationswissen' in Form von Regeln auf senso-motorischer Ebene (Verfügungs- und Beziehungsregeln), symbolischer Ebene (Übertragungsregeln) oder auf sozialer Ebene (Kommunikations- und Kooperationsregeln) (ebd.:118). Diese können als raumzeitliche Handlungsabfolgen erheblich dazu beitragen, dass die Spielbewegung aufrechterhalten wird. „Zwischen dem Einfachen und Komplexen, dem Kleinen und dem Großen gibt es nur eine einzige sichere Brücke hinüber und herüber: Regeln“ (Hagedorn 1987: 64).
Das Erfinden und Einhalten von Regeln (einem inneren oder äußeren Ordnungssystem) erlaubt es dem Spielenden auch in herausfordernden Situationen, die z.B. durch Mangel oder Überkomplexität geprägt sind, handlungsfähig und im *flow* zu bleiben.

Der **Handlungsbereich der Reproduktion** beschreibt das Wiederholen, Einüben und routinierte Anwenden der konstituierenden Handlungsabfolgen/Regeln der Spielbewegung, mit dem Ziel, Handlungssicherheit zu erlangen. „Wiederholungen schaffen Wissen und verschaffen den Spielenden die schöne Gewissheit, etwas schon zu können, und zwar besser als vorher. Sie bilden die transfersicherste Grundlage für Lernen. (…)

Einmal helfen Wiederholungen dabei, Unsicherheit zu beseitigen und Ängste abzubauen“ (Hagedorn 1987: 122), zum Zweiten folgt aus diesem Gewinn an Sicherheit „die Lust zur Wiederholung. Nirgends erfolgt die Bestätigung (als Verstärkung) so unmittelbar und prognosesicher wie bei der Wiederholung“ (ebd.).

Spieltätigkeit im **Handlungsbereich der Innovation** beschreibt Veränderung „im Sinne einer (Er-) Neuerung“ (Hagedorn 1987:124). Der Vorgang, nicht *nur* zu reproduzieren, also nicht schon Bekanntes zu wiederholen sondern produktiv zu denken, kann in diesem Kontext als Spielkreativität bezeichnet werden. Kreative Spielverläufe schwingen zwischen gegensätzlichen Zuständen: Langeweile (Das Spiel hat sich erschöpft!) und Angst (Das ist zu gefährlich!), zwischen Regeldominanz (Das ist zu vorhersagbar!) und Ungewissheit (Das ist zu unberechenbar!) (Hagedorn 1987:124).
„Je abwechslungsreicher, überraschender und damit unvorhersagbarer der Verlauf der Kurve ist, um so größer ist die gestalterische Kraft der Spielenden“ (Hagedorn 1987: 124). Die Spiellust entwickelt sich –je nach Spieltätigkeit und Spielercharakter- durch absichtliches 'Abstürzen' in Richtung eines Extrems „um es kurz vor dem Absturz wieder abzufangen“ (ebd.).



Schwingen zwischen gegensätzlichen Zuständen (Hagedorn 1987: 124)

Voraussetzung für das Finden von kreativen Problemlösungsstrategien und neuen Handlungsmustern in dieser 'Absturzsituation' ist nach Hagedorn nicht nur „ein breites Erfahrungs- und Wissensrepertoire und die Fähigkeit dieses zweckdienlich, zielorientiert zur Lösung eines vorgegebenen Problems einzusetzen“ (Hagedorn 1987:125) sondern auch eine kreative Spielerpersönlichkeit (ebd.), die von einer intrinsischen Entdeckerlust und Gestaltungsfreude getrieben ist. Hagedorn bezeichnet kreative Spielfähigkeit z.B als „Vorwegnahme (…) kommender Spielsituationen (und fremder Handlungsabsichten), Bewegungsphantasie und spieltaktische Einfälle. Kreative Spieler bevorzugen zudem komplexere und kompliziertere Spielformen und Spielsituationen, insbesondere, wenn in diesen gegensätzliche Möglichkeiten unmittelbar zusammentreffen“ (Hagedorn 1987:126).
Auch und gerade in Regelspielen wie z.B. diversen Sportspielen, ist Spielkreativität gefragt. Der Innovationsgehalt liegt hier in der cleveren und aktiven Auslegung der vorgegebenen Regeln.

Im **Handlungsbereich der Transformation** werden im Spiel erlernte und erfolgreiche Handlungsmuster auf andere Spielsituationen oder eine Nicht-Spielsituation (siehe folgenden Abschnitt dieser Dissertation) transferiert. Ziel dieses Spieltransfer ist es, dass die bestehenden Anforderungen in der Übertragungssituation durch die erprobten Erkundungs- und Handlungsmuster erfolgreich gemeistert oder alternativ bewältigt werden können (Hagedorn 1987: 127).
Hagedorn folgt der Argumentation von Sutton-Smith, der annimmt, dass zwischen Spielwelt und Umwelt eine dialektische Beziehung wechselseitiger Einflüsse bestehe. In der Spielhandlung sei es möglich, Machtkonstellationen umzudeuten, ins Gegenteil zu verkehren, Widersprüche zu vereinen, etc., was wiederum in «reversible Handlungsstrategien» münden könne (Beispiel: Rollenspiel des Kindes, das einen Streit mit der Mutter in getauschten Rollen durchspielt und durch den Perspektivwechsel zu neuen Lösungsansätzen für den realen Konflikt gelangt). Spielen besitze im Sinne von Sutton-Smith eine 'transferierende Kraft', die sich zeige durch: „Übertragung reversibler Handlungsstrategien, kulturelle Innovation (...), zunehmende Handlungsflexibilität und –kreativität, wachsende Lebensautonomie und soziale Handlungskompetenz“ (Sutton-Smith 1978: 96ff. zit. n. Hagedorn 1987: 131).

Das Modell des Handlungsverlaufs spielerischer Aktivitäten von Hagedorn vereint auf sehr nachvollziehbare Weise die komplexen Vorgänge beim Spielen. Obgleich sich Hagedorn in seinen Beschreibungen in erster Linie auf Sportspiele bezieht, können die Handlungsbereiche 'Exploration', 'Konstruktion', 'Reproduktion', 'Innovation' und 'Transformation' als Beschreibungshilfe für Spielgeschehen im Allgemeinen angewendet werden.

Zusammengefasst:

Dieser 1.Abschnitt des Kapitels SPIELEN hat zentrale Charakteristika des Spielens ins Feld geführt und stützt sich dabei u.a. auf phänomenologische Beschreibungen und Kategoriesierungsversuche.
Zunächst erfolgte die Abgrenzung von spezifischer und diverser Exploration und Spielhandlung (u.a. durch Bezugnahme auf Corinne Hutt und Gustav Bally).
Der Kategoriesierungsversuch des Soziologen Roger Caillois zeigte ein vielzitiertes Beispiel, wie Spielhandlungen in unterschiedliche 'Antriebs-Klassen' (AGON, ALEA, MIMICRY, 'LINX) und nach dem Grad ihrer Verregelung eingeteilt werden können.
Katie Salen und Eric Zimmerman nähern sich über drei Kategorien von 'play' der definitorischen Herausforderung, das Phänomen des Spielens zu fassen ('game play'. 'ludic activity', 'being playful').
Die kulturanthropologische These Johan Huizingas , dass die Kultur ihren Ursprung in spielerischer Aktivität hat, wurde aufgegriffen, um den transformativen Charakter des Spielens zu verdeutlichen.
Während Hans Scheuerl durch seine 'Momente des Spiels' eine umfassende 'Wesensbeschreibung' der Handlungs- und Erkenntnisweise des Spielens darlegt, fokussiert der Soziologe Mihalyi Csikszentmihalyi das 'flow-Erleben'. Dieses thematisiert den autotelischen Charakter, der dem Spielen innewohnt. Im Idealzustand zwischen Über- und Unterforderung, gerahmt durch innere oder äußere klare Handlungsanforderungen, kann der Spielende ohne Nachzudenken in eine herausfordernde Situation abtauchen, in der er sich als Einheit mit dem Spielgeschehen befindet.

Hans-Georg Gadamer wiederum wird mit seinen Überlegungen ins Feld geführt, um die Erkenntniskraft durch Spielgeschehen zu belegen. Diese zeigt sich nach Gadamer im vermittelnden Hin und Her der Spielbewegung und durch den darstellenden Charakter des Spielens, so dass Verstehen sich unmittelbar und intuitiv entfalten kann.
Günter Hagedorn schließlich führt die fünf Handlungsbereiche des Spielgeschehens 'Exploration', 'Konstruktion', 'Reproduktion', 'Innovation' und 'Transformation' in seinem 'Modell der Spielhandlung' als Prozessverlauf zusammen.
Durch die Ausleuchtung`wesentlicher`Merkmale und der Prozessgestalt des Spielens wurden mannigfaltige Überschneidungen und Bezüge zur Erkenntnisweise des ENTWERFEN greifbar (siehe Kapitel 2). Diese werden im Kapitel SPIELEN TRIFFT ENTWERFEN verdeutlicht.

Zuvor gibt jedoch der folgende 2.Abschnitt 'Aktivierende Teilhabe. Spielen als Erkenntnis- und Handlungsstrategie in Nicht-Spielsituationen' einen kleinen Einblick in den Bereich der 'Serious Games' und den Trend der 'Gamification'. Der 3.Abschnitt 'Research through Play' erläutert, wieso auch das Spielen als 'Zwischenschaft' eingeordnet werden kann.

2. Abschnitt: Aktivierende Teilhabe:

Spielen als Erkenntnis- und Handlungsstrategie in Nicht-Spiel-situationen

Der Spielraum als „Freiraum“ ist gefährdet, sobald versucht wird, das Spiel zum Mittel eines Zwecks zu machen, der außerhalb des eigentlichen Spielgeschehens liegt. Denn wie bereits dargelegt wurde, ist es charakteristisch, dass Spielvollzug durch innere Zweckmäßigkeit geleitet ist. Es ist für viele Lebensbereiche reizvoll, sich des Spiels oder der spielerischen Betätigung zu bedienen, weil es neben seiner vermittelnden Eigenheit als Grundlage für kreative Problemlösungen dienen kann. Dieser Abschnitt wirft einen kurzen Blick auf die Trends 'Serious Games' und 'Gamification', um die Anwendung des Spielens als Erkenntnis- und Handlungsstrategie in Nicht-Spielsituationen zu umreißen.

In den letzten 15 Jahren hat sich der Trend zum Spielen in der „Arbeitswelt“ massiv verstärkt, was an der zunehmenden Akzeptanz von Lösungsstrategien mit offenem Ausgang bei immer komplexeren Arbeitsprozessen und nicht zuletzt an dem massiven Entwicklungsschub der (mobilen) digitalen Medien festzumachen ist (Erhöhung der Rechenleistung und des Darstellungsvermögens.). Ernsthafte Spiele „werden in verschiedenen Bereichen und mit diversen Zielsetzungen eingesetzt: zum Training in Militär und Medizin, zur Rekruitierung in Unternehmen und Politik, zur Kommunikation in Kunst und Kultur, zur Bildung in Schulen und Universitäten“ (Gotto 2013: 139). **Das spielerische Potenzial liegt dabei vor allem in der Leistungssteigerung, z.B. durch Training von bestimmten 'Skills' und Wettbewerb, in der Stimulierung von kreativem Problemlösen und zum anderen in der Weise, wie Konflikte produktiv und schöpferisch bewältigt werden können.**

Performance-Probe

Beschäftigt man sich mit der Übertragung von spieltypischen Elementen auf Nicht-Spielsituationen, trifft man zunächst einmal auf zwei Begriffe: Serious Games und Gamification.

Den Begriff der Serious Games gibt es bereits seit 1970. Er wurde durch Clark C. Abt und sein Buch „Serious Games" geprägt. Der Fokus des Computer-Spezialisten Abt lag auf dem Aspekt der Simulation als Lernerfahrung für außerschulisches und innerschulisches Lernen. Abt selbst versteht unter 'Serious Games' solche Spielhandlungen, die „einen ausdrücklichen und sorgfältig durchdachten Bildungszweck verfolgen und nicht in erster Linie zur Unterhaltung gedacht sind" (Abt 1971: 26). Aber erst seit dem Computerspielhype Mitte der 90er, Anfang der 2000er Jahre wird das Thema Serious Games ernsthafter und von einer breiten Masse betrachtet. Wenn man sich bewusst macht, dass Menschen jede Woche ungefähr drei Milliarden Stunden mit Computerspielen verbringen (Egenfeldt-Nielsen 2013: 146), erscheint die Grundidee naheliegend, dieses „extreme Engagement" (ebd.: 147) für etwas -von außen betrachtet- Zweckfreies zur Lösungsfindung einer realen Herausforderung zu nutzen. „Bei Spielen geht es um die Entstehung von optimalen Reaktionsmustern und einem Belohnungssystem innerhalb des mächtigen, sicheren virtuellen Universums, in dem man verschiedene Sichtweisen auf die Welt erproben kann" (ebd.).
Dieses Vermögen von Spielen für Lernprozesse wird bei den Serious Games in anderen gesellschaftlichen Bereichen genutzt. „Von besonderer Bedeutung ist dabei die Probehandlung. Serious Games bieten experimentelle Zugänge zu Wissenskonstellationen und Bildungszusammenhängen. Sie gehen nicht von invarianten Wissensständen aus, sondern befassen sich mit der Frage, wie durch spielerische Verfahren Lernprozesse in Gang gesetzt werden können. Dabei konstituiert sich das Wissen, das Serious Games produzieren und distribuieren, prozessual und performativ" (Gotto 2013: 140).
Das Spiel mit seinen Regeln und Inhalten entfaltet sich erst durch das Spielen (play) selbst und bietet darüber hinaus die Möglichkeit, diese Inhalte dann nicht nur zu wiederholen (Reproduktion), sondern durch direktes Anwenden auch neue Spielinhalte zu generieren (Innovation) (ebd.).

Im Januar 2014 titelte der Spiegel „Spielen macht klug. Warum Computerspiele besser sind als ihr Ruf“. Im Leitartikel geht es unter anderem um die die Einsatzmöglichkeiten von Serious Games in der Medizin. Im Sinne von „Spielen macht stark“ wird das Spiel „Re-Mission“, ein Third-Person-Shooter für krebskranke Kinder aufgeführt, das in den USA mittlerweile als Teil der Therapie anerkannt ist. „Wissenschaftliche Studien und der Alltag in den Kliniken zeigen, dass das Spiel die Widerstandskraft der Kinder erhöht und die Verträglichkeit von Medikamenten verbessert. In dem Spiel schießen die Kinder auf angreifende Krebszellen. Der Sieg erhöht bei den Kindern den Glauben daran, dass sie den Krebs besiegen können“ (Buse et al. 2014: 65).
Als weitere Beispiele für Spiele als 'Heilungshelfer' nennen die Autoren das digitale Rollenspiel „Sparx“, das bei Menschen mit Depressionen die Therapie unterstützt und das Spiel „Snowworld“, das Verbrennungsopfer dabei unterstützt ihre Schmerzen besser auszuhalten und das die em-pfundene Intensität nachweislich um bis zu 50 Prozent herabsenkt (ebd.). In Deutschland wird diese Entwicklung laut des Artikels noch mit Argwohn und dem Vorurteil des Unseriösen bewertet. Serious Games im Bereich der medizinischen Therapie werden kaum angewendet.

Im Bildungsbereich Schule werden Serious Games auch in Deutschland schon lange Zeit angewendet, auch wenn sie vielleicht mitunter nicht so genannt werden (Vor allem in den unteren Klassenstufen, wo es um das Erlernen grundlegender Fähigkeiten geht). Häufig, so konstatiert der Game-Entwickler und Game-Forscher Egenfeldt-Nielsen, werden diese vor allem zur Vermittlung von Unterrichtsstoffen genutzt. Hier ergänzt das Spiel eher traditionelle Lehrbuchanwendungen (Egenfeldt-Nielsen 2013: 148f.). Interessanter aus Sicht der Forschung sind aber laut Egenfeldt-Nielsen Serious Games „die es dem Nutzer erlauben, Wissen aktiv im Spiel zu erwerben. Das bedeutet im Grunde, dass man Spiele entwickelt, die Inhalte, Fähigkeiten oder Einstellungenkreativ ausdrücken. Wenn man also geschichtliches Wissen vermitteln möchte, dann entwirft man ein Geschichts-Quiz oder ein kleines historisches Strategiespiel“ (Egenfeldt-Nielsen 2013: 148f.).

Die USA sind auch im Bereich Bildung einen Schritt voraus. In New York City gibt es, gefördert durch die Initiative „New Visions for Public

Schools“, eine Schule, die das Prinzip der Serious Games zu ihrem Fundament gemacht hat. Die Gründerin Katie Salen argumentiert ihr Konzept des spielbasierten Lernens damit, dass Schüler sich „10 Prozent von dem merken, was sie lesen, 20 Prozent von dem, was sie hören, aber 90 Prozent von dem, was sie selbst machen, und sei es nur eine Simulation. Salen will einen „need to learn“ schaffen, eine Notwendigkeit zum Lernen. Spielen schafft diese Notwendigkeit“ (Buse et al. 2014: 67 in Bezug auf Salen).
Der 'Run' auf die öffentliche Schule ist enorm, die Leistungen der Schüler überdurchschnittlich gut. Vielleicht weil das Konzept nicht unberücksichtigt lässt, dass amerikanische Schüler im Schnitt täglich mehr als sieben Stunden (!) mit Videospielen, Filmen, Fernsehen, Musik und Surfen im Internet verbringen, in denen sie aber nicht nur passiv konsumieren, sondern auch kreativ werden (Texte, Videos, Grafiken). Vielleicht auch, weil das Konzept, weil in der Schule nicht nur die richtige Lösung belohnt wird, sondern auch der Versuch (Buse et all 2014:67). Denn vor allem anderen macht im Spielen der Versuch klug.

Rabattmarke reloaded und Fließband-Flow

Im Trend Gamification finden sich gewisse Überschneidungen zur Serious Games-Bewegung, obgleich auch Unterschiede deutlich werden: „Alles in allem ist der Ansatz von Gamifikation kommerzieller geprägt, der Fokus richtet sich eher auf die grundlegenden Mechaniken von Spielen und weniger auf die Entwicklung von Spielen an sich. Gamification nutzt mehr die Wirkungsweise von Spielen, um bestehende Strukturen, Seiten, Service-Angebote, Produkte und Erfahrungen zu verbessern (Egenfeldt-Nielsen 2013: 145)“. Beim Gamification-Ansatz geht es darum, einen äußeren Anreiz in eine intrinsische Motivation, im Sinne eines 'Ich will was erreichen' umzuwandeln. Total neu ist das nicht. Die klassischen Rabattmarken als Bindungsinstrument nutzen dieses Prinzip und den spielerischen Sammeltrieb um die Kunden bei der Stange zu halten. Durch die rasante Entwicklung im Bereich der digitalen Medien, lässt sich durch äußere Impulse der innere Schweinehund aber noch besser austricksen oder der Ehrgeiz etwas zu leisten um ein vielfaches erhöhen. Das geht es mittlerweile über die Vergabe von 'Badges' (Leistungsabzeichen, wenn man etwas Bestimmtes erreicht hat) hinaus. Durch die digitale Vernetzung und die Möglichkeit alles zu messen und

live zu verfolgen, kann sich Spielverhalten auf allen möglichen Ebenen entfalten. So ist im Bereich Sportaktivität das Beispiel „Nike+“ zu nennen, das das eigene Lauftraining in einen spielerischen, wettbewerbsorientierten Rahmen setzt, in dem man sich mit anderen messen und über Rankings vergleichen kann. Eine andere Lauf-App, das über Crowdfunding finanzierte „Zombies, Run!“, nutzt eher die Prinzipien des phantasieanregenden Rollenspiels. Die Entwickler entwarfen eine Kombination aus Laufsoftware und apokalyptischem Audioguide um das Gefühl eines mühevollen Training zu überlisten: „Beim Laufen aktiviert, unterhält sie den Sportler mit Zombiegeschichten, in die er direkt involviert ist. Fiktive Radionachrichten suggerieren ihm zwischen seinen Lieblingssongs, dass er in zombieverseuchtem Gebiet unterwegs ist. Unter dem Namen 'Runner 5' soll er Medikamente, Batterien und Munition in die heimische Basis bringen. Diese werden dringend benötigt: In 'Zombies, Run!' läuft der Spieler nicht nur um sein virtuelles Leben, sondern um das hunderter Menschen“ (Böhm 2012).

Gamification kann die unterschiedlichsten Lebensbereiche durchdringen. So hat es nicht immer nur Vorteile für die Spielenden. Es gibt viele Beispiele dafür, wie Ziele von Unternehmen durch Gamification in intrinsische und persönliche Ziele des Spielenden umgewandelt werden sollen. Ob es sich um den supermarktinternen Kampf um die besten Kassenbilanz handelt, die in einem Ranking auf Großleinwand erscheint oder einen Ideenwettbewerb für den neuen Superburger von Mc Donalds, bei dem das belegte Brötchen mit den meisten Wählerstimmen in Produktion geht, oder um das kooperative-gestaltete Turnschuhmodell von adidas: Unternehmen zapfen durch das spielerische Einbinden von massenhaft Kunden zunehmend deren Kreativität, ihre Zeit und ihr Erfahrungswissen ab. Das sind Human-Ressourcen, die bei 'rechtmäßigem' Erwerb unbezahlbar wären.
Der Gamification-Ansatz birgt Potenziale für beide Seiten (motiviertes Arbeiten, kreativer Austausch, etc.), aber auch die Gefahr, z.B. durch zu starke Betonung des Wettbewerbsgedankens, den Spaß an der Spielhandlung zu verderben und den Leistungsdruck, z.B. durch öffentliche Rankings so zu steigern, dass das Spielgefühl verloren geht.

Zusammengefasst:

Dieser Abschnitt hat gezeigt, dass in bestimmten Nicht-Spielsituationen Spielen als aktivierende Erkenntnis- und Handlungsstrategie angewendet wird, um die Leistungsfähigkeit, die Kreativität oder die Frustrations- und Stresstoleranz zu steigern. Der Trend der 'Serious Games' hat sich bereits vor allem in den USA verbreitet und findet u.a. in Trainings- und Übungssituationen im Militärischen, der Medizin, der Kultur und der Bildung Anwendung. Das Involvierende des Spielgeschehens wird hier für 'äußere' Zweckmäßigkeiten wirksam gemacht. Durch die Instrumentalisierung des spielerischen Probehandelns besteht aber auch immer die Gefahr, dass das 'eigentliche' Spielgefühl verloren geht.

Das Prinzip der 'Gamification' ist kommerzieller und vielfach auf Gewinn-Maximierung ausgerichtet. 'Gamification' nutzt spieltypische Wirkungsweisen, um Strukturen eines anderen Systems zu optimieren, indem ein äußerer Reiz in eine intrinsische, intersubjektive Motivation umgewandelt wird. Häufig geschieht das durch die Etablierung von Wettbewerbsstrukturen und Rankings, die aber auch zu einem unangenehmen Leistungsdruck führen können.

Der folgende 3. Abschnitt „Research through Play. Spielen als 'Zwischenschaft'" stellt das Spielen als Wissensbereich dar, der sich -wie auch das Entwerfen- einer traditionellen Auffassung von Wissenschaft entzieht und beleuchtet die Sonderrolle, die es als transdisziplinäre, kontext- , akteurs- und anwendungsbezogene Form der Wissenproduktion einnehmen kann.

3. Abschnitt Research through Play:

Spielen als „Zwischenschaft“

Gemeinhin wird Wissenschaft als etwas angesehen, das auf neue Erkenntnisse abzielt. Wissenschaftliche Erkenntnisse fußen auf Wenn-dann-Annahmen, dem gewissenhaften Prüfen dieser Annahmen - in einem festgesetzten Rahmen. Das Ziel ist dabei das Beweisen oder Widerlegen von Hypothesen, um zu „zuverlässigem" Wissen zu gelangen.
Wissenschaftler wissen aus Erfahrung, dass „ludische Kniffe" unerlässlich für Erkenntnisgewinn sind: „Schon ein Modell ist in gewisser Weise ein Spielentwurf, das Experiment durch zahllose Analogien zum Spiel geprägt, jede Metapher ist eine Einladung, das Sprachspiel der Beschreibungen weiterzutreiben" (Adamowsky 2005: S.14). Trotzdem wird das Spielen im Wissenschaftskontext mehr als Untersuchungsgegenstand denn als ernstzunehmende Erkenntnisweise und evolutionäres Bindemittel zwischen zuverlässigem Wissen und gewagten Prognosen geschätzt. Dabei schafft Spielen es „Verbindungen zu knüpfen zwischen Intellekt und Sinnlichkeit, (…) spektakuläre Brücken zu schlagen zwischen Geist und Materie. Das Wahrnehmen, Sehen im Spiel ist immer auch ein Einsehen. Was uns im Spiel begegnet, wird auf eine vitale Art erkannt" (Adamowsky 2005:.11).
Die Frage, welche Bedeutung Spielen in der Wissenschaft hat und haben kann, wird in diesem Abschnitt – auch in Bezug auf die Modus 2-Wissensproduktion und in Bezug auf die Transformativen Wissenschaften beleuchtet. Anschließend wird für das Spielen die Kategorie der 'Zwischenschaft' vorgeschlagen.

Ludisches Denken – Tastendes Erkunden – Zusammengebasteltes Wissen

In der Renaissance wurde zwischen *der* gelehrigen Wissenschaft und dem Spiel nicht so deutlich unterschieden. Wissenschaftliches Arbeiten war im wahrsten Sinne des Wortes noch nicht so 'diszipliniert'. Wissenschaftler waren eher „Bastler und Spieler, die ihre Experimente entworfen und ihre Maschinen konstruiert oder zumindest ausgedacht haben, während sie Neuland erkundeten und vom Außergewöhnlichen fasziniert waren" (Rötzer 2013: 33). Schon Leibniz behauptete, dass der erfinderische „menschliche Geist (…) in den Spielen besser als bei den ernstesten Angelegenheiten zutage" treten würde (Leibniz 1926/1765: 563). Auch Jean Jaques Rousseau forderte seinerzeit, Wissenschaft nicht zu lernen, sondern zu erfinden (Hagedorn 1987: 99 in Bezug auf Rousseau), also Entwürfe zu fertigen, „die keineswegs gesetzmäßig herbeigeführt werden können, sondern spontan gelingen oder nicht. Sie sind Zeichen und Ergebnis von unplanbaren Prozessen der Kreativität und Innovation" (Hagedorn 1987: 99). Das heuristische Produkt -der Entwurf- müsse dann einer Prüfung (Kritik) durch die strengen Regeln des diskursiven Denkens unterzogen werden (ebd.), um zu 'zuverlässigem', allgemeingültigem, widerspruchsfreiem Wissen zu gelangen.

„Der spielerische Als-Ob-Zugang zur Welt gehört daher auch zur Grundschicht wissenschaftlicher Theoriebildung. Erst über ein Modell, ein Bild, eine Simulation oder ein begrifflichen Konstrukt können wir die Welt begreifen und uns nicht nur in ihr bewegen" (Rötzer 2013: 22.).
Obgleich spieltypische Vorgänge der (Modus 1-)Wissenschaft stets immanent waren, wurde ab dem 18. Jahrhundert im Zuge der Aufklärung das Spielerische als Unernstes, Leichtsinniges und Phantastisches als Gegenposition zu Vernunft und Erkenntnisgewinn gesehen. Diese Auffassung ist auch heute noch allgemein verbreitet, obgleich sich die Wissenschaftslandschaft diesbezüglich in Wandlung befindet (siehe Kapitel 2 'Research through Design': Entwerfen als 'Zwischenschaft').

Der Philosoph Florian Rötzer zeigt in seiner Abhandlung „Ist das Leben ein Spiel?" auf, wieso aus seiner Sicht das „ludische Denken", also das spielerisch-erfinderische Erkunden von Annahmen in der „Bodenlosigkeit" (Rötzer 2013:18, siehe auch Schöns Ausführungen zum 'swampy ground' in Bezug auf das Entwerfen) die treibende und evolutionäre Kraft der Wissensproduktion ist:

„Ein ludischer Denker bildet nicht ab, er tastet sich auf Grundlage bestimmter Annahmen voran. Er weiß, dass er konstruiert und nur aufgrund der Konstrukte etwas sehen und erkennen kann – und dass durch verschiedene 'Brillen' oder mit anderen Werkzeugen bzw. Methoden unterschiedliche Wirklichkeiten deutlich werden. Der ludische Philosoph ist weniger ein Ingenieur, weil er nicht so sehr an einer einzigen Großbaustelle interessiert ist, er ist eher ein Bastler, kurz: er spielt und weiß, dass er dies tut. Das ist keineswegs nur leicht, wie man, voreingenommen von der üblichen Charakterisierung des Spiels, meinen könnte“ (Rötzer 2013: 8).

Der Bastler unter den Wissenschaftlern akzeptiert für sich und seine Forschungsergebnisse, dass es die eine wahre Deutung der Welt nicht gibt, (was aber den generelle Anspruch von Wissenschaft darstellt) dass seine Erkenntnisse und Beschreibungen immer nur vorläufig und kontextbezogen sind und dass seine Annahmen immer (subjektive) Setzungen sind, die sich gleichwohl aus zuverlässigem, generalisiertem Wissen, aus eigenen Erfahrungen, (Vor-)Urteilen und Intuition konstituieren.

„Ich würde denken, dass überhaupt nur Erkenntnisse wert sind, gedacht zu werden, die auch schief gehen können. Diese immerwährende Gefahr ist gleichsam der Preis, der für die Fruchtbarkeit eines Gedanken zu zahlen ist. Wo der Gedanke von vornherein sicher ist, wo er, wie man so sagt, durch eine hieb- und stichfeste Methode gedeckt ist, da kann zwar nichts passieren, aber es kann wahrscheinlich auch nichts dabei herauskommen als eben nur Schulstücke für jene Methode, die dabei bereits vorgegeben ist" (Auszug aus einer Vorlesung zur Ästhetik von Adorno 1961 zit. n. Christ 2012: 105).

Eine Wissenschaft, die das ludische Denken umfängt, müsse nach Auffassung der Kulturwissenschaftlerin Natascha Adamowski „reflexiv werden. Sie müsse aus der Deckung kommen, das Primat der Beobachterperspektive aufgeben und Verfahren entwickeln, sich auf das Nicht-Identische einzulassen. Genau dies nämlich sind Eigenarten des Spiels, und zwar wundersamer Weise genau jene Eigenarten, die die Phänomene des Spielens mit denen des Erkennens zusammenbinden“ (Adamowsky 2005: 14f.). Adamowsky zeigt sich überzeugt von der Erkenntniskraft des Spielens, da es sowohl für das situative Engagement des Einzelnen als auch

für Teamgeist, Geduld und Risikofreude stehe und mit strukturellen Eigenarten wie ausdauernder Wiederholung, Umkehrbarkeit und Wandel Aspekte liefere, „die eigentlich prädestiniert wären, zu den Schlüsselkategorien wissenschaftlicher Verfahrensweisen aufzusteigen“ (ebd.:14).
Wohl aufgrund der auffälligen Strukturentsprechung entziehe sich das Spielen/das Spiel traditioneller wissenschaftlicher Betrachtung (ebd.).

Im Sinne einer Modus 2-Wissenproduktion kann das Spielen als Handlungs- und Erkenntnisweise in die Wissenschaftslandschaft Einzug halten. „(D)ie kontinuierliche Konfiguration und Rekonfiguration von Wissen, das auf einer temporären Basis in unterschiedlichen heterogenen Anwendungskontexten zusammengefügt wird und zu einer neuen Problemlösungskapazität führen kann“ (Nowotny 1999: 107f.), ist charakteristischer Bestandteil des Modus-2-Wissens und spiel-typisch. Das tastende, zusammenbastelnde Spielen schafft wandelbares, reversibles und temporäres Wissen, das situativ eingesetzt wird.

Bei Wissen, das durch Spielen generiert wird, also bei 'ludischem Wissen' handelt es sich um 'Transformationswissen' im Sinne von Hagedorns Beschreibung der „verinnerlichten Außenerfahrung durch Exploration, die dann in Modelle, Regelstrukturen, Netzwerke von Handlungsmustern, Handlungsschemata oder Handlungsprogramme“ (Hagedorn 1987: 63) übersetzt werden kann.
Es ist auch 'Transformationswissen', wie es aus den Reallaboren der Transformativen Wissenschaften gewonnen werden soll, denn es „bezieht kontextualisiertes Alltagswissen der Akteure über Wandel- und Veränderungsprozesse ein, (…) basiert (…) auf Erfahrung, Wertvorstellungen, Bewegründen und Handlungsroutinen der Akteure (Schneidewind, Singer-Brodowski 2013:70f.) und mündet in „Musterbeschreibungen und –sprachen für die Übertragbarkeit von Erkenntnissen“ (Schneidewind 2014: 4).

Forschen aus der „Playspektive“ – Research through Play

Wissenschaftliches Arbeiten hat viel mit Beobachtung zu tun. Das zeigt sich auch in den szientifischen Abhandlungen zum Thema Spielen. Interessanterweise gibt es wenige Publikationen, die in ihrem Titel das Wort 'Spielen' führen. Meistens ist es das Spiel -im Sinne von Game- auf dem der Forschungsfokus liegt. Im Sinne von Salen/Zimmerman wird das Game als System verstanden, in dem Spieler sich engagieren. Das Game bezeichnet eine künstliche Konfliktsituation, die durch Regeln definiert werden. Die Regeln sind es, die das Spielerverhalten und die Spielstruktur limitieren. Durch die Regeln hat das Game ein quantifizierbares Ergebnis oder Ziel (Salen/Zimmermann 2004: 83, *Übersetzung aus dem Englischen C.K*).
Das Spiel / Game als von außen zu beobachtende, fassbare Struktur erscheint aus wissenschaftlicher Perspektive nicht so bodenlos und deshalb dankbarer als Erkenntnisgegenstand als die flüchtig- pendelnde Bewegung des Spielens (Play). Das „mag daran liegen, dass sich Games im Gegensatz zu play idealtypisch als wissenschaftsbürokratisches Prinzip operationalisieren lassen: Differenz und Funktion; Feld und Regel; An und Aus“ (Adamowsky 2005: 20).

Spielen im Sinne von Play lässt sich nicht wissenschaftlich messbar umsetzen, da es sich um eine subjektive Bewegung handelt, die durch persönliches Empfinden, Erfahrungswissen, Intuition, Offenheit geprägt ist. Dabei ist es das Play, das das Gefüge des Games aktiviert und zum Geschehen macht.
Das Play, so haben es Salen/Zimmerman (nicht nur, aber vor allem in Bezug auf digitale Spiele) erklärt, kann neben Regeln und kulturellem Kontext ein primäres Schema sein, um Games zu verstehen und sie zu „erkennen“(Salen/Zimmerman 2004:303). Das Hineingehen in das Spielgeschehen, das eigene, bewegte Involviertsein, das erlebende Mitspielen wird hier als Forschungsmodus und Verstehensweise verstanden. Die spielerische Aktivität aber kann sich auch jenseits dafür extra ausgewiesener 'Spielfelde' ereignen. Auch und vielleicht gerade außerhalb von Game-artigen Strukturen wird durch Spielen als *non-game-behaviour* im Sinne einer *ludic activity* (Salen/Zimmerman 2004:303) „ein Prozess des Erkennens begünstigt, der mit Wahrnehmen und Erinnern gleichermaßen verwoben ist“ (Adamowsky 2005:15).

Das Erkenntnispotenzial spielerischer Aktivität ist immer kontextbezogenen und anwendungsorientiert. Im Sinne der Modus 2-Wissensproduktion ist die 'Playspektive' auch deshalb interessant, weil Forschende durch sie in die Lage versetzt werden, produktiv mit der Ungewissheit und Offenheit komplexer Aufgabenstellungen umzugehen, sowie „ganzheitlich umsichtig und dennoch im Detail klar zu denken und Informationsfülle kreativ zu verarbeiten" (Kauke 1992:7). Mehr noch: Im Spielen können gerade Ungewissheit und Komplexität zu Spielreizen werden; die Suche nach neuen Regeln, Ordnungen, Mustern, Setzungen zur intrinsischen Motivation des Forschenden.

Das Prinzip des (gemeinschaftlichen) Probehandelns und des schöpferischen Ausprobierens findet sich im Modus 3-Erkenntnisformat der 'Reallabore' wieder, denn diese streben es an zu „oszillieren zwischen den Modi ‚Wissenserzeugung' und ‚Wissensanwendung' sowie ‚kontrollierten' und ‚situationsspezifischen' Randbedingungen" (Schneidewind/Singer-Brodowski 2013: 47). Schneidewind/Singer-Brodowski ordnen die Reallabore der Erkenntnisform des Experiments zu, indem sie von 'Realexperimenten' sprechen. Je nachdem, wo genau man die Grenze zwischen 'experimentell' und 'spielerisch' zieht, ließe sich auch die Verortung der Reallabore im Ludischen begründen. Experimentelle und spielerische Erkenntnisweise sind eng miteinander verwandt. Unter Experimentieren kann man ganz allgemein eine Tätigkeit verstehen, „die der Forscher anstellt, um sich über den Gegenstand seiner Aufmerksamkeit Gewissheit zu verschaffen. Dazu stellt er fortgesetzte Versuche an. Er isoliert, wiederholt, variert und kontrolliert die fraglichen Bedingungen. Durch die Suche nach formulierbaren Gesetzmäßigkeiten ist sein Verhalten auf Erkenntnis- beziehungsweise Theoriezuwachs orientiert.
„Beim Spielen geschieht dies weniger vorbedacht und konsequent" (Kauke 1992: 76). Hier erfolgt der Informationserwerb häufig eher beiläufig durch Versuch, Variation und Neukombination von Gegebenem. Das Motiv für die Spielhandlung ist „nicht vordergründig auf das Ergebnis, sondern vielmehr auf den Vollzug der Tätigkeit gerichtet" (ebd.). Die Betonung des Prozesshaften ist auch Schneidewind/Singer-Brodowski wichtig. Als Katalysatoren einer transdisziplinären Forschung sollen auch die 'Reallabore' in erster Linie „einen Prozess der Wissensintegration" (Schneidewind/Singer-Brodowski 2013: 47) darstellen, bei dem „Bekanntes zu Neuem neu arrangiert werden kann" (Wissenschaftlicher Beirat Globale Umweltveränderungen 2011: 256 zit. n. Schneidewind 2014: 2).

Ausdrucksstärke der ludischen Erkenntniswege

„Spiele organisieren Räume, in denen sich die Epiphanie der Form ereignen kann, und sie initiieren eine Choreographie des In-Beziehung-Setzens. Spiele zu machen zeigt sich hierin sowohl in einer Qualität des Entwerfens neuer, virtueller und immersiver Welten als auch in einer Qualität Dinge zu beschreiben, sie zu verkörpern und beschreibbar zu machen. Diese Produktivität des Spiels scheint mit einem besonderen Potential verbunden, aus der Fülle des Ungeordneten eine Situation zu verdichten, in der Konflikte, Dispositionen, Leidenschaften, Stimmungen auf den Punkt, auf ihr Prinzip, in ein Zusammenspiel gebracht werden können“ (Adamowsky 2005: 19).

In ihrer Publikation „Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet" thematisiert die Herausgeberin Natascha Adamowsky eine besondere Stärke spielerischer Erkenntniswege, die man in den klassischen Wissenschaften der Modus 1-Wissensproduktion meist vergeblich sucht.
Es sei, so Adamowsky eine „Abstraktionsschwäche des Menschen innerhalb seiner Abstraktionsstärke“, die ihn daran hindere „das Abstrakte emotional zu besetzen, zu konkretisieren, zu versinnlichen“ (Adamowsky 2005:15). Das Spiel jedoch vermöge es zwischen dem distanziert-Nichtdinglichen und dem emotional-Fassbaren zu vermitteln und dabei auch noch Genuss und Vergnügen zu erzeugen (ebd. in Bezug auf Claessens 1980: 1.Kap.).
Im Vollzug steigt aus der Handlung/dem Prozess eine sinnlich- wahrnehmbare, ästhetische Form empor, ein Aspekt, den schon Friedrich Schiller in Bezug auf das Spiel bemerkenswert erachtete und den er als Spieltrieb fasste, der zwischen Stoff- und Formtrieb vermittelt (Schiller (1795) 2000: 15. Brief: 58-64).

Die Besonderheit vom Spielvollzug ist es also, dass während des Prozess des Spielens ästhetische Formen in sinnlich-wahrnehmbarer, benennbarer und Harmonie stiftender Weise ausgedrückt, in Beziehung und in Bewegung gesetzt werden können.

So können z.B. auch die ersten Brettspiele als Ausdruck für die menschliche Suche nach Welterklärung und Ordnung im schöpferischen Chaos gesehen werden:
„Erstmals nämlich werden bedrückende Problemsituationen, die Entscheidungen erfordern, in ihren erkennbaren Regeln und Störgrößen vereinfacht, quasi als 'Modell' abgehoben. Es entsteht sozusagen eine zweite, erdachte Realität. Das schwer Fassliche wird aus dem Kopf herausgebracht. Nunmehr existiert es nicht mehr nur in der Einbildung, sondern ist als Spiel handhabbar“ (Kauke 1992:27).
Auch in frühen Formen des Theaterspiels ging es um das Erkennen von gesellschaftlichen Konflikten, das 'maskierte' Aushandeln und Durchspielen neuer Gesellschaftsordnungen (Kauke 1992: 29).
Beispielhaft zeigen diese Ausdrucksweisen spielerischer Vollzüge Möglichkeiten des Sichtbarmachens von Ordnungsversuchen und „das seltsame Potential des Spiels, Spannung und Konflikte zu choreographieren und dabei zu Modellen des Ausgleichs und der Verbindung zu gelangen“ (Adamowsky 2005: 16).

Spielen als Zwischenschaft

Die vorangegangenen Betrachtungen haben gezeigt: Spielen hat das Leistungsvermögen, über 'tastendes Erkunden' und 'zusammengebasteltes Wissen', komplexen Fragestellungen vor dem Hintergrund von Ungewissheit und Bodenlosigkeit zu begegnen.
Aus der 'Playspektive' können diese Bedingungen als intrinsische Motivation fungieren: Der Forschende ist durch das engagierte 'Im-Spielgeschehen-sein' in der Lage zu einem vertieften erlebenden Verstehen zu gelangen. Die erlangten Erkenntnisse sind erfahrungsbasiert, kontextbezogen und anwendungsorientiert.
Als kreative Bewegung zwischen Vollzug und Ausdruck bietet das Spielen die Möglichkeit zwischen der abstrakte Welt der Wissenschaft und Sinnlich-Konkretem durch Methoden, Strategien und Verfahrensweisen des Begreifens, Sichtbar- und Fassbarmachens zu vermitteln. Das Spielen kann als Medium zwischen Wissensproduktion und -organisation sowie Wissensanwendung interpretiert werden. In seiner Bewegung des Hin- und Her konstituiert das Spielen durch mannigfaltige Verbindungen zwischen dem spielenden Subjekt und dem Spielgegenstand oder der Spielsituation ein Spielgeschehen, in dem Erkenntnis möglich ist.

'Eigenartig' ist das Spielen in seinem Potenzial zwischen vermeintlichen Gegensätzlichkeiten auf lustvolle und flow-artige Weise zu tändeln: Zwischen Schein und Realität, zwischen Regel und Zufall, zwischen Risiko und Langeweile, zwischen Ordnung und Chaos, zwischen Unbekanntem und Vertrautem, zwischen Spaß und Ernst, zwischen Kalkül und Leidenschaft, zwischen Detailversessenheit und Ganzheitsbezug.

Spielen kann nach Regine Strätling als Bewegung einer Grenzüberschreitung interpretiert werden: „Darüber hinaus konstituiert das Spiel selbst einen Zweck- oder Schwellenraum, einen Raum, der der sozialen Welt sowohl angehört als auch von ihr abgehoben ist“ (Strätling 2004: 12). Dieses Dazwischensein sei der Grund dafür, warum der „Begriff des Spiels in der Reflexion über den Zusammenhang von Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis in den verschiedensten Disziplinen immer wieder als Vermittlungsbegriff aufgegriffen wurde“ (ebd.). Strätling bezieht sich auf Kant, wenn sie schreibt, das Spielen eine „vermittelnde Leistung“ hervorbringe (ebd.: 16). Sie zitiert Gadamer, wenn sie dem Spiel „eine wesentliche mediale Qualität“ zuschreibt (ebd.). Sie verweist auf den Soziologen Georg Simmel, wenn sie den „Modus des Zugleichs von Wirklichkeitsbezug und Distanz zur Wirklichkeit“ beschreibt (ebd.: 12) und beruft sich auf den Psychoanalytiker Donald Woods Winnicott, der beschreibt, dass Spielen einen „intermediären Raum“ schafft, der zwischen subjektiver und objektiver Realität vermittelt (Strätling 2004: 13).

Das Spielen als Zwischenschaft ist, im Gegensatz zu den klassischen Wissenschaften des Modus 1, geübt und vertraut mit Ungewissheit umzugehen und akzeptiert „die Annahme der Bodenlosigkeit, also de(n) Standpunkt, dass wir die Wirklichkeit nicht direkt verstehen oder erklären können, sondern nur durch das Interface einer Simulation oder einer Konstruktion. Das können Begriffe, Bilder, digitale Simulationen, Techniken, Instrumente oder auch Eingriffe in die Welt sein. Sie verändern die Welt, wie wir sie zuvor sehen konnten, sind kein Abbild, sondern eine Annäherung, die nie abgeschlossen werden kann, eine Wahrscheinlichkeit, die den Zufall nicht verbannen kann" (Rötzer 2013: 14).

Als Zwischenschaft bietet das Spielen einen Raum für transdisziplinäre Kooperation, performatives Probehandeln, Scheitern ohne Scham und für das Ping-Pong zwischen „Es ist so. Es könnte auch anders sein“ (Nowotny 1999).

Zusammengefasst:

Es wurde deutlich, dass Spielen als 'Zwischenschaft'" als transdisziplinäre, kontext- , akteurs- und anwendungsbezogene Form der Wissenproduktion eine Sonderrolle in der Wissenschaftslandschaft einnehmen kann. Im Sinne von Nowotny kann durch Spielverhalten Modus-2-Wissen entstehen. Erfahrungen, Systemwissen und Zielwissen werden zu einem 'Transformationswissen verknüpft, das sich in Form von übertragbaren Handlungsmustern oder Regeln ausdrücken kann. Der Anwendungsbezug des Spielens in zahlreichen Nicht-Spielbereichen wird derzeit vor allem in den Trends 'Serious Games' und 'Gamification' deutlich.
Im Spielen machen Unprognostizierbarkeit und Unübersichtlichkeit als Bedingungen komplexer Fragestellungen den Spielreiz aus und motivieren zum (Probe-)Handeln. Das 'wesentliche' Potenzial des Spielens liegt darin, sowohl Erkenntnisse zu produzieren als diesen auch einen ästhetischen Ausdruck geben zu können.
Wie auch das Entwerfen, ist das Spielen durch seinen vermittelnden Charakter geprägt, ohne dabei seine Autonomie zu verlieren. Im Spielen gehören Paradoxien und Gegensätze stets zum Spielrepertoire, die dann durch Modifikation und Rekombination zu neuen Ideen verbunden werden.
Im Spielen wird die 'Bodenlosigkeit' unserer Wirklichkeit akzeptiert und ggf. sogar überhöht.
Die 'Zwischenschaft Spielen' bietet wie die 'Zwischenschaft Entwerfen' einerseits das Potenzial einen Wirklichkeitsbezug herzustellen, gleichzeitig schafft sie aber Distanz durch das zeitweise Loslösen von äußerer Zweckmäßigkeit und damit die Möglichkeit sich in komplexen Lagen zu orientieren.

Das Kapitel SPIELEN hat Erkennungszeichen, Definitionen und die Prozessgestalt vom Vorgang des Spielens umkreist.
Wie das Spielen als Teilhabe-Strategie in Nicht-Spielsituationen aufgegriffen und angewendet werden kann, wurde anhand der Phänomene 'Serious Games' und 'Gamification' angedeutet.
Der letzte Abschnitt 'Research through Play' hat das Spielen in den Bereich der vermittelnden 'Zwischenschaften' eingeordnet. Hier finden sich nun sowohl das Spielen als auch die Erkenntnis- und Handlungweise des Entwerfens wieder. Beide zeichnen sich durch Variation, Experiment, der Schaffung von Ziel- und Transformationswissen sowie der „Einübung in das Ungewisse" (Auböck, Kárász 2009: 333) und das Vortasten im „swampy ground" (Schön 1992: 171) komplexer Aufgaben aus.

Das folgende Kapitel SPIELEN TRIFFT ENTWERFEN synthetisiert die Erkenntnisse der beiden vorangegangenen Kapitel in Bezug auf Merkmale des Spielens und des Entwerfens und erläutert, wie Spielerisches als integrativer, kreativitätsfördernder Teil im Entwurfsprozesses aufgehen und beschrieben werden kann.

Spielen trifft Entwerfen

1. Abschnitt: Rendezvous

Zusammenspiel: Wie das Spielen so das Entwerfen?

Die vorangegangenen Betrachtungen der Erkenntnis- und Handlungsweisen Spielen und Entwerfen haben es gezeigt: Als Wissen produzierende, Wissen strukturierende, Wissen ausdrückende, Wissen anwendende und vermittelnde 'Zwischenschaften' haben sie ähnliche Charakteristika und auch Vorzüge. Sowohl das Entwerfen als auch das Spielen vermögen es, produktiv und handlungsorientiert mit Ungewissheit und Komplexität umzugehen, verweigern sich *einer* abstrakten Wahrheit und haben sich der tastenden, konkreten Erkundung der „Bodenlosigkeit" (Rötzer 2013:14) bzw. des riskanten Watens im „swampy ground" (Schön 1992: 171) verschrieben.
Das folgende Kapitel führt die Betrachtungen aus den Kapiteln Entwerfen und Spielen in Kürze zusammen und entwickelt das Konzept eines 'Playful Design'. Wichtige Konstitutionsmerkmale und Prozessverläufen von Spielen und Entwerfen werden über das Arrangement von zwei Rendezvous zwischen Entwurfsforschern und Spieltheoretikern überlagert. Mit dem 'Prozessduett' wird eine eigene Beschreibung des Entwurfsverlaufs in Anlehnung an Hagedorns Modell der Spielhandlung vorgestellt. Abschließend wird durch die Skizzierung der zwei Betrachtungspfade 'Entwerfen als Spiel' (in Bezug auf Architekturprofessorin Dagmar Jäger) und 'Entwerfen aus der Playspektive' deutlich, in welcher Weise das Spielen als 'Playful Design' produktiv im Entwerfen aufgehen kann.

Im Abschnitt 'Rendezvous' werden zwei sich ergänzende Definitionen eines 'Playful Design' formuliert. In Bezug auf den Entwurfsprozess im Allgemeinen kann das Formulieren eines 'Playful Design' als Präzisierung bestimmter entwurfsrelevanter Merkmale verstanden werden, die besonders vom Spielerischen durchdrungen sind. Ziel ist es dabei, diese Aspekte für den weiteren Forschungsprozess dieser Arbeit explizit und damit nutzbar zu machen. Ausgewählte Kernaussagen von Entwurfsforschern und Spieltheoretikern (aus Kapitel 2 und 3) werden den Definitionen als Belegstellen zur Seite gestellt. Die Aussagen werden nach MOTIVEN geordnet und als Impulse für eine Einordnung der Belegstellen in den theoretischen Gesamtdiskurs genutzt.

Anlass für das erste 'Rendezvous' ist die folgende Definition, die für das 'Playful Design' vorgeschlagen wird:

Das 'Playful Design' ist ein offener, im Prinzip endloser Prozess der Erkenntnissteigerung, welcher durch eine innere und äußere Ordnung geprägt ist.
Innerhalb dieser Ordnungsmuster kann sich durch eine spielerische Grundhaltung größtmögliche Denk- und Handlungsfreiheit entfalten.
Im engagierten Zustand eines übervernünftigen 'So-tun-als-ob' bietet das 'Playful Design' eine Möglichkeit zum 'distanzierten Orientieren' mit gleichzeitigem Bezug zur handfesten Wirklichkeit.
Dabei umfasst es sowohl den Vollzug einer Tätigkeit und Erkenntnisweise, als auch den daraus resultierenden Ausdruck.
'Playful Design' hat ein gesteigertes Vermögen den Entwerfenden in den Zustand des flow-Erlebens zwischen Sicher Gekonntem und Nichtkönnen zu versetzen. als Brückenbauer zwischen unterschiedlichen Perspektiven dient es dem Austausch und der Vermittlung.

Zitate, um diese erste Definition für ein 'Playful Design' zu stützen liefern der Spieltheoretiker Hans Scheuerl, Andrea Sabisch, Professorin für Kunstpädagogik und Visuelle Bildung (Universität Hamburg) und Martin Prominski, Professor am Lehrstuhl 'Entwerfen urbaner Landschaften (Leibniz Universität Hannover).

Moment der inneren Unendlichkeit: ständige Selbstwiederholung

„...weil Entwerfen eine Bewegung ist, die niemals vorgibt fertig zu sein“

„irgendeine Ordnung ist prinzipiell als Vehikel, als heuristische Annahme ohne jeden Anspruch auf Richtigkeit in jedem Entwurfsprozess notwendig“

Moment der Geschlossenheit: alles Spielen schließt eine Grenzsetzung ein (durch Spielregeln, Spielfeld)

Moment der Scheinhaftigkeit: „ein Eigenes, ein Positivum, das zur Wirklichkeit als neue Dimension hinzutritt“

Entwerfen bedeutet auch „Imaginieren. Denn ohne eine Vorstellung, ein inneres Bild, können wir nicht denken, wie etwas werden könnte“

Entwerfen als „zukunftweisende Option, die stets zwischen Wünsch-, Denk- und Machbarem pendelt“

Moment der Ambivalenz: „allen Richtungspole gegenüber in einem kreisenden, pendelnden, schwebenenden `Zwischen´“

„Entwerfen im Sinne des Konzipierens von Gegenständen für bestimmte Zwecke ist eine grundlegende menschliche Tätigkeit“

Moment der Freiheit

Moment der Gegenwärtigkeit: Spiel als Gleichzeitigkeit von Gestalt und werdender Gestalt

Entwerfen heisst „das Werden zu begleiten und zu modifizieren“

Scheuerl

Sabisch

Prominski

Motiv 1: 'Playful design' ist ergebnisoffen und im Prinzip endlos.

Moment der inneren Unendlichkeit: ständige Selbstwiederholung (Scheuerl 1990:72)

„...weil Entwerfen eine Bewegung ist, die niemals vorgibt fertig zu sein" (Sabisch 2003:425)

Das Spielen und das Entwerfen als iterative, rückkoppelnd-vorgreifende Vorgehensweisen, vereint der Aspekt der prinzipiellen Endlosigkeit. Zwar gibt es im Entwurfsprogress schließlich die Entscheidung: „Jetzt passt es", die dann in Form eines Entwurfsproduktes ausgedrückt wird. Es handelt sich dabei aber nicht um eine Lösung sondern um eine bestmögliche kontextuelle 'Passung' für die Gegenwart (siehe Jonas 2002), die bei Änderung des Bezugsrahmens wiederum angepasst werden muss. Gleiches gilt für die Spielbewegung. Zwar kann es bei institutionalisiertem Spielen im Sinne eines Games einen „Endstand" wie z.B. ein quantifizierbares Ergebnis oder einen finalen Ausdruck geben, der Vorgang des Spielens (Play) an sich jedoch zeichnet sich durch ein stetes, wiederholendes, quasiübendes, anpassendes Vorgehen im flow-Zustand aus, das man auch z.B. im variantenbildenden Zeichnen, Entwurfsschritte wiederholenden und überarbeitenden Entwerfen findet. Die Wiederholungslust der „Übung im spielerischem Sinne" (Bollnow 1991: 38), die sich beim Spielen einstellt, aus einer inneren Motivation heraus erfolgt, und keinen äußeren Zweck erfüllt, kann auch beim Entwerfen auftreten. Das Motiv der Wiederholung kann hier jedoch ebenso in Form von „Übung im eigentlichem Sinne" (ebd.) auftreten, also als eine produktive Bewegung zwischen Können und Nichtkönnen, die sich mitunter durch Mühsal und Zweckgebundenheit ausdrückt, gegebenenfalls auch den Prozessfluss (flow) ausbremst, und erst allmählich mit mehr Leichtigkeit ausgeführt wird. Die Ausdrücke der Wiederholungshandlungen im Spielen und im Entwerfen „sind nicht abbildende Wiederholung allein, sondern Erkenntnis des Wesens" (Gadamer 1975:109) des Entwurfs- bzw. Spielgegenstandes.

MOTIV 2: 'PLAYFUL DESIGN' IST 'SO-TUN-ALS-OB'.

Moment der Scheinhaftigkeit: „ein Eigenes, ein Positivum, das zur Wirklichkeit als neue Dimension hinzutritt" (Scheuerl 1990: 80f.).

Entwerfen bedeutet auch „Imaginieren. Denn ohne eine Vorstellung, ein inneres Bild, können wir nicht denken, wie etwas werden könnte" (Sabisch 2003: 426)

Das 'So-tun-als ob' als grundlegender Erkenntnismodus sowohl beim Spielen als auch beim Entwerfen, nutzt Behauptungen oder erfundene, veränderte Grundsätze und entwickelt daraus resultierende Formen und Ausdrucksweisen. So können zunächst ohne Konsequenzen mögliche Zukünfte durchgespielt werden. Dabei sind die Bezüge zur Wirklichkeit „nicht verschwunden, sondern kommen auf eigentümliche Weise zum Verschweben" (Gadamer 1960: 107). Durch die „fiktive Zukunftsdarstellung" kommt es zur „Hervorholung" (Gadamer 1975: 109) entwurfs- oder spielhandlungsrelevanter Aspekte. Die Fähigkeit zum Imaginieren im Sinne eines eines Was-wäre-wenn-Vordenkens ist dafür die Voraussetzung.
Sowohl im Spielen als auch im Entwerfen geht es um das „Heraustreten aus ihm (*dem eigentlichen Leben, Anm. C.K*) in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit eigener Tendenz" (Huizinga 2006: 16), um Erkenntnisgewinn und Handlungssicherheit in Bezug auf den Spiel- bzw. Entwurfsgegenstand zu erlangen. „Der spielerische Als-Ob-Zugang zur Welt gehört daher auch zur Grundschicht wissenschaftlicher Theoriebildung. Erst über ein Modell, ein Bild, eine Simulation oder ein begrifflichen Konstrukt können wir die Welt begreifen und uns nicht nur in ihr bewegen" (Rötzer 2013: 22.).

Motiv 3: 'Playful Design' ist Dazwischen.

Moment der Ambivalenz: „allen Richtungspole gegenüber in einem kreisenden, pendelnden, schwebenden `Zwischen´ (Scheuerl 1990: 90)“
Entwerfen als „zukunftweisende Option, die stets zwischen Wünsch-, Denk- und Machbarem pendelt“ (Sabisch 2003: 426)

Das selbstgestaltete Pendeln als Entwurfsbewegung, bzw. als Spielbewegung, erscheint als grundlegendes Charakteristikum. Wirksam wird das „Schwingen“ auf zwei Ebenen:
Die erste Ebene beschreibt die Verfasstheit des Ausführenden beim Spielen und Entwerfens. In einer Hin- und Her-Bewegung zwischen den spiel- bzw. entwurfsbedrohenden Extremzuständen (Hagedorn 1987: 124) totaler Langeweile, Angst, Maßregelung und Willkür kann sich der flow-Zustand (Csikzentmihalyi 1985) einstellen, „die dem Spielverlauf (*und dem Entwurfsverlauf, Anm. C.K.*) immanente Kreativität. Je abwechslungsreicher , überraschender und damit unvorhersagbarer der Verlauf der Kurve ist, um so größer ist die gestalterische Kraft der Spielenden“ (Hagedorn 1987: 124) und Entwerfenden.

Die zweite Ebene beschreibt den vermittelnden Charakter des Spielens und des Entwerfens als Brückenbauer zwischen Disziplinen, verschiedenen Positionen, paradoxen Entwicklungen und Bedürfnislagen, zwischen Händischem und Geistigem, zwischen Intuition und Ratio, zwischen Spiel- bzw. Entwurfshandlung und dem jeweiligen Kontext, zwischen Detail und Ganzheitlichkeit, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft (siehe Kapitel 2 Spielen und Entwerfen als 'Zwischenschaften').

Motiv 4: 'Playful Design' ist Gleichzeitigkeit von Vollzug und Ausdruck.

Moment der Gegenwärtigkeit: Spiel als Gleichzeitigkeit von Gestalt und werdender Gestalt (Scheuerl 1990:96 in Bezug auf Schaller 1861).
Entwerfen heißt „das Werden zu begleiten und zu modifizieren" (Sabisch 2003:425)

Das Potenzial der beiden Erkenntnisweisen im Wissenschaftskontext zeichnet sich dadurch aus, dass sie Erkenntnisse produzieren und ihnen Ausdruck verleihen, Wissen (probehandelnd) anwenden und vermitteln. Als Prozesse offenen Ausgangs können sowohl das Spielen als auch das Entwerfen Emergenz-Erfahrungen hervorbringen, also das spontane Emporsteigen neuer Einsichten durch das Zusammenspiel spiel-bzw. entwurfsrelevanter Elemente im Handlungsvollzug befördern.
Spielen und Entwerfen sind als Handlungs- und Erkenntnisweisen in der Lage abstraktes Wissen in sinnlich besetztes konkretes Wissen zu überführen.
Entwerfen und Spielen sind „nicht nur überproduktiv, sondern bieten *(im Original heißt es 'bietet' und bezieht sich auf das Spiel, Anm. C.K.)* auch die Möglichkeit, Form und Prozeß ihrer Entstehung wahrzunehmen" (Adamowsky 2005: 16f.). In der Überblendung von „gesteigertem Erleben und ästhetischer Produktion" (ebd.:17) finden das Spielen und das Entwerfen ihren Erkenntniskern.

MOTIV 5: 'PLAYFUL DESIGN' IST REGELGELEITET.

Moment der Geschlossenheit: Alles Spielen schließt eine Grenzsetzung ein (Scheuerl 1990: 91)

„irgendeine Ordnung ist prinzipiell als Vehikel, als heuristische Annahme ohne jeden Anspruch auf Richtigkeit in jedem Entwurfsprozess notwendig" (Prominski 2004: 100).

Das Spielen, wie auch das Entwerfen bedarf einer Ordnung: Diese kann bereits von außen stark vordefiniert sein – zum Beispiel durch eine stark verregelte Game-Struktur oder durch einengende Entwurfsverpflichtungen wie z.B. Vorstellungen eines Auftraggebers, Material-,Budget-, Zeit- oder Verfahrensvorgaben, innerhalb derer dann kreativ eine eigene Ordnung erspielt oder entworfen werden kann. Oder es gibt eine gegebene Situation, häufig geprägt durch Ungewissheit und eigentlich noch unklare Entwurfs- bzw. Spielaufgaben, die den Entwerfenden bzw. den Spielenden neugierig macht, die er erkundet, um dann sukzessive zu einem eigenen Regelsystem zu gelangen, um Spiel- bzw. Entwurfspassungen zu entwickeln. Die gesetzten und/oder selbstgefundenen Spielregeln sowie die bestehenden Entwurfsbeschränkungen und/oder die entdeckte Entwurfsordnung bieten Handlungsorientierung und grenzen die Betätigung im Scheinhaften gegen die Realität ab, um gleichzeitig vielerlei Bezüge zu ihr herzustellen.

Der Regelbruch im Spielen, aber auch „das Aufbrechen der entwickelten Ordnung" (Prominski 2004: 101) im Entwerfen ist den Erkenntnis- und Handlungsweisen immanent und kann im Extrem auch zur totalen Rahmensprengung, zum Betätigungsabbruch und zur kompletten Neuorientierung führen. Im Gegensatz zum Entwerfen bleibt aber der Regelbruch im Spiel (meist) ohne Konsequenz für das Leben außerhalb des Spielgeschehens: „Behaelt (…) der Spieler im Sinn, dass sein Spiel ein Spiel ist, dann ist er frei, die Spielregeln zu aendern, (das heisst: zu uebersetzen), oder das Repertoire zu aendern (das heisst: zu dichten und zu philosophieren. (…) Spielt ein Spieler ein Spiel, von dem er weiss, dass es ein Spiel ist, dann ist er nicht glaeubig für dieses Spiel, sondern er engagiert sich (…)" (Flusser 2013: 7). 'Engagiertes Entwerfen' kann dann erfolgen, wenn der Entwerfende gute Argumente besitzt, bereits gesetzte Bedingungen aus nachvollziehbaren Gründen zu ändern, weil sie den Kontext besser berücksichtigen, frühere Fehlannahmen korrigieren oder das Repertoire 'gewinnbringend' durch neue Elemente zu erweitern, so dass eine bestmögliche Passung entworfen werden kann.

MOTIV 6: 'PLAYFUL DESIGN' IST ÜBERVERNÜNFTIG

Moment der Freiheit: Spielen verfolgt „keinen außerhalb seiner selbst liegenden Zweck" (Scheuerl 1990: 67)

„Entwerfen im Sinne des Konzipierens von Gegenständen für bestimmte Zwecke ist eine grundlegende menschliche Tätigkeit" (Prominski 2004:83)

Das Spielen ist eine Bewegung, die einen inneren Zweck verfolgt, aber von äußeren Zwängen unberührt ist. Die Freiheit des Spielgeschehens bietet dem Menschen die Möglichkeit, sich als Mensch voll zu entfalten, ist er doch nach Schiller „nur da ganz Mensch, wo er spielt" (Schiller (1795) 2000: 79). Der Mensch ist sich bewusst, dass er spielt, was wiederum bedeutet, dass er mehr ist als vernünftig. Das Spielen erlaubt dem Menschen in einen zeitweiligen Zustand von Weltvergessenheit einzutauchen und sich von äußerer Zweckgebundenheit, Verpflichtungen und Nöten zu befreien.

Das Entwerfen wiederum ist eine Bewegung, die klar auf einen äußeren Zweck abzielt und einem wie auch immer gearteten Nutzen dient, der in der Wirklichkeit verordnet ist. Etwas Geistiges oder Dingliches soll entwickelt, verändert oder ganz neu geschaffen werden, um das 'reale' Leben zu bereichern. Trotz des eklatanten Unterschiedes, dass das Entwerfen im Gegensatz zum Spielen eine Betätigung mit Zwangscharakter ist, handelt es sich um eine übervernünftige Erkenntnisform. Denn auch beim Entwerfen werden -auf Basis einer Mischung aus Intuition und Ratio- vorläufige Scheingesetze aufgestellt, wiederholend und variantenreich interpretiert, fiktive Zukünfte durchgespielt und dargestellt. Dabei liegen auch „(j)edem entwurflichen Handeln (…) willkürliche Gesten zugrunde. Deren Kennzeichen besteht nach (...) Vilém Flussers gerade darin, dass es für sie keine kausale Erklärungen gibt" (Gänshirt 2007: 66 in Bezug auf Flusser 1991: 222 f.). Sie sind, so Flusser, „Ausdruck einer Freiheit" (Flusser 1991: 222).

Anlass für das zweite 'Rendezvous' ist die folgende Definition, die für das 'Playful Design' vorgeschlagen wird:

Das 'Playful Design' hat einen modellhaften Charakter:
Es kann sowohl Simulieren, wie etwas funktioniert, wie etwas werden soll als auch wie etwas werden könnte.
Dabei hat das 'Playful Design' das gesteigerte Vermögen Unbekanntes,Ungewisses, Unübersichtliches und Ungeordnetes als Intrinisische Motivation für Kreative Leistung zu nutzen.
Eigene und übertragene Erfahrungen sowie Intuition und Zufall Werden einbezogen, um Zukunftsgerichtete kontext- und Anwendungsorientierte Passungen zu entwerfen.

Zitate, um diese zweite Definition für ein 'Playful Design' zu stützen liefern der Spieltheoretiker Günter Hagedorn, Hille von Seggern, Professorin für Freiraumentwicklung (i.R.) und Christian Gänshirt, Professor am 'Department of Architecture', Xi'an Jiaotong-Liverpool University, Suzhou, China

„Ordnungen sind Neuentwürfe der Umwelt im Denken. Sie sind Modelle der Umwelt, die sagen, wie diese jeweils 'geschieht' (Funktionsmodelle), sein soll (Wertmodell), sein wird(Prognosemodell)“

„Verschiedene Bedeutungsebenen können sich in ein und demselben Modell in einer Weise überlagern, die es zur Projektionsfläche für unterschiedliche Vorstellungen werden lässt“

„Nicht nur Vergangenheit und Gegenwart, sondern auch Zukunft werden im Verstehen zeitgleich miteinander kreativ verbunden“

„Spiele sind stets Spiegel und Reflex, Konfliktfeld und Neuentwurf der Umwelt“

„Entwerfer sind (...) gefordert nicht nur mit Kopf und Bauch zu denken, sondern auch mit den Flügeln, nicht nur rational und emotional zu reagieren, sondern auch die Fähigkeit zu kultivieren, Gegebenes in Utopisches zu transzendieren“

„Entwerferisches Vorgehen mit seiner kreativen Leistungsfähigkeit ist geeignet (...) die komplexe Welt lesen zu können und lesbar zu machen" und „(...)um 'mitten im Leben' angesiedelte Erkenntnisse zu erlangen"

„Am meisten fesseln das Unbekannte und das Verborgene“

Gänshirt

Seggern

Hagedorn

MOTIV 7: 'PLAYFUL DESIGN' IST MODELLHAFT.

„Ordnungen sind Neuentwürfe der Umwelt im Denken. Sie sind Modelle der Umwelt, die sagen, wie diese jeweils 'geschieht' (Funktionsmodelle), sein soll (Wertmodell), sein wird(Prognosemodell)" (Hagedorn 1987: 63).

„Verschiedene Bedeutungsebenen können sich in ein und demselben Modell in einer Weise überlagern, die es zur Projektionsfläche für unterschiedliche Vorstellungen werden lässt" (Gänshirt 2011: 152).

Im Spielen, wie auch im Entwerfen wird simuliert, d.h. es werden (Denk)-Modelle und Handlungsmuster entwickelt, „mit denen sich die Wirklichkeit besser oder überhaupt erst erkennen lässt (…) Erst über ein Modell, ein Bild, eine Simulation oder ein begrifflichen Konstrukt können wir die Welt begreifen und uns nicht nur in ihr bewegen" (Rötzer 2013: 22). Dabei kann die Ordnung, ausgedrückt durch eine Simulation, sowohl das „Abbild innerer Vorstellungen oder Vorbild für etwas Herzustellendes sein" (Gänshirt 2011: 150). Durch die Schnittstelle, die eine Simulation bietet, vollzieht sich im Verstehen durch den Abbildungsvorgang, ggf. bereits das Vorbilden des „Neuen".
Das Finden eines Ausdrucks im Spielen und im Entwerfen bedeutet einen Moment des „Entrücktseins", der Distanz zur Gegenwart, so dass Orientierung, Betrachtung, Bewertung und ggf. Voraussage zum Spiel-/Entwurfsgegenstand erfolgen kann. Im Spielen und Entwerfen gelingt es „Dinge zu beschreiben, sie zu verkörpern und beschreibbar zu machen. Diese Produktivität (…) scheint mit einem besonderen Potential verbunden, aus der Fülle des Ungeordneten eine Situation zu verdichten, in der Konflikte, Dispositionen, Leidenschaften, Stimmungen auf den Punkt, auf ihr Prinzip, in ein Zusammenspiel gebracht werden können" (Adamowsky 2005: 19).

MOTIV 8: 'PLAYFUL DESIGN' IST KONTEXT- UND ZUKUNFTSORIENTIERT.

„Spiele sind stets Spiegel und Reflex, Konfliktfeld und Neuentwurf der Umwelt“ (Hagedorn 1987: 61).

„Nicht nur Vergangenheit und Gegenwart, sondern auch Zukunft werden im Verstehen zeitgleich miteinander kreativ verbunden“ (Seggern 2008:228)

„Entwerfer sind jedoch gefordert, nicht nur mit Kopf und Bauch zu denken, sondern auch mit den Flügeln, nicht nur rational und emotional zu reagieren, sondern auch die Fähigkeit zu kultivieren, Gegebenes in Utopisches zu transzendieren“ (Gänshirt 2007: 65f.).

Im Entwerfen und im Spielen kommt im Menschen eine Art Verarbeitungsmaschine ins Laufen, die Erfahrungsmuster der Vergangenheit (Wie habe ich auf eine ähnliche Herausforderung das letzte Mal reagiert?) mit dem gegenwärtigen Geschehen (Was ist das hier?) abgleicht und probeweise diese Muster anwendet, variiert, neukombiniert, um eine zukunftstaugliche Passung zu entwickeln.
Dabei spielt Intuition eine große Rolle als Entscheidungsmotor. „Die Komplexität räumlicher wie ästhetischer Erfahrungen fühlen und empfinden wir zunächst eher als wir sie analysieren. Die emotionale Bewertung ist eine ganzheitliche, die sich der Totalität einer Situation bewusst aussetzt" (Gänshirt 2007: 128). Erst danach wird das Gesamt-Wahrgenommene schrittweise rationalisiert, indem Kausalzusammenhänge konstruiert werden, um der Komplexität einer Spiel- oder Entwurfsentscheidung für einen 'Vorauswurf' zu begegnen. Dabei ist Spiel- bzw. Entwurfskreativität gefragt, durch die wiederum mittels konstruktiven Umgangs mit 'inneren' Schemata, Vorstellungsbildern, Begriffen und Regelstrukturen (vielleicht utopische) Zukunftsbehauptungen mit dementsprechenden Wirkungsweisen entwickelt werden können.

MOTIV 9: ''Playful Design' ist eine tastende Bewegung im Ungewissen

„Am meisten fesseln das Unbekannte und das Verborgene“ (Hagedorn 1987: 104).

„Entwerferisches Vorgehen mit seiner kreativen Leistungsfähigkeit ist geeignet (...) die komplexe Welt lesen zu können und lesbar zu machen" (Seggern 2008: 230)

Sowohl das Spielen als auch das Entwerfen nutzen die Neugier auf das Unbekannte und Komplexe als grundsätzlichen Antrieb für ihre Suche nach einer guten Lösung oder Passung für ihre 'Aufgabenstellung'.
Das spielerisch-erfinderische Erkunden von Annahmen in der „Bodenlosigkeit“ (Rötzer 2013:18) wird als Probehandeln angesehen, das Donald Schön mit seinem Modell des 'reflection-in-action' skizziert hat.
Für komplexe Verhältnisse und herausfordernde Lagen mit offenem Ausgang sind das Spielen und das Entwerfen deshalb erkenntnisleitend, weil sie geübt darin sind, Wahrgenommenes zu ordnen, kreativ zu verarbeiten und dann auch bildhaft auszudrücken. Somit kann es zum Gegenstand von subjektiver oder gemeinsamer Reflektion und Austausch werden.

Zusammengefasst:

*Folgende Definition wurden durch Impulse von Hans Scheuerl, Andrea Sabisch, Martin Prominski sowie Günter Hagedorn, Hille von Seggern und Christian Gänshirt für ein **'Playful Design'** belegt und spiel- und entwurfstheoretisch eingeordnet.*

Das 'Playful Design' beschreibt einen ergebnisoffenen, im Prinzip endlosen Prozess der Erkenntnissteigerung, welcher durch eine innere und äußere Ordnung (Regeln) geprägt ist. Innerhalb dieser Ordnungsmuster kann sich größtmögliche Denk- und Handlungsfreiheit entfalten.

Im engagierten Zustand eines übervernünftigen 'So-tun-als-ob' bietet das 'Playful Design' eine Möglichkeit zum distanzierten Orientieren mit gleichzeitigem Bezug zur handfesten Wirklichkeit. Dabei umfasst es sowohl den Vollzug einer Tätigkeit und Erkenntnisweise, als auch den daraus resultierenden Ausdruck.

'Playful Design' hat das gesteigerte Vermögen, den Entwerfenden in den Zustand des flow-Erlebens zwischen Sicher Gekonntem und Nichtkönnen zu versetzen. Als Brückenbauer zwischen unterschiedlichen Perspektiven dient es dem Austausch und der Vermittlung.

Das 'Playful Design' hat einen modellhaften Charakter: Es kann sowohl simulieren, wie etwas funktioniert, wie etwas werden soll als auch wie etwas werden könnte.

Dabei hat es das gesteigerte Potenzial Unbekanntes,Ungewisses, Unübersichtliches und Ungeordnetes als intrinisische Motivation für kreative Leistung zu nutzen. Eigene und übertragene Erfahrungen sowie Intuition und Zufall werden einbezogen, um zukunftsgerichtete kontext- und anwendungsorientierte Passungen zu entwerfen.

Grenzen eines `Playful Design':

Nicht alles im Entwurfsgeschehen ist spielerischer Natur oder sinnvoll mit spielerischem Geist zu verbinden. Viele Entwurfsaufgaben bedürfen zu einem großen Anteil rationaler Routinen, klar festgelegten Handlungsmustern, nüchtern-realistischer Klärung von Sachverhalten oder linear strukturierten Entscheidungswegen, eindeutiger Kritik, tiefgehender Reflektion und Pragmatismus.
Das Entwerfen ist immer in irgendeiner Form mit äußeren Zwängen belegt und wird *für* etwas gemacht, wie z.B. in Martin Prominskis Zitat deutlich wird: „Entwerfen im Sinne des Konzipierens von Gegenständen für bestimmte Zwecke ist eine grundlegende menschliche Tätigkeit" (Prominski 2004:83).
Je klarer die Definition von Entwurfsbedingungen, Akteursbeziehungen, einer Entwurfsaufgabe und damit auch des Entwurfszieles ist, desto 'disziplinierter' und effektiver kann die Klärung, bzw. die Suche nach einer entsprechenden Passung erfolgen. Nicht Innovation ist hier prioriär gefragt, sondern 'verlässliche' Ergebnisse, Handlungs- und Planungssicherheit. Hier tritt der Spirit of Play in den Hintergrund.

Dort aber, wo Ungewissheit und/oder Offenheit in Bezug auf Ausgangslagen, die eigentliche Aufgabenstellung und Zielvorstellungen vorherrschen, kann das 'Playful Design' zum Erfinden von entwurfsrelevanten Fragen, Akteurskonstellationen und innovativen Passungen beitragen.

Das 'Playful Design' eröffnet Momente des Freidrehens, sucht dabei aber auch immer wieder Schnittstellen zum Nicht-Spielerischen (wie zum Beispiel bestehende räumliche Konzepte, Recherche-Ergebnisse, kontextuelle Zwänge) und gestaltet diese Verbindungen. (Wie eine solche Gestaltung aussehen kann, wird in Teil III dieses Dissertationsvorhabens dargestellt).

Rückbezug auf das Entwurfsverständnis des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN (Hille von Seggern):

Durch das 'Playful Design' bzw. die neugierige Haltung eines Spirit of Play kann Entwurfskreativität 'getriggert' werden.

Bestimmte Merkmale können durch spielerische Impulse gezielt verstärkt werden: das sich wiederholende, durch prinzipielle Endlosigkeit geprägte, tastende Vorgehen, das So-tun-als-ob, das Modellhafte, das Übervernünftige, das Vermittelnd-Pendelnde, das Regelgeleitete, das engagierte Teilhaben (flow) bei gleichzeitiger Wirklichkeits-Distanz, oder die Gleichzeitigkeit von praktischem Vollzug und poetischem Ausdruck.

Durch die Bewusstmachung und Präzisierung dieser Aspekte kreativer Erkenntnisgewinnung wird klarer, an welchen Stellen angesetzt werden kann, um durch spielerisches Vorgehen Erfindungsgabe, Vorstellungsvermögen und Engagement zu steigern. Das Intuitive, das als treibende Kreativ-Kraft eingeladen werden sollte, um Neues zu schaffen, Routinen zu durchbrechen und altbewährte Rezepte überraschend weiterzuentwickeln (Seggern 2015), kann durch Entwurfsmomente eines 'Playful Design' stimuliert und mit rationalen Bestandteilen verbunden werden.

Im folgenden Abschnitt 'Prozessduett' wird aufgezeigt, dass spielerischen und entwerferischen Handlungsbereichen eine starke Entsprechung konstatiert werden kann. Auch dieses soll auf theoretischer Ebene deutlich machen, dass Spielen als mentale Haltung und als praktische Aktionsweise ein durchgängiger Bestandteil eines erfinderischen Entwerfens ist und dort immer wieder als eine Art Kreativitäts-Joker genutzt und eingesetzt werden kann.

2. Abschnitt: Prozessduett

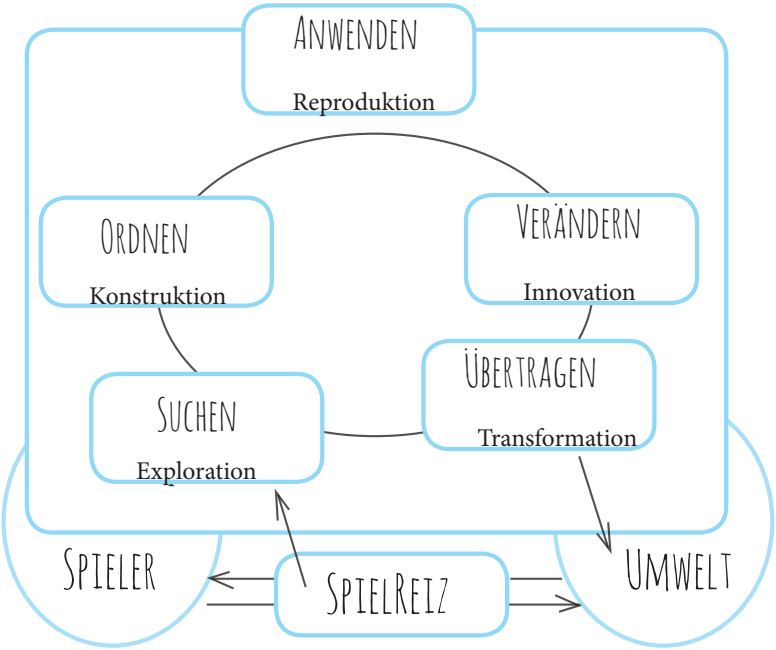
2.Abschnitt: Prozessduett

Die Prozessbeschreibungen in Kapitel 2 'Entwerfen' und Kapitel 3 'Spielen' haben einen Einblick in Ordnungsversuche von Entwurfs- und Spielforschern gegeben, die helfen, die Erkenntnis- und Handlungsweisen vermittel- und verhandelbar zu machen. Der Abschnitt „Prozessduett" entwickelt eine Beschreibung vom Verlauf eines 'Playful Designs', der die Verwandtschaft von spielerischen und entwerferischen Handlungsbereichen verdeutlicht.

Beim Entwerfen wurde neben Schöns „reflection-in-action"-Modell, das auf der Suche nach Lösungswegen komplexer Fragestellungen auf ungewiss-sumpfigem Grund basiert, auch Christian Gänshirts Kreislauf des Entwerfens vorgestellt. Dieser greift Schöns Idee des inneren „Gesprächs" zwischen Entwerfendem und Handlungssituation auf und erweitert sie um die Ebene des Ausdrucks der inneren Vorstellungsbilder durch geeignete verbale und/oder visuelle Entwurfswerkzeuge.

Seggern wiederum setzt den Entwurfsprozess einem Verstehensprozess gleich, der mehr „geschieht", denn erlernt wird; also durch ein Verfangen im Geschehen und die Stimulation von Intuition befördert wird. Die Ausdrucksformen, die Entwerfende hervorbringen, liefern die Verstehensbasis. Das Bestehende wird durch den Abbildungsvorgang als etwas verstanden. In diesem „Verstehen als etwas" ist das Neue implizit vorhanden. Verstehen und Ideenfindung laufen zeitgleich ab.

Den Prozess des Spielens, in dem der Spielende nach Hagedorn die Rolle des „Mini-Schöpfers“ (ebd. 51) einnimmt, beschreibt der Spieltheoretiker in Form des Grundmodells einer „Spielwelt“, die in die fünf Handlungsbereiche Exploration, Konstruktion, Reproduktion, Innovation und Transformation eingeteilt ist.
Hierbei können die Handlungsbereiche mehr oder weniger nacheinander ablaufende Phasen darstellen, aber auch immer wieder rückkoppelnd aufeinander bezogen und untereinander verwoben sein. Ein Spielreiz, den der Mensch durch die Umwelt empfängt, weckt die Neugier und führt ihn in die Sphäre des Spielens. Hier verhält er sich explorativ, erkundet das ihm zur Verfügung stehende Spiel-Repertoire (die Gesamtheit aller Elemente und Bedingungen des Spielgeschehens) und orientiert sich, was und wie etwas für seine Spielbewegung produktiv genutzt werden kann. Nach und nach etabliert der Spielende durch seine Interpretation des Vorgefundenen seine eigene Ordnung. Diese Regeln, bzw. Handlungsmuster werden nun wiederholend und hervorholend in der Spielwelt eingesetzt, um dem Spielreiz/-auftrag nachzukommen. Passungen werden entwikkelt, verworfen, modifiziert und schließlich in „Ergebnisse“ übersetzt, die dann wieder mit der realen Welt/Umwelt rückgekoppelt werden können (Hagedorn 1987:101 ff. und Kapitel 3 SPIELEN).



Grundmodell der Spielhandlung (Hagedorn 1987: 103, Abb.13)

Orientiert an den vorgestellten Modellen der Entwurfshandlung und stark an das Grundmodell der Spielhandlung von Hagedorn angelehnt, wird hier eine Beschreibung des Entwurfsprozesses dargelegt, das die Ähnlichkeiten vom Spielen und Entwerfen berücksichtigt:

Getrieben von Neugier und dem Wunsch, Ungewissheit, Unbestimmtheit und Komplexität in Bezug auf eine Entwurfsaufgabe produktiv zu bewältigen, erkundet der Entwerfende das ihm zur Verfügung stehende Entwurfs-Repertoire (Gesamtheit aller Elemente und Bedingungen des Raumgeschehens) und verschafft sich einen ersten Überblick [SUCHEN ERKUNDEN WAHRNEHMEN]. Diese Erkundungsbewegung ist zu Beginn noch ungerichtet, 'augenblicklich' und 'verwertungsfrei', wird dann aber immer gerichteter.
Nach und nach scheinen durch Interpretation des Vorgefundenen, Erfahrungswissen, Intuition und Kalkül subjektive innere Ordnungsmuster und Handlungsprogramme auf. Der Entwerfende prüft anhand dieser inneren Ordnung durch wiederholendes, variierendes Probehandeln und Ausdrücken (in Form von Zeichnungen, Modellen, Experimenten etc...) was für sein weiteres Handeln relevant sein könnte [ORDNEN, INTERPRETIEREN] .
Durch diese 'Als-ob-Handlungen' und 'Probeausdrucke' gelangt er zu einer Grund-Ausrichtung seiner Passungen und einer Konkretisierung seiner Entwurfsidee [AUSRICHTEN, ENTSCHEIDEN]. Der Entwerfende entwickelt nun, immer wieder prüfend und zurückschauend, mögliche Passungen [VERTIEFEN], verwirft sie, modifiziert [MODIFIZIEREN] und transformiert sie schließlich in eine auf den Kontext bezogene bestmögliche Passung [TRANSFORMIEREN], die nach außen kommuniziert, verhandelt und dort ggf. realisiert wird
[ÜBERSETZEN, KOMMUNIZIEREN].

Die Verfasstheit des Entwerfenden schwingt bei der Entwurfshandlung bestenfalls in einem möglichst abwechslungsreichen Bewegungsverlauf zwischen den Bereichen 'Langeweile' und 'Angst zu scheitern', 'Handlungssicherheit' und 'Ungewissheit'. In einem Zustand, der weder durch Über- noch durch Unterforderung geprägt ist, kann die Entwurfskreativität durch *flow-Erfahrung* gesteigert werden. Dabei können Angebote von außen (also neuhinzugezogene Elemente oder ordnende Vorgaben) diesen Zustand zusätzlich stimulieren und führen zu einem 'engagierten Entwerfen', mit dem Ziel, die den Kontext entsprechende bestmögliche Passung zu (er-)finden.

Zusammengefasst:

Die Orientierung des Entwurfsprozesses an den spieltypischen Handlungsbereichen nach Hagedorn soll verdeutlichen, dass die Strukturentsprechung der beiden Erkenntnis- und Handlungsverläufe besonders hoch ist. Diese Ähnlichkeit legt nahe, dass positive Aspekte des Spielens für das Entwerfen gut nutzbar gemacht und in den Entwurfsprozess 'eingebaut' , beziehungsweise explizit nutzbar gemacht werden können. (Diese Annahme wird in Band 2 anhand von Praxisbeispielen belegt.) Zudem erscheint das Entwerfen als Tätigkeit, bei der sich Kreativität durch spieltypisches flow-Erleben steigern lässt, denn flow kann durch klares, regelgeleitetes Handeln stimuliert werden. Diese Spielregeln für das Entwerfen können sich aus einem inneren Ordnungsprozess ergeben und auch von außen provoziert werden. Der letzte Abschnitt dieses Kapitels 'Playful Design' greift zusammenführend die dargelegten Aspekte vom Spielen und Entwerfen auf.

3. Abschnitt: Playful Design

Wie Spielen im Entwerfen aufgeht

Dieser abschließende Abschnitt greift das Konzept des 'Playful Design' auf, das in Abschnitt 1 'Rendezvous' herausgearbeitet wurde. Es werden hier zwei Pfade skizziert, wie das Spielen im Entwerfen aufgehen und gedeutet werden kann:
Es kann im Sinne von Game als rhetorische Beschreibungshilfe und **von außen etablierter, wirksamer Rahmen eines 'Entwerfen als Spiel'** wirksam werden, wie hier kurz am Beispiel einer Entwurfslehre der Architektin Dagmar Jäger dargestellt wird.

Im Sinne von Play kann 'Playful Design' auch als **von innen motivierte Haltung eines engagierten Entwerfens bzw. als 'Entwerfen aus der Playspektive'** verstanden werden, das das verwickelte 'Im-Geschehensein' des Entwerfenden betont und austausch- und akteursorientiert ist.

Das Entwerfen als Spiel

Die Architektin Dagmar Jäger hat in ihrer Dissertation „Schnittmusterstrategie“ eine dialogische Entwurfslehre entfaltet, die experimentelle, künstlerische und auch spielerische Verfahren verbindet und in den Zusammenhang des aktuellen Diskurses künstlerischer Forschung und Methoden des Entwerfens stellt. Anhand der Auseinandersetzung mit spieltheoretischen Erkenntnissen und den von Hans Scheuerl aufgestellten Momenten des Spiels erläutert sie aufschlussreich die Qualitäten des „Entwurfsspiels" „in seiner programmatischen Struktur einer geregelten Offenheit“ (Jäger 2008: 457). Der Fokus liegt in Jägers Forschung auf dem Dialogischen der Entwurfsdidaktik. Die Qualitäten des Spiels sieht Jäger dabei vor allem in der „Verbindung scheinbar sich widersprechender Prinzipien: analytisches, lineares und geregelt methodisches Nacheinander von Handlungsabläufen wird verknüpft mit spielerischen und räumlichen Strategien, um analoges, ganzheitliches, freies und unbewusstes und intuitives Denken freizulegen und zu befördern“ (Jäger 2008: 484).
Die Verwandtschaft der Phänomene Spiel und Entwerfen versucht Jäger vor allem hinsichtlich der Komponente 'Regeln' zu beschreiben.
Hier wird jedoch deutlich, dass sie das Potenzial der Komposition Spiel/Entwerfen deshalb nicht ausschöpft, weil sie sich in ihrer Auseinandersetzung auf das *Spiel* -nach von außen gegebenen- Regeln (Game) beschränkt und den Vorgang des *Spielens* als freie, prozesshafte und subjektiv-ordnende Bewegung (ludic activity) außerhalb institutionalisierter und geschlossener Spielstätten vernachlässigt. Ihr Spielbegriff ist also ein sehr enger.

Als argumentativen, rhetorisch wirksamen Leitfaden für ihr Lehrkonzept der 'SCHNITTMUSTER-Didaktik' für Architekturstudierende hat Jäger das Potenzial des Spiels erkannt: „Es scheint, das Spiel ist in kreativen Prozessen ein guter Partner: Als wesentlicher Bestandteil kultureller, ästhetischer Hervorbringung und zugleich als menschlicher Antrieb, diese Hervorbringung zu kommunizieren, zu zeigen in einer kreativen Schöpfung imaginärer Interpretation. In der Absicht, das Spiel zum didaktischen Ausgangspunkt kreativer Entwurfsprozesse zu machen, liegt das Potential zur Freilegung von Phantasie und Lust bei gleichzeitigem Erkenntnisgewinn“ (Jäger 2008: 482).

Jäger nutzt den Begriff des Spiels eher im Sinne des *game* als von außen zu beobachtende, fassbare und beschreibbare Struktur und erklärt daran die Vorzüge und Schwerpunkte ihrer Entwurfsdidaktik.
Auf die 'Playspektive' (siehe Kapitel 3 'Research through Play'), also das Eigentliche, des-im- Spielgeschehen-sein, geht sie nur ansatzweise ein. Das mag daran liegen, dass sie in erster Linie das Strukturgerüst für eine Entwurfslehre proklamiert und es in ihrer Einordung prioritär um die **Organisation eines Rahmens** für einen phantasiebefördernden Entwurfsverlauf geht. Die prozessualen Verlaufsähnlichkeiten vom Spielen und Entwerfen, und wie das Spielen *in* das Entwerfen integriert werden kann, sind nicht expliziter Teil ihrer Argumentation. Jäger argumentiert das 'Entwerfen als Spiel' einleuchtend, allerdings bleibt ihre Didaktik in bewährten Entwurfslehr- und Erkenntnismustern verhaftet und die Figur des Spiels wird in erster Linie rhetorisch wirksam.
Durch eine explizite Strukturierung von Entwurfsschritten durch von 'außen' vorgegebene Regeln kann der Entwurfsprozess als Spiel definiert, beschrieben und kritisiert werden. Im besten Fall eröffnet dieser erste Pfad aber auch einen idealen Handlungsraum für den zweiten Pfad eines 'Playful Design': Das **Entwerfen aus der Playspektive.**

Entwerfen aus der Playspektive

Das 'Entwerfen aus der Playspektive' im Sinne von Play betont ein performatives, handelndes, anwendungsorientiertes, **direkt -ins- Geschehen-eintauchendes Entwerfen**, das stark auf einem subjektiv exploriertem Fundament gegründet ist (siehe auch Abschnitt 2 'Prozessduett'). Auch beim 'Entwerfen aus der Playspektive' sind Regeln von außen (örtliche Zwänge, Materialzwänge, Kostenzwänge, programmatische Vorgaben) Teil des Entwurfsprozesses, die die Spielhandlung kontextualisieren und beschränken. Besonderer Schwerpunkt liegt hier jedoch auf dem subjektiven Erkunden ungewisser Ausgangslage und der daraus resultierenden subjektiven (vorläufigen) Ordnungsmuster. Diese resultieren aus dem Wechselspiel zwischen dem Erfahrungshintergrund des Entwerfenden und involvierter Akteure, Intuition und Ratio.
Das 'Entwerfen aus der Playspektive' nimmt den dialogisch-vermittelnden Spielbegriff auf der Ebene eines aktiven Austausches ernst und macht die **Akteursperspektive** zu einer zentralen Erkenntnisquelle.

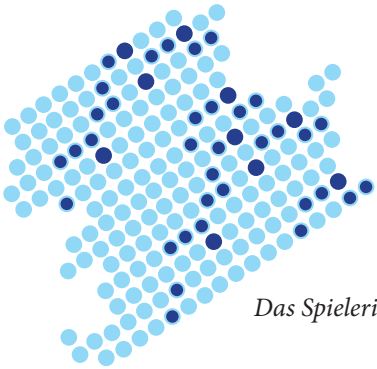
Die Herausstellung eines „player-centric-approach“ im Entwerfen von Räumen erfolgt in Steffen P. Walz´ Dissertation „Toward a ludic architecture“, in der er das Thema Spielen aus architektonischer Sicht als eine menschliche Handlungsweise innerhalb von Räumen und als Raum generierende Handlungsweise beleuchtet: „Ein Spieler-orientierter Ansatz versteht und entwirft spielerische Aktivitäten aus der Sicht des Spielers"(Walz 2010: S.22, *aus dem Englischen C.K*). Walz bezieht sich hier auf digitale Spiele und betont die Wichtigkeit des phasenweisen „playtesting“, also des Probehandelns, das beim gelingenden iterativen Entwerfen einer Spielaktivität hilfreich ist. Dabei spielt der Versuch des Hineinversetzens in die Verfasstheit der Spielenden, ihr Erfahrungshintergrund und ihre Bedürfnislage in Bezug auf die“ Spielaufgabe“ eine besondere Rolle (ebd.: 22f.).

Die prägenden 9 Motive des 'Playful Design', die in Abschnitt 1 'Rendezvous' identifiziert wurden, lassen sich demnach um ein weiteres Motiv ergänzen, sich aus dem Anspruch des 'Entwerfens aus der Playspektive 'ergibt:

'Playful Design' ist:

- ergebnisoffen und im Prinzip endlos
- 'So-tun-als-ob'
- 'Dazwischen'
- Gleichzeitigkeit von Vollzug und Ausdruck.
- regelgeleitet
- übervernünftig
- modellhaft
- kontext- und zukunftsorientiert
- eine tastende Bewegung im Ungewissen
- **engagiert, akteurs- und austauschorientiert**

Das 'Entwerfen als Spiel' beschreibt einen Entwurfsrahmen, eine vorgegebene spielartige Struktur (im Sinne von 'Game').
Das 'Entwerfen aus der Playspektive' beschreibt eher einen Erkenntnis- und Forschungsmodus. Es ist eine erfinderische, von innen motivierte, akteursorientierte Bewegung, die im Sinne eines 'Spirit of Play' eine neugierige, spielerische Haltung des Entwerfenden zur Entwurfsaufgabe transportiert. Das 'Play' im 'Entwerfen aus der Playspektive' verweist auf die Betätigung an sich. Beide Pfade des 'Playful Design' kreuzen und überlagern sich in vielen Bereichen und Effekten. Im besten Fall eröffnet ein spielartig strukturierter Prozessrahmen den Handlungs- und Erkenntnisraum für ein 'Entwerfen aus der Playspektive'.



Das Spielerische ist der Kreativität inhärent

Das Spielerische ist der Kreativität, dem Intuitiven und damit auch dem Entwerfen immer inhärent. Ein 'Playful Design' betont die herausgearbeiteten Aspekte, es „fördert Ausdauer, Wagemut und Risikofreude, und kann von Solisten und Teamfreunden gleichermaßen umarmt werden. Seine Zauberwörter sind Reversibilität, Wiederholung und Variation" (Adamowsky 2005: 14).
Durch die Verstärkung und Stimulierung spielerischer Aspekte im Entwerfen kann im besten Fall eine gesteigerte Entwurfskreativität durch *flow-Erleben* sowie ein erhöhter Innovationsgehalt möglicher Passungen erzielt werden.

Zusammengefasst:

Das Kapitel SPIELEN TRIFFT ENTWERFEN führte die Betrachtungen zu den Erkenntnis- und Handlungsweisen Entwerfen und Spielen in Bezug auf Merkmalseigenschaften, Handlungsbereiche und Prozessverlauf zusammen und hat auf theoretischer Ebene argumentiert, das durch spielerisches Vorgehen Erfindungsgabe,Vorstellungsvermögen und Engagement im Entwerfen stimuliert werden kann.

Dieser abschließende Abschnitt 'Playful Design. Wie Spielen im Entwerfen' aufgeht' hat zudem zwei Betrachtungspfade skizziert, wie das Spielen im Entwurfsprozess produktiv werden kann. Es kann als Beschreibungshilfe und von außen wirksamer Ordnungsrahmen eines 'Entwerfen als Spiel' angewendet werden und im Sinne einer von innen motivierten Haltung eines engagierten Entwerfens als 'Entwerfen aus der Playspektive' verstanden werden, das das verwickelte 'Im-Geschehen-sein' des Entwerfenden betont und austausch- und akteursorientiert ist. Eine ideale Wirkung spielerischen Potenzials kann sich für den Entwurfsprozess entfalten, wenn sich beide Pfade ergänzen.
Das Konzept des 'Playful Design' ordnet sich als kreativitätssteigernde Praxis in den Diskurs der Entwurfsforschung ein.
Im folgenden Teil II soll der Blick auf das Praxisfeld des Lanschaftsentwerfens gerichtet und die Frage geklärt werden: Welche produktiven Wirkungsweisen kann Spielen im Landschaftsentwerfen entwickeln?

Vorausschau Teil II: Welche produktiven Wirkungsweisen kann Spielen im Landschaftsentwerfen entwickeln?

Die Hauptthese dieser Arbeit ist es, dass sich das Spielen als Erkenntnismodus in besonderer Weise für das Entwerfen urbaner Landschaften eignet. Geklärt wurde in den vorangegangenen Ausführungen, was Spielen eigentlich mit Entwerfen zu tun hat, aber noch nicht, wie Konzepte eines 'Playful Design' in Bezug auf die Qualifizierung urbaner Landschaften produktiv werden können. Dieser Frage widmet sich Band II und versammelt Beispiele aus den Bereichen Kunst und Entwurfspraxis, um sie strukturell zu untersuchen (nach Regeln, Kontext, etc.).
Experteninterviews mit Hans Venhuizen (The Making of...), Urs Walter und Andrea Benze (Agenten und Komplizen) und Angela Jain (Das Sachsen-Anhalt-Spiel) vertiefen die Sicht auf drei 'Playful Design'-Konzepte. Aus diesem research about design-Prozess werden ideale spielerische „Tooltypen" abgeleitet, die produktiv-handlungsorientiert sind und als übertragbares Entwurfswissen in der Praxis zum Einsatz kommen.
.

Vorausschau Teil III: Taktik: Wie kann Spielen zum Werkzeug für die Entwurfspraxis werden

Die entwickelten spielerischen Tooltypen 'Ordnungskomplize', 'Ideenschleuder', 'Als-ob-Simulator', 'Dazwischenagent' und 'Raumschrauber' werden in sieben unterschiedlichen 'Playful Design'-Konzepten getestet, dokumentiert und anschließend ob ihrer Wirkungsweisen reflektiert.
Abschließend werden zusammenfassend die Forschungsfragen dieses Promotionsprojektes beantwortet und in einem Ausblick die Möglichkeiten eines 'Playful Design' in Forschung, Lehre und Praxis skizziert.

Vom Spielen und Entwerfen

Spielerische Erkenntnisweisen und Ideenfindung im Entwurfsprozess urbaner Landschaften

Teil II: Strategie

Welche produktiven Wirkungsweisen kann Spielen im Landschaftsentwerfen entwickeln?

TEIL II:

Das Dissertationsvorhaben 'Vom Spielen und Entwerfen. Spielerische Erkenntnisweisen und Ideenfindung im Entwurfsprozess urbaner Landschaften' geht der These nach, dass die Handlungs- und Erkenntnisweise des Spielen als integrativer Teil des Entwerfens geeignet ist, urbane Landschaften in ihrer Komplexität zu erfassen, zu verstehen und darüber hinaus neue Möglichkeiten ihrer Wahrnehmung, Nutzung und Gestaltung aufzudecken und zu vermitteln. Der Zustand von Unbestimmtheit und Unvorhersehbarkeit urbaner Landschaften wird im Spiel attraktiv, mehr noch, er wird zum Spielreiz.

Die Forschung gliedert sich in drei Teile. Der 1.Teil befasste sich mit der grundlegenden Frage **THEORIE: Was hat Spielen mit Entwerfen zu tun?** Neben der Abgrenzung des Spielraumes der Urbanen Landschaften wurden hier theoretische Grundlagen der Entwurfs- und Spieltheorie verhandelt und die Erkenntnis- und Handlungweisen Entwerfen und Spielen als eng miteinander verwobene 'Zwischenschaften' in die Wissenschaftslandschaft eingeordnet. Abschließend erfolgte im Abschnitt 'Spielen trifft Entwerfen' eine Zusammenführung wichtiger Merkmale und eine Einordnung wie Spielen im Sinne eines 'Playful Design' im Entwerfen aufgehen kann.

Im 2. Teil dieses Dissertationsprojektes wird die Frage **STRATEGIE: Welche produktiven Wirkungsweisen kann Spielen im Landschaftsentwerfen entwickeln?** umkreist. Anhand von Praxisbeispielen eines 'Playful Design' wird der praktische Bezug zur Qualifizierung urbaner Landschaften hergestellt,.

Zunächst wird hier in aller Kürze der Bezugsrahmen des 'Situativen Urbanismus' umrissen, der auf der Künstlerbewegung der Situationistischen Internationalen gründet. Kurz wird auch auf das in den 60er Jahren aufkommende Beteiligungsverfahren der Zukunftswerkstätten verwiesen, die spielerische Momente aufweisen und dort erstmals im Sinne einer Demokratisierung von Planung eingesetzt wurden. Anschließend verdeutlichen sieben Referenzprojekte in Form von Steckbriefen, das Spektrum unterschiedlicher Anwendungskontexte, Spielmotive, -effekte, –regeln und Spielraumformate sowie Akteurskonstellationen und Einsatzmöglichkeiten im Entwurfsprozess urbaner Landschaften. Zwei weitere Beispiele aus der künstlerischen Praxis erweitern diese Perspektive.

Drei Experteninterviews mit dem holländischen Kulturschaffenden Hans Venhuizen, Urs Walter und Dr. Andrea Benze von der TU Berlin, Fachbereich 'Partizipatives Entwerfen' sowie Dr. Angela Jain vom nexus-Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung vertiefen die Sicht auf drei 'Playful Design'-Konzepte, die ganz unterschiedlichen Kontexten entspringen und verschiedene Spielziele verfolgen.

Aus dieser Good-Practice-Recherche werden spielerische „Tooltypen" abgeleitet, die als übertragbare Entwurfsmuster angewendet und erprobt werden können.

Der 3.Teil der Forschung **TAKTIK: Wie kann Spielen zum Werkzeug für die Entwurfs- Praxis werden?** wird dann zeigen, wie die entwickelten Tooltypen 'Ordnungskomplize', 'Ideenschleuder', 'Als-ob-Simulator', 'Dazwischenagent' und 'Raumschrauber' in sieben unterschiedlichen 'Playful Design'-Konzepten getestet, dokumentiert und anschließend ob ihrer Wirkungsweisen reflektiert werden. Anschließend werden zusammenfassend die Forschungsfragen dieses Promotionsprojektes beantwortet und in einem Ausblick weitere Entwicklungsfelder eines 'Playful Design' angedeutet.

Bezugsrahmen

1.Abschnitt: Spielbarkeit urbaner Landschaften

Situationistische Handlungsmuster

Die Stadtlandschaft- unser Spielfeld. The city as a playground. Diese Sätze kommen einem vielleicht bekannt vor, denn immer wieder tauchten in der Geschichte von Architektur, Kunst und Gesellschaft Konzepte auf, die einen spielerischen Umgang mit städtischem Raum proklamieren. Dabei ist der Aspekt der 'Playability' der urbanen Umgebung nicht erwartungsgemäß auf Kinder bezogen, sondern verweist vielmehr auf den Blickwinkel von Multifunktionalität und Mehrfachcodierung und der Eroberung von Orten durch die Zivilgesellschaft.

Diese Perspektive rahmt in der Rückschau betrachtet auf besonders ausdrucksvolle Art und Weise der Künstlerzusammenschluss der Situationistischen Internationalen (S.I.) , die sich 1957 u.a. durch Guy Débord in Paris gründete. Die S.I. forschte nach Formen und Handlungsweisen einer künstlerisch-spielerischen Praxis, die neue, kritische Sichtweisen auf den Alltag eröffnete, die Zivilgesellschaft zum Mitmachen aktivierte und auf einen Wandel des Gesellschaftsystems abzielte. Kunst sollte nicht länger in seperaten Räumen stattfinden, sondern mit ihrer kreativen Kraft die Straßen erobern und den Alltag revolutionieren. Motivation der Situationistischen Internationalen war es, die Kunst in das städtische Alltagsgefüge zu implementieren und „aus dem Volk der Zuschauer ein Volk der Mit-Arbeiter“ (Jorn 1991: 56) zu machen, das aktiv in die Gestaltung und Nutzungsmöglichkeiten seiner städtischen Umwelt eingreift, die bestehende Codierung von Orten in Frage stellt, Möglichkeiten und Herausforderungen des Urbanen entdeckt und diese als Spielraum der Freiheit interpretiert: „Dieses freie Leben suchte man umherschweifend zu erleben (Dérive), psychogeographisch zu kartieren (Psychogeographie), durch Zweckentfremdung überkommener Strukturen zu ergreifen“ (Détournement)“ (Kuhnert et al. 2007: 18).
Die Situationistische Internationale (S.I.) löste sich im Jahr 1972 auf. Ihre Ideen, die vor allem auch räumliche Fragstellungen umfassten, liefern für den theoretischen Diskurs in Architektur und Städtebau aber nach wie vor einen wichtigen theoretischen Bezugsrahmen. Die Grundideen der Situationistischen Internationalen haben aber auch in die Planungs- und Entwurfspraxis Einzug gefunden, wie z.B. in der Ausgabe Arch+ 183 „Situativer Urbanismus“ von 2007 sehr einleuchtend dargelegt wird, indem Parallelen zu zeitgenössischen Planungsinstrumenten gezogen werden: Dérive, Psychogeographie und Détournement als Passepartout für gegenwärtige Entwurfsmethoden.

Die Grundidee des Dérive der S.I. ist es, durch Umherschweifen die Umwelt zu erforschen. Die genaue Beobachtung der Umgebungsarchitektur und der Wechselbeziehungen zwischen Bebautem, Unbebautem und Bewohnern findet Ausdruck in einem auf Emotionen begründeten psychogeographischen Stadtplan. Heute findet man das Dérive in Form vom „Spaziergang“ schon lange als ernstzunehmendes Erkundungswerkzeug. Der Raumplaner Lucius Burckhardt gründete gar eine eigene Spaziergangswissenschaft, die Promenadologie. Als reflektierte Ausdrucksform dieser Erkundungsbewegung stellt die Methode des Mappings heute einen modernen Klassiker der Recherche – und Ideenfindungsmethode der raumentwerfenden Disziplinen dar.

Auch das Motiv des Détournement findet sich immer wieder im urbanen Alltag: Ob im Do-It-Yourself -Palettenchic oder in der Idee der Zwischen- und Umnutzung von Brachgefallenem – die mögliche situative Zweckentfremdung, Umorganisation und Flexibilität von Form und Programm ist zu einer planerisch und entwerferisch geschätzten Qualität geworden. (ebd.:18). Zunehmend geht es darum, Raum mit möglichst großem Spielraum für viele Nutzungsmöglichkeiten und aktive Nutzer zu entwerfen, „Handlungsstrategien, die im Sinne von to enable die Beziehungen zum Raum, zwischen Planer und Planungsraum und zwischen Bewohner und Lebensraum neu fassen“ (ebd.: 18).

Die erfindungsreiche Aneignung solcher Spielräume findet seit jeher wie selbstverständlich statt: ob es sich dabei nun um die Umnutzung einer stillgelegten Badeanstalt zu einem innerstädtischen Zeltplatz handelt, um eine mobile Partygesellschaft, die illegal unter Brücken feiert oder um ein paar Cineasten, die Hinterhöfe in Lichtspielräume verwandeln.

Die raumentwerfenden und raumplanenden Disziplinen können als Ermöglicher dazu beitragen, dass urbane Landschaften vielseitig und von vielen „spielbar“ sind, indem sie einerseits „Gestaltgerüste“ (Sieverts 2001: 201) und Spielregeln für räumliche Transformationsprozesse setzen, die kontextbezogen und situativ anpassbar sind (siehe dazu auch Teil 1: Kapitel Entwerfen, Abschnitt: Aktivierende Teilhabe.) und zudem durch entsprechende Teilhabemöglichkeiten unterschiedliche Perspektiven der Bevölkerung einbeziehen.

In Rückbezug auf das in Teil I ausgeführte Konzept des 'Playful Design' ist die 'Methodik' der Situationistischen Internationalen durchwirkt von der dort dargelegten Motivlage. Beim Dérive ist insbesondere das Motiv der 'tastenden Bewegung im Ungewissen' vorherrschend. Als performative Praxis ist es zudem stark durch die 'Gleichzeitigkeit von Vollzug und Ausdruck' (Umherschweifen und Mapping) geprägt.

Beim Détournement hingegen leitet vor allem das Motiv des `So-tun-als-ob' das Denken und liefert so die Grundlage, Dinge aus ihrer ursprünglichen Funktion oder ihrem System loszulösen und sie in einem veränderten Kontext neu zu interpretieren.
Beide Praktiken basieren stark auf einem subjektiven Engagement und ausgeprägter Explorationsfreude.

Guy Debord: The Naked City. Illustration de l´Hypothése de plaques tournantes en Psychogeographique (1957)

Programmatisch-emotionales Netzwerkhandeln statt rational-analytisches Rasterplanen: Psychogeographische Mappings von Debord und Co. schlugen im Gegensatz zu den rationalen Stadtplanungsbemühungen der 1850er Jahre eine fragmentierte, driftende Wahrnehmung von Paris vor. In diesen "Kopfkarten" wurden persönliche, auf temporären Ereignissen beruhende Empfindungen ausgedrückt.

Im Sinne eines Serious Games-Einsatzes von Spielen in der räumlichen Entwurfs- und Planungspraxis sind die 60er und 70er Jahre ein interessanter Betrachtungszeitraum, da hier Bestrebungen zur Demokratisierung durch neue Verfahren und Methoden realisiert wurden, die eine relativ zwanglose Betrachtung eines 'Problemgegenstandes' und die Mitsprache unterschiedlicher Interessensgruppen (zumindest in einem gewissen Rahmen) ermöglichten, wie das folgende Verfahren andeutet.

Zukunftswerkstätten als Brutkästen demokratischer Teilhabe

Als Pionier auf dem Gebiet der Bottom-up-Strategien im Bereich der gesellschaftlichen Teilhabe ist der Zukunftsforscher Robert-Jungk zu nennen, der nach Verfahren suchte, Zukunft mit einer breiten Masse an Beteiligten zu entwerfen. Gemeinsam mit Nobert R. Müllert entwickelte er das Instrument der Zukunftswerkstatt. In der Zukunftswerkstatt geht es um die effiziente Zusammenarbeit der beteiligten Menschen in drei Phasen, um zu realisierbaren Zukunftsszenarien zu gelangen. Das Alltags- und Erfahrungswissen ('robustes Wissen'), der Beteiligten ist dabei eine der wichtigsten Ressourcen zur Visionsentwicklung.

In der ersten Phase 'Kritik- und Karthasis' (Redaktionsteam sowi-online.de in Bezug auf Jungk/Müllert 1989) wird auf Basis der Interessenslage der Teilnehmer der „Problemgegenstand“ u.a. durch Rollenspiele präzisiert. Dabei wird die Wichtigkeit und Bearbeitungsreihenfolge von kritischen Themen demokratisch festgelegt. In der 'Visions- / Utopie-/ Phantasiephase' (ebd.) werden die Problemformulierungen aus der ersten Phase in positiv-produktive Zielformulierungen transformiert. Durch das Stimulieren über kreativen Input (Bilder, Filme, etc.) und spielerische Ansätze, Phantasien und Wünsche entwickeln die Teilnehmenden Vorstellungen für die ideale zukünftige Situation. Methodisch wechseln sich hier intuitive und rational-analytische Vorgehensweisen ab. In der Phase 'Strategie und Umsetzung' (ebd.) werden die Ideen auf ihre Realisierbarkeit überprüft, indem sie in den Alltagskontext gestellt werden. Es wird festgelegt, welche Ideen weiter verfolgt werden sollten, geprüft, ob es an anderer Stelle bereits Erfahrungen mit den entwickelten Ideen gibt, und es werden zeitlich und inhaltlich konkrete, realisierbare Handlungsschritte entworfen, um eine Verbindung zwischen Ist-Zustand und Wunschzustand herzustellen. Im Idealfall erstreckt sich das Format der Zukunftswerkstatt auf drei Tage und umfasst ein Teilnehmerfeld von 15-20 Personen sowie zwei Moderatoren.

In Rückkopplung mit dem Konzept eines 'Playful Design', das im 1.Teil entfaltet wurde, zeigen sich auch hier verschiedene übereinstimmende Motive. Das Verfahren verläuft in seinen Phasen nach klaren Handlungsregeln, es ist kontext- und zukunftsorientiert. Des Weiteren findet sich während der 'Visions-/Utopie-/Handlungsphase' das Motiv des 'übervernünftigen' Handelns, d.h. auf Basis einer Mischung aus Intuition und Ratio werden Scheingesetze aufgestellt, wiederholend und variantenreich interpretiert, fiktive Zukünfte durchgespielt und dargestellt. Dabei müssen in dieser Phase keine kausalen Zusammenhänge vorherrschen. Bei dem Verfahren der Zukunftswerkstatt handelt es sich um eine akteurs- und austauschorientierte Form des Entwerfens, um kollektiv breit abgestimmte und alltagstaugliche Passungen zu entwickeln.

Aus der theoretischen Auseinandersetzung mit phänomenalen Grundlagen des Spielens und Entwerfens in Teil I ist deutlich geworden, welche Erkenntnis- und Handlungspotenziale ein 'Playful Design' theoretisch haben kann, wenn es um die Generierung und Übersetzung von anwendungs- und kontextorientiertem transformativem Wissen geht. Der grob skizzierte Bezugsrahmen zeigt bereits Anknüpfungspunkte für anwendbare spielerisch-künstlerische Strategien in der Stadt(um)nutzung (S.I.) und erste spielerische Aspekte in den Demokratisierungsbestrebungen von Planung in den 60er und 70er Jahren. Allerdings zeigen gerade letztere eine Problematik, die auch heute noch vielen Serious Games anhaftet: Ein balanciertes Verhältnis zwischen lustvollem, phantasiebetontem Handeln und 'verwertbaren' Ergebnissen. Außerdem fehlte den Bemühungen um räumliche Wandelprozesse vor Ort häufig die Sichtbarkeit und somit die Nachvollziehbarkeit durch eine breite Öffentlichkeit.

In einigen jüngeren Entwurfsprojekten, die sich im Schwerpunkt mit der aktivierenden Teilhabe unterschiedlichster Akteure, der räumlichen Bestandsaufnahme, der Ideenschöpfung und gemeinschaftlichen Entwicklung von Entwurfspassungen und deren Vermittlung beschäftigen, wird angestrebt, das spielerische Potenzial für Planung und Entwurf in Städten praktisch stärker zu nutzen.

Die in Teil I, Kapitel Entwerfen, Abschnitt: 'Aktivierende Teilhabe' genannten Trends ('Erstarkung des Mitgestaltungswillens', 'Kollaborationsbereitschaft der Zivilgesellschaft', 'Erlebbarkeit und Visibilität von Teilhabe- und Transformationsprozessen') und die zunehmende 'Akzeptanz von Ungewissheit' in der Planbarkeit komplexer Raumentwicklung beinhalten viele Herausforderungen, aber auch Entfaltungsmöglichkeiten von neuen Teilhabemodellen, Formaten und Werkzeugen der Raumpraxis. Diese können bestenfalls in anpassungsfähige Raumkonzepte mit hohem Gestaltungsspielraum für die Nutzer münden. Einige Praxisprojekte nutzen für ihre Ziele spielerisches Potenzial - eine Auswahl soll deshalb in der Folge hier näher beleuchtet werden.

2. Abschnitt:

Untersuchungs-kriterien

Im folgenden Abschnitt werden Untersuchungskriterien für eine inhaltliche und strukturelle Analyse von Entwurfsprojekten mit dem'Spirit of Play' im Spielraum der urbanen Landschaften definiert, um von 'außen' diese Beispiele zu betrachten.
Die Auswahl legt den Fokus auf Projekte, die partizipative Ansätze verfolgen und über spielerische Strategien anstreben, unterschiedliche Akteure in den Entwurfsprozess zu integrieren. Diese Schwerpunktsetzung ist vor allem der engen und offensichtlichen Verbindung zwischen dem Spielerischen und Kollaborativen geschuldet, die viele Planungsprojekte mit Beteiligungsanspruch für sich nutzbar machen möchten.

Das übergeordnete Motiv dieser Projekte liegt also auf dem kollaborativen, austauschorientierten Entwerfen. Die Auswahl macht ausdrücklich aber noch weitere spielerische Potenziale für die Entfaltung von (individueller) Entwurfskreativität deutlich, die in unterschiedlichen 'entwerferischen Handlungsbereichen' verortet sind.

Die Untersuchungskriterien wurden so gewählt, dass der kontextualisierte Rahmen (Inhalt/Kontext, Erzählebene, Mitspieler) und die Organisationsprogrammatik (Regeln und Handlungsverläufe) der Projekte deutlich wird. Ziel der Untersuchung ist es -neben Anregungen für spielerische Formate- Wirkungsweisen (Motive und Effekte) und Einsatz-Schwerpunkte von spielerischen Strategien in entwerferischen Handlungsbereichen zu identifizieren.

Es werden sowohl Entwurfsprojekte beleuchtet, die explizit als „Spiel“ oder als „spielerisch“ beschrieben werden, als auch solche Beispiele gewählt, in denen spielerische Entwurfsweisen implizit enthalten sind.

Die Arbeit mit den Projektbeispielen und die entworfene Ordnung durch die folgenden Steckbrief-Kategorien hilft dabei, im weiteren Verlauf dieses Dissertationsvorhabens Konstruktionsprinzipien für die Entwicklung von Idealtypen anwendungsorientierter, spielerischer Entwurfshilfen (Tooltypen) für ein 'Playful Design' formulieren zu können.

Inhalt und Kontext:

Worum geht es thematisch-inhaltlich, was ist die Fragestellung, vor welchem räumlichen Hintergrund wird die spielerische Entwurfsstrategie eingesetzt?
In dieser Kategorie wird der Bezug zum Kontext und den räumlichen Rahmenbedingungen hergestellt sowie der „Konflikt"(bzw. die Herausforderung) erläutert, aufgrund dessen die Anwendung der Strategie erfolgt.

Erzähl-Ebene:

Gibt es eine narrative Grundlage der spielerischen Entwurfsstrategie, eine Geschichte als „dramatische" Verknüpfung einzelner Erkenntnis-/Handlungsschritte?
Gegebenenfalls wird die spielerische Strategie durch eine Erzählung gerahmt oder mit anderen Prozesselementen in einen Geschehenszusammenhang gebracht. Diese Ebene wird durch den Untersuchungsaspekt deutlich gemacht.

Spielraumformat

Gibt es einen eigens gestalteten Rahmen in dem die spielerische Strategie eingesetzt wird? Wie lässt sich das Anwendungsformat beschreiben? Welches Material wird genutzt?
Die Projektbeschreibungen werden auf den Aspekt eines gestalteten Settings hin untersucht, eine Format-Benennung vorgenommen und eingesetztes Entwurfs-/Spiel-Material beschrieben.

REGELN:

Gibt es eine Spielordnung? Wie sind die Handlungsschritte der Entwurfsstrategie strukturiert?
In dieser Kategorie werden Entwurfs-/Spielregeln dargelegt, bzw. ihre (Weiter-) Entwicklung im Entwurfsprogress skizziert und Teil-Ziele von Handlungsschritten benannt.

MITSPIELER:

Wie verhält es sich mit der Konstellation von Akteuren? Gibt es eine vorgegebene Rollenverteilung?
Dieser Untersuchungsaspekt widmet sich den in das Entwurfsgeschehen involvierten Personen, ihrer Zusammensetzung/Gruppierung und ihrer Funktion in Bezug auf die Entwurfsherausforderung und den Kontext.

MOTIVE UND EFFEKTE:

Was sind Ziel, Hauptantrieb und Wirkung der spielerischen Strategie?
Handlungs- und Erkenntnisziele werden herausgearbeitet und vermutete, erwünschte, tatsächliche Effekte der spielerischen Strategie beschrieben.

.

ENTWERFERISCHER HANDLUNGSBEREICH:

In welchen entwerferischen Handlungsbereichen setzt das 'Playful-Design' -Konzept seinen Schwerpunkt?
Die Einordnung erfolgt auf Grundlage des entwickelten, an Hagedorn orientierten Modells der Entwurfshandlung.
Sofern das Projekt durch spielerische Herangehensweisen mehrere Handlungbereiche abdeckt, wird ggf. jener Handlungsbereich hervorgehoben, der den Schwerpunkt des Projektes bildet (durch Fettdruck).

Steckbriefe

Playful Design in urbanen Landschaften

Play the City - Method

Spieldesigner: *playthecity.nl (founder: Dr. Ekim Tan)*
Spielraum: *diverse Projekte, oft im niederländischen Raum, aber auch global*
Quelle und weiterführende Informationen: *www.playthecity.nl, Stand 08.03.16*

Inhalt und Kontext

Die niederländische Planerinitiative playthecity.nl, gegründet von Dr. Ekim Tan, nutzt die Methode des „city gaming" um eine multiple demokratische Stadtentwicklung und Entscheidungsfindung in Stadtplanungsprozessen in Form von kollektiver Szenarienentwicklung zu unterstützen. Play the City (PTC) setzen auf die Verzahnung von Buttom-Up-Strategien mit Top-Down-Prozessen. Als Stadtplaner verstehen sich PTC als Agenten, die direkt mit den „Spielern" der Stadt interagieren und diese Interaktion als Entwurfs-Input nutzen.
Die Idee der „city gaming"-Methode ist es, offene „Entwurfsplattformen" zu entwickeln, um das Wissen und die Vorstellungen unterschiedlichster Interessensgruppen für den Planungsprozess zu nutzen. PTC bietet vor allem Kommunen und privaten Gebietsentwicklern an, ein an die spezifischen Bedingungen angepasstes Game zu entwickeln, durch das eine kollaborative Raumvision entworfen werden kann.

Play the City - Method

Spieldesigner: *playthecity.nl (founder: Dr. Ekim Tan)*

Spielraum: *diverse Projekte, oft im niederländischen Raum, aber auch global*

Quelle und weiterführende Informationen: *www.playthecity.nl, Stand 08.03.16*

Die Regeln des Spiels werden aus dem örtlichen Kontext abgeleitet und sind der erste Spielschritt: Wer sind die Akteure vor Ort? In welcher Beziehung stehen sie zueinander? Was sind ihre Interessen? Was sind räumliche Charakteristika, was sind raumwirksame Entwicklungstendenzen? So kann eine Spiel/-Entwurfsordnung formuliert werden, die das Wirkungsgefüge des Projektraumes vereinfacht darstellt.
Gebietsentwickler, Interessenvertreter, Unternehmer, Bewohner, lokale Organisationen, usw. können einen Ideeninput über die Plattform www.playthecity.nl geben und hier auch Daten zum Entwurfsgebiet erhalten. Das fördert die Qualität und Übertragbarkeit der Lösungsvorschläge und sichert einen gleichen Sachkenntnisstand der Mitspieler.

Das Kernstück der PTC-Projekte bilden Workshops, in denen die unterschiedlichen Interessen, Ideen und Entwicklungsszenarien in einem 'spielbaren' Modell verhandelt werden, das die Kommunikationsbasis für alle Mitspieler darstellt.
Über Spielregeln und Abstimmungen unterschiedlicher räumlicher Lösungsvorschläge entwickeln die Mitspieler nach und nach tragfähige, kooperative und realistische Zukunftsszenarien und drücken sie am Modell aus. Diese werden anschließend von den Spielleitern aufbereitet und der Öffentlichkeit über playthecity.nl zugänglich gemacht.

Erzähl-ebene

Es gibt zunächst keine Erzählung fiktiver Art. Vielmehr entwickeln sich alternative Raumerzählungen am abstrakten Modell - mit realen Bauvolumen, Akteuren und ortspezifischen Regeln/Zwängen.

Spielraumformat

Zur Vorbereitung und Nachbereitung: Internetplattform mit „Wunschzetteln“, Austauschmöglichkeiten, Informationen, Data-Sets.

Gaming Indoore-Workshop: 'Was-wäre-wenn-Simulation' mit Inventar-Archiv (Bauvolumen, öffentlicher Raum, Straßen,...) sowie 'Bedingungen' und 'Initiativen'.

Regeln

Jeder Mitspieler bekommt je nach Projektkontext eine Rolle zugeteilt, die seiner realen Rolle möglichst nah kommt. Davon abhängig können Spieler kleine, mittlere oder große Initiativen starten. Sie können bauen, verhandeln, beraten, andere Spieler aktivieren. Je nach Rolle, liegen die Interessen und Möglichkeiten unterschiedlich (So kann z.B. ein Projektentwickler entsprechend mehr bauen als ein normaler Bewohner).

Gespielt werden z.B. insgesamt 7 Runden, jede Runde entspricht einem Jahr und dauert circa 10 Minuten. Es beginnt der Spieler „Politiker". Anhand von „Rahmenkarten" hält er eine visionäre Rede, in der er wichtige Parameter der Stadtentwicklung festlegt. Nun können die Mitspieler Runde für Runde ihre Ideen einbringen und Initiativen starten.
Begrenzt durch „Bedingungen" (Finanzen, Macht, Fähigkeiten, etc.), versuchen sie ihre „Initiativen" durchzusetzen.
Zwischenzeitlich wird abgestimmt. Die Projekte mit der geringsten Zustimmung müssen weichen, die mit großer Zustimmung werden dann in den Folgerunden weiter entwickelt und können sich jeweils um einen festgelegten Prozentsatz ausbreiten.
Zwei Spielertypen haben ein Recht auf Veto bei Beschlüssen: Der Politiker und der Aktivist, die aber wiederum von einer mehrheitlichen Zustimmung anderer Mitspieler abhängig sind. Das Zusammenwirken von mindestens 3 Spielern erhöht zudem die ihnen verfügbare Quadratmeterzahl um einen festgelegten Prozentsatz.

Je nach Projektkontext treten Bauregeln in Kraft. So müssen z.B. alle Projekte erschlossen sein, es darf nicht auf Grünflächen und öffentlichem Raum gebaut werden oder eine maximale Bauhöhe darf nur bei einer bestimmten öffentlichen Programmatik (Museen, Spielplätze,…) überbaut werden.

Play the City - Method

Spieldesigner: *playthecity.nl (founder: Dr. Ekim Tan)*

Spielraum: *diverse Projektgebiete, vornehmlich im niederländischen Raum, aber auch global*

Quelle und weiterführende Informationen: *www.playthecity.nl, Stand 08.03.16*

Mitspieler:

Raumwirksame Akteure als Mitspielerschaft, z.B. Gebietsentwickler, Eigentümer, Kultureinrichtung, Unternehmer, Stadtrat, Bewohner; (alle haben individuelle finanzielle Ressourcen, Einflussmöglichkeiten, Fähigkeiten) Stadtplaner als Spielleiter.

Motive und Effekte

Ziel der playthecity-Methode ist es, die Entscheidung, wie Stadt gestaltet werden sollte, nicht wenigen Entscheidern und Großinvestoren zu überlassen, sondern gemeinsam mit von der Planung „betroffenen" Stakeholdern Ideen für eine realistische Szenarienentwicklung zu sammeln. Dabei wird das Initiieren von Kollaborationen belohnt mit „Raumressourcen". Gesetzt wird hier eher auf ein gemeinsames Entwerfen von Raumprogrammatik, denn auf Entwicklungsmotoren rein baulicher Art.
Durch das 'So-tun-als-ob' am Spielmodell können die verschiedenen Interessensvertreter sich ohne das Risiko vor realen Konsequenzen miteinander auseinandersetzen und erfahren durch die gemeinsame Visualisierung das Modell als Kommunikationsbasis und sichtbaren Ausdruck ihrer Verhandlungen.
Als gewünschte Effekte dieser Form der Demokratisierung von Stadtentwicklungsprozessen stehen eine erhöhte Akzeptanz von Planung durch Akteure vor Ort sowie die Initialisierung von Akteursnetzwerken, die auch über das Kernprojekt hinaus kollaborativ tätig bleiben.

Entwerferischer Handlungsbereich

Phase 1: Spielvorbereitung. Suchen Wahrnehmen Erkunden; Ordnen Interpretieren

Recherche der Bedingungen durch playthecity-Raumplaner vor Ort: Aufspüren von versteckten und offensichtlichen Stakeholdern; Formulierung der Spielordnung, Entwurf und Herstellung von Spielmodell und –Equipment.

Phase 2: Gaming Workshop.
'Ausrichten Entscheiden'; 'Vertiefen; Modifizieren'

Spieler folgen der Spielordnung, verhandeln und entscheiden, welche Lösungsansätze vertieft werden sollen, modifizieren diese, stimmen über Zukunftsszenarien ab

Phase 3: Aufbereitung der Entwurfspassungen.
Transformieren; Übersetzen Kommunizieren

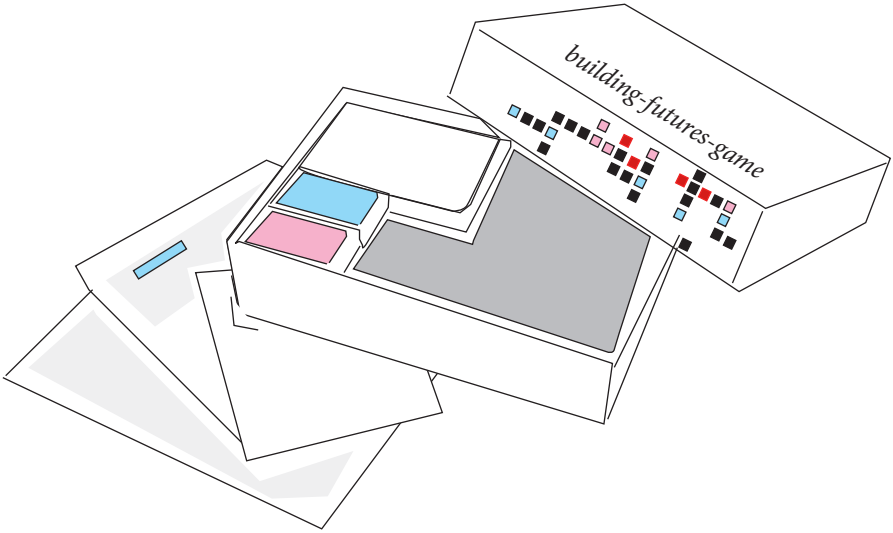
playthecity-Raumplaner sichten die Workshopergebnisse, überarbeiten diese und machen diese als realisierbare Vorschläge zur Transformation eines Projektgebietes öffentlich.

Building Futures Game

Spieldesigner: *RIBA London mit CABE (Commission of Architecture and Built Environment und architectural practice AOC*

Spielraum: *diverse Projektgebiete, Großbritannien, Fallbeispiel Bankside-London (2008)*

Quelle und weiterführende Informationen: *www.buildingfutures.org.uk/projects/building-futures/the-building-futures-game, Stand 08.03.16*



Inhalt und Kontext

Das Building Futures Game (BFG) geht aus mehrjährigen Forschungen und dem Wunsch hervor, Kommunen in die Lage zu versetzen, ihre räumliche Zukunft und ihre Nachbarschaften gemeinsam mit einer breiten und aktiven Akteursgruppe zu entwickeln. Das BFG fungiert dabei als „Ausdrucks-Katalysator", indem mögliche Zukunftsszenarien für ein Gebiet entwickelt und in Form von Szenarien sichtbar und somit verhandelbar gemacht werden. Die heterogen zusammengesetzte Spielerschaft, die vom Politiker über lokale Dienstleister bis hin zum normalen Bewohner reicht, diskutiert dabei einen gesetzten Rahmen aus Anliegen und Bestrebungen und erwägt dabei die Auswirkungen der fokussierten räumlichen Szenarien.
In dem hier aufgeführten Beispiel von 2008 starteten die BFG-Initiatoren einen Game-Workshop zur Entwicklung von räumlichen Zukunftsszenarien für BANKSIDE -LONDON.

Erzähl-ebene

Vorgegebene Statement-Cards mit einer Vielzahl von Annahmen (ökonomischer, sozialer, ökologischer, kultureller Art) bilden den Erzählrahmen für die räumlichen Zukunftsszenarien.

Spielraumformat

Indoor-Workshop mit 'Tools in der Box': Vorgegebener Rahmen aus raumwirksamen Zukunftsannahmen und -recherchen (Statement Cards), Grundannahmen-Matrix und Szenarien-Matrix als Rüstzeug für eine kooperative Szenarienentwicklung.

Regeln

Baseline-Stage – Sachlagen und Bestrebungen:
In dieser ersten Phase des Game-Workshops wird die Spielerschaft zunächst in gemischte Teams aufgeteilt. Jedes Team wählt aus einem Set von „Statement-Cards" jene acht Karten aus, die ihnen als Zukunftsannahmen am *wahrscheinlichsten* erscheinen (Beispiel Verkehr: „Es wird mehr Individualverkehr auf der Straße geben"; Beispiel Energie: „Wir werden weniger Müll produzieren und mehr recyclen"). Mit blauen Punkten markieren sie diese auf dem „Baseline-Sheet". Anschließend wählt jedes Team nochmals acht Annahme-Karten aus, diesmal mit dem Fokus auf *wünschenswerte* Entwicklungen. Die wünschenswerten Entwicklungen werden mit roten Punkten auf dem „Baseline-Sheet" markiert. Das „Baseline-Sheet" bildet nun die weitere Arbeitsgrundlage, aus der Zukunftstrends anhand von den erhobenen Wahrscheinlichkeiten und Bestrebungen abgeleitet werden können. Im Fall des BANKSIDE-Games wird z.B. deutlich, dass alle Gruppen es für sehr wahrscheinlich halten, dass das Bankside-Gebiet in Zukunft seine touristische Attraktivität, die es mit der Tate Modern, dem National Theatre, der Royal Festival Hall und dem Globe Theatre schon hat, auch in seinem Gebiets-Zentrum weiter ausbauen wird.

Building Future Game

Spieldesigner: *RIBA London mit CABE (Commission of Architecture and Built Environment und architectural practice AOC*

Spielraum: *diverse Projektgebiete, Großbritannien, Fallbeispiel Bankside-London (2008)*

Quelle und weiterführende Informationen: *www.buildingfutures.org.uk/projects/building-futures/the-building-futures-game, Stand 08.03.16*

Scenario-Stage – Zukunftsaussichten
Im nächsten Schritt des Game-Workshops werden die Mitspieler dazu aufgefordert, mit dem Grundwissen der ersten Spielstufe einen Szenarien-Entwurf für das Bankside-Gebiet zu entwickeln, der sich auf die nächsten zehn Jahre bezieht. Hierfür stehen ihnen 56 „Proposal-Cards" aus den Kategorien 'Lokale Ökonomie', 'Ökologischer Fußabdruck', 'Wow!-Faktor' und 'Soziales Kapita' zur Verfügung, aus denen sie mögliche Zukunftsprojekte auswählen können (Beispiel: „Neue Tramverbindung" oder „Neue Landmarke"). Diese Zukunftsimpulse gilt es, auf dem Scenario-Sheet genauer auszuführen, in ihrer Priorität zu gewichten und im 10-Jahresplan miteinander zu verknüpfen.
Eine abschließende Präsentation der Szenarien-Teams veranschaulicht die mögliche Bandbreite an Schwerpunktsetzungen in Bezug auf die räumliche Zukunft des Bankside-Gebietes.

Mitspieler:

Akteure des jeweiligen Projektgebietes (Dienstleister, Gebietsentwickler, Bewohnerschaft, Initiativen, Vereine...), gemischte Teams

Motive und Effekte:

Der Spielprozess des Building Future Game soll mit Hilfe vorgegebener realistischer „Spiel-Annahmen" (Statement Cards) und Projektvorschläge (Proposal-Cards) auf Konsens ausgerichtete mögliche Szenarien generieren. Dadurch wird ein vergleichsweise starker, allgemeiner Rahmen und eine linearer Spielhandlung mit klarem Zielformat (Szenarien) vorgegeben. Durch diese vorbereiteten Eingaben „von außen" besetzen alle Teams eine vergleichbare Ausgangsposition und wichtige räumlich-wirksame Aspekte werden in jedem Fall bei der Szenarien-Entwicklung berücksichtigt. Überraschendes und Schöpferisches kann sich dann noch ggf. bei der Verknüpfung der vorgegebenen Einzelmaßnahmen zum 10-Jahresplan durch die Teams ergeben. Zudem kann durch den Game-Workshop ein Mehrwert für die akteursübergreifende Kommunikation unterstellt werden.

Entwerferischer Handlungsbereich

Phase 1: Spielvorbereitung.
'Suchen Wahrnehmen Erkunden'; 'Ordnen Interpretieren'

Recherche der Bedingungen durch die BFG vor Ort, um Statement-Cards und Proposal-Cards zu formulieren und Baseline- und Scenario-Sheet vorzubereiten.

Phase 2: Gaming Workshop.
'Ausrichten Entscheiden'; 'Vertiefen; Modifizieren'
Spieler stimmen über Zukunftswahrscheinlichkeiten und -bestrebungen ab und verknüpfen vorgegebene realistische Impulse zu Zukunftsszenarien

Phase 3: Präsentatiom
'Übersetzen Kommunizieren'
Austauch der Akteure des Projektgebietes über Zukunftsvorstellungen und -perspektiven

WorkShop 'Mitspielen'

Spieldesigner: *JAS e.V. (Jugend Architektur Stadt) + Lehr-Team der TU Berlin (u.a. Dr.-Ing. Andrea Benze, Urs Walter, Christina Jimenez Mattsson, Anna Juliane Heinrich, Prof. Dr. Angela Uttke) sowie zwölf Studierende der Architektur und 28 Schüler*

Spielraum: *Karl-Marx-Platz, Berlin-Neukölln (April 2013)*

Quelle und weiterführende Informationen: *http://kms-nk.net/?p=30 (sowie Kurzbeschreibung unter: http://www.jugend-architektur-stadt.de/index.php/berlin/379-planspiel), Stand 08.03.16*

Inhalt und Kontext

Im Rahmen einer Workshop-Reihe zur Neugestaltung des Karl-Marx-Platzes in Berlin-Neukölln entwickeln ein Team von JAS e.V. und ein Lehr-Team der TU Berlin (u.a. Dr.-Ing. Andrea Benze, Urs Walter, Christina Jimenez Mattsson, Anna Juliane Heinrich, Prof. Dr. Angela Uttke) sowie zwölf Studierende der Architektur, der Landschafts-, Stadt- und Regionalplanung von der TU Berlin gemeinsam mit mehr als zwanzig Neuntklässlern ein „szenisches Planspiel als Planungstool“ (JAS 2013). Mit diesem Partizipationswerkzeug ist es möglich, unterschiedliche zukünftige Nutzungsprogramme und Gestaltungen des Karl-Marx-Platzes durchzuspielen und Platz-Beobachtungen der Jugendlichen frühzeitig und direkt in den Entwurfsprozess miteinzubeziehen.

Erzähl-ebene

Anhand der Begriffe „Mächte“, „Flüsse“, „Inseln“, „Grenzen“ und „Verstecke“ wird ganz grob der narrative Rahmen für eine Platzerkundung festgelegt; die Mitspieler entwickeln daran entlang die „Story“ selbst. Die vorgefundenen Situationen werden auf Postkarten erzählt und „Rollen“ wichtiger Platz-Protagonisten abgeleitet (Jugendliche, Rentner, Straßenmusiker, usw.), die dann genauer porträtiert werden. Sie bilden die Grundlage für ein szenisches Rollenspiel mit dem Namen „Karl-ärgere-Dich-nicht!“

Spielraumformat

Vor-Ort-Reizwortsuche; selbst recherchierte und entworfene Nutzerporträts und Platzutopien; szenisches Karl-Marx-Platz-Rollenspiel

Regeln

Exploration:
Die Schüler erkunden den Platz mithilfe vorgegebener abstrakter „Reizworte“, die sie auf Postkarten fantasievoll auslegen können.
Anhand dieser Begriffe („Mächte“, „Flüsse“, „Inseln“, „Grenzen“ und „Verstecke“) charakterisieren sie in einem nächsten Schritt wichtige handelnde Personen oder Personengruppen auf dem Karl-Marx-Platz sowie deren Bedürfnisse, Wünsche und Alltagsroutinen in Form eines kleinen Steckbriefes.
Auf so genannten „Paradieskarten“ werden Szenarien visualisiert, die die ideale Platzgestaltung für eine bestimmte „Rolle“ ausdrücken“. Aus ihnen können „Missionen“ – einzelne Umnutzungs-oder Umbaumaßnahmen– abgeleitet werden, die die Schüler auf Spielkarten genau beschreiben und ggf. skizzieren.
Es wird ein Spielbrett vorbereitet, das sich an der Gestalt des Karl-Marx-Platzes orientiert. Der Platzgrundriss ist in drei Zonen aufgeteilt: „Ladenlokale“, „Straßenraum“ und „mittige Platzfläche“, und wird mit einem Grundraster aus Dreiecken unterlegt.

WorkShop 'Mitspielen'

Spieldesigner: *JAS e.V. (Jugend Architektur Stadt) + Lehr-Team der TU Berlin (u.a. Dr.-Ing. Andrea Benze, Urs Walter, Christina Jimenez Mattsson, Anna Juliane Heinrich, Prof. Dr. Angela Uttke) sowie zwölf Studierende der Architektur und 28 Schüler*

Spielraum: *Karl-Marx-Platz, Berlin-Neukölln (April 2013)*

Quelle und weiterführende Informationen: *http://kms-nk.net/?p=30 (sowie Kurzbeschreibung unter: http://www.jugend-architektur-stadt.de/index.php/berlin/379-planspiel), Stand 08.03.16*

Kollaborative Szenariensimulation
Jeder Mitspieler übernimmt nun eine „Rolle" ein (z.B. Rentner), der seine „Missionen" erfüllen möchte. Dabei hat er zu unterschiedlichen Tageszeiten und auf unterschiedlichen Platzzonen unterschiedliche „Durchsetzungskräfte", um das Spielfeld zu erobern. Dies geschieht durch das Legen von dreieckigen Durchsetzungssteinen auf das Spielfeldraster. Es gibt Missionen, die der Spieler allein durchführen kann, für manche aber muss er mit anderen Akteuren kollaborieren und diese von seiner „Mission" überzeugen. Bei geschicktem Auslegen der Durchsetzungssteine können Missionen anderer vereitelt werden oder durch Bündnisse auch Blockaden überwunden werden. Es gewinnt der Platz-Protagonist, der die meisten seiner Missionen verwirklichen kann und dadurch die höchste Punktzahl erzielt.

Mitspieler:

28 Gymnasialschüler einen neunten Klasse, 12 Studierende der Architektur, Team Lehre und JAS e.V. (als Unterstützung und Beratung), Protagonisten auf dem Platz.

Motive und Effekte:

Als besonderes Merkmal dieses Workshops setzt hier die Teilhabe an der Bearbeitung räumlicher Fragestellungen bereits in der spielerischen „Grundlagenermittlung" an (im Sinne von Play). Die Mitspielenden entwerfen die Spielordnung durch Exploration der Platzsituation selbst, d.h die Spielregeln werden nicht von einem kleinen 'Autorenteam' gemacht, sondern von den Mitspielenden. Raumwirksame Entwicklungen und Phänomene werden beobachtet und kartiert, Nutzer(gruppen) und ihre tageszeitlichen Aktivitätstendenzen identifiziert. Durch das Erfinden von „Maximalszenarien" vertiefen sich die Mitspielenden in unterschiedliche Platznutzerperspektiven und können daraus „Missionen" ableiten, die vom noch relativ abstrakten Idealbild des Platzes zu konkreten, verwirklichbaren Maßnahmen führen.

Die Simulation unterschiedlicher Platzprogrammatiken und gestalterischer Eingriffe sowie der Kollaboration und der Austausch über Bedürfnislagen unterschiedlicher Platzprotagonisten erfolgt dann im Spiel (Game) „Karl-ärgere-Dich-nicht!“, an deren struktureller Entwicklung die Mitspieler ebenfalls grundsätzlich beteiligt sind.

Entwerferischer Handlungsbereich

Phase 1: Spielerisch annähern.
'Suchen Wahrnehmen Erkunden'; 'Ordnen Interpretieren'
Exploration der Platzsituation mittels erzählerischer Begriffe durch die Schüler: Aufdecken des Spektrums von Raumprozessen und Platzprotagonisten.

Phase 2: Spielperspektiven finden.
'Ausrichten Entscheiden'; 'Vertiefen'
Ausformulierung von Platznutzerperspektiven durch die Schüler, Ausdruck von spezifischen (Raum-)Bedürfnissen über Paradieskarten des Karl-Marx-Platzes, Konkretisierung von gestalterischen und programmatischen akteursspezifischen „Missionen“.

Phase 3: Spielrahmen des Games definieren, Spiel spielen.
'Modifizieren'; 'Transformieren'; 'Übersetzen Kommunizieren'
Formulierung der Spielregeln, Entwurf und Herstellung von Spielbrett und –Equipment; Regeln ausführen, Nutzerkollaborationen schließen, Nutzungsszenarien erspielen.

Emmas Hoftour

Spieldesigner: *raumlabor berlin, Berlin*

Spielraum: *Quartier um den Mariannenplatz, Berlin*

Quelle und weiterführende Informationen: *http://raumlabor.net/emmas-hoftour-2/,*
Stand 08.03.16

Inhalt und Kontext

EMMA – das ist „ein mobiler Aktivator in Form einer fahrbaren langen Tafel mit verschiedenen zusätzlichen Funktionen– vom mobilen Planungsbüro zur Werkstatt, über die Torwand bis zur Küche“ (http://raumlabor.net/emmas-hoftour-2/, Stand 08.03.16).
Als Do-It-Yourself-Baukastensatz mit Erweiterungsmöglichkeiten wird Emma über einen Zeitraum von zwei Jahren eingesetzt, um gemeinsam mit interessierten Bewohnern und eingeladenen Gästen des Mariannenquartiers öffentliche und halböffentliche Räume zu besuchen, zu bespielen und in einzigartige „Austauschsituationen“ zu verwandeln. Durch gemeinsames Erkunden von verfügbarem Baumaterial und umgebendem Raum und durch anschließendes kollektives 'Probehandeln' und Nutzen des Gebauten entstehen neue Kontakte und Ideen für das Leben im Kiez. Highlights bilden unterschiedliche Veranstaltungen wie das „Collective Cooking“, „Icke kicke und Du?“, Nachbarschaftsfeste und Konzerte.

Erzähl-ebene

Die Tatsache, dass dem Tisch auf Rädern der Name EMMA gegeben wird, führt -ob nun gewollt oder nicht- bei dem einen oder anderen vielleicht dazu, dass er sich an die persönlichkeitsstarke Lok Emma aus dem Kinderbuchklassiker „Jim Knopf“ erinnert fühlt. Durch die Namensgebung wird Emma praktisch selbst zur Akteurin, die in der Lage ist, Leute miteinander bekannt zu machen, Raum-Szenen in ein bestimmtes Licht zu rücken und Diskussionen über Raum, Raumnutzung, -konflikte und –bedürfnisse anzustoßen.

Spielraumformat

Variantenbildende Vor-Ort-Bauperformance mit Austauschfunktion

Regeln

EMMA bauen
Anwohner werden zum Bauworkshop eingeladen. Alle Interessierten können mitmachen. Tischelemente, Spielgeräte, Sitzmöglichkeiten, etc. werden anhand eines kleinen, von raumlabor gestalteten „Sketchbooks“ gebaut. Es gibt aber auch die Möglichkeit, neue Prototypen zu entwerfen und umzusetzen. Das Baumaterial und einzelne Module von Emma können dabei je nach Thema und Zielgruppe spontan und flexibel neukombiniert und variiert werden.

EMMA bespielen
Je nach Thema, ob nun für ein gemeinsames Kochen oder das Experimentieren eines kreativen Spielparcours, versammeln sich bestimmte Zielgruppen (Kinder, Migranten, Jugendliche…) und alle, die sich sonst noch angesprochen fühlen, um EMMA in kleinen Workshops oder individuell auszuprobieren oder im Rahmen von EMMA etwas über das Quartier und bestimmte Themen zu berichten oder vor Ort auszudrükken.

Emmas Hoftour

Spieldesigner: *raumlabor, Berlin*

Spielraum: *Quartier um den Mariannenplatz, Berlin*

Quelle und weiterführende Informationen: *http://raumlabor.net/emmas-hoftour-2/, Stand 08.03.16*

EMMA zieht weiter
EMMA ist temporärer Gast, hinterlässt gegebenenfalls ein paar dauerhafte räumliche „Spuren“ und taucht andernorts mit einem neuen 'Redesign' wieder auf, um den Quartiersdialog weiterzutragen.

Mitspieler:

Anwohner des Mariannenquartiers, Experten und Gäste, ein Team des raumlabor

Motive und Effekte:

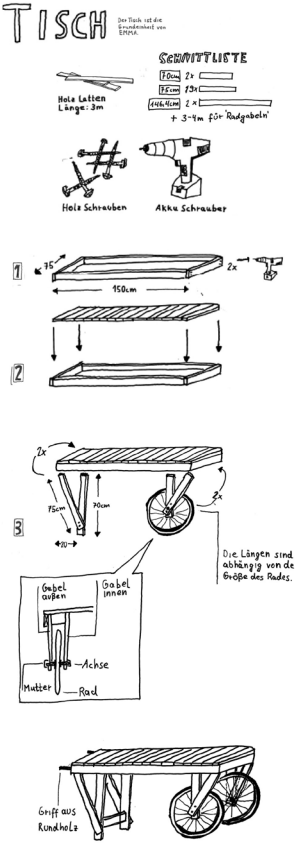
Hauptanliegen von EMMA ist es, die Bewohnerschaft gemeinsam in Aktion zu bringen. Dabei werden spielerisch und nebenbei Fertigkeiten und Selbstwirksamkeit vermittelt (Handwerk, Technik, Sport) und halböffentliche und öffentliche Orte für eine kurze Zeit zum Spielraum für ein produktives und kollektives Probehandeln. Als eine Art „Display“ wird EMMA zur Austauschplattform für alltägliche, nachbarschaftliche und quartiersrelevante Themen. Für raumplanende Akteure –wie das Quartiersmanagement des Mariannenplatzes- kann EMMA wie ein Schlüssel zu Bewohner-relevanten Fragen und Bedürfnissen eingesetzt werden.

Entwerferischer Handlungsbereich

Spielerisches Kennenlernen von Raum, Menschen, Material.
'Suchen Wahrnehmen Erkunden'
Vertraut machen mit dem Workshop-Geschehen und dem Sketchbook, Baumaterial, Werkzeug und anderen Leuten.

Bauaktion.
'Vertiefen'; 'Modifizieren'
Nach Anleitung (Sketchbook) bauen und ausprobieren, ggf. Modifikationen entwerfen und umsetzen

Austauschperformance.
'Transformieren', Übersetzen Kommunizieren'
Emma transformiert kurzfristig die räumliche Situation und setzt den Austausch unterschiedlicher Raumakteure und -nutzer neu in Szene. Emma bietet einerseits Raum für die Handlung des Austauschens und ist gleichzeitig Ausdruck eines kommunikativen Prozesses.



72 HUA

Spieldesigner: *72HUA-Team:Kerem Halbrecht (founder and co-director), Gilly Karjevsky (co-director), Zahi Asa (Social Media), Zachi Raz-El (intern)*

Spielraum: *weltweit eingesetztes Wettbewerbskonzept, deutsches Beispiel Stuttgart (2012)*

Quelle und weiterführende Informationen: : *http://www.72hoururbanaction.com/, Ferguson, F. (Hg.) 2014: 234-236: 72 Hour Urban Action. Certified Guerilla Architecture. Zertifizierte Guerilla-Architektur*

INHALT UND KONTEXT

72 Hours Urban Interaction wurde in Israel ins Leben gerufen und ist ein dreitägiger realtime-Architekturwettbewerb mit Festivalcharakter, in dem sich gleichermaßen gemischte Teams aus internationalen Architekten und Designern sowie kommunalen Vertretern und „normalen Einwohner“ messen können. In 10 Projektgebieten mit hohem Transformationsbedarf werden durch 10 unterschiedliche 'Bauaufträge' bestimmte, eigentlich geltende Bauvorschriften 72 Stunden aufgehoben und eröffnen einen Spielraum für neue urbane Gestaltungsideen und Nutzungsprogramme. Ideen für die 'Bauaufträge' liefern z.B. Universitäten und Netzwerke vor Ort, die den Organisatoren beratend zur Seite stehen. Durch ein extrem limitiertes Zeit-, Platz- und Geldbudget wird die Kreativität zum Entwurf und zur Umsetzung von baulichen Interventionen im öffentlichen Raum angestachelt, die eine neue Lesart urbaner Landschaften ermöglichen und Spaß an Veränderung und Gestaltungswillen ausdrücken.

Erzähl-ebene

Drei Tage wird der urbane Alltag umgekrempelt, Regelungen außer Kraft gesetzt und der öffentliche Raum zum Austragungsort eines Design- und Do-It-Yourself-Kräftemessens, das Antworten auf lokale Raumbedürfnisse sucht. Die Komponenten Geld-, Zeit-, Platzmangel führen zu einer 'dramatischen' Spielsituation. Teamkleidung (orangene Bauarbeiterhosen) verstärken den Eindruck eines enthobenen Parallelgeschehens im urbanen Raum.

Spielraumformat

Echtzeit-Echtraum – Architekturwettkampf mit Festivalcharakter an 10 Orten mit Transformationsbedarf

Regeln

Zweiundsiebzig Stunden Urbane Aktion
Jedes der 10 zehnköpfigen Teams aus Designern, Kulturschaffenden, Raumentwerfenden und Bewohnern bekommt einen der Transformationsorte zugewiesen, einen groben Bauauftrag mit Entwurfsgrundlagen (Vor-Recherche) und einem kleinen Budget (weniger als 2000 Euro).
Drei Tage wird nun gemeinsam diskutiert, entworfen und gebaut, um am Ende eine preisgekrönte „Speed-Architektur“ zu präsentieren, die Transformationsrichtungen ausdrückt, Ideen probt und (temporär) schon mal für eine wahrnehmbare räumliche Veränderung sorgt.

Und dann? Beibehalten. Abbauen. Weiterbauen.
Je nach Transformationsklima werden die bei 72 HUA entwickelten Installationen als Raumangebot genutzt, als einmaliger Aktionsraum in Erinnerung behalten und abgebaut oder als Impuls für die weitere räumliche Transformation weitergedacht, entworfen, gebaut.

72 HUA

Spieldesigner: *72HUA-Team:Kerem Halbrecht (founder and co-director), Gilly Karjevsky (co-director), Zahi Asa (Social Media), Zachi Raz-El (intern)*

Spielraum: *weltweit eingesetztes Wettbewerbskonzept, deutsches Beispiel Stuttgart (2012)*

Quelle und weiterführende Informationen: : *http://www.72hoururbanaction.com/, Ferguson, F. (Hg.) 2014: 234-236: 72 Hour Urban Action. Certified Guerilla Architecture. Zertifizierte Guerilla-Architektur*

Mitspieler:

10 internationale Teams mit jeweils 10-köpfiger Besetzung aus professionellen Raum- und Kulturschaffenden sowie Bewohnern der urbanen Landschaft.

Motive und Effekte:

72 HUA bringt Leute zusammen, die Spaß an Veränderung der urbanen Landschaft haben – und zwar auf ganz praktische und sehr unterhaltsame und konkrete Art und Weise direkt vor Ort. Durch die Team-Mischung aus internationaler professioneller Expertise (Architekten, Designer) und Alltags- und Nutzungserfahrung der Bewohner werden unterschiedliche Wissensbestände zusammengeführt. Durch Bauarbeiten im „Ausnahmezustand" können Nutzungsideen 1:1 erprobt werden und so ein Transformationswissen generiert werden, das anschließend ggf. direkt und lokal-kontextuell anwendbar und anknüpfungsfähig ist. Die 72 HUA ist damit eigentlich eine Art REALLABOR-Wettbewerb, aus der Musterhandlungen und –ausdrücke resultieren. Dramatisch geschickt gerahmt und durch den enormen Zeitdruck zieht dieser „Kreativitätskampf" die Mitspieler seinen Bann und schafft die Voraussetzung für eine kollektive flow-Erfahrung.
Neben der Möglichkeit eines internationalen Austausch von Urbanisten, bietet 72 HUA die Möglichkeit für ganz konkrete lokale Orte wertvolles Knowhow anzuzapfen, im Raum zu implementieren und dadurch neue Entwicklungsimpulse zu setzen. Dabei bilden die Installationen ein „räumliches Angebot", das von lokalen Planungsstellen aufgenommen werden kann.

Entwerferischer Handlungsbereich

Dreitagestransformation.
'Vertiefen'; 'Modifizieren'; 'Transformieren'; 'Übersetzen Kommunizieren'
Bauauftrag verstehen, unter Druck und aus dem Stegreif Ideen kollektiv entwerfen, umsetzen, präsentieren

Pontonia – United Public of Pontown

Spieldesigner: *Urban Catalyst Studio, alleins e.V./ Mellowpark Berlin, anschlaege.de, Jugendfilmkollektiv Ahren/ Ruf*

Spielraum: *Schwimmende Plattform auf der Spree am Mellowpark, Berlin-Köpenick*

Quelle und weiterführende Informationen: *Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung (BMVBS) (Hg.) 2012: Pontonia – United Public of Pontown vierC print+mediafabrik, Berlin*

Inhalt und Kontext

Im ExWoSt-Forschungsfeld 'Jugendliche im Stadtquartier' des Bundesministeriums für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung werden seit 2009 aktive Teilhabemöglichkeiten von Jugendlichen an Prozessen der Stadtentwicklung experimentiert und erforscht. Das Forschungsprojekt Young Energies führt Erkenntnisse des Forschungsfeldes durch drei Formate zusammen. Im Format „Touring Reporter“ werden Jugendliche zu Jung-Forschern und besuchen und befragen Akteure forschungsrelevanter Modellprojekte nach deren Vorstellungen, ihrer Erfahrung und ihren Ideen zum Thema Stadtentwicklung. Daraus entsteht ein Film, der ganz unterschiedliche Konzepte aktiver jugendlicher Teilhabe an Stadtproduktion zusammenführt.
Beim internationalen Video-Wettbewerb unter dem Motto: „Where is your City yours?“ treten Kurzfilme über urbane Ort, gedreht von Jugendlichen, gegeneinander an. Die Produzenten der spannendsten Videos ge-

winnen eine Teilnahme am Young Energy Camp in Berlin.
Bei diesem 10-tägigen Camp, auf dem von Jugendlichen selbst-organisierten und mittlerweile weltweit bekannten Mellowpark-Gelände in Berlin-Köpenick sind schließlich 30 Jugendliche aus Haiti, Südafrika und Europa dazu eingeladen, die Stadt von 2050 zu entwerfen, zu bauen und spielerisch zu experimentieren. Mit „Pontonia“ wird ein Ponton auf der Berliner Spree zu einem begrenzten und 'übervernünftigen' Spielraum für Stadtentwicklungsvisionen Jugendlicher, aus dem interessante Handlungsmuster und Ideen für Stadtentwicklung abgeleitet werden können (BMVBS (Hrsg.) 2012: 2).

Erzähl-ebene

Dreißig junge internationale Visionäre bauen auf einer schwimmenden Experimentierplattform eine Stadt-Utopie neuer, selbst explorierter Ordnung.

Spielraumformat

So-tun-als-ob-2050: 9 x 20 Meter Schwimmkörper als Projektions- und Do-It-Yourself-Simulationsraum für jugendliche Stadtentwicklungsvisionen.

Regeln

Vor Ort schlafen, essen, diskutieren, zusammen bauen, feiern.
Gemeinsam Regeln des urbanen Zusammenlebens erkunden und erproben.
Auf einem Ponton im freien Spiel bauliche und programmatische Ausdrücke finden.
Themen: „zukünftige Lebensmodelle und die Stadt als Lernort (…), Kooperation, Transparenz, Nachhaltigkeit und zivilgesellschaftliche Ökonomien (…) und multifunktionale Räume für künftiges Leben in der Stadt“ (ebd. 13).

Pontonia – United Public of Pontown

Spieldesigner: *Urban Catalyst Studio, alleins e.V./ Mellowpark Berlin, anschlaege.de, Jugendfilmkollektiv Ahren/ Ruf*

Spielraum: *Schwimmende Plattform auf der Spree am Mellowpark, Berlin-Köpenick*

Quelle und weiterführende Informationen: *Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung (BMVBS) (Hg.) 2012: Pontonia – United Public of Pontown vierC print+mediafabrik, Berlin*

„Vom Young Energies Camp aus macht sich die Modellstadt auf den Weg über die Spree zum Kongress, mutiert dort zur begehbare Ausstellung und wird danach als Jugendstadt im Mellowpark weiter gebaut: Keine fertige Stadt, eher ein vielfach nutzbares Raumgefüge“ (ebd.:13)

Mitspieler:

30 junge internationale Stadt-Visionäre zwischen 18 und 25 Jahren, die sich über den Kurzfilmwettbewerb qualifiziert haben, Experten und Bau-Unterstützer, Mellowparkbetreiber

Motive und Effekte:

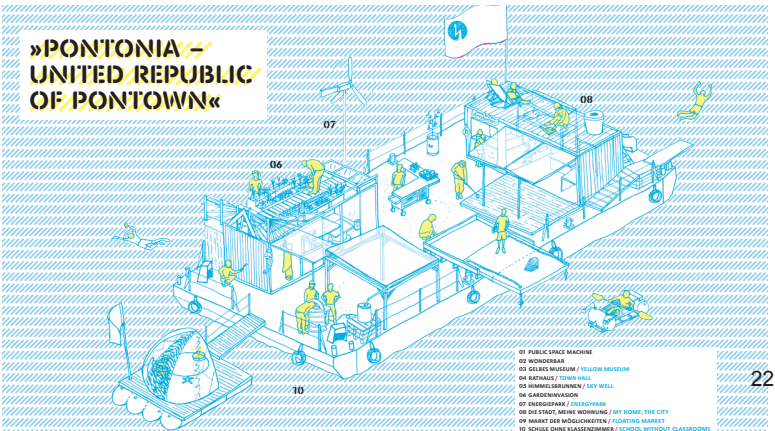
Pontonia kann als aktive Raum- und spielerische Gesellschaftsforschung verstanden werden, die sich mit der Frage von Stadtentwicklung der Zukunft auf experimentelle Weise auseinandersetzt. Dabei werden Jugendliche nicht zur beforschten Personengruppe, sondern vielmehr selbst zu Wissensproduzenten, -anwendern und –vermittlern. Pontonia spiegelt ein Ideal von gemeinschaftlichem Gestalten und Nutzen von Orten und totaler Gleichberechtigung, von jugendlichen Wertvorstellungen. Der Handlungsprozess des Forschungsprojektes ist geprägt durch Ergebnisoffenheit, der Schwerpunkt des Projektes liegt auf dem schrittweisen „Machen“. Für das Thema „Stadtentwicklung“ und was alles damit zusammenhängt, werden Jugendliche eher „nebenbei“ sensibilisiert und erproben spielerisch ihre Ideen. Eher „nebenbei“ entstehen auch Erkenntnisse, die für die Stadtentwicklung genutzt werden können. Als schwimmende Insel mit einer neuen Proberealität fungiert Pontonio als Spielraum für eine jugendliche Raumordnung 2050.

Entwerferischer Handlungsbereich

Pontonia: Exploration ins Ungewisse.
'Suchen Wahrnehmen Erkunden'
Kennenlernen der anderen Mispieler, der Projektumgebung und Nachdenken, was eigentlich Fragestellungen des Projektes sein können

„In welcher Stadt wollen wir leben?“ (ebd.: 20).
'Ordnen Interpretieren'
Diskutieren, aus welchen Themen und Projekten sich die Ponton-Stadt zusammensetzen wird: Im Basislager an der Spree entsteht während der Diskussion eine große Wandkarte, mit sechs zentralen Themen und 10 Projekten, die anschließend auf dem abgegrenzten Spielraum des Pontons modellhaft erprobt werden“ (ebd.:21)
(Themenfelder: Multifunktionale Stadträume, Rotierendes Regieren, Grüne Zukunft, Kleines Reich-Grosse Gemeinschaft, Unmittelbare Ökonomie, Am Leben lernen)

(Projekte: 01 PUBLIC SPACE MACHINE 02 WONDERBAR 03 GELBES MUSEUM / YELLOW MUSEUM 04 RATHAUS / TOWN HALL 05 HIMMELSBRUNNEN / SKY WELL 06 GARDENINVASION 07 ENERGIEPARK / ENERGYPARK 08 DIE STADT, MEINE WOHNUNG / MY HOME, THE CITY 09 MARKT DER MÖGLICHKEITEN / FLOATING MARKET 10 / SCHULE OHNE KLASSENZIMMER / SCHOOL WITHOUT CLASSROOMS)



Pontonia – United Public of Pontown

Spieldesigner: *Urban Catalyst Studio, alleins e.V./ Mellowpark Berlin, anschlaege.de, Jugendfilmkollektiv Ahren/ Ruf*

Spielraum: *Schwimmende Plattform auf der Spree am Mellowpark, Berlin-Köpenick*

Quelle und weiterführende Informationen: *Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung (BMVBS) (Hg.) 2012: Pontonia – United Public of Pontown vierC print+mediafabrik, Berlin*

Stadt 2050 spielen.
'Ausrichten Entscheiden'; 'Vertiefen'; 'Modifizieren'; 'Transformieren'
Erstes Überprüfen der gemeinsamen Vision von Pontonia am Ponton-Modell (1:30).
Schrittweise handwerkliche Realisierung der Ideen auf der schwimmenden Plattform. Unterstützung durch Fachleute und Experten.
„Das Motto hierbei ist klar: ausprobieren, lernen scheitern, selbstständig arbeiten und eigene Position beziehen" (ebd.: 13).

Als-ob-Ausstellung.
'Übersetzen Kommunizieren'
Pontonias Jungfernfahrt über die Spree zum internationalen Kongress zur nationalen Stadtentwicklung. Die schwimmende Modellstadt wird begehbare Ausstellung und Austauschplattform für die Ergebnisse des Young Energy-Projektes.

Urban Gallery

Spieldesigner: *CHORA, Raoul Bunschoten*

Spielraum: *Entwurfsmethodik, die global angewendet wurde*

Quelle und weiterführende Informationen: *http://www.spatialagency.net/database/where/organisational%20structures/chora; www.chora.org, Stand 08.03.16*

Inhalt und Kontext

Das Büro CHORA, 1993 gegründet in London von Raoul Bunschoten, arbeitet zu Fragen der Raumforschung und architektonischer Praxis und hat eine 4-stufige Methodik entwickelt, die sich besonders für die Projektentwicklung in komplexen urbanen und regionalen Situationen eignet, da sie alltägliche Beobachtungen mit der Entwicklung großräumiger Raumentwicklungsszenarien verknüpft. Das Verfahren „Urban Gallery" mit den Schritten „Database", „Prototype", „Scenario Games" und „Actionplan" hilft, komplexe Informationslagen zu managen und eine Vielzahl an Akteursperspektiven mitzudenken. Es wurde bereits für die Konzeption zahlreicher Praxisprojekte eingesetzt (u.a. 1.Preis des Ideenwettbewerbs zum Tempelhofer Feld, in Kooperation mit Gross.Max. und Büro Happold) und wird von Raoul Bunschoten auch als Methodik in der Architekturlehre an der TU Berlin in Entwurfsstudios eingesetzt.

Erzähl-ebene

Anhand zufälliger phänomenaler Beobachtungen werden prototypische Maßnahmen entwickelt, die zur Simulation von Zukunftsszenarien genutzt werden.

Spielraumformat

zufällige Vor-Ort-Ideensammlung, mustergültige Raumanwendungen, perspektivisch-dynamische Szenarienentwicklung

Regeln

Den ersten methodischen Schritt bildet die „Database“: Hier werden projektrelevante Informationen über Menschen, Orte, Organisationsstrukturen und Raumprozesse gesammelt. Das Initial für die Sammlung bilden z.B. zufällig generierte Punkte auf dem Luftbild (etwa durch das Werfen von Bohnen).

Nachdem durch 'vor-Ort-Recherche' wichtige Themen eruiert wurden, erfolgt das Bilden von „Prototypes“. Das sind Entwürfe von Pilotprojekten, Technologien oder Organisationsstrukturen, die aus der „Database“ heraus entwickelt wurden und zu bestimmten Zeiten im räumlichen Transformationsprozess eingesetzt werden können.

In „Scenario Games“ werden die prototypischen Anwendungen unter unterschiedlichen „Bedingungen“ getestet. Über die Begriffe „erase“, „origination“, „transformation“, „migration“ wird Gegebenes in mögliche Zukunft verwandelt.
Häufig werden die Scenario Games in Form von Brettspielen simuliert, die Spielerschaft wird im Idealfall von realen Entscheidungsträgern (Politikern, Geschäftsinhabern, Investoren) und Vertretern aus der Zivilbevölkerung gebildet.

Im „Actionplan“ werden schließlich die erspielten Szenarien von den verantwortlichen Planern/Entwerfern in ein konkretes Prozessdesign übersetzt, in dem Maßnahmen, Akteure und raumwirksame Prozesse miteinander kombiniert und in eine zeitliche Abfolge gebracht werden, um konkret handlungsfähig zu werden.

Urban Gallery

Spieldesigner: *CHORA, Raoul Bunschoten*

Spielraum: *Entwurfsmethodik, die global angewendet wurde*

Quelle und weiterführende Informationen: *http://www.spatialagency.net/database/where/organisational%20structures/chora; www.chora.org, Stand 08.03.16*

Mitspieler

Projektbeteiligte und/oder „Betroffene", Planer/Entwerfer (als Spielvorbereiter,- leiter,-nachbereiter)

Motive und Effekte

Ziel der von CHORA entwickelten Entwurfs- und Forschungsmethodik ist es, über zufällige, punktuelle räumliche Beobachtungen von der Situatiom auf das 'Ganze'. Es sollen also vom Situativ-Phänomenologischen räumliche Strategien abgeleitet werden, die den regionalen und ggf. globalen Maßstab im Entwerfen mit einbeziehen.

Durch das Design von Prototypen wird ein erster Schritt in Richtung Zukunftsprogrammierung zum Ausdruck gebracht. Die Recherchegrundlagen werden in konkreten „Spielsteine" für den weiteren Prozessverlauf transformiert und dienen hier als Interventionsset.

Die Wandlungsparameter „erase", „origination", „transformation", „migration" bilden den möglichen Raumhandlungsrahmen für Veränderung. Die Form des Scenariogames hat in Bezug auf den Entwurfsprozess simulierenden Charakter (Im Sinne von: wenn diese Maßnahmen unter diesen Bedingungen erfolgen, kann folgende Zukunft eintreten...).

Gleichzeitig kann sie aber auch vermittelnd in Bezug auf die unterschiedlichen Beteiligten mit widerstreitenden Interessen wirken, indem zwischen den Perspektiven der Raumakteure variiert wird. „Here the game functions as both a platform for testing ideas and situations whilst also being a mediator, bringing together these disparate yet linked groups" (*http://www.spatialagency.net/database/where/organisational%20structures/chora, Stand 08.03.16*).

Entwerferischer Handlungsbereich

Phänomene lokaler Umwelt und globaler Einflüsse aufspüren.
'Suchen Wahrnehmen Erkunden'
Zufallsgesteuerte Exploration des Projektraumes durch Planende, Erkennen von lokalen und globalen „Mächten" anhand alltäglicher Situationen.

Konkrete Eingriffe und Maßnahmen ableiten.
'Ordnen Interpretieren'
Ideenreiche Übersetzung der Informationsbasis in handhabbare „prototypische Anwendungen" als Szenarieninventar (z.B. Umlenkung von Finanzflüssen, Veränderung der Kommunikationswege, bauliche Erneuerung von Stadträumen).

Spielerisch Zukunft erzählen.
'Ausrichten Entscheiden'; 'Vertiefen'; 'Modifizieren'
Prototypenkombinationen als Ausgangspunkt für das Durchspielen von Szenarien, Verhandeln unterschiedlicher Raumakteursperspektiven, Einigung

Handlungsfähig werden. Transformieren; Übersetzen Kommunizieren.
Herausarbeiten des „Actionplans", d.h. zeitliche, materielle und personelle Konkretisierung in Bezug auf den dynamischen räumlichen Entwicklungsprozess (Wann wird welche Maßnahme eingesetzt? Was wird dafür benötigt? Wer ist an dieser Stelle in welcher Funktion in den Prozess involviert?)

Seitenblick

Art Through Play
2 Beispiele für

-exploration + Austausch
-Simulation + Übersetzung

Kunst kann als spielerischer Handlungs- und Erkenntnisraum bezeichnet werden, genau wie die Handlungs- und Erkenntnisweise des Spielens, neben vielen anderen Erläuterungen, als künstlerischer oder kunstvermittelnder Prozess verstanden werden kann.

Als Hoch-Zeit spielerischer Strukturen in der Kunst gilt die Bewegung des Dada, die bis heute starke Auswirkungen auf die zeitgenössische Kunst hat. So war für den Dada-Künstler Marcel Duchamp (1848-1925) das Spiel eine zentrale Kategorie seiner Arbeit. Sein künstlerisches Werk ist durchzogen vom Einbezug des Zufalls, der Offenheit und einer variantenreichen Neuinterpretation von Regeln (Bätzner 2005: 21). Die Dada-Bewegung hielt sich nicht an bis dahin geltende Regeln in der Kunst.
„Damit einher ging eine Reflexion der Darstellungsmittel und –weisen sowie die Überschreitung der Gattungsgrenzen. Die Hinwendung zur Imagination, die sich von den real-weltlichen Gegenstandsrelationen löst, und zum Experiment, das sich am Material entzündet, eröffnete ein Feld von Möglichkeiten. (…) Sie nutzte dafür den herkömmlichen Sinn unterlaufende Sprachspiele, die Collage als ›Spiel mit den schäbigen Überbleibseln‹ der bürgerlichen Kultur, Rollenspiele (…). Dabei spielte der provozierte Zufall eine entscheidende Rolle, denn methodisch eingesetzt erlaubte er, bisher als unverrückbar Angesehenes in einem anderen Licht zu betrachten“ (Bätzner: 2005: 21).
Aber auch Zweckentfremdung von Dingen, die Aufhebung von Codierungen, um neue zu erfinden, das Sprengen und Neuzusammensetzen von Zweckverbänden waren und sind Motive des künstlerischen Schaffens und somit ebenso wie das Zufällige seine strukturellen Bestandteile.

Nach wie vor spielt das Ludische in der Kunst eine bedeutende Rolle. Dabei kommt der Offenheit des Schaffensprozesses, das ins Geschehen-Involvieren derer, die vormals distanziertes Publikum, also *nur* Betrachter waren, mittlerweile eine besondere Bedeutung zu. „Im Spielerischen entdeckt die Kunst eine Möglichkeit, sowohl eine neuartige Beziehung zur Wirklichkeit aufzubauen als auch neue kommunikative Bande zu einem Publikum zu knüpfen…“ (Lüthy 2005: 38). Die moderne Kunst entwirft ein Spielfeld, „indem sich beständig neue innere und äußere Bezüge knüpfen lassen (…). Indem sie potenziell alles in ihr Spiel hineinzieht, entfaltet sie ihren Sinn als Spiel mit dem Sinn“ (ebd.: 39).

Im Folgenden zeigen zwei kurze Porträts (in Steckbriefform) künstlerische Projekte des „Hineinziehens“ von Alltagsprotagonisten in den Schaffensprozess. Aufgrund ihres performativen Charakters „geht es nicht länger um vorgegebene Identitäten - des darzustellenden Objekts oder des darstellenden Subjekts -, sondern darum, diese im offenen Werkprozess in spielerischer Schwebe zu halten. Je mehr in der Moderne das Werk mit dem performativen Akt seiner Hervorbringung zusammenfällt, desto geringer wird die Trennschärfe zwischen Kunst und Spiel“ (ebd.: 45).

Das Projekt „Mirror Hill“ der Künstlerin Katerina Šedá zeigt, wie kraft eines Social Games „eine wund gewordene (soziale) Ordnung bewältigt, wieder in Ordnung gebracht werden“ soll (Böhler/Kruschkova 2008:13). Hierfür konzipiert Šedá eine spielerische Versuchsanordnung aus Explorations- und Austauschstrategien, die als Impuls für ein lebendigeres nachbarschaftliches Miteinander wirken können.

Im Falle des Projektes „100%...Karlsruhe“ von Riminiprotokoll geht es hingegen darum, durch spielerische Simulation und Übersetzungsleistung, ein wenig „Chaos in eine bestehende Ordnung zu bringen (Böhler/Kruschkova 2008:13). Harte Fakten und statistisch-objektiven Wahrheiten werden über eine Bürger-Performance und ein teils heikles Frage-Antwort-Spiel (mit persönliche Geschichte und subjektiven Entscheidungen) auf der Theaterbühne unterwandert.

Mirror Hill / Tükörhegy

Spieldesigner: *Katerina Šedá*

Spielraum: *Außenbezirk von Budapest Tükörhegy / Mirror Hill*

weiterführende Informationen: *http://www.katerinaseda.cz/en/, Stand 08.03.16*

Inhalt und Kontext

Die tschechische Künstlerin Kateřina Šedá organisiert ihre Projekte oft als eine Art „Social Game“: Ausgangspunkt für ihre Arbeiten und „Spielaufbauten“ sind sich ändernde Gesellschaftsstrukturen, die Suche nach Identität oder auch befremdliche Architekturen. Wie schon in ihrer für die Documenta 12 ausgewählten Arbeit „For Every Dog A Different Master“ geht es im Projekt „Mirror Hill“ darum, die Anonymität eines Wohngebietes aufzuheben. Šedá wurde 2010 vom Ludwig Múzeum Budapest eingeladen, um zu diesem Thema eine Arbeit zu entwickeln.

Im ausgedehnten Einfamilienhausgebiet in Tükőrhegy (Mirror Hill), das 2007 nahe Budapest errichtet wurde, macht die Künstlerin über 200 Familien zu Mitspielern des „Familiy Contest“. Das Wohngebiet, bestehend aus unzähligen umzäunten und ummauerten Einfamilienhäusern unterschiedlichster Baustile, wird von gut situierten Familien bewohnt. Tagsüber erscheint Tükőrhegy wie ausgestorben, es gibt kein Zentrum,

das dazu animiert, dorthin zu spazieren oder sich mit anderen zu treffen. Sozialer Austausch findet –so macht es den Anschein- nur hinter hohen Mauern und unüberwindbaren Zäunen statt.
Um die Interaktion der Bewohner untereinander und mit ihrer Umwelt zu steigern, fordert die Künstlerin die Hausbewohner auf, den Blick aus ihrer Haustür zu zeichnen und ihr die Skizze auszuhändigen. Aus über 200 Skizzen erstellt sie das Big-Book, das den teilnehmenden Bewohnern gleichzeitig ausgehändigt wird. Es beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit und die Nachbarn des Wohngebietes. Der Familie, die es am schnellsten schafft, den Skizzen der „Haustür-Ausblicke" die richtigen Adressen zuzuordnen, gewinnt einen Trip nach Florida (www.katerinaseda.cz/en/, Stand 08.03.16).

Erzähl-ebene

Aktivierendes „Bilderbuch" über eine neue Heimat, die erst noch entdeckt werden will

Spielraumformat

Vor-Ort-Bilderjagd mit Wettkampfcharakter

Regeln

*(*ebd.*, Grafik: mirror hill manual 7/27, aus dem Englischen übersetzt, C.K,* Stand 08.03.16 *)*

Schlüsselloch-Zeichnen

1. An einem Tag zwischen dem 23. August und dem 05.Oktober werde ich mit meinem Dolmetscher an Eurer Tür klingeln.

2. Wir werden ein Familienmitglied darum bitten, eine einfache Zeichnung für uns anzufertigen.

3. Öffne Euer Einfahrtstor und zeichne den Blick auf die Straße.
Wir werden diese Zeichnung mitnehmen.

Mirror Hill / Tükörhegy

Spieldesigner: *Katerina Šedá*

Spielraum: *Außenbezirk von Budapest Tükörhegy / Mirror Hill*

weiterführende Informationen: *http://www.katerinaseda.cz/en/, Stand 08.03.16*

4. Wir besuchen auch alle anderen Familien in Tükörhegy und bitten sie um eine Zeichnung.

5. Die gesammelten Zeichnungen werden als Buch gedruckt (ein Haus, eine Seite).

6. Die Stärke der Auflage hängt davon ab, wie viele Familien den Blick auf die Straße gezeichnet und sich so für den Wettbewerb qualifiziert haben.

Suche – Tag des Wettkampfes

7. Am Morgen treffen sich alle Mitspielenden an einem festgelegten Ort in Tükörhegy. Jede Familie, die mitmacht, bekommt ein Buch ausgehändigt.

8. Jetzt gilt es, so viele Zeichnungen wie möglich der richtigen Adresse zuzuordnen und den jeweils passenden Familiennamen unter die Zeichnung zu schreiben. Die Zeit, die dafür zur Verfügung steht, hängt von der Anzahl der mitspielenden Familien ab. Nachdem die Zeit vorbei ist, sammeln wir die Bücher ein und werden den Gewinner ermitteln.

Erster Platz – Ehrung der Gewinner

9.Alle Mitspielenden treffen sich in Tükörhegy zur Siegerehrung.

10.Die Gewinnerfamilie mit den meisten Identifizierungen gewinnt einen einwöchigen Trip nach Florida.

Mitspieler

Mehr als 200 Familien des Budapester Stadtteils Tükörhegy / Mirror Hill

Motive und Effekte

Die Vor-Ort-Bilderjagd, die Kateřina Šedá als Spiel organisiert hat, wirkt auf zwei Ebenen.
Zum einen bringt sie mit ihrem Konzept die Leute durch die Verlockung eines Gewinnes (Floridareise) dazu, sich mit ihrem Wohnumfeld auseinanderzusetzten, indem sie explorierend durch die Straßen von Tükörhegy streifen, um die ihnen gestellte Spielaufgabe zu lösen. Im Spielmodus interessieren sie sich für vorher „unwichtige" Details und erweitern so nebenbei ihre Ortskenntnis.
Des Weiteren kommen die Bewohner miteinander in Kontakt. Die sonst leeren Straßen des Stadtteils füllen sich mit Menschen, die sich über die „Spielaufgabe" austauschen und nebenbei auch persönliche Bekanntschaften machen, Häuser mit Gesichtern verknüpfen. So wird ein Kennenlernen der Bewohnerschaft untereinander möglich.

Entwerferischer Handlungsbereich

Zeichnen und Aufspüren.
'Ordnen Interpretieren'
Auseinandersetzung der Mitspielenden mit der persönlichen Nahumgebung durch das „Schlüsselloch-Zeichnen" und Exploration der weiteren Wohnumgebung und der Bewohnerschaft von Tükörhegy.

Kennenlernen und Austauschen.
'Übersetzen Kommunizieren'
Durch die gemeinsame Spielaufgabe kommen die Bewohnerfamilien miteinander ins Gespräch, lernen einander zu „verorten", wissen, wo sie sich gegebenenfalls wieder treffen könnten; Erster Impuls für ein gemeinschaftliches Miteinander, der von der Bewohnerschaft zukünftig weiter verfolgt werden kann.

100 % Karlsruhe

Spieldesigner: *Rimini Protokoll (Haug/Kaegi/Wetzel) mit Unterstützung von Nicole Dietz, Julia Kuzminska, Julia Reichert und Michael Nijs (Recherche und Kettenreaktion)*

Spielraum: *Badisches Staatstheater Karlsruhe, weitere stadtspezifische Inszenierungen weltweit*

weiterführende Informationen:*http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project_5106.html, Stand 08.03.16*
(Programmheft zum Download: Badisches Staatstheater Karlsruhe (Hg.) 2011: 100 % Karlsruhe. Eine statistische Kettenreaktion von Rimini Protokoll.)

Inhalt und Kontext

Bei dem Theaterprojekt „100 Prozent...Karlsruhe" stellen sich 100 Karlsruherinnen und Karlsruher auf der Bühne des Badischen Staatstheaters vor, die einen repräsentativen Querschnitt der Stadt bilden: „100 % Karlsruhe in einem Spiel mit dem Repräsentativen an einem besonderen Ort der Repräsentation“ (Badisches Staatstheater Karlsruhe (Hrsg.) 2011: 9). Das statistische Bild der Stadt wird lebendig, indem es Gesichter bekommt, die die abstrakte Datenlage ganz konkret „verkörpern“. Die Spielgemeinschaft auf der Bühne setzt sich aus 100 Karlsruhern zusammen, die in den Kategorien Geschlecht, Alter, Familienstand, Staatsbürgerschaft und Wohnbezirk exakt die statistischen Fakten der Stadt Karlsruhe ausdrückt. Die Bühnendarsteller, die bei der Aufführung von 100%... „live“ auf gesellschaftliche, politische oder auch ganz persönliche Fragen reagieren, werden zu einer temporären Volksvertretung, die sich als Stimmungsbarometer der Stadt Karlsruhe darstellt (http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project_5106.html, Stand 08.03.16).

Erzähl-ebene

Gewissens- und Gesellschaftsfragen werden durch 100 Repräsentanten der Stadt vor Publikum performt.

Spielraumformat

3 in 1 auf der Bühne: Simulationsperformance, Datenpoesie und Aktionssoziogramm

Regeln

Datenerhebung: Die Recherche umfasst zahlreiche Statistiken zur Bevölkerung von Karlsruhe, um zu einem repräsentativen Bevölkerungsquerschnitt zu gelangen.

Casting: Die RepräsentantInnen werden durch eine „Kettenreaktion" gefunden. Lediglich eine Person wird von den Spielleitern gecastet. Im Falle von Karlsruhe ist es: Karin Hörner, 65 Jahre, deutsch, geschieden, wohnhaft im Stadtteil Rüppurr, Mitarbeiterin beim Bundesverfassungsgericht. Frau Hörner sucht unter Maßgabe der festgelegten Kategorien Geschlecht, Alter, Familienstand, Staatsbürgerschaft und Wohnsitz aus ihrem Bekanntenkreis eine weitere Person aus. Diese Person bestimmt wiederum den nächsten Mitspieler/die nächste Mitspielerin nach den festgelegten Kategorien. Nach und nach verengt sich die Auswahl möglicher RepräsentantInnen erheblich, da die Statistik exakt abgebildet werden soll.

100 % Karlsruhe

Spieldesigner: *Rimini Protokoll (Haug/Kaegi/Wetzel) mit Unterstützung von Nicole Dietz, Julia Kuzminska, Julia Reichert und Michael Nijs (Recherche und Kettenreaktion)*

Spielraum: *Badisches Staatstheater Karlsruhe, weitere stadtspezifische Inszenierungen weltweit*

weiterführende Informationen:*http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project_5106.html, Stand 08.03.16*
(Programmheft zum Download: Badisches Staatstheater Karlsruhe (Hg.) 2011: 100 % Karlsruhe. Eine statistische Kettenreaktion von Rimini Protokoll.)

Performance: Auf der Bühne stellen sich die 100 Individuen dem Theaterpublikum zunächst vor und beantworten wahrheitsgemäß anschließend je nach eigener Haltung, Erfahrung, Meinung Fragen zu gesellschaftspolitischen Themen oder persönlichen Einstellungen. Dabei ordnen sie sich den Kategorien ICH oder ICH NICHT zu. Die Repräsentanten werden von der Regie befragt, anschließen darf auch jeder Repräsentant/jede Repräsentantin eine Frage stellen.

Mitspieler

100 Repräsentanten der Stadt Karlsruhe, Rechercheteam, Dramaturgen, Publikum

Motive und Effekte

Durch die spielerische Simulation mit menschlichen Repräsentanten auf der Bühne wird abstrakte Bevölkerungsstatistik zum konkreten, ganzheitlich wahrnehmbaren ästhetischen Ausdruck.

Die Antwortgefüge erheben keine Anspruch auf objektive „Wahrheit“, vielmehr geben sie einen temporären Eindruck, ein tendenziöses Karlsruher Stimmungsbild. Dieses kann vorhersehbar, überraschend, lustig, erschreckend sein. Immer wieder aber vereinen sich unterschiedliche Menschen zu Teilmengen, „Gruppenbilder als flüchtige Portraits von Zugehörigkeit“ (ebd.).

Die aufgeworfenen Fragen setzen auch die Wertvorstellungen und Haltungen des Publikums innerlich in Bewegung. So werden die spielerische Repräsentation und die Inszenierung der Karlsruher Verfasstheit nicht nur zum Kurzzeit-Koordinatensystem für die Darstellenden sondern auch Bezugsrahmen für die persönliche Einordnung der Zuschauenden.

Entwerferischer Handlungsbereich

Repräsentanten definieren.
'Suchen Wahrnehmen Erkunden'
Grundlagenrecherche zur Karlsruher Bevölkerung und Festlegung des Bevölkerungsquerschnitts.

Gruppenbildung nach Kontext.
'Ordnen Interpretieren; Ausrichten Entscheiden'
Je nach Fragestellung ergeben sich ganz unterschiedliche Gruppen (z.B.: Wer ist für die Todesstrafe, wer dagegen? Wer lügt regelmäßig, wer nicht? Wer hat schon mal geklaut, wer nicht?)

Daten werden lebendig.
'Transformieren; Übersetzen Kommunizieren'
Die abstrakten Daten und Fakten finden einen neuen ästhetischen Ausdruck in Form eines wandelbaren Aktionssoziogrammes. Das führt zu einer, den Zuschauer auf „lebendige" Art involvierenden Wahrnehmung der „Stadtbevölkerung" und gegebenenfalls zum Abzeichnen überraschender Entwicklungstendenzen.

Experten-interviews

1. Abschnitt: Auswahl der Interviewpartner und methodisches Vorgehen

Das folgende Kapitel setzt sich aus dem Inhalt dreier Experteninterviews zusammen, die im Rahmen des Dissertationsprojektes in den Jahren 2013 und 2014 mit dem holländischen Kulturschaffenden Hans Venhuizen, den Lehrenden Urs Walter und Dr. Andrea Benze von der TU Berlin, Fachbereich „Partizipatives Entwerfen“ sowie Dr. Angela Jain vom nexus-Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung geführt wurden.
Das Format des Experteninterviews wurde gewählt, da die Projekte zwar jeweils gut dokumentiert und teilweise auch reflektiert wurden, aber jeweils einige Aspekte Anknüpfungspunkte für eine tiefergehende Reflektion gaben.

Dieser erste Abschnitt beleuchtet Gründe für die Auswahl der ExpertInnen und das methodische Vorgehen bei der Interviewführung.

Zur Auswahl der InterviewpartnerInnen -
Bandbreite an entwerferischen Handlungsbereichen und Maßstabsebenen

Bei der Auswahl der drei Interviewpartner wurde darauf geachtet, dass die Bereiche Praxis, Lehre und (angewandte) Forschung im Bereich des räumlichen Entwerfens abgedeckt werden.

Hans Venhuizen nutzt seine spielerische Debattiermethode des „Making of …“ in der kommunalen Planungspraxis, um städtische Projektplanungen vielperspektivisch vorzubereiten und ihnen eine Richtung zu geben. Venhuizen hat ein Buch zum Thema Spielen und Planungspraxis publiziert: „Game Urbanism. Manual for Cultural Spatial Planning", hat sich in seiner Arbeit kontinuierlich mit dem Spielerischen auseinandergesetzt und wurde deshalb als Experte befragt.

Dr. Andrea Benze und Urs Walter haben für ihre Lehrtätigkeit an der TU Berlin am Lehrstuhl „Partizipatives Entwerfen“ von Prof. Susanne Hofmann das Recherche- und Interviewspiel „Agenten und Komplizen“ entwickelt, das von den Studierenden als Explorationswerkzeug für den Entwurfsprozess eines Schulerweiterungsbaus genutzt wurde. Neben spielerischen Entwurfserfahrungen in der Lehre können Benze und Walter auf Erkenntnisse ihrer Arbeit mit JAS e.V. (Jugend Architektur Stadt) zurückgreifen und berühren mit ihrer Arbeit im Bereich des partizipativen und spielerischen Entwerfens den Kern dieses Dissertationsvorhabens.

Dr. Angela Jain vom nexus-Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung hat mit ihrem Team in Ergänzung eines Leitfadens zur familienfreundlichen Entwicklung von Sachsen-Anhalt ein Brettspiel entwickelt, das neue Projektideen im regionalen Kontext generieren soll. Die tatsächlichen Effekte des Spieleinsatzes des „Sachsen-Anhalt-Spiels“ wurden nicht tiefergehend reflektiert. Diese Lücke soll mit dem Interview geschlossen werden.

Zur Begründung der Methodenauswahl und Vorüberlegungen zum Entwurf des „teilstandardisierten Leitfadeninterviews“

Zur Interviewführung wurde ein teilstandardisierter Leitfaden in Form einer vorbereiteten Liste mit offenen Fragen entwickelt. Hierbei wurde die 2. Leitfrage des Dissertationsprojektes in konkrete Interviewfragen transformiert, um an die Expertise des Interviewpartners anzuschließen. Durch die Antworten ergeben sich rekonstruktiv Aufschlüsse über SPIELFELD, SPIELWEISE und SPIELREFLEXION des Interviewpartners.
Bei der Konzeption des Interviewleitfadens werden die Fragen und Themen aus den theoretischen Vorüberlegungen (Teil I) entwickelt (Gläser, Laudel 2004: 111) und an die Untersuchungskriterien der Steckbriefe (vorangegangener Abschnitt in diesem Teil II) angelehnt.

Der teilstandardisierte Leitfaden stellt als eine Art Gesprächsgerüst sicher, dass in den drei geführten Experteninterviews gleichartige Informationen erhoben werden. Durch den Leitfaden wird einer impliziten Wandlung des Erkenntnisprozesses vorgebeugt, die Antworten der Experten werden vergleichbar. Eine kontextuelle Anpassung der Interviewfragen erfolgt spontan mit Bezug auf das Handlungsfeld des/der Interviewten (Gläser, Laudel 2004: 107f.).

Zur Durchführung und Transkription der Experteninterviews:

Die Interviews wurden mit Einverständnis der Interviewpartner mit einem digitalen Diktiergerät aufgezeichnet.
Nach den Gesprächen wurden geglättete Transkripte angefertigt, d.h. Füllwörter (so, mmh, ähh) wurden weggelassen und Satzgefüge, die grammatikalisch nicht korrekt waren, korrigiert, damit der Lesefluss nicht gestört ist.

Untersuchungsfrage:

WELCHE PRODUKTIVEN WIRKUNGSWEISEN KANN SPIELEN IM LANDSCHAFTSENTWERFEN ENTWICKELN?

A SPIELFELD
Für welche Fragestellungen und welche Akteurskonstellationen eignet sich eine spielerische Herangehensweise?
B SPIELWEISE
Wie lässt sich ein entwerferisches Erkenntnisinteresse in einen Spielablauf übersetzen?
Wie werden Regeln formuliert und was bewirken sie?
C SPIELREFLEXION- SPIELERWEITERUNG
In welcher Phase des Planungs-/Entwurfsprozesses nützen spielerische Strategien besonders?

Entwurfs des teilstandadisierten Leitfadens –
Fragen und erwarteter Informationsgehalt

A SPIELFELD:

Fragen zum disziplinären Zugang/personalen Kontext, „Einsatzbereich"

In welchem Kontext haben Sie die spielerische Strategie eingesetzt?

Für wen ist das Spiel konzipiert?

Welches Ziel haben Sie mit dem Einsatz des Spieles verfolgt? 1

Erwarteter Informationsgehalt

Informationen über den Zugang/ das Handlungsfeld des Experten/ der Expertin

Informationen über Akteure im Handlungsfeld des Experten

Informationen zur Motivation des Experten ein Spiel einzusetzen 1

B SPIELWEISE:
FRAGEN ZUM METHODISCHEN ANSATZ, VORGEHEN, HALTUNG

Wieso haben Sie sich dazu entschieden mit einer spielerischen Strategie zu arbeiten?
Welche Potenziale haben Sie vermutet? 2

Wie sind Sie bei der Entwicklung des Spiels vorgegangen?
Bitte beschreiben Sie mir den Spielverlauf/ die Spielregeln. 3

ERWARTETER INFORMATIONSGEHALT

Informationen über Methodenwissen, Erfahrungen des Experten/ der Expertin, Werturteile zum Phänomen des Spielens im Entwurfs-/Planungsprozess 2

Strategische Herangehensweise des Experten, taktische Schritte bei der Entwicklung der Spielstruktur 3

C SPIELREFLEXION: WIRKUNGSWEISE, EINSCHÄTZUNG, BEURTEILUNG

Was hat der Einsatz des Spiels Ihrer Meinung nach wirklich gebracht, was waren die Effekte? 4

Wie war das Feedback, dass Sie zu dem Spiel bekommen haben? 5

Wo sehen Sie die Grenzen von Spiel in Ihrem Projekt? Und wo sehen Sie Grenzen von spielerischen Strategien in Planungsvorhaben im Allgemeinen? 6

ERWARTETER INFORMATIONSGEHALT

Persönliches Urteil über den realen Mehrwert der eigenen Methode (ggf. Defizite/Entwicklungsmöglichkeiten) 4

Fremdurteil über methodischen Ansatz, (ggf. Defizite/Entwicklungsmöglichkeiten) 5

Abgrenzung der Einsatzmöglichkeit der spielerischen Herangehensweise im speziellen Planungs-/Entwurfsprozess, Einsatzmöglichkeiten darüber hinaus 6

Zur Auswertungsmethode der Qualitativen Inhaltsanalyse

Die Interviews werden über eine Qualitative Inhaltsanalyse ausgewertet. „Die qualitative Inhaltsanalyse behandelt die auszuwertenden Texte als Material, in dem Daten enthalten sind (…)man extrahiert Rohdaten, bereitet diese Daten auf und wertet sie aus“ (Gläser, Laudel 2004: 193). Dabei wird das verschriftlichte Interviewmaterial durch ein „Suchraster“ aus Variablen quasi erkundet, „damit die Informationen beschafft werden können, die für die Beantwortung der Untersuchungsfrage notwendig sind“ (Gläser, Laudel 2004: 200). Durch die Analyse mittels des Suchrasters können Fragmente des Interviews expliziert, sortiert und gebündelt und in Bezugnahme auf die Hauptfragestellung gedeutet werden (vgl. dazu auch Mayring 1993). Hierfür werden gegebenenfalls auch anderweitige, ergänzende Textdokumenten hinzugezogen (Gläser, Laudel 2004: 204).

Die Variablen für das Suchraster zur Exploration der Experteninterviews wurden in diesem Falle wie folgt gewählt:

A Einsatzbereich: Kultureller Kontext und Raumbezug
A Mitspieler: Akteure und Konstellationen
B Strategisches Spielziel: Motive und Effekte
B Taktische Schritte: Regeln und strukturelles Vorgehen
C Spielreflexion: Einordnung in Gesamtentwicklung des Entwurfs-Planungsvorhabens

***Anmerkung:**
Im Folgenden werden die *Interviewaussagen der Experten über eine kursive Formatierung* kenntlich gemacht

2.Abschnitt: Umarmung des Ungewissen

Hans Venhuizen´s "The Making Of..."-Methode

Die Umarmung der Ungewissheit:
„The Making of…“ Hans Venhuizen

“The greatest task thus lies not in drowning out insecurity, but rather, in welcoming it and translating it into curiosity” (Venhuizen 2010: 43)”.

Ergebnisse des Experteninterviews am 24.01.2014, 15.30 Uhr in Rotterdam, Studio im Van Nelleweg

Hans Venhuizen ist ausgebildeter Künstler, in Planungsprozessen involvierter Kulturschaffender und Leiter des Masterstudiengangs INSIDE Interior Architecture an der Koninklijke Academie van Beeldende Kunsten, Den Haag. In seinem 2010 erschienenen Buch „Game Urbanism. Manual for Cultural Spatial Planning” versammelt Hans Venhuizen seine Erfahrungen im Entwerfen von räumlichen Transformationsprozessen, die oft von einer spielerischen Herangehensweise und Struktur geprägt sind, verschiedenste Beteiligtenperspektiven erkunden und „Kultur“ als Ausgangspunkt der Entwicklung ansehen.
Das Debattierspiel „The Making of…“, das hier näher betrachtet werden soll, hat Hans Venhuizen bereits in verschiedensten Projekten in unterschiedlichen Ländern und Kontexten eingesetzt und immer wieder modifiziert.

A Spielfeld
A 1 Einsatzbereich: Kultureller Kontext und Raumbezug

Das Planungs- und Debattierspiel „The Making of…“ wurde von Hans Venhuizen entwickelt, um unterschiedlichste Raumakteure miteinander in Austausch über gewünschte räumliche Transformationsprozesse zu bringen, um darauf aufbauend ein Gestaltgerüst, also Regeln für zukünftige Planungen zu entwerfen. Den Aspekt der „gemeinschaftlichen Verantwortung“ an räumlichen Planungsprozessen leitet Venhuizen u.a. aus den Konsens-Bestrebungen der Niederlande in den 80er Jahren ab:
„*In den 80ern gab es in den Niederlanden eine riesige Krise, die Parteien standen gegeneinander, wollten nicht miteinander reden. Irgendwann hat man dann mal angefangen am runden Tisch zu reden, Kompromisse zu*

schließen, das nannte man hier „Polder-Modell", denn in einem Poldergebiet sind ja alle beteiligt am Überleben. Wenn der Deich bricht, dann müssen alle mit ran. (…) Aber in dieser Kompromissarbeit, da steckt auch eine Gefahr drin. Okay, man ist bereit zu verhandeln, aber man muss auch direkt einen Vertrag machen!. Alles muss auf den Tisch und klar vereinbart werden (Du hier, ich so....)!"

Im Statischen eines vereinbarten, beruhigenden Endziels steckt aber -laut Venhuizen- eine Gefahr: "the presentation of an end-picture quickly leads to a paradoxically calming effect, since the end picture is the last thing we can predict. Rather than defining measures that bring into focus the prerequisites for the desired development, but leave open the end-picture itself, the design-based investigation shifts the focus to determining the prerequisites for the purpose of arriving at the desired end-picture" (Venhuizen 2010: 42). Venhuizen plädiert also dafür, kein Planungsziel zu definieren, sondern den Planungsprozess zu entwerfen, mit dem man sich den gewünschten Transformationen annähern kann. Diesen Vorgang nennt er auch "process of designing the uncertain path" (Venhuizen 2010: 43).

„Ganz wichtig bei Raumveränderungen ist ja der Faktor Zeit, dass Dinge sich entwickeln können. Ich hatte die Idee, eine neue Variante des „Polder-Modells" zu entwickeln, das „Auen-Modell". Das „Auen-Modell" ist kein geschlossenes System wie das Polder-Modell. Das Hochwasser kommt, es geht, etwas schwimmt wieder weg, es ist dynamischer, lebendiger. (…) Dann habe ich dafür mit Studenten angefangen ein Spiel zu entwickeln. Es ist eigentlich immer einfacher geworden. Zuerst war es furchtbar kompliziert, aber jetzt habe ich viele Varianten, jetzt kann ich auch auf dem Tisch spielen. Jetzt steht bei mir ´ne Tüte zu Hause, mit der ich das machen kann. Früher war das Auto voll und jetzt passt es in eine Tasche!"

Aus der Idee eines offenen Austausch-Prozesses zwischen Raumakteuren im Sinne eines „Auen-Modells" entwickelt Hans Venhuizen in vielen Modifizierungsschritten und Tests gemeinsam mit Studierenden und benachbarten Architekten eine immer reduziertere Form seiner „Making of..."-Methode.

Diese hat sich aus dem Ansinnen heraus entwickelt, von einer End-Bild-Produktion wegzukommen, jedoch den „uncertain path" mit ein paar Wegweisern auszustatten, denn *„Planung ist im Grunde endlos, aber irgendwo in diesem Durcheinander muss man irgendwelche Fäden ziehen, die man gestalten kann, um Richtung zu geben."*

A 2 Mitspieler: Akteure und Konstellationen

Die „Making of…"- Methode richtet sich im Idealfall an Menschen, die in die zukünftigen räumlichen Transformationsprozesse involviert sind. So hat Hans Venhuizen mitunter *„Vorstände, Bewohner, Leute die ich im Rechercheprozess kennengelernt hatte, eingeladen".*

Da sich die Methode aber auch für alle möglichen anderen Design-Aufgaben nutzen lässt, kann es sich auch um völlig andere Akteurskonstellationen handeln. Es werden jedoch mindestens acht Mitspielende benötigt (2er-Teams).
„Wenn ich das planen kann, mische ich die Teams (minimal 2, maximal 10 Personen), manchmal geht das aber auch nicht. Kann auch sein, dass jedes Team eine bestimmte Rolle übernimmt."
Gegebenenfalls gibt es eingeladene Inputgeber: *„Die Spieler bekommen im Idealfall von Leuten, die wir eingeladen haben, Vorträge, die den Rahmen abstecken, also: Was ist hier eigentlich Sache?"*
Die Rolle des Spielleiters kann sich allein auf die eigentlichen Spielrunden beziehen und deckt dann die Moderation und Rahmung der Spielrunden ab. Im Prinzip ist die Rolle aber so konzipiert, dass der Spielleiter (i.d.R. Venhuizen selbst), die Rolle des „Concept-Managers" übernimmt. Der „Concept-Manager" ist verantwortlich für den qualitätsvollen Gehalt und den Fortgang des Planungsprozesses über die Spielrunden hinaus. Er ist darauf spezialisiert Verbindungen zwischen verschiedenen Projektphasen herzustellen und Übergangs-Momente zwischen ihnen herzustellen. Der Concept-Manager versucht eine neue Hierarchie von Inhalten herzustellen und bindet sich nicht an eine administrative Hierarchie, wie es oft in Planungsprozessen der Fall ist (Venhuizen 2010: 110).

Hans Venhuizen möchte über seine Spielmethode die üblichen Konstellationen und Perspektivgewichtungen aufbrechen: *„Wenn man so einen Saal fragt: Okay, wer hat eine Meinung dazu, dann sagen die, die immer was sagen etwas, was sie immer sagen. Hier kommen Leute ins Spiel, die nie was sagen, aber die dann in dem Spielkontext irgendwann mal dran sind und die dann auch oft eine ganz klare und gut formulierte Meinung haben."*

B Spielweise

B 1 Strategisches Spielziel: Motive und erwartete Effekte

Hans Venhuizen nutzt im Wesentlichen drei Aspekte des Spielens für seine Arbeit. Zum einen führt seine Spielmethode dazu, dass Menschen ihre Perspektive auf Raumprozesse ausdrücken, die es vielleicht sonst nicht tun würden (siehe voranstehendes Zitat). Es ist aber auch der Spaß („*Ich selbst habe Spaß am Spielen!*"), das Positiv-Produktive eines Spielgeschehens im Sinne einer „Umarmung der Ungewissheit" und dem Anstacheln von Neugier (Venhuizen 2010: 43), das Venhuizen dem Spielen unterstellt. Der dritte Aspekt ist, dass in der „Making of…"-Methode *„dem Spielen eine Rolle (…) als Entscheidungsanlass"* gegeben wird.

„Denn ganz viel in der Planung weiß man halt nicht. Es gibt ganz viele Leute, die tun, als ob sie es wissen, aber wenn man das mal auseinander nimmt, dann merkt man, da sind viele Unklarheiten, Dinge, die man annimmt, Irrtümer. Planung ist so kompliziert. Es gibt Leute, die das deuten können, aber es gibt niemanden, der mit Sicherheit planen kann. Das hat mich fasziniert (…). Diese Unklarheit und das man damit auch spielen kann. Also dachte ich, okay, wir wissen es nicht, also können wir es auch Schicksal oder Spiel überlassen, Entscheidungen zu treffen. Darin steckt eine gewisse Ehrlichkeit. Ich kann vertrauen auf jemanden, der sagt, dass er etwas weiß, aber ich kann auch wissen, dass das nicht so ist, und dann die Entscheidung Schicksal und Spiel überlassen."

Spielen in der Planung kann nach Venhuizen also eingesetzt werden, um sich für Entwicklungsrichtungen zu entscheiden und Gestaltrahmen zu definieren.

B 2 Taktische Schritte: Regeln und strukturelles Vorgehen

Hans Venhuizen beschreibt die Spielstruktur seiner „Making of.."- Methode wie folgt:

„Es funktioniert eigentlich in drei Phasen: Es gibt eine räumliche Veränderung, es gibt Aufruhr! Es gibt Planer, es gibt Interessensvereine, man macht Umfragen, führt Gespräche, lernt Leute kennen. Diese Kiste an Meinungen, Begrenzungen, Informationen, die studiert man, sortiert man. Ich mache dann irgendwann eine Trennung, und sage: Das sind die „Ambitionen", also das, was man verändern möchte oder verändert werden sollte, das, was Richtung gibt. Und dann gibt es die „Phänomene", das sind Sachen, die im Prinzip einfach gegeben sind, aber der Veränderung eine Farbe,

einen Inhalt geben können. Aus den Ambitionen und den Phänomenen entsteht dann eine Zusammenfassung: „die Matrix". Es ist bei der Matrix sehr wichtig, wie man formuliert, wie man benennt, wie man deutet (…). Dieses Sammeln muss ich nicht unbedingt selber tun, wenn ich genügend Material in der Breite kriege, dann reicht es mir auch, das zu studieren. (…) Die Zusammenfassung, die Auswahl für die Matrix, das ist meine Arbeit. Es gibt natürlich auch einen Auftraggeber, der mitredet und sagt, okay, das ist jetzt relevant."

In der ersten Phase von „The Making of…" wird also eine multidisziplinäre ortsspezifische Sammlung an Recherchematerial angelegt und von Hans Venhuizen in „Ambitionen" und „Phänomene" sortiert. Die Ambitionen ermöglichen zukünftigen Wandel (mental, physisch,..). Die Phänomene wiederum beschreiben nicht den Wandel selbst, sondern geben ihm Farbe und Richtung (Venhuizen 2010: 95f.)

"In der 2.Phase gibt es die Spielrunde, zu der unterschiedliche Leute als Spieler eingeladen werden. In dieser Spielrunde frage ich nicht mehr: Was wollen wir jetzt eigentlich? Es ist nicht mehr offen. Die Spieler bekommen im Idealfall von Leuten, die wir eingeladen haben, Vorträge, die den Rahmen abstecken, also: Was ist hier eigentlich Sache? Ich mache dann die Leitung des eigentlichen Spiels, indem ich eine Matrix mit fünf Ambitionen und fünf Phänomenen vorstelle. Wenn ich meine Arbeit gut gemacht habe, sagen die Leute: Ja, da bin ich drin! Da erkennen sie sich wieder, und sie sehen auch die Komplexität. Sie sehen vielleicht nicht, wie alles zusammenkommt, aber die einzelnen Punkte verstehen sie. Und damit macht man einen Schritt. Die Betroffenen sind nicht mehr nur in ihrer Position da, sie haben, natürlich, meine Variante von der Situation skizziert bekommen und dadurch einen anderen Überblick. (…). Ich lege beispielsweise 10 Kombinationen aus Phänomenen und Ambitionen fest und jedes Team bekommt dann zwei unterschiedliche Kombinationen und dazu Formulare, auf denen sie Schritt für Schritt für sich die Verbindung klären müssen (siehe dazu auch Venhuizen 2010: 176/177).
(…) Ich als Spielleiter bitte dann die Teams nach einer ¾ Stunde bis Stunde, ihre Formulare vorzustellen und fasse das, was sie sagen, zusammen. Ich bearbeite damit quasi, was sie sagen, denn durch gezieltes Nachfragen wird das Gesagte oft klarer. Die anderen Teams kriegen dann ein Formular, auf

dem sie ihre Beschwerden, Einwände aufschreiben können. Wenn alle ihre Verbindungen präsentiert haben, ziehen sich die Teams wieder zurück und stellen dann fest: Welche der Vorschläge fanden wir gut und welche fanden wir schlecht? Das argumentieren sie dann für sich, können diese „Beschwerdeformulare" bei mir einreichen, und es wird dann auf dem Spielfeld durch das Stellen der Figuren sichtbar gemacht. Dann sieht z.B. Blau, dass Grün und Rot Einwände gebracht haben, aber Gelb und Orange nicht, usw. Das strukturiert die Debatte. Dann geht es darum, Einwände zu bestätigen, zu entkräften, Kompromisse zu schließen, zu verhandeln, Korruption ist nicht ausgeschlossen. Ich leite die Debatte, frage nach den Einwänden, die können dann gegebenenfalls entkräftet werden, dann können die Figuren weggenommen werden. Wenn sich am Ende zwei Parteien gegenüber stehen, dann entscheidet die Jury. Das sind dann z.B. alle, die anwesend sind. (…) Alle bekommen „Lobbykarten", die können dann verteilt werden, es muss nicht erklärt werden, warum wer wem wie viele Lobbypunkte gibt. Es kann sein, dass Du sagst: Der Plan ist gut! Es kann aber auch sein, dass Du sagst: Dich finde ich nett! oder Du bist mein Chef! Man kann auch einen Sachverständigen bitten, Lobbypunkte zu verteilen, der dann aber argumentieren muss, warum er welchem Vorschlag welche Punktzahl gibt. (…) Proteste gibt es da nie. Die Leute spüren, dass es eine spielerische Simulation der Wirklichkeit ist (…), und dass man es einfach akzeptiert. Und es gibt dann auch welche, die dann anfangen zu handeln: Ok, du kriegst meine Lobby und ich Deine! Damit ist diese Spannung von: Ich habe Recht! immer verschwunden."

Die von Hans Venhuizen festgelegten Verknüpfungen zwischen den Kategorien „Phänomene" und „Ambitionen" geben das Initial für für Möglichkeiten eines Wandelprozesses, der auf Gegebenem gründet. Das Arbeiten mit der Matrix kann zu einer völlig neuen Hierarchie im Raum führen: Scheinbar nebensächliche Themen werden zu Leitfiguren, während vermeintliche Hauptthemen in Kompromisse eingebettet werden. So können neue Identitäten des Ortes aufgespürt werden. Am Ende der Debatte steht nicht eine Lösung oder eine zukünftige Identität, sondern eine Sammlung von Meinungen, Gedanken und Vorschlägen die in Regeln für den bevorstehenden Wandelprozess übersetzt werden (Venhuizen 2010: 96f.).

„Was ich dann mache, ist das ich das alles zusammenfasse in Form von Regeln für die Veränderung. Das ist dann ein Paket, das in dem Auftrag für Veränderung an die Entwerfer mitgegeben werden kann (…).“
„Das geht über Sprache, das geht nicht über Bild. Durch Sprache kann man etwas neu belegen. Die Planer können dann die Sprache wieder in ein Bild umsetzen und brauchen selbst nicht mehr suchen nach neuen Bildanlässen. Ich finde, es ist ein Fehler in vielen Beteiligungsprozessen, dass man Bürger Pläne zeichnen lässt. So oder so geht das schief. Entweder es ist nicht umsetzbar oder es wird nicht umgesetzt und dann verlierst du auch wieder Vertrauen. Und Planung ist ein Fach, das muss man lernen, üben, Talent dafür haben. Ich bin kein Planer, ich kann so einen Prozess gestalten und in den Prozess bringe ich keine Bilder hinein, sondern bildgefüllte Sprache. Ich kann zum Beispiel als Regel formulieren: Starke Farben! Da kann der Planer dann gucken: Wie gehe ich damit um? Und der Mitspieler, aus dem „Making of...“ kann dann den Planer fragen: Wie hast Du das jetzt umgesetzt in deinem Entwurf? Damit bekommen die Mitspieler aus der Phase 2 auch eine klare Position im Gesamtprozess, ohne dass sie sagen können: Hey, das ist jetzt so, das war nicht die Absprache! Man muss die Spielrunden in den Regeln sprachlich so umsetzen, dass man es kontrollieren kann, ohne dass es schon festgelegt ist. Die Planer müssen das auch adaptieren können und umsetzen können, aber ohne die Essenz zu verlieren, worum es eigentlich geht.“

Auftraggeber und Planende, die den zukünftigen räumlichen Transformationsprozess mitgestalten, haben durch „The Making of…“ eine qualifizierte Quelle an Informationen zur Hand, mit deren Hilfe Empfehlungen gegeben und die Planungsaufgaben genauer definiert werden können. Der Formulierung der Regeln als vage, aber Orientierung gebende Wegweiser schreibt Hans Venhuizen eine besonders wichtige Bedeutung zu. Diese Bedeutung von Sprachbildern stellt auch Charles Landry in seinem Einführungsessay in “Game Urbanism” heraus: “Word matter and how you put them together as metaphors matters too as do mind pictures. Chosen well they reveal the things we sense, that is the phenomena so we can visualize them. Too often, by contrast, the language of planning and policymaking is deadening (…) Yet to take familiar words and put them in a different context or order is an art. They can perplex, they can create consternation, but also energy and surprise. (…) Wordplay is more than messing about. It is a serious business” (Landry in Venhuizen 2010: 35).

C Spielreflexion:
Einordnung in Gesamtentwicklung des Entwurfsvorhabens

Die „Making of…"-Methode wirkt wie eine Art Vermittlungsmaschine zwischen Perspektiven und Positionen, zwischen Wunsch nach Wandlung und Gegebenem, trägt zur Entspannung bei verhärteten Konflikten bei und wird deshalb sehr oft an einem Punkt im Planungsprozess eingesetzt, an dem der Prozess stockt.

„Das Feedback von den Spielrunden ist immer gut. Da gibt es am Anfang schon mal explosive Spannung, aber dieses Spielformat ist jetzt so weit entwickelt, dass, wenn man es richtig macht, diese Spannung verschwindet."

Diese vermittelnde Funktion ist aber, so Venhuizen nur ein Wirkfaktor seiner Methode. *„Persönlich bin ich auch kritisch, nicht über die Möglichkeiten des Spieles selbst, aber über die Rolle, die ich meistens im Prozess übernehme. Es hat genau diese Potenz, die ich gerade erzählt habe, also (…): Veränderungssituationen skizzieren. Zusammenfassen. Menschen mitnehmen und daraus die Bedingungen für die Veränderung klar machen und dann auch so formulieren, dass man sie benutzen kann, um zu kontrollieren (…).*

Ich werde sehr oft gefragt, dieses Spiel als Workshop zu machen. Vor kurzem habe ich das in Arnheim gemacht, da war ein Prozess zu einer Gebietsentwicklung schon total festgefahren. Die Hälfte wollte erst nicht mitspielen, dann aber zuhören. Letztendlich wurde es aber spaßig und lustig, und dann habe ich (…) hinterher gehört: Mensch, das war total gut, wir sind wieder im Gespräch! Dann hat das zwar funktioniert, aber dann hat es „nur" eine Prozessfunktion gehabt. Dann hat es nicht funktioniert als „Konzeptgenerator" und das ist eigentlich das, wofür ich die Methode entwickelt habe. (…) Meine Idealvorstellung, meine Ambition ist, dass man sich über die „Making of..."- Methode in einer komplexen, festgefahrenen Situation auf einige Punkte einigt, die man rauszieht und über die man sich dann neu organisiert. Also: Wenn wir das mit dem verbinden und das mit dem verbinden, dann gibt es eine neue Ordnung. Das ist eigentlich meine Ambition mit der Methode. Meine Kritik ist, dass die Methode eine entscheidende Stelle in so einem Planungsprozess organisieren kann, aber meistens nur irgendwie parallel „eingemietet" wird und es nur mit einem Bruchteil –entspannter Austausch und gutes Gefühl- des eigentlichen Potenzials eingesetzt wird. Ich bin dann eher ein Showmaster. Das macht auch Spaß, aber es ist nicht das, wofür ich „The Making of…" entwickelt habe."

Das vermittelnde Potenzial der „Making of…“- Methode findet Anwendung und Akzeptanz in Gesamtplanungsprozessen. Durch die Methode wird ein entspannter Raum für Kommunikation und Austausch aufgespannt, Stagnation oder Blockaden in räumlichen Entwicklungsprozessen aufgelöst. Dieser deutliche Ausdruck spielerischer Kraft dominiert eine weitere Möglichkeit, die Hans Venhuizen in seinem Verfahren sieht: die Chance zu einer konzeptionellen Neuordnung von Raum zu gelangen, in der es nicht *den einen* richtigen Weg gibt, wie und wohin Raum verwandelt wird, sondern mehrdimensional-anknüpfungsfähige Regeln zur Orientierung bei der Wahrnehmung, Nutzung und Gestaltung urbaner Landschaften.

The Making Of

The Making Of
CARDS
VOTING CARDS
YES / NO
DAY
65
MANAGEMENT
DEVELOPMENT OF
WINDOW
FORM TO CREA

The Making Of

statthocker
The Making Of
The Making Of
The Making Of
A spatial planning participation game
Das Participations-spiel zu Veränderungen
GAME FORM TO CREATE PROPOSALS

The Making Of

3. Abschnitt: Fragefreundschaft

Andrea Benze,
Urs Walther

"Agenten und Komplizen"

Fragefreundschaft:
„Agenten und Komplizen", Andrea Benze und Urs Walter

„Beteiligung besteht im Allgemeinen darin, dass jeder seine Wünsche äußert. Sie kann aber auch darin bestehen, andere nach ihren Wünschen zu fragen." (Urs Walter)

Ergebnisse des Experteninterviews am 25.04.2015, 15.00 Uhr in Berlin, Institut für Architektur, Fachgebiet „Partizipatives Entwerfen", TU Berlin

Dr. Andrea Benze und Urs Walter arbeiteten zum Zeitpunkt des Interviews als wissenschaftliche Mitarbeiter am Lehrstuhl „Partizipatives Entwerfen" von Professor Susanne Hofmann am Institut für Architektur an der Technischen Universität Berlin.

Dr. Andrea Benze ist Architektin, Stadtforscherin und Mitgründerin des Büros OFFSEA (Office for Socially Engaged Architecture) London/ Berlin. Sie arbeitete seit 2011 als Wissenschaftliche Mitarbeiterin (Post Doc) an der TU Berlin und ist bei JAS e.V. (Jugend-Architektur-Stadt e.V.) tätig. Seit 2016 ist sie Professorin an der Fakultät für Architektur der Hochschule für angewandte Wissenschaften München.

Urs Walter arbeitete bis 2014 ebenfalls am Lehrstuhl von Prof. Susanne Hofmann und ist mittlerweile „Associate Professor of Architectural Design and Building Technology" an der „German University Cairo, New Cairo City". Sein Forschungsschwerpunkt liegt auf der Architekturpraxis des Auditiven.

Das Spiel „Agenten und Komplizen", das Hauptgegenstand des Interviews war, haben Andrea Benze und Urs Walter gemeinsam mit Prof. Susanne Hofmann 2012 für Lehrzwecke entwickelt. Von den Studierenden wurde es als Interview- und Recherchewerkzeug in einem Entwurfsprojekt für einen Schulerweiterungsbau in Berlin eingesetzt.

A Spielfeld

A 1 Einsatzbereich: Kultureller Kontext und Raumbezug

Das Spiel „Agenten und Komplizen“ wurde 2012 von Andrea Benze und Urs Walter konzipiert, um den 70 Studierenden ihres Bachelor-Entwurfsprojektes ein Beteiligungswerkszeug an die Hand zu geben, mit dem Raumbedarfe, Raumbedürfnisse, Raumnutzer und Raumprogramme in Bezug auf „lokal spezifische Architekturen für neue Formen des gemeinschaftlichen Lernens im Donaukiez in Berlin-Neukölln“ (Hofmann, Benze, Walter 2012: 6) recherchiert werden können.
Urs Walter (U.W.): „Der Anlass für die Entwicklung des Spiels war, dass das Quartiersmanagement Donaustraße-Nord an uns herangetreten ist, weil sie die nahe gelegene Grundschule weiterentwickeln wollten. (...)Was sie suchten, war eine größere Strategie, wie man die Schule mit dem Quartier verbinden kann. Es handelt sich um eine sehr große Schule, die aber unterbelegt ist. Wir haben diese Anfrage als Fragestellung für ein Entwurfsprojekt aufgegriffen: Wie kann man die Schule für das Quartier öffnen und mit dem Quartier verbinden?“

Mit „AGENTEN & KOMPLIZEN“ haben insgesamt über 180 Grund- und Sekundarschüler, Pädagogen und Nachbarn aus dem Umfeld der Schule in 70 Spielrunden Vorschläge für eine nachbarschaftliche und generationsübergreifende Bildungsvernetzung erarbeitet. Studierende der Architektur moderierten die Spielrunden, in denen sich die Mitspieler(innen) gegenseitig zu wichtigen (Bildungs-)Orten und Bildungsressourcen befragten und ihre Ansichten verhandelten. Die Ergebnisse der Spielrunden dienten den Studierenden als Grundlage für eine Szenarienentwicklung für den Aus-/bzw. Umbau der Rixdorfer Schule (Benze/Walter 2012:.40ff.).

A 2 Mitspieler: Akteure und Konstellationen

Als Rahmen- und Ratgeber wirkte das Quartiersmanagement Donaustraße-Nord mit. Das Spieldesign wurde vom Lehrteam des Fachbereiches „Partizipatives Entwerfen“ entwickelt. Architekturstudierende moderierten und leiteten die Spielrunden. Mitspieler waren Schulkinder, Pädagogen und Anwohner der Rixdorfer Grundschule. Eine Spielrunde wurde jeweils von vier Mitspielern gebildet und einem Moderator gebildet, der die Rolle eines teilnehmenden Beobachters und Protokollanten einnahm.

B Spielweise

B 1 Strategisches Spielziel: Motive und erwartete Effekte

Spielfokus war es, Bildungschancen im Quartier zu identifizieren und mit der Rixdorfer Schule zu verzahnen. In möglichst vielen Interviews sollten Erfahrungen, lokales Wissen und (versteckte) lokale Talente und Wünsche erfasst, Schulnutzer und Schulnachbarn bereits bei der Grundlagenerhebung kollektiven Quartierswissens einbezogen werden.
Als primäres Ziel des Spieles „Agenten und Komplizen" galt es, in möglichst kurzer Zeit auf eine leichtgängige Art und Weise viele Sichtweisen auf das Donaustraßen-Quartier, die Themen Bildungsorte, Bildungsprogramme und Bildungsakteure einzufangen. Eine spielerische Strategie wurde vom Lehrteam zu Recherchezwecken eingesetzt, da folgende Effekte vermutet und auch bestätigt wurden:

Andrea Benze (A..B.): „Eine gewisse Schnelligkeit, viele Ansprechpartner involvieren… Ein Spiel können Schüler, Erwachsene, Muttersprachler, Nicht-Muttersprachler spielen. Einfach, um nicht für jede Gruppe ein Spezialwerkzeug zu erfinden, ein Werkzeug, mit dem man viele erreichen kann."
U.W.: „Weil Spielen einfach eine andere Situation schafft. Man kann sagen: So, wir machen jetzt eine Befragung oder ein Interview, oder man sagt: Komm, wir machen mal kurz ein Spiel (...), und man schafft für einen Moment einen spielerischen Rahmen. Das verspricht erstmal Spaß, es gibt Regeln, die verständlich sind, es kommt also erstmal nicht darauf an, was jeder so mitbringt, sondern man spielt einfach nach den Regeln des Spiels. Man hat also ein Mittel, um verschiedene Leute für einen kurzen Moment anzusprechen. Wir hatten auch Vorbilder, die wir uns vorher angeschaut haben, Zum Beispiel das Building Future Game von RIBA, wo aber die Leute, die mitspielen, eine große Bereitschaft mitbringen müssen, weil es den ganzen Tag dauert. Wir fragten uns: Geht das nicht auch schneller, können wir nicht ein kneipentaugliches Spiel machen? Wir hatten verschiedene Termine vororganisiert über das Quartiersmanagement, haben uns in Cafés angekündigt, dass wir da sein werden.Vielfach sind aber die Studierenden mit der Spielkiste unter dem Arm einfach so losgezogen. Das Spiel lässt sich einfach so auf dem Kneipentisch ausrollen –abwischbares Material- und man kann loslegen."

B 2 Taktische Schritte: Regeln und strukturelles Vorgehen

Das Spiel lässt sich strukturell in eine Vorbereitungsphase, drei Spielphasen und eine Szenarienphase einteilen.

In der Vorbereitungsphase wurden von Benze und Walter mit Hilfe des Quartiersmanagement interessante Orte im Donaustraßen-Quartier recherchiert. *U.W.: „Das war eigentlich für das QM ein ganz neuer Schritt, zu schauen: Was sind hier eigentlich die guten Orte? Da fing das eigentlich schon an, dass man sich versuchte zu überbieten, was kennt man eigentlich alles im Quartier? Und genau das passiert dann auch in der ersten Spielrunde bei den Mitspielern. Wir haben knapp sechzig Vorschläge von Orten vorgegeben."*
A.B: „Unsere Vorschläge sind nach verschiedenen Kategorien sortiert: Freizeit/Sport, Gastronomie/Einzelhandel, Freiräume, Bildung und Soziales." Zudem wurden acht verschiedene außerschulische Bildungsbereiche festgelegt.

Die erste Spielphase umfasste die Verhandlung wichtiger Orte im Quartier. Die Mitspieler interviewten sich gegenseitig darüber, welche Orte positive Effekte auf das Quartier haben. Als Interviewgrundlage standen einerseits die Spielkarten mit bereits recherchierten Orten zur Verfügung. Zudem konnten auf Blanko-Spielkarten neue Vorschläge ergänzt werden. Die wichtigsten wurden dann in Form von Spielkarten in das Zentrum des Blanko-Spielplans gelegt. Die Moderatoren übernahmen die Rolle teilnehmender Beobachter (Benze/Walter 2013:41).

A.B.: „In der ersten Spielrunde geht es darum, zu recherchieren, welche Orte den Mitspielern im Kontext des Donauquartiers wichtig sind. Die vier Mitspieler verhandeln miteinander, welche Orte ihnen am wichtigsten erscheinen und legen diese dann in die Mitte des Spielplans. Die Orte in der Mitte müssen in irgendeiner Form für alle im Quartier zugänglich sein - also jetzt nicht das eigene Bett, aber der Kaugummi-Automat oder die Bäckerei. Wir dachten, es hilft, wenn wir einige konkrete Beispiele haben, die wir im Vorfeld recherchiert hatten, um die Fantasie anzuregen."
U.W.: „Die Spieler gehen die dann durch und diskutieren. Ist z.B. die Rixdorfer Maschinenwerkstatt wichtig? Welche Orte kenne ich eigentlich noch, die hier noch fehlen? Um diese zu ergänzen gab es leere Spielkarten. Das ist ein ganz wichtiger und schöner Spielzug, denn das ist der Moment, wo ganz

viele Geschichten an die Oberfläche kommen und eine lockere Gesprächssituation zwischen den Spielern entsteht. Die Studierenden als Moderatoren waren da eher im Hintergrund und haben die Geschichten protokolliert, die herauskamen. Das Entwurfsprojekt, das an das Recherchespiel anknüpfte, baute dann teilweise auf solchen Geschichten auf. Ursprünglich waren für diese Spielphase 20 Minuten veranschlagt, aber meistens hat es länger gedauert. Es war das Ziel, dass man nach den Stärken des Quartiers fragt, das ja auch als Problemviertel gilt. Am Ende hatten wir über 130 Lieblingsorte recherchiert.

In der ersten Phase entwickelte sich der Spielplan quasi zu einem visuellen Protokoll des Achtaugen-Gesprächs, in dem Quartiers-Orte priorisiert wurden (Benze/Walter 2013:42).

In der zweiten Spielphase wurden im Vorfeld festgelegte Bildungsbereiche von der Moderation vorgeschlagen, die über konventionelle Schulfächer hinausgehen und lebensweltliche Bereiche und Angebote umfassen. Hieraus wurden von den Mitspielern gemeinschaftlich vier Bereiche ausgewählt. Gemeinsam diskutierten sie, wie die in Phase 1 herausgearbeiteten wichtigen Orte und Protagonisten mit den Bildungsbereichen in Verbindung gebracht und kombiniert werden können (Benze/Walter 2013: 42).

U.W.: Die zweite Phase des Spiels drehte sich um die Frage: Welche Bildungsbereiche sollen im Quartier gestärkt werden? Da haben wir (…) acht Bildungsbereiche vorgegeben: „Umgang mit Geld", „Kulturelle Bildung", „Gesundheit und Ernährung", „Sprache und Verständnis", aber auch so etwas wie „Interessant zu beobachten" und „Handwerkliche Bildung", „Musik machen und Künstlerisches Gestalten" und „Bewegung und Sport". Wir haben bewusst nach Bildung gefragt und nicht nach Schule. Da galt es jetzt zu überlegen: Welche Bereiche möchten wir gern stärken? Einige Bereiche wurden auch noch ergänzt, z.B. „Politische Bildung". Aus den Bildungsbereichen wurden dann von den Mitspielern vier ausgewählt. Diese galt es nun mit den wichtigen Orten zu überlagern und zu verknüpfen. Welche Institutionen (auch Personen) im Quartier bringen eigentlich welche Potenziale mit und wo könnte man andocken? Diese konzeptionelle Spielphase war verhältnismäßig kurz, aber es ergaben sich überraschende Kooperationen und Bildungsnetzwerke, in denen die Schule jetzt erstmal gar nicht unbedingt auftauchte. Viele Mitspieler wussten sogar gar nicht, dass es diese Grundschule gibt."

In der zweiten Phase wurden also durch Neukombination von Bildungsbereichen und wichtigen Orten Ideen generiert, wie innovative Lernorte mit unterschiedlichen thematischen Schwerpunkten aussehen könnten.

Die dritte Phase wurde konzipiert, um Wünsche, persönliche Ressourcen und Talente der Mitspielenden zu erfassen. 'Was möchtest Du lernen?' 'Was möchtest Du jemandem beibringen?' waren Fragen, die hier im Vordergrund standen. Die Antworten vermerkten die Mitspieler auf den so genannten „Agenten- und Komplizenkarten". Die ausgewählten Bildungsbereiche wurden mittels der bestehenden (Human-)Ressourcen überprüft und ggf. geschärft. So konnte überprüft werden, inwieweit Bildungsangebote im Quartier und persönliche Interessen zusammenpassen (ebd.).
U.W.: „Für das QM war das ein sehr gewinnbringender Spielzug, weil es der Start für eine Bildungsbörse im Quartier war und deutlich geworden ist, was die Leute vor Ort eigentlich interessiert. Daran ließen sich dann bauliche Veränderungen an der Grundschule, um die es im Entwurfsprojekt ja ging, programmatisch ausrichten."
A.B.: „Bei diesen Karten kam zum Beispiel heraus, dass es viele Leute gibt, die handwerklich interessiert sind, dass es aber eigentlich sehr wenige handwerkliche Betriebe oder Orte für handwerkliches Schaffen gibt. Da wurde dann plötzlich der Bedarf an einer Werkstatt o.ä. deutlich."

Anhand der Agenten- und Komplizenkarten fanden schlummernde Lehr-und Lernpotenziale sowie ganz bestimmte Bedarfe einen Ausdruck. In ihren Szenarien für den Schulumbau bzw. Erweiterungsbau konnten die Bachelorstudierenden auf die gesamten Erkenntnisse der Spielrunden aufbauen und ihre Programmatik an den Wünschen der Raumakteure vor Ort ausrichten und diese in ihr Konzept (Szenarienphase) involvieren.

C Spielreflexion:
Einordnung in Gesamtentwicklung des Entwurfsvorhabens

„Agenten und Komplizen" wurde von Susanne Hofmann, Andrea Benze und Urs Walter als Recherche- und Strategiewerkzeug konzipiert, *„mit dem man anfangen kann Bildungsnetze zu konzipieren. Die Begrenzung auf diese Funktionen war uns klar" (U.W.).*

A.B.:„Am Anfang der Entwicklung (...) hatten wir schon überlegt, ob man die Leute mehr zu Szenarien treiben könnte, aber dann haben wir uns natürlich auch mit den Zielgruppen im Quartier beschäftigt…und dann wurde uns irgendwann auch klar,: Das wird zeitlich viel zu eng, weil wir ja auch keine Tagesworkshops dort machen konnten."

In der spielerischen Herangehensweise sehen Benze und Walter ein großes Potenzial. Gerade, wenn es darum geht partizipative Strategien zu finden, mit denen Bevölkerungsgruppen erreicht werden können, die sich sonst nicht mit Stadtplanung beschäftigen, erscheint das Spielerische als ein fruchtbarer Weg.
U.W.: „Es ist ein hervorragendes Mittel: Es ist zeitlich definiert, es gibt Regeln, es verspricht Spaß. Planung selbst hat spielerische Elemente, man macht diesen Zug und jenen Zug, muss auch immer wieder mal zurückgehen. Deswegen finden wir, dass man das mehr ausprobieren sollte."

Neben dem explorativen und ideenschöpfenden Spielmomenten, die in „Agenten- und Komplizen" explizit genutzt wurden, verweist Urs Walter auch auf den Aspekt, dass Spiele ein Weg sein können, die Welt zu begreifen.
„Spiele sind Simulationen der Wirklichkeit, um diese besser zu verstehen, und genau das ist Planung ja eigentlich auch: eine Simulation, die im besten Fall Auswirkungen auf die Wirklichkeit hat. Auch im Entwurf sucht man Regeln, setzt sich Regeln. Ein weiterer logischer Schritt ist es eigentlich Planung, als „echtes" Spiel zu deklarieren und nach Regeln auch Leute einzubeziehen."

Mit ihrem Recherchespiel haben Hofmann, Benze und Walter die Relevanz betont, Raumakteure frühzeitig in Entwurfsprozesse zu involvieren, da von ihnen überraschende, aber eben auch authentische und relevante Themen an die Oberfläche befördert werden können. Zudem erweitern sie das Spektrum, was Beteiligung bedeuten kann, um einen interessanten Aspekt.
U.W.: „Beteiligung besteht im Allgemeinen darin, dass jeder seine Wünsche äußert. Sie kann aber auch darin bestehen, andere nach ihren Wünschen zu fragen."
So kann ein offenes Klima des Austausches zwischen Raumakteuren entstehen, weil es nicht mehr nur um ein: „Ich will!" sondern auch um ein „Und Du?" in Bezug auf stadträumliche Bedürfnisse geht.

3. Abschnitt: Spiel als Hemmschwelle

Angela Jain

"Das Sachsen-Anhalt-Spiel"

Spiel als Hemmschwelle
„Das Sachsen-Anhalt-Spiel“, Angela Jain

„Spielen gilt nicht als sinnvolles Machen. Und das sieht man vor allem so, wenn man in einer Amtsstube sitzt und irgendwie 100 Akten vor sich hat.“ (Angela Jain)

Ergebnisse des Experteninterviews am 01.11.2013, 15.00 Uhr in Berlin, nexus Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung GmbH

Dr. Angela Jain ist seit 2005 wissenschaftliche Mitarbeiterin am nexus Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung GmbH und leitet dort seit 2007 den Bereich „Raum und Gesellschaft“. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind dabei u.a. Bürgerbeteiligung in Kommunen, Politikberatung und Kooperationsmanagement der Stadtentwicklung sowie Forschung und Innovationen für den ländlichen Raum (www.nexusinstitut.de, Stand 8.12.15). Neben vielen anderen Projekten arbeitete sie an „Wege zu einer nachhaltigen Bevölkerungsentwicklung in Sachsen-Anhalt - Ländliche Lebensmodelle für junge Menschen und Familien“(PRO LANDLEBEN), in dessen Rahmen das Sachsen-Anhalt-Spiel entstanden ist.

A Spielfeld
A 1 Einsatzbereich: Kultureller Kontext und Raumbezug

„Das Sachsen-Anhalt-Spiel“ im Rahmen des Projektes „Ländliche Lebensmodelle“ setzt sich mit der Frage auseinander, wie schrumpfende Gemeinden in Sachsen-Anhalt für jungen Menschen und Familien an Attraktivität und Lebensqualität gewinnen können. Das Projekt wurde vom nexus-Institut von Dezember 2005 bis April 2008 bearbeitet und vom Ministerium für Landesentwicklung und Verkehr des Landes Sachsen-Anhalt in Auftrag gegeben.
Welche Faktoren bestimmen die Lebensqualität im ländlichen Raum? Wodurch kann die Lebensqualität in ländlichen Regionen Sachsen-Anhalts weiter verbessert werden? Dies waren unter anderem Fragen, denen sich das Projekt widmete. In vier Phasen wurden in sieben Modellorten mittels Interviews mit Bürgern Profile erstellt (Phase 1), Zukunftswerk-

stätten veranstaltet und daraus Leitbilder entwickelt (Phase 2), Handlungsstrategien entworfen und schließlich ein Leitfaden erstellt, der durch das „Sachsen-Anhalt-Spiel“ flankiert wurde. (www.nexusinstitut.de, Stand 8.12.15).
Angela Jain (A.J.): „Wir haben das Spiel im Rahmen des Projektes „Ländliche Lebensmodelle“ entwickelt. Es ging darum, sich mit dem demografischen Wandel und seinen Folgen auseinander zu setzen und zwar in einer möglichst positiven und konstruktiven Art und Weise. Oft wird dieses Phänomen ja eher als Worst Case Scenario und Krise und so weiter begriffen, dass gerade die ländliche Region älter wird und zum Teil auch abwandert, das ist gerade auch in Sachsen-Anhalt ein Problem. Wir haben gesagt: Wir gucken mal auf die Menschen, die noch da bleiben. Warum bleiben die eigentlich da? Was kann man machen an verschiedenen Orten, um Engagement zu fördern, die Potenziale zu fördern. Zu Beginn des Projektes hatten wir mit den Projektförderern besprochen (…), eine Art Methodenkoffer zu entwickeln. Wir dachten, dass ein Spiel eine gute Form sein könnte, sich ein bisschen spielerisch mit den Problematiken auseinander zu setzen und auch mal (…) die Alltagsperspektive zu verlassen.“

A 2 Mitspieler: Akteure und Konstellationen

Als Zielgruppe für das Spiel fokussierte das Planungsteam des nexus-Instituts Vertreter/Angestellte der sieben Modellkommunen und regionale Akteursgruppen (Wirtschaft, Bürgerschaft, Vereine, Jugendliche).
A.J.: „Eigentlich sollten im Rahmen des Spiels kreative Ideen zum Umgang mit demografischem Wandel entwickelt werden, und da hatten wir vorgeschlagen, zwischen den Kommunen so eine Art Wettbewerb zu machen. Das wollte aber leider unser Auftraggeber nicht. Das war für uns sehr schade. Die haben gesagt, dass sollen dann mal Jugendliche spielen - in irgendwelchen Jugendclubs oder so… . Aber eigentlich war das gar nicht unsere gedachte Zielgruppe. Unsere Zielgruppe waren eigentlich Leute aus der Politik, aus der Verwaltung, Leute aus dem politischen Feld, die sich diesem Thema nähern und eben auch kreativ damit auseinander setzen sollten.“

B Spielweise

B 1 Strategisches Spielziel: Motive und erwartete Effekte

„Das Sachsen-Anhalt-Spiel“ ist so angelegt, dass es maßgeblich auf drei Ebenen wirken kann. Es soll –erstens- in kurzer Zeit möglichst viele Ideen zur familienfreundlichen Regionsentwicklung generieren und einen Rahmen für kreative Lösungsfindung für regionale Herausforderungen geben. *A.J.: „Wir haben im Rahmen des Projektes auch einen Leitfaden entwickelt mit Handlungs- und Maßnahmenvorschlägen, usw. Das Spiel sollte das im Prinzip ergänzen. So ein Leitfaden kann ja nicht auf die spezifischen Belange einer Kommune eingehen. Der muss ja eher allgemein sein. Die Idee war, dass man mit dem Spiel vielleicht Themen aus dem Leitfaden aufgreift, aber für sich im Spiel weiterentwickelt, für sich -als Kommune- Lösungen findet.“ „Wenn man sich jetzt Leute aus der Stadtverwaltung oder so anguckt, arbeiten die halt Tag für Tag irgendwelche Dinge ab, die sich auf ihrem Schreibtisch aufgetürmt haben. Besonders viel Raum für Kreativität bleibt da nicht. Und wenn es dann heißt: Wie gehen wir denn jetzt mit dem demografische Wandel um? ..dann fällt einem natürlich nichts ein. Zumindest nichts, was man nicht irgendwo gelesen hat, und das hat dann oft nichts mit dem lokalen Kontext zu tun. Und deshalb haben wir gedacht: Wir entwickeln dieses Spiel, damit die Leute jetzt mal aus ihrer Alltagssituation herauskommen und sich mal in einem anderen Zusammenhang mit diesem Thema beschäftigen und versuchen, kreative Ideen dazu zu entwikkeln.“*

Es soll –zweitens- die Mitspieler dazu anregen, sich über die eigene Kommune hinaus mit anderen Regionen Sachsen-Anhalts zu beschäftigen, spielerisch auch einmal deren Perspektive einzunehmen und Kooperationen zu stärken, *„denn wir sind ja ein Institut für Kooperationsmanagement, da wird Kooperation natürlich gefördert (A.J.).“*

Es soll –drittens- den Leitfaden als thematisch-generelles und für Sachsen-Anhalt gültiges Planungsinstrument auf eine konkretere Handlungsebene bringen und dabei die Unterschiede, Eigenarten, Begabungen der einzelnen Modellkommunen berücksichtigen und ins Licht rücken. Dieser Effekt soll sich beim Spielen des Spiels einstellen, wirkte aber vor allem auch bei der Konzeption der Spielinhalte.

A.J.: Für unseren Prozess hat es die Beschäftigung mit der Thematik sehr konkret gemacht.

Wir haben uns ja für diese Spielform entschieden und mussten dementsprechend sehr konkrete Fragestellungen entwickeln und genau gucken: Wie sind die Gegebenheiten vor Ort? wo sind jetzt eigentlich die Probleme? Wie kann man an so eine Problemlösung herangehen? Das hätten wir sonst wohl eher nüchterner und abstrakter getan. Und so wurde das ganze schon eher bildhaft, greifbar und näher an der Lebenswirklichkeit."

B 2 Taktische Schritte: Regeln und strukturelles Vorgehen

Jeder Mitspieler erhält ein „Landkreisprofil", auf dem jeweils Eigenschaften des Landkreises vermerkt sind. Die Spielfiguren werden entsprechend auf dem Spielbrett platziert, auf der die Landkarte von Sachsen-Anhalt abgebildet ist. Ein Kartenstapel mit Aufgabenkarten „Landkreis" und eine Sanduhr werden ebenfalls auf das Spielfeld gelegt. *A.J.: „Wir haben unterschiedliche Auftragskarten entwickelt. Da gab es dann verschiedene Themenschwerpunkte, mit Blick auf das gesamte Land Sachsen-Anhalt. „Wirtschaft und Arbeitsplätze", „Schule und Bildung", „Freizeit, Kultur und Tourismus", „Infrastruktur und Mobilität", „Bürgerschaftliches Engagement", „Regionale Identität" und „Stadtbild, Bauen und Wohnen" (…). Wir haben ja ganz am Anfang des Projektes Zukunftswerkstätten gemacht. In diesen Zukunftswerkstätten wurden ja auch Potenziale herausgearbeitet, da hat man schon gemerkt: Okay, das sind die Themenfelder, die eigentlich für alle interessant sind."*

In der 1. Spielphase „Über den Tellerrand schauen" lesen die Mitspieler nacheinander Aufgabenkarten vor und bearbeiten diese dann unter Zeitdruck. Der erste Mitspieler liest zum Beispiel aus dem Themenfeld „Stadtbild, Bauen und Wohnen" vor: „Wie gehen Sie damit um, dass in einigen Gemeinden nach wie vor Baugebiete ausgewiesen werden und gleichzeitig im Ortskern Gebäude leer stehen?" Die Sanduhr wird umgedreht, und jeder Mitspieler hat jetzt nur eine Minute Zeit, sich auf seinen Landkreise bezogen, eine clevere Antwort auf dem dafür vorgesehenen Ideenblock zu skizzieren/zu vermerken. Dabei kann es punktemäßig besonders lohnenswert sein, andere Landkreise kooperativ mitzudenken.
A.J.: „Ein Problem des demografischen Wandels ist ja auch, dass die Kommunen und Landkreise permanent unter finanziellem Druck leiden. Es ist ja mittlerweile offensichtlich, dass nicht jeder sein eigenes Theater, Schwimmbad, Stadion, usw. haben kann, und dass man da kooperieren muss. Das war die Idee dieser Spielfeldseite, dieses Kooperieren ein wenig einzuüben, wenn man so will."

Nachdem die Minute vorbei ist, stellen sich die Mitspieler ihre Ideen vor, anschließend werden 2 Punkte (grüne Wertsteine) für die beste (n) Lösungen vergeben. Sonderpunkte können für gelungene Kooperationsideen (auf die die Kooperationspartner sich einigen müssen) verteilt werden (braune Wertsteine). Die erste Phase endet, wenn jeder Mitspieler eine Aufgabenkarte vorgelesen hat und der finale Punktestand zusammengezählt wurde. Der Sieger erhält einen Vorsprung in Phase 2, für die das Spielbrett umgedreht wird.

In der 2.Phase „Wettrennen um die familienfreundlichste Kommune" geht es darum, über das Beantworten von 'Landstadt-Karten' als erster das Ziel einer Laufstrecke zu erreichen, die sich von einer öden, eher unbelebten Landschaft zu einer vermeintlich vielfältigen und familienfreundlichen Landschaft wandelt

A.J.: „Also, das kam dann am Schluss auch nicht mehr so ganz raus, dass man am Anfang die Tristesse hat und das sich das dann weiterentwickelt und dann bunter und familienfreundlicher wird. Das war dann wiederum die Umsetzung unserer Grafiker."

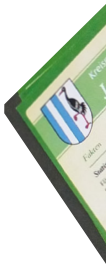
Der Sieger der ersten Phase darf gleich zu Beginn auf das Feld mit der Nummer 1 vorrücken, der Spieler, der den 2. Platz nach Punkten gemacht hat, auf das Feld mit der Nummer 2. Die anderen Mitspieler starten auf Feld 3. Der Sieger der ersten Phase nimmt eine Aufgabenkarte „Landstadt" und liest diese vor. Wieder wird die Sanduhr umgedreht und alle Mitspieler versuchen die Aufgabe kreativ zu lösen. Entsprechend der Punkte, die man anschließend erhält, darf man auf der Laufstrecke vorrücken. Dabei gilt es besonders, bei der Lösungsfindung „Familienfreundlichkeit" zu berücksichtigen, denn diese wird mit Extra-Punkten belohnt. Das Prozedere wiederholt sich, bis der erste Spieler das Ziel der Laufstrecke erreicht hat (ein Einfamilienhausgebiet). Kommt ein Mitspieler unterwegs auf ein blaues Feld, muss er einen Umweg nehmen oder darf abkürzen. Wird ein grünes Spielfeld betreten, muss eine Ereigniskarte gezogen werden, die dann umgesetzt werden muss. *A.J.: „Die können sich positiv oder negativ auf den eigenen Spielverlauf auswirken, z.B. „Sie treffen den Bürgermeister, trinken mit ihm ein Bierchen, und schon geht alles viel besser, und dann darf man halt Felder vorgehen, manchmal muss man aber auch zurückgehen."*

C Spielreflexion:
Einordnung in Gesamtentwicklung des Entwurfsvorhabens

„Das Sachsen-Anhalt-Spiel“ als ideengenerierendes, kooperationsförderndes Brettspiel wurde für den regionalen Planungskontext konzipiert, um auf Potenziale ländlicher Lebensmodelle aufmerksam zu machen und diese weiterzuentwickeln. Das nexus-Team entwickelte das Spiel als 'Konkretisierungs-Instrument' in Ergänzung zu einem klassischen allgemeinen Leitfaden.

Die nexus-Planer selbst setzten sich durch das Spiel intensiv mit der Region und den einzelnen Modellorten auseinander, konnten Ergebnisse vorheriger Planungsphasen in das Spiel einbetten (Themenfelder aus den Zukunftswerkstätten) und präzisierten die Handlungsebenen durch Fragen- und Aufgabenformulierung für die Aufgabenkarten.

Es wurde allerdings deutlich, dass das Format des Spiels hier als Planungswerkzeug und Kooperations-Übung seitens der Auftraggeber nicht ernst genommen, das kreative Potenzial nicht ausgeschöpft und als „Spielerei“ bewertet wurde. Angela Jain verweist im Interview deshalb ausdrücklich auf die Überzeugungsarbeit und die kontinuierliche Begleitung, die nötig gewesen wäre, um die Wirkkraft des Spiels zu entfalten:
A.J.: „Ich glaube, wenn man so etwas wie unser Spiel als Methode einsetzen will, muss man das auf jeden Fall begleiten. Man muss erklären, warum die Methode toll ist, man muss die Leute überzeugen… Das war eben bei uns nicht der Fall. Man muss den gesamten Prozess begleiten und am Ende dann auch noch mal auswerten. Sonst passiert einfach nichts. Bei uns wurde es nicht genutzt, weil wir nicht mehr da waren und gesagt haben: Komm, lieber Bürgermeister und liebe Amtsleiterrunde, wir machen jetzt mal einen Termin. Euer Risiko ist nur, dass Ihr mal eine Stunde verschwendet habt und mehr nicht, aber vielleicht hat es Euch ja am Ende was gebracht!."



Für die fokussierte Zielgruppe „Vertreter der Kommunen und Entscheidungsträger“ schien die Form und auch die deutliche Benennung des Instruments als Spiel eher eine Hemmung der Kommunikation über Planungsinhalte auszulösen, als eine Auflockerung zu erwirken:
A.J.: „Spielen kennt halt jeder, aber im Arbeitskontext wird das nicht so ernst genommen, wenn man so ein neuartiges Instrumentarium einführt -das Einüben, diese Hemmschwelle zu überwinden, das nicht spielen zu wollen -es ist ja nur ein Spiel.

Bei meiner Tochter im Kindergarten hängt so ein Zettel: Spiel ist die höchste Form der Forschung. Und viele Eltern fragen: Was habt ihr denn heute gemacht, was gelernt? Spielen gilt nicht als sinnvolles Machen. Und das sieht man vor alle so, wenn man in so einer Amtsstube sitzt und irgendwie 100 Akten vor sich hat."

Reflexion der Projektbeispiele und Idealtypen-konstruktion als methodischer Kniff für die Entwurfs-praxis

Die ausgewählten Beispiele aus der Entwurfs- und Planungspraxis und auch der kleine Exkurs in den Bereich der Kunst haben gezeigt, welche produktiven Wirkungsweisen spielerische Strategien im urbanen Landschaftsentwerfen entwickeln können. Die Gestaltvielfalt ist dem weiten Begriff des Spielens entsprechend hoch. Zudem hat dieser Überblick gezeigt, dass unterschiedliche Beweggründe vorherrschen können, wenn das Spielen als entwurfsmethodischer Kniff eingesetzt wird. Übergreifendes Ziel ist es, in den ausgewählten Beispielen über Spielen eine aktivierende Teilhabe zu befördern, das heißt, Menschen, zumeist die betreffenden Raumnutzer und Raumproduzenten, in den Entwurfsprozess zu integrieren, sie zu motivieren sich auszutauschen, ins Geschehen verwickeln zu lassen. Die Auswahl macht ausdrücklich aber noch weitere spielerische Potenziale für die Entfaltung von (individueller) Entwurfskreativität deutlich:

Augenfällig und attraktiv für das Entwerfen ist zunächst einmal der **schöpferische, also ideengenerierende Effekt**, den das Spielerische 'triggern' und verstärken kann, wie viele der Beispiele zeigen (z.B. playthecity, Building Future Game, Making of…, Sachsen-Anhalt-Spiel).

Zudem lockt der **simulierende Charakter** des Spielens, das So-tun-als-ob, das auch Grundschicht entwerferischer Wissensproduktion und Verstehensbasis für komplexe Raumprozesse sein kann (z.B. playthecity, Pontonia, Urban Gallery, 100%...Karlsruhe).

Das **vermittelnde Moment** des Spielens wird fast immer genutzt, um mit unterschiedlichen Planungsakteuren, Raumnutzern, Raumproduzenten zu kollaborativen oder kooperativen Lösungen zu kommen oder Fremdperspektiven überhaupt erst einmal zugänglich zu machen (z.B. playthecity, Building Future Game, Emmas Hoftour, Pontonia, Urban Gallery, Workshop Mitspielen, Mirror Hill, Making of…, ‚Agenten und Komplizen, Sachsen-Anhalt-Spiel).

Eine **transformierende Wirkungsweise** spielerischer Handlungen kann im Entwerfen verborgene Potenziale des Raumgeschehens zutage fördern und somit Entwicklungsrichtungen direkt vor Ort aufzeigen (z.B. Emmas Hoftour, 72 HUA).

Die **ordnende, regelnde und rahmende Eigenschaft** des Spielens als balancierendes Handlungsgerüst, durch das „sich dann umso mehr Freiheit, Vielfalt, Kreativität, Individualität entfalten kann“ (Seggern 2004: 19) findet im Entwurfsprozess Anwendungsbedarf, um zu einer stimmigen Entwurfspassung zu gelangen. Dabei kann Rahmen/können Regeln als Setzung begriffen werden, aber auch als Erkenntnisprodukt, das sich durch zunehmendes Entwurfswissen herauskristallisiert (z.B. Workshop Mitmachen, Agenten und Komplizen, Making of…).

Eine wichtige Frage lautet, in welcher Phase des Entwurfsprozesses eigentlich welche strategischen Ziele durch spielerische Entwurfsmethoden erreicht werden sollen. Darauf aufbauend ergibt sich dann eine weitere, handlungsorientierte und für die Entwurfspraxis relevante Frage: Welche spieltypischen Eigenschaften muss ein Entwurfswerkzeug idealerweise besitzen, um die im Folgenden formulierten, im Entwurfsverlauf weiterführenden Ziele zu erreichen?

Betrachtet man die erste Frage, muss auf die entwerferischen Handlungsbereiche zurückgegriffen werden, die in Teil I, 2. Abschnitt Prozessduett, herausgearbeitet wurden. Diese Handlungsbereiche sind im Entwurfsprogress nicht genau abgrenzbar und reihen sich auch nicht unbedingt linear aneinander, vielmehr beziehen sie sich iterativ aufeinander und bilden einen gemeinsamen 'Kosmos'.

Idealtypenbildung als Schritt ins Verstehen und in die Praxis

Mit Blick auf die theoretischen Grundlagen, die in diesem Promotionsprojekt untersucht wurden (Teil 1) und auf die ausgewählten Beispiele aus der Entwurfspraxis lässt sich die folgende Zuordnung strategischer Spielziele zu den entwerferischen Handlungsbereichen ableiten, die mit spielerischen Herangehensweisen erreicht werden können:

Entwerferischer Handlungsbereich 'Suchen Erkunden Wahrnehmen'
Ursprung: motivierte, neugierige Haltung des 'Spirit of Play'

Entwerferischer Handlungsbereich 'Ordnen Interpretieren'
Strategisches Spielziel: subjektiven Strukturierungs-/Verstehensprozess in Gang bringen

Entwerferischer Handlungsbereich 'Ausrichten Entscheiden'
Strategisches Spielziel: Leitidee finden/wählen

Entwerferischer Handlungsbereich 'Vertiefen'
Strategisches Spielziel: (sich) vertiefen

Entwerferischer Handlungsbereich 'Modifizieren'
Strategisches Spielziel: konkrete Umsetzungsideen testen, weiterentwickeln, verändern

Entwerferischer Handlungsbereich 'Transformieren'
Strategisches Spielziel: dem Raum durch eine gezielte Intervention (realer Eingriff) eine Entwicklungsrichtung geben

Entwerferischer Handlungsbereich 'Übersetzen Kommunizieren'
Strategisches Spielziel: entspannten Dialog anregen, Vermittlung von Gegensätzlichem, Spannung, Konflikthaftem und/oder Ergebnissen

Durch die vorgeschlagene Gruppierung von entwerferischem Handlungsbereich und strategischem Spielziel lässt sich nun jeweils die Anforderung an Werkzeuge für ein 'Playful Design' formulieren, mit dessen Hilfe das Spielziel erreicht werden kann.:

Der entwerferische Handlungsbereich 'Suchen Erkunden Wahrnehmen'' ist durch eine noch ungerichtete, durch 'augenblickliche Achtsamkeit' und 'verwertungsfreie' Wahrnehmung geprägt. Hierfür wird keine Werkzeuganforderung formuliert. Jedoch: die neugierige, ergebnisoffene Haltung im Sinne des 'Spirit of Play' bildet hier die Voraussetzung für die Geschehenserfassung. Gerade bei gänzlich unklaren Entwurfsbedinungen spielt dieser potenziell zugeneigte, motiviert-offene Blick eine entscheidende Rolle.

Für den entwerferischen Handlungsbereich 'Ordnen Interpretieren' wäre es ideal, Entwurfswerkzeuge nutzen zu können, die strukturierenden, regelnden Charakter haben und motivierend, schöpferisch (übervernünftig, innovativ) wirken.

Die entwerferischen Handlungsbereiche 'Ausrichten Entscheiden`, 'Vertiefen' und 'Modifizieren' bedürfen idealerweise immersiv-involvierenden, quasi-experimentellen (So-tun-als-ob, Simulation) und Varianten generierenden Werkzeugen, um das Erreichen der dementsprechenden Spielziele zu befördern.

Im entwerferischen Handlungsbereich 'Transformieren' kann jenen Werkzeugen eine ideale Wirkung zugeschrieben werden, die zum Umnutzen anstiften und durch deren Einsatz der Raum situativ verändert wird. (Gleichzeitigkeit von praktischem Vollzug und poetischem Ausdruck.)

Der entwerferische Handlungsbereich 'Übersetzen Kommunizieren' kann idealerweise mit Werkzeugen „bespielt“ werden, die verbindende und vermittelnde Effekte haben und so zum Erreichen des strategischen Spielziels beitragen.

Die oben genannten idealen Eigenschaften spielerischer Entwurfswerkzeuge für die Praxis des Landschaftsenwerfens liefern die Grundlage für eine Idealtypenbildung. Nach Max Weber (1922) entsteht der Idealtypus von etwas durch das Überspitzen und Isolieren theoretischer und empirischer Sachlagen und ist „in seiner Reinform nicht real existent“(Schmidt-Hertha/Tippelt 2011: 25 in Bezug auf Weber 1922: 191).

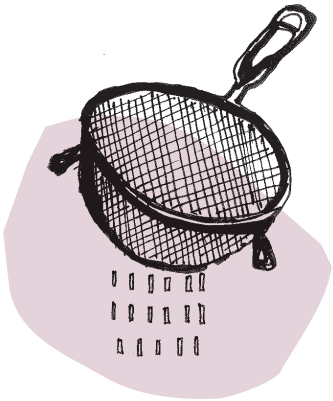
Die Idealtypenbildung hat für den Fortgang dieses Promotionsprojektes zum einen den Zweck, reale Charakteristika von Spielen für den Bereich des Entwerfens zu abstrahieren und dadurch besser zu verstehen.
Andererseits dient die Idealtypenbildung aber auch der produktiven Handlungsorientierung (Schmidt-Hertha/Tippelt 2011: 26) und kann als praktische Konstruktionshilfe progressiv für Entwurfsprozesse genutzt werden.
Die Idealtypen sind im Fall dieser Entwurfsforschung ein methodischer Trick: Sie formulieren einen Profilrahmen (Muster), der Orientierung gibt, welcher Idealtyp in einem speziellen Entwurfsfall wohl besonders hilfreich wäre, bleiben aber dabei hinreichend offen. So wird konstruktiv der Unmöglichkeit begegnet, immer gültige Regeln, bzw. Rezepte zu formulieren, die bei kontextualisierten, verzwickten und damit spezifischen Entwurfsproblemen wenig Aussicht auf Erfolg hätten.
Als Trigger-Instrumente für ein 'Playful Design' können sie die Entwurfskreativität an neuralgischen und entscheidenden Punkten des Entwurfsprozesses stimulieren und steigern.

Im Folgenden wird sich das Promotionsvorhaben dem „design the tool"– oder wie Noennig es nennt- „Entwerfen 3ter Ordnung" widmen (Noennig 2005: 133) und spielerische Werkzeuge entwerfen, die in der Entwurfspraxis eingesetzt werden können.
Die Vorüberlegungen zu entwerferischen Handlungs- und Erkenntnisbereichen im räumlichen Entwurfsprozess und die mit ihnen verbundenen strategischen Spielziele fließen in die Entwicklung von fünf idealen spielerischen 'Tooltypen' ein. Diese werden im nächsten Abschnitt 'Fünf Tooltypen. Spielerische Entwurfswerkzeuge' vorgestellt.

Teil III 'Taktik: Wie kann Spielen zum Werkzeug für die Entwurfspraxis werden?' zeigt dann anschließend die konkrete Anwendung der Tooltypen in Lehre, Forschung und Praxis des Landschaftsentwerfens.

Fünf Tooltypen

Spielerische Entwurfswerkzeuge



Der Ordnungskomplize ist prädestiniert dafür

... unübersichtliche Ausgangssituationen zu strukturieren.
... entwurfsrelevanten Fragen einzugrenzen.
... einen subjektiven Ordnungsprozess zu befördern, den die Entwerfen den sukzessive erspielen.
... den Entwerfenden dabei zu helfen, räumliche Phänomene beschreibbar zu machen.

Dieser Werkzeugtyp wird eingesetzt, um bei einer unübersichtlichen Ausgangssituation, einen Strukturierungsprozess in Gang zu bringen, der zunächst zur Eingrenzung der entwurfsrelevanten Fragen führt.
Die subjektive Ordnung, die die Entwerfenden nach und nach erspielen, führt zu einem vertieften Verstehen des jeweiligen Raumgeschehens.
Der ***Ordnungskomplize*** hilft den Entwerfenden dabei, räumliche und somit häufig komplexe Phänomene überhaupt erst einmal beschreibbar zu machen. Spielen mit dem ***Ordnungskomplizen*** bedeutet „in die unzählbaren, widersprüchlichen, wandelbaren Elemente und Ereignisse *der* (im Original heißt es „*ihrer*“, C.K) (zunächst) undurchschaubar komplexen Umwelt eine Ordnung hineinzutragen“ (Hagedorn 1987: 63). Ordnungen werden von den Entwerfenden benötigt „um ihre Umwelt zu bewältigen und für sich verfügbar zu machen“ (ebd.).
Eine wichtige und zu akzeptierende Grundvoraussetzung für die Nutzung des ***Ordnungskomplizen*** „ist die, dass wir nur etwas erschließen, erkennen, uns vorstellen können, wenn wir die Regeln eines Spiels angeben und diese befolgen. Dabei muss man sehen, dass das Spielfeld nicht nur durch Regeln gebildet wird, die die Interaktion zwischen Elementen strukturieren, sondern dass auch die Elemente selbst jeweils Regeln mit sich bringen, die ebenfalls das Spielfeld begrenzen“ (Rötzer 2013: 15).

Die Ideenschleuder generiert

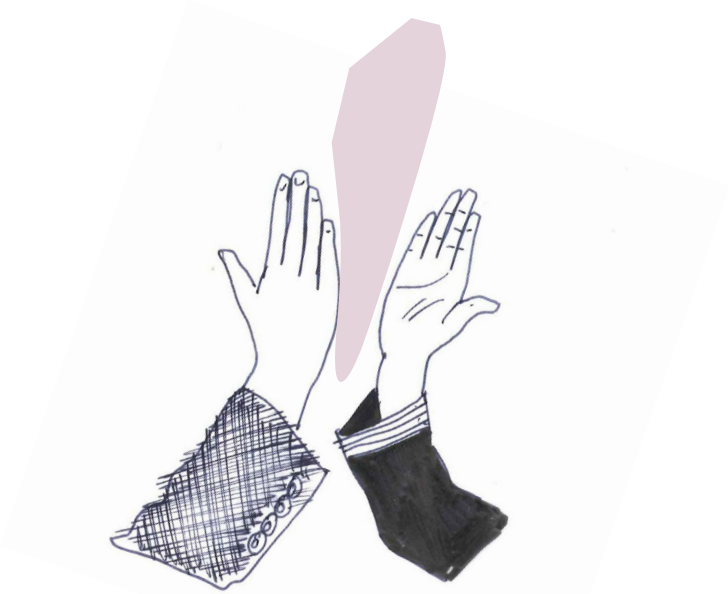
... Einfälle und kreative Lösungsansätze.
... große Bandbreite an Anknüpfungspunkten.
... Vielfalt und Quantität; sie bewertet nicht.
... kombinatorische und gemeinschaftlich-kreative Spielmomente.

Durch den Einsatz der ***Ideenschleuder*** werden Einfälle generiert und kreative Lösungsansätze für die Entwurfsaufgabe stimuliert. Der Fokus liegt darauf, zunächst möglichst viele Ideen in den Entwurfsprozess „hineinzuschleudern", um eine große Bandbreite an Anknüpfungspunkten zu generieren. Die Ideenschleuder bewertet nicht, sondern provoziert Vielfalt und Quantität und ist durch Offenheit charakterisiert.
Die Ideenschleuder fördert das kombinatorische Spiel und Schwarmkreativität, denn Nutzer der ***Ideenschleuder*** „erfinden, ändern, bessern, prüfen, ventilieren ihre eigenen und ihrer Spielkameraden Ideen" (Trapp (1787) 1991: 24).
Die Wirkungsweise der ***Ideenschleuder*** ist „nicht vordergründig auf das Ergebnis, sondern vielmehr auf den Vollzug der Tätigkeit gerichtet" (Kauke 1992: 76). Jeder Schuss der ***Ideenschleuder*** „ist ein Versuch, (…). Jedes Spiel vermannigfaltigt die Welt. Es stiftet Verbindungen zwischen dem Spieler und seinem Spielgegenstand, zwischen Subjekt und Objekt, dem Menschen und seiner umgebenden Welt" (Adamowsky 2005: 16).

Der Als-ob-Simulator ist ein Werkzeugtyp, der

... interaktive Modelle von Zukunftsräumen generiert.
... so tut, als ob ein „futuristischen Grundgesetz“ (Hagedorn 1987: 34). herrscht. Es gibt also neue Regeln innerhalb eines abgegrenzten Modellraumes.
... relevante Fragen, Themen, Optionen modellhaft ausdrückt, im wahrsten Sinne des Wortes 'verkörpert'.

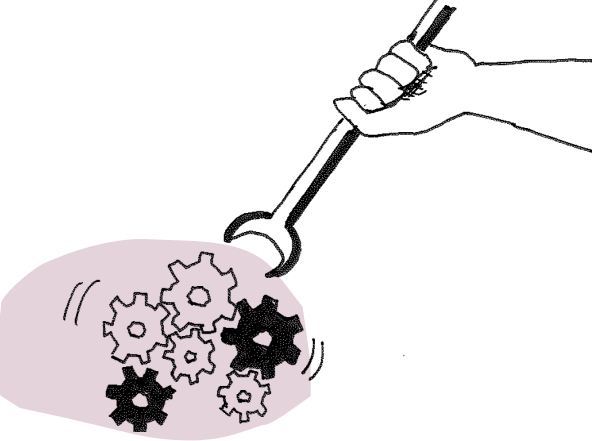
Dieser Werkzeugtyp wird zur Modellierung von spekulativen Zukünften eingesetzt. Der Werkzeugnutzer „entwirft (…) in seiner Spielgenese nach einem 'futuristischen Grundgesetz' seine eigene Zukunft“ (Hagedorn 1987: 34) und macht sie in einem Modell wahrnehmbar und somit erlebbar. Mit dem ***Als-ob-Simulator*** wird eine besondere Wirklichkeit entworfen, die in ständigem Wechselverhältnis zur Lebenswirklichkeit steht. Der Entwerfende entwickelt Einfluss-offene Modelle, um eine mögliche Zukunft zu simulieren und/oder die gegebene Situation neu betrachten und bewerten zu können: „Mit dem Gepäck der bekannten Welt und der ausgetretenen Denkwege konstruiert (…) der *Entwerfende (C.K.)* beim Entdecken die neue Welt, um auf die scheinbar bekannte Welt zurückzublicken und sie anders sehen zu können. Abstrakter gesagt: Es werden Modelle gebaut, um durch diese hindurch die Realität besser zu verstehen, wodurch sie sich aber auch verändert“ (Rötzer 2013: 8f.; im Originalzitat heißt es nicht der Entwerfende, sondern der *ludische Philosoph*). Die Wirkungsweise des ***Als-ob-Simulators*** „gehört (…) zur Grundschicht wissenschaftlicher Theoriebildung. Erst über ein Modell, ein Bild, eine Simulation oder ein begriffliches Konstrukt können wir die Welt begreifen und uns nicht nur in ihr bewegen“ (Rötzer 2013: 22).



Der Dazwischen-Agent hilft

... zwischen unterschiedlichen Positionen und Raumakteuren Brücken zu bauen
…entwurfsrelevanten Fragen und Themen sowie Entwurfsergebnissen nach außen zu vermitteln
... Schwellenmomente zu mediieren
... auf der Suche nach produktivem Ausdruck und Austauschsituationen, denn er hat „das seltsame Potential (…), Spannung und Konflikte zu choreographieren“ (Adamowsky 2005: 16)

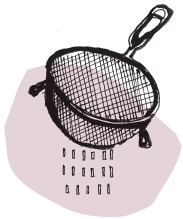
Der Werkzeugtyp des ***Dazwischen-Agenten*** dient primär der Vermittlung. Zwischen unterschiedlichen Interessensperspektiven und Bedürfnissen, zwischen Wirklichkeit und Möglichkeit, „zwischen subjektiver und objektiver Realität“ (Strätling 2012:13) wirkt der ***Dazwischen-Agent*** als Mediator von Schwellenmomenten, in denen „der Gegensatz zwischen sonst unvereinbar Scheinendem aufgehoben ist“ (Strätling 2012:13).
Der ***Dazwischen-Agent*** ist charakterisiert durch das Merkmal der „labilen Ambivalenz“ und befindet sich „allen Richtungspolen gegenüber in einem kreisenden pendelnden, schwebenden „Zwischen““ (Scheuerl 1990: 90).

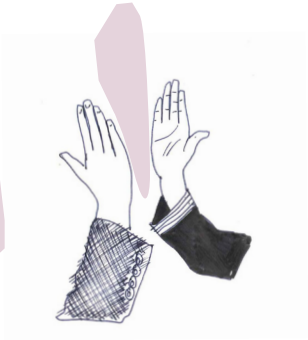


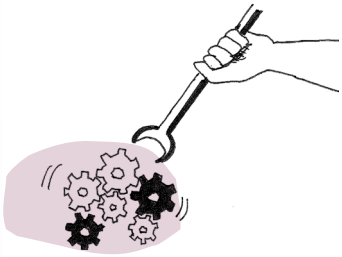
Der Raumschrauber leistet gute Dienste, wenn

... wichtige Stellschrauben im System aufgespürt und dann punktuell in der Realität „umgeschraubt“ werden sollen.
... flexible Reaktionen auf die gegebene räumliche Situation erfolgen sollen.
... situative Einflussfaktoren direkt und vor Ort einbezogen werden sollen.
... durch die Konstitution einer ephemeren oder dauerhaften Gestalt Auswirkungen direkt vor Ort wahrnehmbar gemacht werden sollen.

Mit dem ***Raumschrauber*** werden wichtige Stellschrauben im System entdeckt und dann „umgeschraubt“. Der ***Raumschrauber*** ist ein Raumaneignungswerkzeug, d.h. der Entwerfende greift vor Ort in den Raum ein und verändert ihn aktiv. Der Einsatz kann von langer Hand geplant oder spontan sein, immer aber reagiert er flexibel auf die gegebene Situation. Der ***Raumschrauber*** bewirkt eine neue Ordnung innerhalb der bestehenden Ordnung, die temporär oder dauerhaft sein kann und eine neue, (distanzierte) Wahrnehmung der bisherigen Ordnung zur Folge hat. Die interaktive Funktionsweise des ***Raumschraubers*** involviert und bewegt Akteure vor Ort und bezieht situative Einflussfaktoren ein:
„Es ist nur die Bewegung, durch die wir lernen, daß es Dinge außer uns gibt; und es ist nur unsere eigene Bewegung, durch die wir uns die Idee des Raumes erwerben“ (Rousseau zit. in Scheuerl 1991: 21).
Die Auswirkungen des Werkzeugeinsatzes sind direkt lokal wahrnehmbar. Der Entwurfsprozess vor Ort konstituiert eine beständige oder flüchtige Gestalt.
„Die ästhetische Formproduktion [*des* ***Raumschraubers*** *(C.K)*] bietet nicht nur Vergnügen und Genuss, sondern Techniken der Sichtbarmachung, Strategien der Expressivität, Methoden des In-Bewegung bzw. In-Beziehung-Setzens“ (Adamowsky 2005: 16).







Ordnungskomplize

...bei einer unübersichtlichen Ausgangssituation einen Strukturierungsprozess in Gang bringen

...Eingrenzung der entwurfsrelevanten Fragen

...subjektive Ordnung, die der Entwerfende nach und nach „erspielt" führt zu einem vertieften Verstehen des jeweiligen „Raumgeschehens"

... hilft dem Entwerfenden dabei, räumliche Phänomene beschreibbar zu machen.

Ideenschleuder

...Einfälle werden generiert und kreative Lösungsansätze für die Entwurfsaufgabe stimuliert

... große Bandbreite an Anknüpfungspunkten

... Die Ideenschleuder bewertet nicht, sondern provoziert Vielfalt und Quantität

... Werkzeugnutzer „erfinden, ändern, bessern, prüfen, ventilieren ihre eigenen und ihrer Spielkameraden Ideen" (Trapp zit. in Scheuerl 1991: 24).

Als-ob-Simulator

...generiert interaktive Modelle von Zukunftsräumen

...tut so, als ob ein „futuristisches Grundgesetz" (Hagedorn 1987:34) innerhalb eines abgegrenzten Modellraumes herrscht

...„Der spielerische Als-Ob-Zugang zur Welt gehört (…) zur Grundschicht wissenschaftlicher Theoriebildung. Erst über ein Modell, ein Bild, eine Simulation (...) können wir die Welt begreifen und uns nicht nur in ihr bewegen" (Rötzer

Dazwischen-Agent

...dient primär der Vermittlung von Positionen, entwurfsrelevanten Themen, Fragen, Ergebnissen

... Mediator von Schwellenmomenten, in denen „der Gegensatz zwischen sonst unvereinbar Scheinendem aufgehoben ist" (Strätling 2012: 13).

...das seltsame Potential (…), Spannung und Konflikte zu choreographieren" (Adamowsky 2005: 16).

Raumschrauber

...wichtige Stellschrauben im System werden aufgespürt und dann punktuell „umgeschraubt

...flexible Reaktion auf die gegebene Situation.
... interaktive Funktionsweise bezieht situative Einflussfaktoren ein

...Auswirkungen direkt lokal wahrnehmbar.

..Konstitution einer ephemeren oder dauerhaften Gestalt

Vorausschau Teil III: Taktik: Wie kann Spielen zum Werkzeug für die Entwurfspraxis werden?

Die entwickelten spielerischen Tooltypen ***'Ordnungskomplize', 'Ideenschleuder', 'Als-ob-Simulator', 'Dazwischenagent'*** und ***'Raumschrauber'*** werden in fünf unterschiedlichen 'Playful Design'-Konzepten getestet, dokumentiert und anschließend ob ihrer Wirkungsweisen aus der *'Playspektive'* der Autorin reflektiert.

Anschließend werden zusammenfassend die Forschungsfragen dieses Promotionsprojektes beantwortet und in einem Ausblick weitere Entwicklungsfelder eines 'Playful Design' skizziert.

Vom Spielen und Entwerfen

Spielerische Erkenntnisweisen und Ideenfindung im Entwurfsprozess urbaner Landschaften

Teil III: Taktik

Wie kann Spielen zum Werkzeug für die Entwurfspraxis werden?

TEIL III:

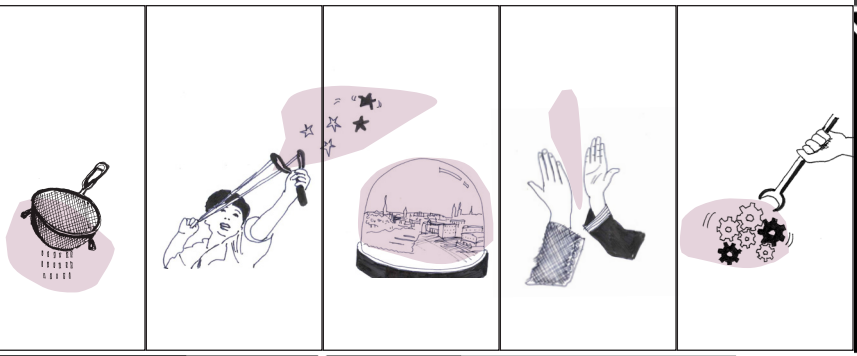
Das Dissertationsvorhaben „Vom Spielen und Entwerfen. Spielerische Erkenntnisweisen und Ideenfindung im Entwurfsprozess urbaner Landschaften“ geht der These nach, dass die Handlungs- und Erkenntnisweise des Spielen als integrativer Teil des Entwerfens geeignet ist, urbane Landschaften in ihrer Komplexität zu erfassen, zu verstehen und darüber hinaus neue Möglichkeiten ihrer Wahrnehmung, Nutzung und Gestaltung aufzudecken und zu vermitteln. Der Zustand von Unbestimmtheit und Unvorhersehbarkeit urbaner Landschaften wird im Spiel attraktiv, mehr noch, er wird zum Spielreiz.

Die Forschung gliedert sich in drei Teile. Der 1.Teil befasste sich mit der grundlegenden Frage **THEORIE: Was hat Spielen mit Entwerfen zu tun?** Neben der Abgrenzung des Spielraumes der Urbanen Landschaften wurden hier theoretische Grundlagen der Entwurfs- und Spieltheorie verhandelt und die Erkenntnis- und Handlungweisen Entwerfen und Spielen als eng miteinander verwobene "Zwischenschaften" in die Wissenschaftslandschaft eingeordnet. Abschließend erfolgte im Abschnitt 'Spielen trifft Entwerfen' eine Zusammenführung wichtiger Gemeinsamkeiten und Differenzen und eine Einordnung, wie das Spielen, im Sinne eines 'Playful Design', im Entwerfen aufgehen und beschrieben werden kann.

Im 2. Teil wurde die Frage **STRATEGIE: Welche produktiven Wirkungsweisen kann Spielen im Landschaftsentwerfen entwickeln?** umkreist. Anhand von sieben Praxisbeispielen eines 'Playful Design' wurde der praktische Bezug zur Qualifizierung urbaner Landschaften mit spielerischen Herangehensweisen hergestellt. Zwei Konzepte aus „Kunst und Gesellschaft“ bereicherten die Beispielrecherche.

Drei Experteninterviews mit dem holländischen Kulturschaffenden Hans Venhuizen, Urs Walter und Dr. Andrea Benze von der TU Berlin, Fachbereich „Partizipatives Entwerfen“ sowie Dr. Angela Jain von nexus-Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung vertieften die Sicht auf drei 'Playful Design'-Konzepte, die ganz unterschiedlichen Kontexten entspringen und verschiedene Spielziele verfolgen. Aus diesem 'research about design'- Prozess wurden nun im letzten Schritt ideale, anwendungsorientierte und spielerische „Tooltypen“ abgeleitet, die als übertragbares Entwurfsmuster zum Einsatz kommen können. Durch ihre Hilfe soll ein 'Playful Design' und damit Entwurfskreativität 'getriggert' werden.

Der dritte Teil der Forschung **TAKTIK: Wie kann Spielen zum Werkzeug für die Entwurfspraxis werden?** zeigt, wie die entwickelten Tooltypen 'Ordnungskomplize', 'Ideenschleuder', 'Als-ob-Simulator', 'Dazwischenagent' und 'Raumschrauber' in fünf unterschiedlichen Entwurfsprojekten als Entwurfshelfer getestet, dokumentiert und anschließend ob ihrer Wirkungsweisen aus Sicht der 'Playspektive' der Autorin reflektiert werden.
Abschließend werden zusammenfassend die Forschungsfragen dieses Promotionsprojektes beantwortet und in einem Ausblick die Entwicklungsfelder eines 'Playful Design' skizziert.



ToolTypen

Test

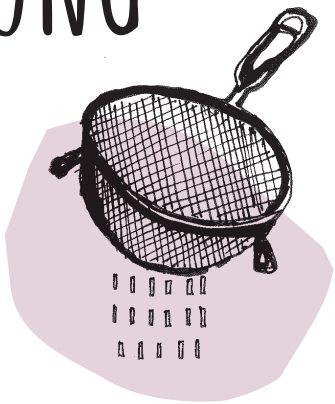
Tooltypen als produktive Entwurfshilfe

Im Folgenden zeigen fünf Entwurfsprojekte, bzw. „Entwurfsetappen“, wie der „Spirit of Play“ (Salen/Zimmerman 2004: 303) in seinen unterschiedlichen Ausprägungen zum Werkzeug für das Erreichen von Entwurfszielen genutzt werden kann. An vier Konzepten war die Autorin selbst direkt als Entwicklerin beteiligt. Der Entwurf eines weiteren 'Playful Design' („Farbe raus!“) der Studentin Lisa Seiler wurde von ihr im Rahmen eines Lehrprojektes betreuend begleitet.
In den Konzepten wurden einzelne Tooltypen sowohl als Konstruktionshilfe für eine Entwurfsphase genutzt (Rasterfahndung, Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften) als auch mehrere Tooltypen innerhalb eines Gesamtprojektes erprobt (Masterprojekt IT´S TOOLTIME, EMiLA Summerschool Ammerland, Let´s walk urban landscapes PLAYING-Workshop „Walk in A Spirit of Play").

Die Tools für ein 'Playful Design' eröffnen Momente des Freidrehens, sind aber gleichzeitig auch Orientierungswerkzeug für die Prozessgestaltung. Die Ideen, die sich aus dem Einsatz ergeben, brauchen immer wieder Schnittstellen mit dem Nicht-Spielerischen (wie zum Beispiel bestehende räumliche Konzepte, Recherche-Ergebnisse, vorangegangene Erkenntnisse, kontextuelle Zwänge).

Die Darstellung der Projekte ist angelehnt an die Steckbriefsystematik der Fallbeispielaufbereitung aus Heft 2 (siehe Heft 2, Seite 20f.), wird jedoch durch einen Kommentar, die 'Playspektive' reflektiert, in dem aus Sicht des 'Selbst involviert seins' der Autorin (als Mitspielerin und/oder Spielentwicklerin) Stellung zu dem Werkzeugeinsatz und der Wirkungsweise genommen wird. Hier wird das jeweilige Entwurfskonzept auch im Sinne der Tooltypen eingeordet und argumentiert, um die Prozessfunktion des Werkzeugs deutlich zu machen.

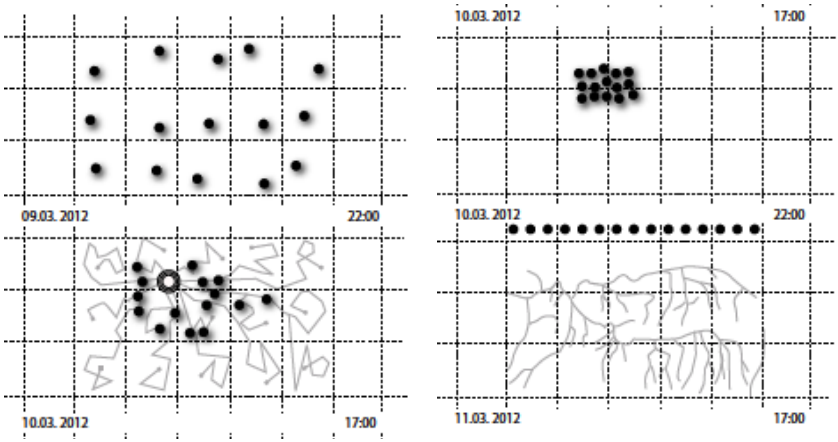
Rasterfahndung

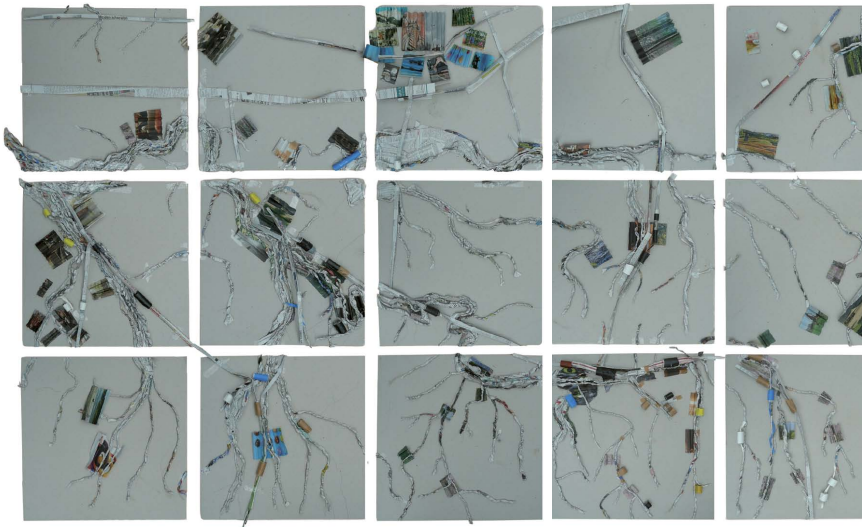


Regionen im Erkunden entwerfen

Spieldesigner: STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN

Quelle und weiterführende Informationen: Denkwerkstatt der Montag Stiftungen gAG / STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN (Hg.) 2012: Rasterfahndung. Regionen im Erkunden entwerfen. Ein Experiment des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN (Dokumentation); www.urbanelandschaften.de


09.03. 2012
22:00
10.03. 2012
17:00
10.03. 2012
17:00
10.03. 2012
22:00
11.03. 2012
17:00



Spielinhalt und Kontext:

Das Experiment „Rasterfahndung“, das vom STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN zur Erkundung der Region Günne am Möhnesee durchgeführt wurde, zeigt wie man das Wesen einer großräumigen Landschaft (hier zwischen Sauerland und Soester Börde) erkunden kann, um die Begabungen von Landschaft, Siedlung, Geschichte und Menschen zu (er-)finden. „In spielerischer Umdeutung einer polizeilichen „Rasterfahndung“ machten sich im März 2012 fünfzehn Mitglieder des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN mit einer präzise formulierten Aufgabenstellung auf den Weg (siehe Regeln), das rund 2.160 Quadratkilometer große, in Quadranten aufgeteilte Gebiet zu erkunden. Unterwegs spürten sie einen Tag alleinreisend regionalen Zusammenhängen, besonderen Qualitäten und Potenzialen der Landschaft nach“ (Denkwerkstatt der Montag Stiftungen gAG / STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN (Hg.) 2012: 3).

Die intuitiv erfassten Teile der wahrgenommenen Landschaft eröffneten für jeden einzelnen Fahnder eine erste Ordnung des Ganzen. Am gemeinsamen Treffpunkt, der Denkwerkstatt der Montag-Stiftungen in Günne, wurden Erfahrungen und Fundstücke zusammengetragen, um einen gemeinsamen Namen für den Fahndungsraum gerungen und ein Modell gebaut. Ziel der Rasterfahndung war es, überhaupt erst einmal so etwas wie eine gemeinsame Beschreibung der Region zu finden. „Es wurde der Frage nachgegangen, ob und wie die vielfältigen, manchmal widersprüchlichen Entdeckungen und Befunde aus den Quadranten zu einem Gesamtbild, einem poetischen Raumbild mit vermittelbarer Identität, geordnet werden können“ (ebd.: 4).

Das Experiment enthielt keine Vorgaben durch einen „Auftrag“ der von externer Seite erteilt wurde. Deshalb konnte auch der Raumausschnitt vom STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN frei und pragmatisch gewählt und das Entwurfsvorgehen selbstbestimmt arrangiert werden.

Erzähl-Ebene

Der Begriff der „Rasterfahndung“ wirkt aktivierend und hebt bereits die Methodik auf eine erzählerische Ebene. „Rasterfahndung“ – als Verfahren der Massendatenverarbeitung beschreibt, dass über eine klare, geregelte Systematik ein komplexer Suchraum durchkämmt und Verdächtiges identifiziert werden soll (https://de.wikipedia.org/wiki/Rasterfahndung; Stand 08.03.2016).

In Analogie dazu sollte der vom STUDIO selbst definierte, großräumige und komplexe Suchraum, der sich über das Sauerland und die Soester Boerde erstreckt, durch eine Erkundungs-Performance durchdrungen, zunächst in Teilen und dann zusammenhängend verstanden werden. Die Denkwerkstatt der Montagstiftungen in Günne bildete dabei das räumliche Zentrum.

Auch eines der erhofften Ergebnis dieser „Suchbewegung“ – ein gemeinsam formulierter Raumname- sollte wiederum als offenes, poetischen Sprachbild für eine räumliche Qualifizierung produktiv werden können. „Poetisch meint in diesem Zusammenhang stimmungsvoll, emotional, erzählerisch, assoziativ, mit Tiefe, aber unscharf, interpretierbar, unvollständig. Das Bild sollte die untersuchte Gegend beschreiben sowie Hinweise auf zukünftige Entwicklungspfade geben“ (Denkwerkstatt der Montag Stiftungen gAG / STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN (Hg.) 2012: 26).

Spielraumformat:

Großraum-Explorationsperformance: Systematisches Ausschwärmen nach Erkundungsregeln mit Garantie für „Freidreh-Momente“

Modell-Kollaboratorium: geordneter Modellbau nach vielseitiger Reiseberichterstattung, Vorverhandlungen und Wortfindungsbemühungen.

Regeln

Generelle Aufgabenstellung

Ziehe per Los einen Quadranten innerhalb des Gesamtperimeters.
Suche Dir hier ein Nachtquartier. Es ist Ausgangspunkt für die Erkundung am folgenden Tag. Möglicherweise triffst Du schon Deinen ersten Informanden und verschaffst Dir einen ersten Eindruck vom Raum.

Begib Dich am Samstag (10. März) auf den Weg, der Dich am Ende des Tages (18 Uhr) nach Günne führen wird.
Die Informanden und anderen Akteure, das eigene Interesse für bestimmte Aspekte und Teile des Raumausschnitts und die spontanen Entscheidungen unterwegs bestimmen den Wegeverlauf.
Welche Spur Du im Raum anlegst, bleibt Dir überlassen.

Folgende Raumerkundungsstrategien sind mindestens denkbar:
- Sondiere schwerpunktartig, lokal schweifend die Gegend Deines Quadranten und fahre dann relativ zügig Günne an.
- Lege Deine Route entlang oder quer zu Verläufen, Grenzlinien in der Landschaft oder abstrakt (und soweit praktisch machbar) entlang eines Transektes (Schnitt) an. Die Route führt dabei über den gelosten Quadranten hinaus. Ob die Route Günne direkt anstrebt oder etwa aus praktischen, verkehrlichen Gründen einen Haken schlägt ist individuell bzw. situativ zu entscheiden.

Steuere gezielt in mehreren Quadranten vermeintlich oder tatsächlich wiederkehrende Situationen und abschließend Günne an.

Vor der Erkundungsreise

Stelle erste Recherchen zum Raum an. Schaue Dir Deinen Quadranten auf der Karte und im Luftbild an und suche nach einem ersten Informanden (dazu kannst du den Raum z. B. mit Google-Earth überfliegen).
Verabrede Dich mit dem Informanden für den 9. oder den Morgen des 10. März.
Informiere Dich, wie Du Dich in Deinem Raumausschnitt fortbewegen kannst (öffentlicher Verkehr, Auto, Fahrrad, zu Fuß).
Wenn Du viel zu Fuß unterwegs sein willst und gerne mit Wanderkarte wanderst, besorge Dir entsprechendes Material. Bei den Vorbereitungen hilft Dir das „Kit“ (s. u.).

Während der Erkundungsreise

Triff zu Beginn Deinen Informanden 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.
Wechsel am Samstag mindestens einmal das Verkehrsmittel.
Sorge dafür, dass Du mindestens die Hälfte Deiner Reise alleine unterwegs bist.
Wähle unterschiedliche Wege: Straßen, Fußwege, Schleichwege.
Folge einer Person unauffällig eine halbe Stunde oder beobachte einen Ort, an dem sich Menschen aufhalten.
Suche nach Essen und bringe einen Beitrag zum Mittagessen am Sonntag mit.
Wenn Du etwas findest, das für Dich stellvertretend für den Raum sein kann, bring es als Fundstück mit.
Dokumentiere Deine Erkenntnisse, wie in der Dokumentationsanleitung dargestellt.

Ausrüstungs-Kit

Die Fahnder bekommen je ein „Kit" mit Informationen zum Gesamtraum. Es enthält:

- Informationen zu Übernachtungsmöglichkeiten im Gesamtraum
- Topografische Karte zum Ausdrucken
- Links zu öffentlichen Transport-Websites und Fahrradverleihen
- Hinweise zum Kauf von Wanderkarten
- Hilfreiche Telefonnummern

Mitspieler und Spielentwickler:

Verena Butt, Börries von Detten, Lucia Grosse-Bächle, Christiane Kania, Sigrun Langner, Malte Maaß, Martin Prominski, Sabine Rabe, Anke Schmidt, Henrik Schultz, Anna Schwinge, Hille von Seggern, Elisa Serra, Thomas Sieverts, Susanne Zeller; unterstützt durch die Denkwerkstatt der Montag Stiftungen.

Motive und erwartete Effekte

Ziel des gesamten Experiments war es, fünfzehn unterschiedliche Beobachterperspektiven aus fünfzehn unterschiedlichen Quadranten über eine Art „teilstandardisierte“ Spielanleitung für die Erkundung des Fahndungsraumes und den Bau eines gemeinsamen Modells zu einem stimmigen, vermittelbaren und produktiven Gesamtbild zusammen zu bringen.
Über das Entdecken zufälliger räumlicher Phänomene, den Kontakt zu Einheimischen, das Eintauchen in die Landschaft, die Bewegung durch den Raum in unterschiedlichen Geschwindigkeiten sollten Wissen und Ideen generiert werden und die Verknüpfung von Raum-Teilen zu einem großen Ganzen gelingen, die dann in Form eines gemeinsamen Sprachbildes mit anschließendem Modellbau Ausdruck finden sollte.
Dieses Vorgehen „interpretiert die Wahrnehmung der Ist-Situation und ist zugleich Möglichkeitsbild mit seinen Weglassungen, Übertreibungen, Heraushebungen und gleichzeitigem Verstehen des Gesamtwesens der Gegend. Erkenntnisse, Fragen, weitere Arbeitsschritte und mögliche Projekte lassen sich daraus ableiten“ (ebd. 26).

Entwerferische Handlungsbereiche

Vorbereitung:
Finden von Fahndungsregeln: Definieren von verbindlichen, orientierenden aber ausreichend offenen Erkundungsschritten

Phase 1: Großfahnden im Großraum.
('Suchen Wahrnehmen Erkunden'); 'Ordnen Interpretieren'
Exploration des zugelosten Quadranten mittels „Spielregeln“, Verstehen der räumlichen Gegebenheiten und erste Verknüpfungs- und Deutungsversuche der vorgefundenen Landschaft

Phase 2: Ringen um ein produktives Bildnis.
'Ausrichten Entscheiden'; 'Vertiefen'
Gruppeninterner Austausch von Erfahrungen und „Fahndungserfolgen", Widersprüchlichem und Unerwartetem, Verhandeln und Entwurf eines gemeinsamen Raum-Sprachbildes mit „Anknüpfungspotenzial" für räumliche Qualifizierung und gemeinsamer Modellbau als Kommunikationsbasis

Zum Finden einer Spielordnung:

Bei der Konzipierung der Aufgabenstellung für die Rasterfahndung stand zunächst einmal im Vordergrund, dass das STUDIO-Team über ein gemeinsames „Ereignis“ oder Experiment erproben wollte, wie es methodisch möglich ist, für über 2000 Quadratkilometer Raum – vermutlich gefüllt wie eine „bunte Tüte“- eine gemeinsame Raumvision auszupacken. Und das Ganze sollte möglichst viel Spaß machen, ein bisschen „leichtsinnig“ sein und ohne Druck geschehen (schließlich hatten wir ja keinen Auftraggeber), aber in ein ernstzunehmendes „Ergebnis“ münden.
Ganz wichtig war es uns, dass jede/r von uns einmal richtig in die Region eintauchen und seine eigene „Spur“ darin finden sollte. Die Idee, dass fünfzehn Leute hier mit dem gleichen Auftrag am gleichen Tag herumstreifen, um der Landschaft Wesentliches zu entlocken, erschien uns reizvoll. Für dieses gemeinsame Vorhaben galt es nun „Spielregeln“ zu erfinden, die einerseits so klar waren, dass sie ein gewisses Maß an Orientierung und Handlungssicherheit für jeden einzelnen Fahnder bieten. An der einen oder anderen Stelle sollten sie dazu auffordern, sich aus seiner eigenen Komfortzone auch mal herauszuwagen. Andererseits sollte aber durch die Regeln der Freiraum für die individuelle Kreativität nicht gefährdet werden, und einem Gefühl der totalen „Fernsteuerung“ sollte vorgebeugt werden.

Zum Durchspielen der Regeln:

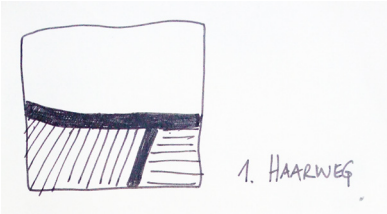
Aus pragmatischen Gründen wurde ich aus dem Losverfahren ausgeschlossen. Mir wurde Quadrant b zugeteilt, da ich mit Baby nicht so flexibel war und es so sinnvoll erschien, dass ich in der Nähe unserer Basis, der Denkwerkstatt der Montag Stiftungen in Günne, wanderte. Ich unternahm mit Kind, Tragetuch und Kinderwagen drei Wanderungen:

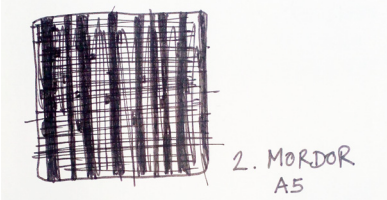
"Wanderung 1, 9.3.12: entlang an Seniorenresidenzen auf der Uferpromenade des Möhnesees, kein Mensch im Schatten der gewaltigen Sperrmauer. Umdrehen, hinauf zum Haarstrang, die Autos rauschen über den Haarweg, B516, gekämmte Felder, Wind.

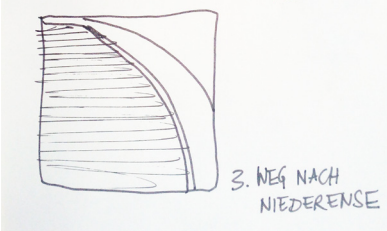
Wanderung 2, 10.3.12: über die Sperrmauer, Senioren, Regen, kann so eine Mauer brechen?, oben Wasser, unten
Wasser, schneller Schritt. In den Wald, markierte Wanderrouten, kein Mensch, Sprühregen, tiefes Moos, zerzauste Fichten, Reh.

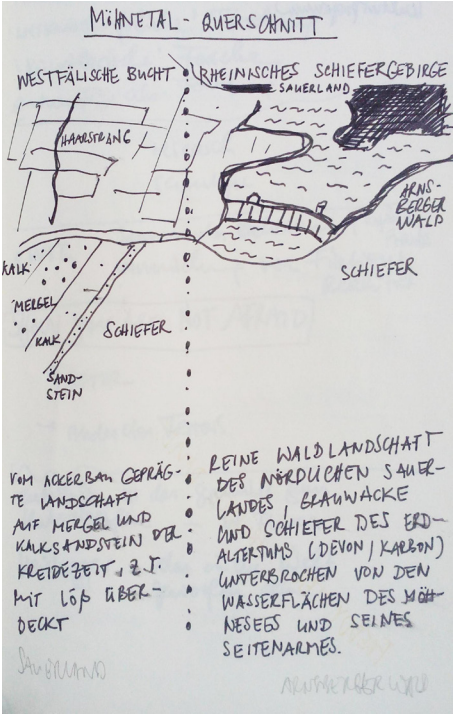
Wanderung 3, 10.3.12: nach Niederense, Straße K8, mit dem Kinderwagen auf dem Fuß- und Radweg. Es rauschen Autos, Rennradfahrer, Regen, Möhnefluss. Haribo Colorado, Kurven, Kreuze, umdrehen, zurück nach Günne." (Denkwerkstatt der Montag Stiftungen gAG / STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN (Hg.) 2012: 16).

Die Einhaltung der Regeln stellte für mich eine angenehme Strukturierung meiner Vorgehensweise dar. Einige Male kam ich mir dadurch der Realität seltsam entrückt vor: Mit Kinderwagen und viel Sicherheitsabstand auf dem Fuß- und Radweg an einer kurvigen, von Kreuzen gesäumten Landstraße in Richtung eines winzigen Dorfes wandernd – überraschte Blicke hinter Windschutzscheiben.

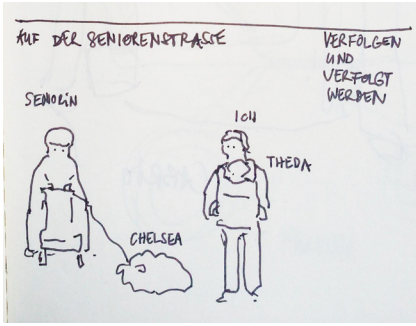








In heimlicher laaaangsamer Verfolgung einer kleinen Oma mit rotem Regencape und einem Hündchen namens Chelsea, von einem Waldweg zwischen brüchigen Fichten direkt bis vor eine Seniorenresidenz. Lange allein mit zerzaustem Zopf auf einem akkurat „gekämmten“ Acker mit enormem Gegenwind.
Ich war dabei in einem Modus des 'distanzierten Orientierens', Mit dem Erfüllen meiner kleinen Aufgaben erweiterte sich für mich der wahrnehmbare Merkmalsraum und meine Aufmerksamkeitsspanne (Kauke 1992:16 in Bezugnahme auf Bally), weil ich mich ganz auf die innere Zweckgebundenheit meiner Handlungen konzentrierte und vom Alltag Abstand nehmen konnte.



Ich zeichnete ein bisschen und schrieb nebenbei in meinem Skizzenbuch herum. Für mich entstand ziemlich schnell, ohne das Gefühl der „Anstrengung“ eine erste Ordnung, die ich in meinem Quadranten finden konnte. Auf der einen Seite die windige „Soester Boerde“, die Landschaft geprägt durch Ackerbau. Auf der anderen Seite der dunkle Arnsberger Wald mit seinen gerade-stämmigen-Fichten-Forsten und Wanderwegen. Dazwischen der Möhnesee und die monumentale Möhnetalsperre, auf der still aber stetig Senioren hin- und herpendelnd patrouillierten.

Zur Austausch-Dramaturgie:

Was hatten die anderen Fahnder erlebt? Nach einem ersten sprudelnden Erzählen machten wir uns an die schwierige Aufgabe, einen gemeinsamen „sprechenden“ Namen für den Gesamtraum zu finden. Jeder durfte dafür aus seiner Quadranten-Erfahrung einen Namen vorschlagen. „Unheimelige Heimeligkeit“ war mein Beitrag, ein Konglomerat aus der hohen Senioren-

heimdichte in Günne, dem eindrucksvoll unheimlichen Himmel über der wuchtigen, von Senioren-Soldaten bewachten Möhnetalsperre und meinem „Hänsel und Gretel"-Gefühl im dunklen Arnsberger Wald. Wir bildeten Gruppen vermeintlich ähnlicher Namen, was zu vehementen Diskussionen führte. Nach zähem Ringen, aus dem wir uns aus Gründen der Zeitnot für mein Gefühl nicht sauber lösten, wurde am Ende über den Namen „Sturmfrisur" der Name „Frisierte Landschaft" als produktiver Name für die Region durch ein Meinungsbild gefunden.

Frisierte Landschaft meint auf inhaltlicher Ebene die starke Kultivierung und (Aus-)Nutzung der Landschaft, die zweckmäßige Formen, aber auch Schönheit durch menschliche Ordnung, manchmal auch „Überkandideltes" oder Schmückendes hervorbringen kann.

Auf bildhafter Ebene ergeben sich zahlreiche Assoziationen: Kämmen, flechten, in Form bringen, fönen, zusammenbinden, durch Haarreifen oder Spangen kontrollieren, usw.

Wir überprüften das Sprachbild durch Rückkopplung auf unsere einzelnen Quadranten. Ich -innerlich eigentlich erst ein wenig mürrisch, weil ich über das Prozedere der Begriffsbestimmung noch nicht hinweg war- stellte verblüfft fest, dass die Frisierte Landschaft ganz offensichtlich mehr mit „meiner" Erkundung zu tun hatte, als von mir angenommen. In meinen Skizzen und Zeichnungen las und sah ich „Gekämmtes", „Zerzaustes" „Brüchiges", sogar der „Haarweg" tauchte auf. Auch inhaltlich konnte ich meine Beobachtungen an das Sprachbild anschließen, da meine Wanderungen mir die starke Nutzung des landschaftlichen Grundes vor Augen geführt hatte (Flächen der monokulturellen Waldwirtschaft, endloses Ackerland. Der gefundene Name, so schien es nach der Rückkopplung auch den meisten anderen Fahndern, war ausreichend offen und anschlussfähig für die zahlreichen vielgestaltigen Beobachtungen in der 2000 Quadratkilometer-Region: Er ist „hinreichend witzig, emotional besetzt, verbindet natürlich und künstlich, bezieht Prozess und Dynamik, wachsen lassen und gestalten mit ein, umfasst Schmuckelemente, Wiederholungen und Alterungsprozesse, ist nicht einseitig biologisch oder technisch konnotiert. Es beinhaltet den landschaftsräumlich so wichtigen Aspekt des „Grundes" und das, was darauf und daraus entsteht" (ebd.: 28).

Zum Modellbau-Unternehmen:

Am letzten Tag unseres dreitägigen Experiments wurde als Ausdruck unserer Verhandlungen ein gemeinsames Modell gebaut, für das jede/r von uns Material in Form von alten Zeitungen, Kleber, Schere, Klebeband und Cutter mitgebracht hatte. Eine Kleingruppe hatte im Vorfeld ein Bauprozedere und bestimmte Rollen festgelegt. So gab es z.B. die „Poliere", die für den Grund und das Gesamtbild zuständig waren, Modellbauassistenten, die Figürchen bastelten oder immer wieder auftauchende Elemente in Serie produzierten. Ich z.B. drehte zahllose Zeitungs-„Strähnen" (Wasserläufe), was mich mit den anderen „Strähnendrehern" zu einem willenlos-konzentrierten, flowartig arbeitenden und ausgeglichenen Team werden ließ, während andere Teams, wie z.B. die „Oberbaupoliere", die für die Synchronlegendenerstellung zuständig waren, deutlich mehr in Wallung kamen (Welches Material/ Element stellt jetzt Spangen, Haarreifen, Haargummis, Zöpfe dar??).
Unser „End"-Ergebnis war nur ein solches, weil die zur Verfügung stehende Zeit zu Ende ging, nicht, weil das Modell etwas „Fertiges" ausstrahlte. Eine abschließende Diskussion war nicht mehr möglich und wurde auf ein Folgetreffen vertagt.

Zur Tooltyp-Einordnung und Gesamterfahrung des spielerischen Entwerfens:

Die Aufgabenstellung wurde mit dem Ziel formuliert, in jedem Fahnder einen Ordnungsprozess in Gang zu setzen, der hilft, in die Landschaft des durchquerten Quadranten einzutauchen und dann in der Lage zu sein, die Landschaft auf „die eigene Weise" zu verstehen und auch beschreiben zu können. Gerade im großräumigen Kontext ist dies ein sehr anspruchsvoller Schritt. Klare Spielregeln helfen dabei, in der Komplexität der raumwirksamen Prozesse und ihrer Phänomene Verstehenswege zu ebnen oder Orientierungshinweise zu geben, in welche Richtungen gedacht, geordnet, entworfen werden kann.
Da es das primäre Spielziel des Rasterfahndungs-Experiments war, eine 2000 Quadratkilometer große Region überhaupt erst einmal beschreibbar und somit auch vermittelbar zu machen, lässt sich die Spielmethodik dem Tool-Typ des Ordnungskomplizen zuordnen. Die Problemstellung des Entwurfsvorhabens war es ja, Landschaft zunächst einmal in ihren Grundzügen zu verstehen und dann sukzessive zu einer Beschreibung kommen. Das gemeinsame Finden eines Sprachbildes mit erzählerischem Anknüpfungsspielraum und Assoziationspotenzial sowie Modellbauen nach Regeln bil-

det nach der regelgeleiteten Erkundung den zweiten Ordnungsschritt, um einer Raumvision für die großräumige Landschaft um Günne Ausdruck zu verleihen.
Welche konstruktive Rolle gut balancierte, anregende, aber nicht zu stark einengende Spielregeln für diese Entwurfsetappe spielen können, wurde im Experiment „Rasterfahndung" klar. Durch das eigene Testen und „Mitspielen" wurde mir sehr deutlich, dass explizite, klar formulierte Regeln neben ihrer Funktion der Begrenzung im Entwerfen vor allem als „Erschließungs-/Erkennungs-/Vorstellungshilfe" wirken können.

Stadt, Land, Fiction
8 x 8 Ideen für zukünftige Bildungs-landschaften

(im Rahmen der IDEENWERKSTATT des Forschungsprojektes „Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften")

Spieldesigner: STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN unterwegs (Thomas Gräbel, Anke Schmidt, Hille von Seggern, Sabine Rabe; Konzeptionelle Mitarbeit bei der Ideenwerkstatt, Spielgestaltung und Moderation: Christiane Kania)

Quelle und weiterführende Informationen:
Wüstenrot Stiftung (Hg.) 2015: Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften. Zwickau: Westermann Druck.

Spielinhalt und Kontext:

Das Spielkonzept zu STADT, LAND, FICTION entstand im Rahmen des Forschungsprojektes „Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften“ das von Thomas Gräbel, Anke Schmidt, Hille von Seggern und Sabine Rabe im Auftrag der Wüstenrot Stiftung bearbeitet wurde. Das Forschungsprojekt erforschte u.a. über Dokumentarfilme aktuelle Herausforderungen und Potenziale in unterschiedlichen deutschen Bildungslandschaften am Beispiel von Lebens- und Bildungswelten Hamburger und Bodenfelder Schüler/innen. Das Besondere: Acht Jugendliche (vier aus Hamburg, vier aus Bodenfelde) produzierten diese Filme mit professioneller Unterstützung selbst.

Für eine Ideenwerkstatt mit den Jugendlichen sollte eine Möglichkeit gefunden werden, in relativ kurzer Zeit viele Ideen zu Themenfeldern zu generieren, die das Forscherteam im vorangegangenen Forschungsprozess als „Luxus- und Kippthemen“ für Stadt und Land identifiziert hatte (z.B. „Mobilität und selbstbestimmtes Unterwegssein“, „Angebote und Vereinswesen“, „Platz und unbeobachtete Freiräume“, „räumliche Spezifika und das Wissen des Landes“) (Gräbel et al. 2015: 118f.).

„Stadt-Land-Fiction. 8 x 8 Ideen für Stadt und Land“ knüpfte an die bereits gewonnenen Erkenntnisse an und strebte danach, gemeinsam mit den Jugendlichen Fragen nach einem ausgewogenen Verhältnis von Schul-und Alltagswelt und der Ausschöpfung von vorhandenem örtlichen Bildungspotenzial zu stellen. Die 'Lebbarkeit' jugendlichen Alltags in Stadt- und Landkontext sollte spielerisch erkundet werden.

Erzähl-Ebene

STADT, LAND, FICTION spielt, wie der Name schon sagt, mit fiktiven Ereignissen, die im städtischen Umfeld von Hamburg und dem ländlichen Bodenfelde plötzlich eintreten und ein schnelles Umdenken erfordern. Räumlich wirksame Ereignisse wurden so angelegt, dass sie eigentlich total unwahrscheinlich sind, aber immer ein bisschen an den Herausforderungen und Potenzialen, also den „Kippthemen“ und „Luxusthemen“ der Stadt-/Land-Realität entlang schrammen. Die Ereignisse setzen im Prinzip die Grundordnung einer funktionierenden Bildungslandschaft außer Kraft, um zu sehen: Was wäre Deine Idee, wenn dieses seltsame Ereignis tatsächlich eintreten würde? Was wird wiederhergestellt, wie wird die Ordnung verändert, was ist neu?

Spielraumformat:

Innovationspotenzial des Unwahrscheinlichen: „Was-wäre-wenn"- Ideenspinnen am Spieltisch mittels Ereigniskarten und Zeitdruck

Regeln: (siehe auch Gräbel et al. 2015: 125).

Die acht Jugendlichen und zwei Spielleiter sitzen um einen Tisch, auf dem ein Haufen mit Stadt- und Land-Ereigniskarten liegen.
Jeder Mitspieler bekommt einen Stapel Blanko-Antwortkarten und Stifte.
Der erste Jugendliche zieht eine Ereigniskarte, die mit einer Frage verbunden ist, liest sie laut vor und legt sie in die Mitte des Tisches.
Alle Mitspieler haben nun vier Minuten Zeit, um ihre Ideen zum vorgelesenen Ereignis auf die Blanko-Antwortkarten zu schreiben. Nach Ablauf der Zeit klebt der Jugendliche, der das Ereignis vorgelesen hat, alle Karten an eine vorbereitete Wandfläche.
Nun wiederholt sich das Prozedere, bis jeder einmal an der Reihe war.
Abschließend erfolgt eine lockere Diskussion der Antworten vor der Ideenwand.

Mitspieler

Jugendliche Bodenfelde: Nele, Cedric, Amelie, Eik; Jugendliche Hamburg: Frida, Lilith, Yuri, Kevin (alle 14 Jahre alt)
Forscherteam und Spielleitung: Team vom STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN

Motive und erwartete Effekte

Ziel von STADT, LAND, FICTION war es, die im Forschungsprozess gewonnen Erkenntnisse über Bildungsräume in Stadt und Land (siehe nächste Seite) an die Jugendlichen spielerisch zurück zu spiegeln und mit ihnen Ideen zu entwickeln, wie Potenziale genutzt und Herausforderungen ihres Lebensumfeldes gemeistert werden können. Die Motive, zu denen Ideen entworfen werden sollten, wurden vom Team des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN in Ereigniskarten umgesetzt, um sie den Jugendlichen zuzuspielen.

LAND-Ereigniskarte 1
Wie bitte?! Die Schule in Bodenfelde ist über Nacht in einem großen Erdkrater versunken? Der Unterricht kann dort nicht weitergehen. Es wird mindestens ein Jahr dauern, bis sie wieder aufgebaut ist. Du musst dir jetzt andere Personen suchen, die dir etwas beibringen: Entweder in deiner Umgebung oder es besteht die Möglichkeit für Fernunterricht in der ganzen Welt. Bei wem möchtest du lernen? Und wie würden die Fächer dann heißen?

Forschungsmotiv: regionale Wissensressourcen (Gräbel et al. 2015: 126)
In der Forschungsarbeit des Projektes wurde deutlich, dass die Schule auf den ersten Blick wie ein Wissens-Solitär der Bildungslandschaft in Bodenfelde wirkt. Bei genauem Hinsehen aber wird deutlich, dass Wissensquellen wie Handwerk, Land- und Holzwirtschaft naheliegen. Das fiktive Ereignis drastifiziert die zentrale Rolle der Schule als Wissensagenten und forciert die Frage, wer zum Vermittler von Wissen werden könnte und welche Wissensgebiete die Jugendlichen reizen.

LAND-Ereigniskarte 2
Glückwunsch Hauptgewinn! Bei der Verlosung auf der Kirmes in Bodenfelde bist du der glückliche Gewinner von einer Extraportion Freiraum: Wähle in der Gegend einen Ort, (einen Freiraum: z.B. Marktplatz, Wald, Bushaltestelle, Feld, Straße, See, Park, Halle, leerer Laden, Acker, Tankstelle, Sportplatz, Garten, Kleingarten,...) für dich und deine Freunde aus. Welcher Ort wäre das und was würdet ihr dort tun?

Forschungsmotiv: (Frei-)Raumressourcen (ebd.)
Auf dem Land steht den Jugendlichen in der Regel viel Platz zur Selbstverwirklichung zur Verfügung. Viele haben ein geräumiges eigenes Zimmer, die Möglichkeit einen eigenen Garten zu nutzen, es gibt Rückzugsgebiete wie Wälder, Schuppen, etc. Die Großzügigkeit dieses Raumangebotes ist ein Luxus. Die Frage, die durch die Forschung aufgeworfen wurde, ist allerdings, inwieweit die Jugendlichen Zugang zu dem Freiraumangebot vor ihrer Haustür finden und welche Arten von Aktivität sie dann bevorzugen würden.

LAND-Ereigniskarte 3
Totale Pleite! Alle Vereine und Organisationen in Bodenfelde und Umgebung müssen schließen, weil der Gemeinderat sich mal wieder verrechnet hat und für das Vereinswesen kein Geld mehr da ist. Jetzt müsst Ihr ran und Euren eigenen Verein/Club gründen! Wie würde dieser Verein heißen, was würdet ihr machen?

Forschungsmotiv: Freizeitgestaltungs-Ressourcen (ebd.)
Aus den Forschungen ging hervor, dass das Vereinsleben für die Jugendlichen ein wichtiger Bestandteil ihrer Freizeitgestaltung ist. Insofern scheint das Angebot der Bedürfnislage der Jugendlichen zu entsprechen. Allerdings gibt es vielleicht Wünsche nach gemeinschaftlicher Aktivität, die bisher nicht formuliert, bzw. abgedeckt werden konnten. Insofern bietet dieses Ereignis die Möglichkeit, für die Jugendlichen ihren Wunsch-Verein neu zu definieren.

LAND-Ereigniskarte 4
Jetzt ist es tatsächlich geschehen: Das Öl ist aus! Es fahren keine Busse und keine Autos mehr in Bodenfelde und der Region. Das nervt, denn ihr kommt nirgendwo mehr hin: nicht zur Schule, nicht zur Party.... Aber glücklicherweise ist euer Nachbar Entwickler im Bereich Mobility Future. Er kann euch ein Gefährt bauen, mit dem ihr überall hinkommt. Was wäre das für ein Ding und wo würdest du allein oder mit deinen Freunden gern damit hinfahren? Gebt dem Gefährt auch einen Namen!

Forschungsmotiv: Individuelle Bewegungsfreiheit (ebd.)
Für die Dorfjugend stellt das „Hin- und Wegkommen“ zu besonderen Orten, Freunden, Parties, Freizeitaktivitäten, etc. eine besondere Herausforderung und „Managementaufgabe“ dar. Distanzen, die nicht ohne weiteres fußläufig oder mit dem Rad bewältigt werden können, können nicht selbstbestimmt aufgesucht werden – schon gar nicht bei entsprechender Witterung. Absprachen mit den Eltern oder Freunden, die einen Fahrdienst übernehmen können, sind nötig. Die Frage, die sich an das Ereignis des „Treibstoff-Endes“ anschließt, umkreist neue Wege der Fortbewegung und die Klärung, wie weit sich die Alltagswelt der Jugendlichen tatsächlich ausdehnt.

STADT-Ereigniskarte 1
Igitt, ein fieser Schimmelpilz hat eure Schule befallen, die Lehrerinnen und Lehrer müssen in Quarantäne bleiben! Der Unterricht kann dort nicht weitergehen. Du musst dir jetzt eigene LehrerInnen im Großraum von Hamburg suchen, die irgendetwas besonders gut können. Von wem lernst du was? Wo trefft ihr euch zum Unterricht?

Forschungsmotiv: urbane Wissensressourcen (Gräbel et al. 2015: 130)
In der städtischen Vielfalt kann man „für das Leben lernen". Der Bildungsvermittler Schule ist zentral, aber die Urbanität bietet zahllose Lern-Quellen. Das fiktive Ereignis fordert die Jugendlichen heraus über neue Formen, Inhalte und Orte des Lernens und Lehrens nachzudenken.

STADT-Ereigniskarte 2
Was für ein Chaos!! Der öffentliche Raum in der Stadt verwildert: das Grün wuchert, Wald, Büsche, Tiere kommen in die Stadt, Vermüllung. Es werden dringend Paten gesucht, welche die öffentlichen Orte in ihre Verantwortung nehmen. Auch ihr dürft euch einen Ort aussuchen und dort machen, was ihr wollt! Um welchen Ort würdest du dich gern zusammen mit deinen Freunden kümmern, was würdet ihr machen und wie würdet ihr ihn nutzen?

Forschungsmotiv: (Frei-)Raumressourcen (ebd.)
Der öffentliche städtische Raum bietet für die Jugendlichen viele Welten um sich zu verwirklichen. Das können Grünräume, Einkaufzentren, Straßenräume, der Hafen oder der eigene Kiez sein. Das Ereignis fragt nach öffentlichen Lieblingsorten und Lieblingsnutzungen unter veränderten Bedingungen.

STADT-Ereigniskarte 3
Der Wahnsinn! Auch in der Stadt geht auch der Pleitegeier um: Vereine und Initiativen müssen schließen. Doch da kommt tatsächlich ein reicher Spinner von einem Kreuzfahrtschiff und sagt: Egal was, ich finanziere dir eine große Sache - für dich und deine Freunde! Was wäre das und was würdest du machen?

Forschungsmotiv: Freizeitgestaltungs-Ressourcen (ebd.)
In der Stadt existiert ein reichhaltiges Angebot an Freizeitgestaltungsmöglichkeiten für Jugendliche. Ob es sich um Vereinsleben, privaten Musikunterricht, Bildungsinitiativen etc. handelt – im Prinzip ist für je-

den etwas dabei. Nicht immer ist aber der Zugang zu den Angeboten gewährleistet, Geld- und Zeitmangel oder fehlende Informationen können dafür der Grund sein. Bei diesem Ereignis wird der Geldhahn für die Jugendlichen aufgedreht.

STADT-Ereigniskarte 4
Der Hamburger Verkehrsverbund vor dem Zusammenbruch!! Zu viele Fahrgäste bringen den Bus und Bahnverkehr zum Erliegen. Hamburger Verkehrsplaner bitten dich um Hilfe. Sie wollen wissen, welche Ideen junge Leute haben, wie sie besser in der Stadt unterwegs sein können. Sie brauchen Ideen für den öffentliche Nahverkehr und andere Arten der Bewegung. Was würdest du den Verkehrsplanern raten, wie das Unterwegssein für Jugendliche in der Stadt einfacher und lustiger wird?

Forschungsmotiv: Individuelle Bewegungsfreiheit (ebd.)
Die Forschungen des 'unterwegs-Projektes' haben gezeigt, dass das dichte ÖPNV-Angebot der Stadt Hamburg für die Jugendlichen ein hohes Maß an Selbstbestimmtheit und individueller Freiheit bedeutet. Welche Konsequenzen und Chancen das Erliegen von Bus und Bahn für das Mobilitätsverhalten der Jugendlichen hätte, soll durch das Eintreten dieses Ereignisses simuliert werden.

Entwerferischer Handlungsbereich

Spielvorbereitung (durch Team STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN_ unterwegs): Definieren von Chancen und Herausforderungen in den Bildungslandschaften von Stadt und Land.
'Ordnen Interpretieren'

Austausch der Forschungsergebnisse mit den Jugendlichen: Formulieren von Ereignissen, die die Bildungslandschaft verändern.
'Transformieren'; 'Übersetzen Kommunizieren'

Spielvollzug (durch Jugendliche): Was-wäre-wenn? Ideensuche in deutschen Bildungslandschaften.
'Ordnen Interpretieren'; 'Ausrichten Entscheiden'

Zur Ereigniskonstruktion:
Als „Fachfrau für das Spielerische“ wurde ich von Thomas Gräbel, Anke Schmidt, Hille von Seggern und Sabine Rabe engagiert, um gemeinsam mit ihnen für das Forschungsprojekt „unterwegs in deutschen Bildungslandschaften“ einen Beteiligungsworkshop für die acht involvierten Jugendliche zu konzipieren und zu moderieren. Ziel dieses Workshops sollte es einerseits sein, den Jugendlichen die bisherigen „Forschungsergebnisse“ zu vermitteln, an deren Generierung sie selbst bereits einen erheblichen Anteil gehabt hatten (Dokumentarfilme, Interviews,…). Andererseits sollte es aber auch ein progressives Moment im Workshop geben, d.h., die Jugendlichen sollten auf den bisherigen Ergebnissen aufbauend, neue Ideen für ihre Bildungslandschaften entwickeln.
So entstand die Idee, Ereignisse zu konstruieren, die die bisherige –von den Forschern wahrgenommene und interpretierte- Ordnung der Bildungslandschaften sprengen.
Wichtige oder selbstverständlich vorhandene Elemente aus den erforschten Bildungs-Alltagssystemen der Jugendlichen wurden also einfach entfernt, Utopisches ergänzt. Es entstanden unrealistische, ggf. alberne Situationsbeschreibungen und darauf aufbauende Fragen, wie mit dem neu formatierten Geschehen nun produktiv umgegangen werden könnte. So wurden zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen: Die von den Forschern wahrgenommene Ordnung der Bildungslandschaft wurde implizit in Ereignisse übersetzt, die genau diese Ordnung auf den Kopf stellen.
Damit wurde ein Weg jenseits von „richtig oder falsch, gut oder schlecht“ für die Teilhabe der Jugendlichen frei, die durch das Unrealistische nicht in die Bredouille kamen, als „Problemlöser“ überfordert zu sein. In relativer Sicherheit mit der eigenen Idee nicht „unrealistischer“ zu sein als es die Ereignisbeschreibung an sich war, konnten die Jugendlichen Bildungssystem-Elemente neu zueinander ordnen und Ungewöhnliches miteinander verknüpfen, wovon wir uns eine gute Stimmung, Teilhabe aller Jugendlichen und vielleicht ein paar innovative kontextorientierte Impulse für Projekte versprachen.

Zu den Ideen der Jugendlichen:

Es war interessant zu sehen, dass einige der Jugendlichen sehr „realitätsnah" auf die Ereignisse eingingen, andere die Absurdität nutzten, um ihren Ideen freien Lauf zu lassen.

Das wird zum Beispiel beim Land-Ereignis „Glückwunsch Hauptgewinn!", durch das die Jugendlichen Gewinner eines Freiraumes werden, in den Antworten sehr deutlich. Das Spektrum reicht hier vom zahmen „mit meinen Freunden ein Riesenpicknick und Vegan-Grillen machen an der Weser" (ebd. 127), über die exklusive Nutzung eines Feldweges „Auto und Moped fahren" (ebd.) üben, bis hin zur anarchischen Vorstellung einen Netto-Markt für sich einzunehmen „- und dann alle Chips wegessen und einfach alles wegessen und –trinken" (ebd.). Insgesamt zeigen die Antworten Wünsche nach Räumen, in denen die Jugendlichen selbst die Regie für Programm und Handlung übernehmen können, jenseits der Kontrolle von Erwachsenen.

Mit dem Land-Ereignis „Wie bitte? Die Schule in Bodenfelde ist über Nacht in einem großen Erdkrater versunken" gehen die Jugendlichen in ihren Antworten, wie ich finde, recht pragmatisch um und entwickeln selbstverständliche Wege, um weiter lernen zu können: „Ich würde in Uslar zur Schule gehen und dann einfach normal weitermachen" (ebd.) ; „ein Auslandsjahr machen" (ebd.); „Ich würde mich ärgern, weil ich nicht mehr lerne, aber eigentlich wäre es ganz geil". Es zeigen sich aber auch Wünsche nach Programmänderung: „Fächer: Facebook, Fußball, WhatsApp, Schlafzeit und Chillzeit" (ebd.).

Das Stadt-Ereignis „Schimmelpilzbefall der Schule – Lehrerinnen und Lehrer müssen in Quarantäne bleiben" kitzelt bei den Jugendlichen ebenfalls pragmatische und alltagspraktische Lösungen für ein alternatives Lernprogramm heraus: „Unterricht von Lilith J. (eine alte Mitschülerin von mir) über die Natur. Meine Mutter im Computer- und Kunstunterricht, Annabelle (eine Freundin von mir) kann mir Musikunterricht geben" (ebd.: 131); „Ich würde eine Anzeige machen und somit Leute finden, die uns dann unterrichten" (ebd.). Aber auch Ideen, die Zeit der Schulschließung für den Erwerb von neuen Wissensbeständen zu nutzen, werden genannt: „Ich gehe zum Bauarbeiter und frage, wie sie die Straße bauen" (ebd.), „Außerdem mit meiner Freundin auf Demos gehen und aus den Demos abends Saxofon spielen" (ebd.); „Von wem will ich lernen: Neymar, Messi, Christiano Ronaldo, Rubinia, Pelé, Batman und Superman" (ebd.). Die Antworten

zeigen hier, dass die Jugendlichen das Potenzial erkennen, das durch erfahrene Menschen um sie herum gegeben ist. Außerdem wird ihr Interesse an „Prominenten“ deutlich, von denen sie sich eine Portion Spezialwissen und Kreativität versprechen.
Auf den vermeintliche Luxus des dichten öffentlichen Verkehrsnetzes in der Stadt können die Jugendlichen anscheinend ganz gut verzichten, was sich in den Antworten auf das Stadt-Ereignis „Der Hamburger Verkehrsverbund vor dem Zusammenbruch) zeigt: „Da nicht alles von Bahn und Bus abhängt, würde ich einfach wie gewohnt mit dem Fahrrad weiterfahren. Ein lustigeres Fortbewegungsmittel wäre, auf Springschuhen durch die Stadt zu hüpfen“ (ebd.); „Ich würde ihm raten, eine Aktion zu starten, die den Jugendlichen zeigt, dass man auch zu Fuß oder mit dem Fahrrad Spaß haben kann“ (ebd.); „Mit dem Fußbus und ganz vielen anderen Leuten“ (ebd.).
Insgesamt zeigen die Antworten, dass sich die Jugendlichen den Potenzialen ihrer Alltagsumgebung durchaus sehr bewusst sind. Bei den Antworten auf die Stadt-Ereignisse wird die Vielfalt an unterschiedlichen Menschen, der Vielzahl an Aktivitäten und Möglichkeiten der Alltagsorganisation deutlich. Die Reaktionen auf die Land-Ereignisse beziehen die (natur-)räumlichen Gegebenheiten in Bodenfelde mit ein und scheinen in die ländliche Gemeinschaft großes Vertrauen zu setzen.

Zur Tooltyp-Einordnung und Gesamterfahrung des spielerischen Entwerfens:
Primäres Ziel des Spieleinsatzes in diesem Prozess war es, in kurzer Zeit eine große Bandbreite an Anknüpfungspunkten für die Weiterentwicklung von Bildungslandschaften aus der Perspektive der Jugendlichen zu generieren. Deshalb ist die Spielmethodik von STADT, LAND, FICTION dem Tool-Typ der „Ideenschleuder“ zuzuordnen, bzw. wurde auf Grundlage der Idealeigenschaften dieses Werkzeugtypen konstruiert.
Der Zeitdruck, der durch die Vorgabe „Pro Runde nur vier Minuten!“ entstand, wirkte nach meinem Empfinden eher kreativitätsfördernd als –hemmend. Das Spielgeschehen ließ so etwas wie rationalen Abwägungsprozessen nicht viel Raum, sondern verursachte spontane ungefilterte Ideen – das war unsere Intention.

Meine Vermutung ist, dass die Methodik bei diesen Jugendlichen deshalb ganz gut funktioniert hat, weil diese durch den vorangegangenen Forschungsprozess schon „vorgebildet“ und orientiert waren.
Vermutlich hängt es mit ihrer Teilhabe an früheren Forschungsschritten zusammen, dass sie relativ „sicher“ erschienen, sich auf den Workshop einlas-

sen konnten und somit produktive Beiträge lieferten.
Insgesamt hat das spielerische Setting des gesamten Workshops (Aufwärmspielchen, kreatives Postkartengestalten, STADT, LAND, FICTION) gewiss dazu beigetragen, dass die Austauschsituation zwischen den 14-Jährigen und den Forschern relativ unverkrampft und offen war, wenngleich zwei, drei Jugendliche zu Beginn noch einen etwas skeptischen Eindruck machten. In diesem Fall war es hilfreich, den Zweiflern: „Das wird doch dann nicht wirklich geplant, wenn ich das hier aufschreibe?!" mit Transparenz und entspannter Ernsthaftigkeit gegenüberzutreten und kurz zu erklären, aus welchen Gründen dieses Spiel angeboten wird.

Ereigniskarten (oben) und Ideenwand (unten)

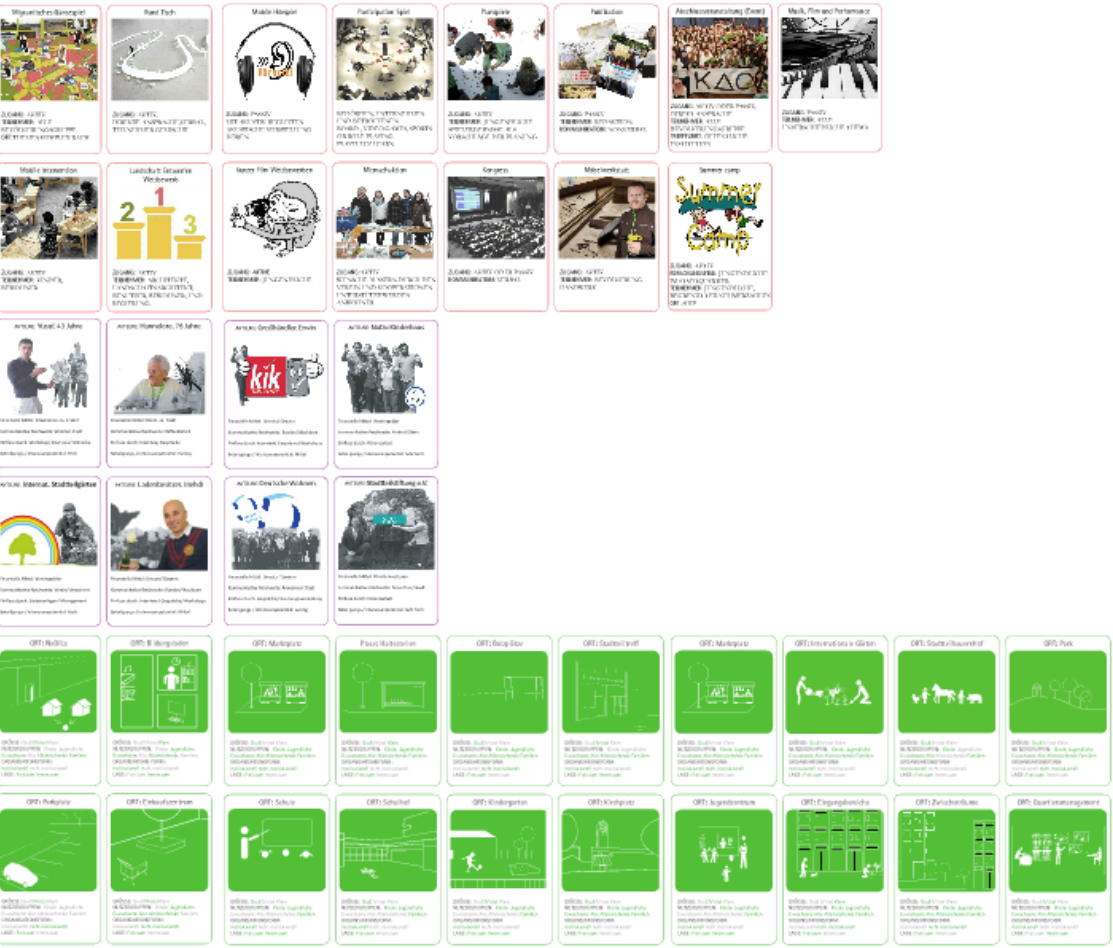
Kombiniere, Kombiniere!

Spielworkshop

im Rahmen des Masterprojektes IT´S TOOL TIME. – Entwurfswerkzeuge für eine aktivierende Teilhabe im Sahlkamp

Spieldesigner: Christiane Kania, Marion Klaus

Quelle und weiterführende Informationen: Institut für Freiraumentwicklung; Institut für Landschaftsarchitektur (Hrsg.) 2015: Projektbericht IT´S TOOL TIME; Kania, Christiane; Klaus, Marion (2015): IT´S TOOLTIME. Werkzeuge für eine aktivierende Teilhabe entwerfen. In: Stadt und Grün. S.41- 45



Kartendeck 'Kombiniere, kombiniere!', entworfen von Masterstudierenden des Entwurfsprojektes IT'S TOOLTIME

Projektinhalt und Kontext:

Im Entwurfsprojekt „IT´S TOOL TIME – Entwurfswerkzeuge für eine aktivierende Teilhabe im Sahlkamp“ forschten sechzehn Studierende des Masterstudiengangs „Landschaftsarchitektur“ der Leibniz Universität Hannover in Zusammenarbeit mit Akteuren der Landeshauptstadt Hannover zum Thema „Räumliches Entwerfen und aktivierende Teilhabe“. Die Studierenden entwarfen dabei Toolboxes aus jeweils drei Beteiligungswerkzeugen mit denen die Freiraum-Bedürfnisse und Ansprüche der Bewohner im Sahlkamp erkundet werden können. Ein besonderes Augenmerk galt der Frage, wie man insbesondere Jugendlichen und Migranten besser erreichen kann.

Das Projekt wurde konzipiert, um die Studierenden auf ein relativ junges, aber stetig wachsendes Feld in den raumplanenden Disziplinen vorzubereiten: „Immer mehr Kommunen und Städte schalten Stadtentwicklungsprozessen frühzeitige Beteiligungsformen voran, um dem Mitgestaltungswillen der Gesellschaft gerecht zu werden. Neben der begleitenden Funktion als Moderatoren runder Tische, Expertenrunden oder Fokusgruppen werden Landschaftsarchitekten zunehmend auch in ihrer Rolle des „Entwerfenden“ gefordert. Die Formatvielfalt reicht dabei vom 1:1 Aktionsmodell über spielerische Interview-Settings bis hin zur kollektiven Entwicklung räumlicher Interventionen oder Szenarien.
(…)Prozess- und Bildhaftigkeit, das Kreieren von Atmosphären und das Vor-Ort-Sein spielen bei diesem Entwicklungstrend eine besondere Rolle“ (Kania/Klaus 2015: 41).
Der Schwerpunkt des Masterprojektes wurde deshalb auf die direkte Kooperation der Studierenden mit Stadtteilakteuren und BürgerInnen vor Ort gelegt. Ein Pretest ausgewählter Beteiligungswerkzeuge aus den Toolboxes war zentraler Baustein des Entwurfsprojektes.

Bevor die Studierenden jedoch auf den Toolboxentwurf „losgelassen“ wurden, bereiteten aufeinander aufbauende Übungen darauf vor (1. Übung „DOCU ILLUSTRE“: Good-Practice-Beispiele - Formate und Prozesse

aktivierender Teilhabe erforschen und illustieren; 2. Übung: „INFOMANIA“: hard facts-Recherche durch vor-Ort-Erkundung überprüfen). Synthetisierende Funktion hatte dabei der Spielworkshop „Kombiniere, kombiniere!“, der spielerisch an den Toolboxentwurf heranführen und eine große Menge an anschlussfähigen und kontextorientierten Ideen hervorbringen sollte, die auf den bisher gewonnenen Erkenntnissen gründen.

Erzähl-Ebene

Ein wichtiges didaktisches Ziel des Gesamtprojektes war es, die Studierenden dahingehend zu begleiten, dass sie über die Toolboxes drei verschiedene Beteiligungsinstrumente zu einer „Gesamterzählung“ miteinander verbinden. Prozessuales und verzahnendes Denken in Bezug auf Zielgruppen und thematischem Fokus war dabei gefragt.

Spielraumformat:

Schnell-Design im Kombinations-Chaos: Kartenlegen als Brücke in die Teilhabe-Zukunft

Regeln

Vorbereitung:

Eure Aufgabe für die folgende Woche soll es sein, „Spielkarten“ vorzubereiten, die im Workshop genutzt werden können. Die Produktion der Spielkarten erfolgt digital und in Kleingruppen. Zum Erstellen der Spielkarten ist es notwendig, dass Ihr auf die vorangegangenen Übungen zurückblickt, sie „scannt“ und daraus Rückschlüsse zieht.

Folgende Spielkarten-Kategorien sollen bearbeitet werden:

- ORTE: (Zugangs-)Orte für Methoden einer aktivierenden Teilhabe im Freiraum (z.B. Hinterhof, Park, Bushaltestelle)
- AKTEURE: z.B. Institutionen, Bewohner, Experten,…
- METHODEN: Vor-Ort-Aktionen, Interviews, Beobachtungen…
- OBERTHEMEN: zu den Freiräumen im Sahlkamp
- und dazu passende FRAGEKARTEN

Jede Karte bedarf einer Illustration im vorgegebenen Feld und ggf. Unterkategorien, welche mit wenigen Worten prägnant beschrieben werden können.

Bei den Fragekarten werden dagegen mögliche Antwortkategorien aufgestellt.

Bitte druckt die Spielkarten selbstständig in dreifacher Ausführung aus, schneidet sie zurecht und bringt sie zum nächsten Projekttreffen mit.

Spielvollzug : Kombiniere, kombiniere!

Gruppenbildung: Teilt Euch in drei Gruppen möglichst gleichmäßig auf.

Legt die Kartenstapel in folgender Reihenfolge verdeckt in die Mitte des Tisches: Oberthemen und dazu passende Fragekarten; Orte; Akteure; Methoden.

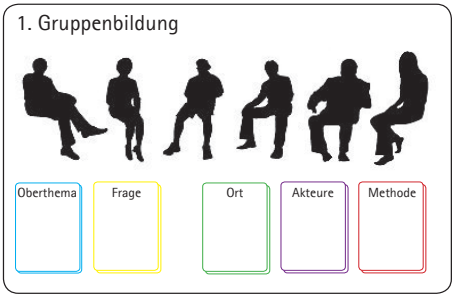
Dreht jeweils die oberste Karte des Stapels um. (siehe Beispiel)
Nun habt Ihr 10 Minuten Zeit aus dieser Kombination eine Beteiligungssituation zu entwerfen.
Nutzt dafür die Vorlage der Werkzeugszenenkarte (siehe Abbildung).

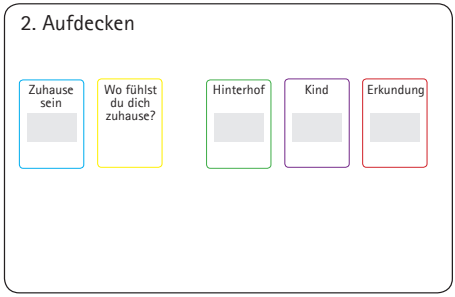
Spielt insgesamt drei Runden mit zufälligen Kombinationen.

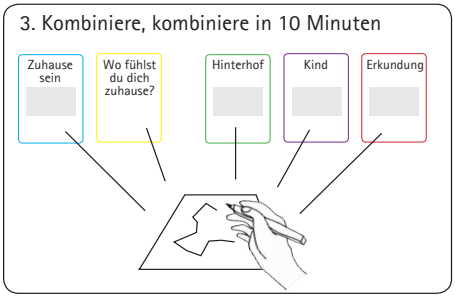
Bitte hängt anschließend die Kartenkombinationen und Eure dazugehörigen Schnell-Designs an die Präsentationswand.
Lasst sie die nächsten Wochen als Inspiration für alle Projekteilnehmenden dort hängen, denn sie können Euch bei der Entwicklung Eurer Toolboxes Impulse liefern, auch wenn sie auf den ersten Blick vielleicht seltsam anmuten.

Mitspieler

Sechzehn Masterstudierende der Landschaftsarchitektur
Moderation und Spielleitung: Christiane Kania, Marion Klaus

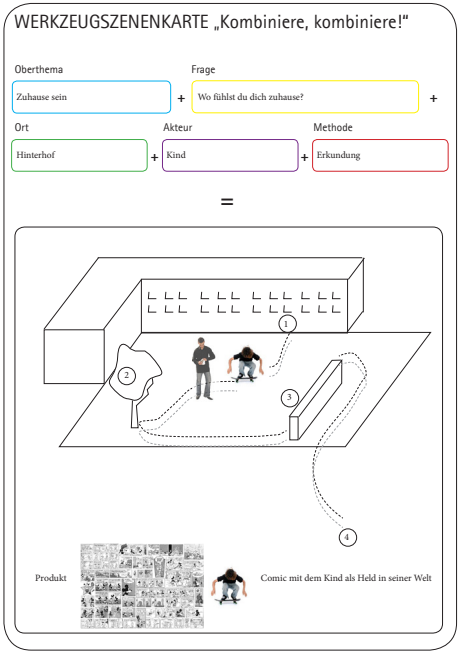






x3

Spielanleitung und Beispiel für eine Werkzeugszenenkarte



MOTIVE UND ERWARTETE EFFEKTE

Ziel von „Kombiniere, kombiniere!" war es, das Entwurfswissen, das die Studierenden sich in der ersten Phase des Entwurfs- projektes zum Projektgebiet Sahlkamp und unterschiedlichen Beteiligungsformaten angeeignet hatten, in spielerischer und progressiver Art zusammenzubringen, um daran bei der Toolbox-Entwicklung anzuknüpfen zu können. Im Eilverfahren sollten zahlreiche, ggf. durchaus skurrile Kombinationen der Kategorien von den Studierenden zu unkonventionellen Beteiligungsszenarien verknüpft werden. Die tatsächliche Realisierbarkeit sollte dabei eine untergeordnete Rolle spielen, vielmehr galt es, möglichst ungefiltert, Ideen zu den zufälligen Kartenkombinationen „rauszuhauen". Entwurfswissen sollte hier also angewendet und in neue Beteiligungssituationen transformiert werden.
Als Ergebnis des Workshops sollte ein Ideenpool entstehen, der für alle in der Gruppe zugänglich ist.

ENTWERFERISCHE HANDLUNGSBEREICHE

Spielvorbereitung (durch Studierende der Landschaftsarchitektur): Definieren von wichtigen Orten, Akteuren, Themen und Fragen des Stadtteils Sahlkamp sowie Formaten und Methoden der Beteiligung.
Ordnen Interpretieren

Kartenkombi - Der Zufall bestimmt die Richtung.
'Ordnen Interpretieren'; 'Ausrichten Entscheiden'

Spielvollzug (durch Studierende der Landschaftsarchitektur):
Krudes Komponieren – Viele schnelle Ideen für eine aktivierende Teilhabe.
'Modifizieren'; ' Transformieren'; 'Übersetzen Kommunizieren'

Zur Konzeption von „Kombiniere, kombiniere!":

Wie können die Studierenden in die Lage versetzt werden, Beteiligung in Bezug auf die Freiraumentwicklung für Hannover-Sahlkamp neu zu denken und nicht in altbewährte Vorstellungen von „World Café" oder Abstimmungen durch Punktekleben an der Flipchart zurückzufallen? Wie kann man das entwerferische Potenzial für Beteiligungsvorhaben nutzen, bei denen Prozess- und Bildhaftigkeit, das Kreieren von Atmosphären und das Vor-Ort-Sein und Vor-Ort-Ausdrücken eine besondere Rolle spielen? Diese Frage bewegte unser Lehre-Team, als wir das Entwurfsprojekt „IT´S TOOL TIME" und das damit verbundene „Workshopspiel „Kombiniere, kombiniere!" entwickelten. Uns war es wichtig, dass die Studierenden nicht altbewährte Muster als Blaupause für ihre Werkzeugentwürfe nutzten, sondern sich auch „Abseitiges" zu denken trauten. Des Weiteren wollten wir sie –auch auf Grund der Bevölkerungsstruktur im Sahlkamp- ermuntern, solche Partizipationsangebote zu entwerfen, die nicht primär verbal wirken und somit überwiegend die gebildete Mittelschicht erreichen, sondern eher im Sinne eines niedrigschwelligen Hands-on-Ansatzes oder einer spielerischen Herangehensweise Teilhabemöglichkeiten eröffnen. Diese sollten mit wichtigen Themen und Orten des Sahlkamps verbunden werden. Letztlich entschieden wir uns dafür, eine Art „Teilhabe-Situations-Syntax" zu entwickeln, die aus den bereits erwähnten Kartenkategorien bestand. Wir erprobten die Kategorien bei einem eigenen kleinen Testlauf, bevor wir den Studierenden die Aufgabe stellten.

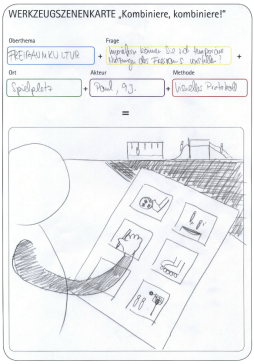
Zum tatsächlichen Verlauf von „Kombiniere, kombiniere!":

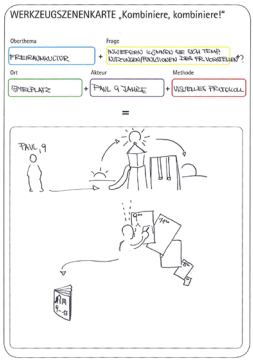
Da die Studierenden in die Vorbereitungen der Spielkarten involviert waren, aber nicht genau wussten, wie der darauf aufbauende Workshop ablaufen würde, gingen sie mit Neugier an die ganze Sache heran. Das sorgte schon einmal für eine produktive Grundhaltung. Über ein kurzes Briefing erfuhren die Studierenden, was wir vorhatten und konnten Rückfragen stellen. Die Aufteilung auf drei Spielgruppen war schnell erledigt, die Kar-

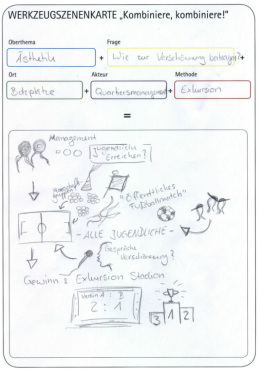
tenstapel vorbereitet und los ging es …. allerdings zunächst zögerlich… denn wie kann man z.B. das Thema „Zuhause sein“ mit der Ortsvorgabe „Haltestelle“, dem Akteur „Stadtteilstiftung“ und der Methode „Interaktive Ausstellung“ miteinander verknüpfen? Fangen die anderen schon an zu zeichnen? Was, wenn mir in den nächsten Minuten nichts „Vernünftiges“ einfällt? Nach einer kurzen Erinnerung, dass auch „Unvernünftiges“ skizziert werden konnte, verliefen die nächsten Spielrunden in entspannter und produktiver Atmosphäre. Bei der abschließenden Diskussion der Spielergebnisse an der der Präsentationswand standen seltsame, routinierte, clevere Passungen für ein und dieselbe Kombination oft Seite an Seite. Die Vielzahl an Interpretations- und Modifikationsspielräumen wurde sehr deutlich!

Zur Tooltyp-Einordnung und Gesamterfahrung des spielerischen Entwerfens:

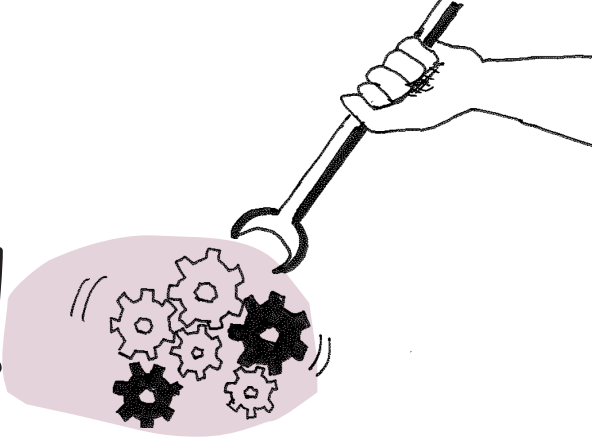
„Kombiniere, kombiniere!“ diente in dem Lehrprojekt als Brücke zwischen der Phase der Exploration von örtlichen Gegebenheiten und Teilhabe-Methoden und der Phase der Entwicklung eines eigenen Prozessdesigns mit aktivierenden Beteiligungswerkzeugen (Toolbox).
Wir machten uns bewusst, dass mit dem bereits angeeigneten Wissen gespielt werden sollte, um zu möglichst vielen innovativen Ideen zu kommen. Einfälle sollten dabei einfach „rausgeschleudert“ und mit anderen geteilt werden. Dieses Format des spielerischen Entwerfens kann deshalb als klassische „Ideenschleuder“ bezeichnet werden. Der Tooltyp war in der Konzeption produktives Handlungsmuster.
Im Spiel wurden dann auch mannigfaltige Passungen erfunden und "ventiliert "(siehe Trapp zit. in Scheuerl 1991: 24).
Die darauf aufbauenden Toolbox-Entwürfe waren mitunter mit dem 'Spirit of Play' infiziert, wie das folgende Beispiel "Farbe raus!" der Studentin Lisa Seiler zeigt.







Diskussion der Spielergebnisse an der der Präsentationswand: seltsame, routinierte, clevere Rekombinationen stehen Seite an Seite



Farbe raus! Gestalte den Zwischenraum

Entwurf: Lisa Seiler, Masterstudentin Lanschafts-architektur, Leibniz Universität Hannover

Pretest eines Beteiligungs-Tools im Rahmen des Masterprojektes "IT´S TOOL TIME - Entwurfswerkzeuge für eine aktivierende Teilhabe im Sahlkamp"

Quelle und weiterführende Informationen: Institut für Freiraumentwicklung; Institut für Landschaftsarchitektur (Hg.) 2015: Projektbericht IT´S TOOL TIME; Kania, Christiane; Klaus, Marion (2015): IT´S TOOLTIME. Werkzeuge für eine aktivierende Teilhabe entwerfen. In: Stadt und Grün. S.41- 45

Farbstation
Rothaarweg
FARBE RAUS!
GESTALTET + BEWERTET EUREN FREIRAUM
Studentisches Projekt der Leibniz Universität Hannover
in Kooperation mit dem Quartiersmanagement Bahlkamp
Gefällt mir!
Bitte mehr!
Gefällt mir nicht!

Projektinhalt und Kontext

Im Rahmen des „IT´S TOOL TIME“- Projektes entwickelte die Masterstudentin Lisa Seiler die Beteiligungs-Toolbox „Sahlkamp zeigt Zwischenraum“. Diese beinhaltet die Tools „Erobere“(Event), „Entdecke“(Suchspiel) und „Farbe raus“(Bewertung). Die drei Teilhabeformate sollen dazu führen, dass durch gezielte Interaktionen ein besseres Kennenlernen der Zwischenräume Sahlkamps und der Bewohnerschaft unterstützt wird.

Bei bisherigen Partizipationsverfahren handelte es sich in der Regel um die Planung ausgewählter Freiräume (Spielplätze, zukünftiges Beteiligungsverfahren zum Stadtteilpark). Lisa Seiler hingegen fokussiert mit ihrem Partizipationsdesign Sahlkamps Zwischenräume und versteht ihren Teihabe-Prozess als Ergänzung des im Sahlkamp laufenden Programmes „Soziale Stadt“.

Die Tools stehen unter dem Motto “Gemeinsam Form und Farbe geben” „Gemeinsam, da die Bewohner teilweise nicht viel voneinander wissen, und das Beteiligungsverfahren gleichzeitig durch Interaktionen ein Kennenlernen untereinander unterstützen soll. Durch eine künstlerische Herangehensweise entsteht durch alle Tools “Form und Farbe” in Sahlkamps Zwischenräumen“ (Seiler zit. in Institut für Freiraumentwicklung; Institut für Landschaftsarchitektur (Hg.) 2015: 272).

Das Tool „FARBE RAUS! GESTALTE DEN ZWISCHENRAUM“ hat Seiler für ihren Pretest vor Ort ausgewählt: „In diesem Tool soll der Freiraum an Ort und Stelle bewertet werden und selbst als Stimmungsbild fungieren“ (ebd.: 283). Über verschiedenfarbige Puzzleteile wurde daraus ein flüchtiges Stimmungsbild des Stadtteils.

Erzähl-Ebene

Auf den ersten Blick geht es bei diesem Teilhabe-Format „lediglich“ um eine klare farbenfrohe Bewertung des Stadtteils durch die Beteiligten. Die Rückseite der zum Einsatz kommenden Bewertungs-Puzzlestücke bietet allerdings Erzählraum für Zwischentöne, vorgefundene Raumsituationen und atmosphärische Beschreibungen.

Spielraumformat

Puzzlespiel mit Aussagekraft: flexibles Bewertungs- und Markierungsangebot von Zwischenräumen für Gruppen und Einzelgänger

Regeln

Es gibt Farbkarten in drei verschiedenen Farben:

- PINK für “Gefällt mir nicht!”
- GELB für “Bitte mehr!”
- GRÜN für “Gefällt mir!”

„Als Katalysator soll dies zunächst in mehreren Durchläufen mit Gruppen (evtl. Schulklassen, Vereine) durchgeführt werden, um einen sogenannten Schneeballeffekt zu erzeugen.

Die Ansprache läuft dann im Folgenden über Informationsplakate und die Farbkarten selbst. Die Farbkarten sollen als Puzzleteile gestaltet werden, um die Teilnehmer zu animieren, an andere Meinungen anzuknüpfen oder dagegenzusprechen.

Nach einer Woche Durchlaufzeit sollen die Karten eingesammelt und auf einer Karte verortet werden“ (ebd. 283).

Mitspieler

Gruppen (z.B. Schulklassen, Vereine, Jugendgruppen,…) und zufällig vorbeikommende Passanten.

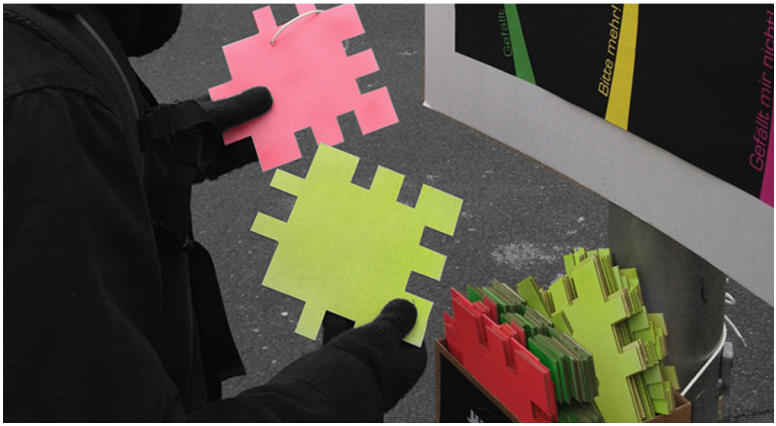
Motive und erwartete Effekte

Lisa Seiler wählte das Tool „Farbe raus!“ für ihren Pretest, da es sich kurzfristig und mit wenig finanziellem Aufwand vor Ort durchführen ließ. Dem Begriff „Stimmungsbild“ wollte sie dabei nicht nur wörtlich sondern auch räumlich wirksam gerecht werden.
Ohne viele Worte sollten die Sahlkämper die Möglichkeit erhalten, im Raum selbst ihre Meinung zu den örtlichen Freiraumbedingungen zum Ausdruck zu bringen.

Dabei konnten Sie entweder an bereits getätigte Bewertungen andocken (und das Puzzle anderer nach ihrem Gusto fortführen) oder selbst gefundene Orte mit ihrem Puzzleteil bewerten.
Als Ergebnis des Bewertungsvorgangs durch die Sahlkämper erstellte Lisa Seiler ein Mapping, das Defizite und Potenziale von Sahlkamps Zwischenräumen aufzeigt.

Entwerferische Handlungsbereiche:

Puzzlen für die Raumwirkung – Bewertung als Gestaltungskniff.
'Modifizieren'; 'Transformieren'; 'Übersetzen Kommunizieren'



Playspektive Pretest Farbe Raus! (Lisa Seiler)

(Seiler in Institut für Freiraumentwicklung; Institut für Landschaftsarchitektur (Hg.) 2015:286f.).

Zum Verlauf des Pretests des Tools „Farbe raus!:

„(…)Am ersten Durchführungstag wurden zunächst die vier Farbstationen, an denen die Bewohner die Puzzleteile erhalten konnten, aufgebaut. Diese bestanden aus dem Plakat (...) und einem darunter befestigten Kasten mit den Bewertungspuzzles. Es wurden zunächst an den nächsten zwei Tagen drei Gruppenbewertungstouren durchgeführt. So konnten zügig Farbpuzzles im Sahlkamp verteilt werden, sodass durch einen Schneeballeffekt Passanten auf die Aktion aufmerksam gemacht werden konnten. Währenddessen und vermehrt am Ende der Woche wurden die in ganz Sahlkamp verteilten Puzzleteile dokumentiert (…) und durch ein Mapping verortet.

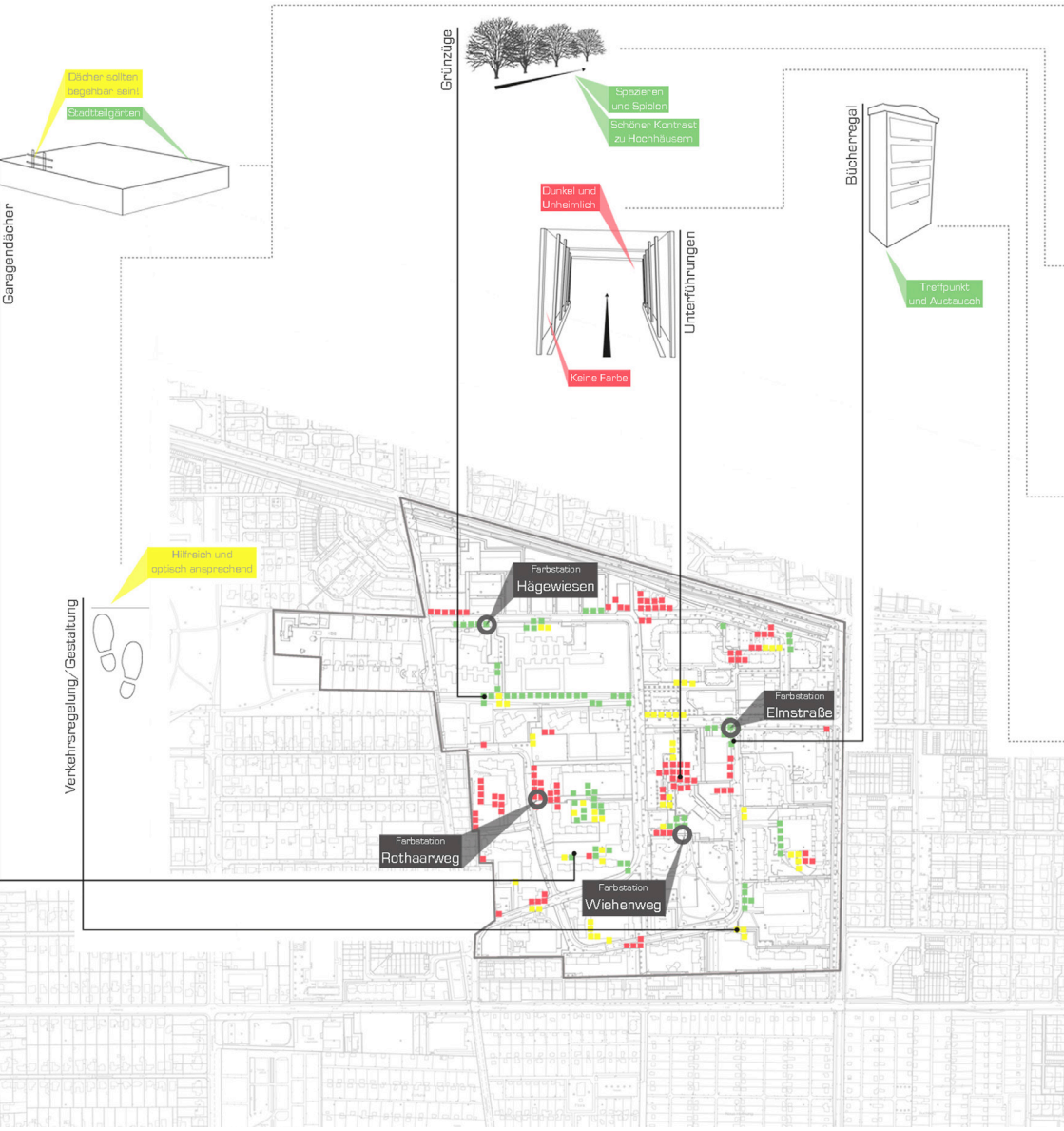
(…) Wie dargestellt, wurden 135 von den 200 hergestellten Puzzleteilen wiedergefunden, verortet und eingesammelt.

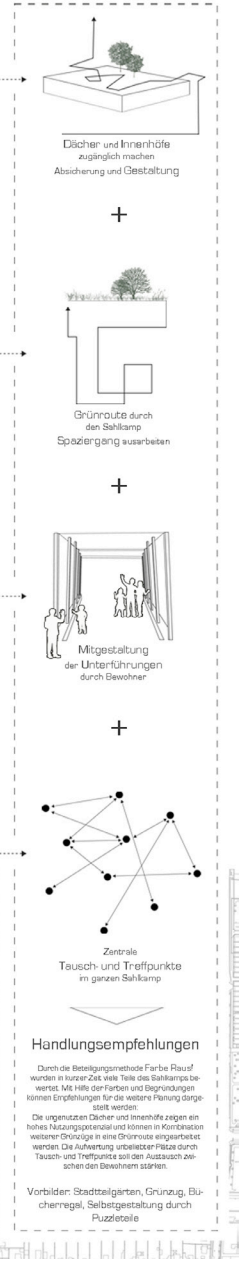
Durch eine Auszählung konnte festgestellt werden, dass vermehrt rote (pinke) "Gefällt mir nicht!" und grüne "Gefällt mir!" Puzzles verwendet wurden. (…) .

Als negativ wurden vor allem die vermehrt im Sahlkamp auftretenden Hausunterführungen bewertet. Durch das Anbringen der pinken "Gefällt mir nicht!"- Puzzles wurden die dunklen Orte im selben Moment aufgewertet (…).

Durch die Bewertung direkt im Freiraum wurden Passanten aufmerksam und animiert, mitzumachen. Ebenso konnten durch die sofortige Gestaltung vor Ort direkte Handlungsempfehlungen

abgeleitet werden. Durch die leuchtenden Puzzles an dunklen Orten waren die Teilnehmer davon begeistert, selber diese Orte bunt zu gestalten. Für eine professionelle Durchführung würde ich eine höhere Anzahl an Farbstationen empfehlen, um eine verbesserte Verteilung der Bewertungen im Stadtteil zu garantieren."


Dächer sollten begehbar seint
Stadtteilgärten
Garagendächer
Grünzüge
Spazieren und Spielen
Schöner Kontrast zu Hochhäusern
Bücherregal
Dunkel und Unheimlich
Unterführungen
Keine Farbe
Treffpunkt und Austausch
Hilfreich und optisch ansprechend
Verkehrsregelung/Gestaltung
Farbstation
Hägewiesen
Farbstation
Elmstraße
Farbstation
Rothaarweg
Farbstation
Wiehenweg



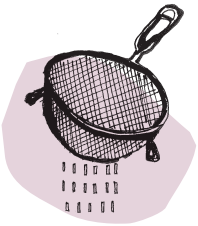
Playspektive Pretest Farbe Raus!

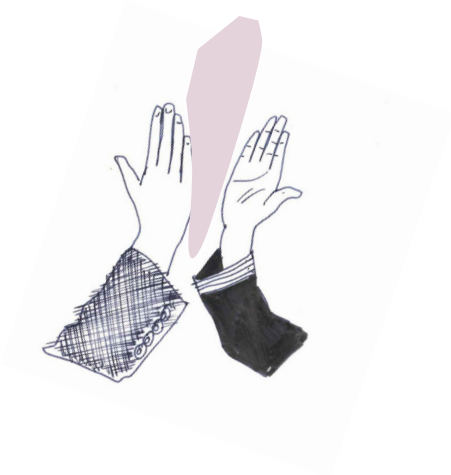
Zur Tooltyp-Einordnung und Gesamterfahrung des spielerischen Entwerfens:

Durch die didaktische Vorgabe einen „Pretest mit Wirkung vor Ort" durchzuführen, wollten wir den Studierenden die Möglichkeit geben, ihre Beteiligungswerkzeuge im Sinne eines „Probieren geht über Studieren" zu testen. Dabei ging es einerseits darum, die Entwürfe den realen Bedingungen so gut es geht anzupassen (Wetter, finanzielle, materielle und personelle Mittel, usw.), und dann auch die tatsächlichen Effekte des Tools beobachten zu können.

An Lisa Seilers Arbeit ist das auf den ersten Blick so einfache Zusammenspiel zwischen einer Bewertungsmethode und ihrer räumlichen Wirksamkeit bestechend. Das Wort „Meinungsbild" wird hier zum produktiven Ausgangspunkt eines räumlichen „Tapetenwechsels". Durch das Tool „Farbe raus! werden defizitäre Freiraume zwar markiert, jedoch ohne in die Falle zu tappen, mit der Bewertung den Ort zu stigmatisieren. Im Gegenteil: Durch die Puzzleformationen erfahren auch die „Problemorte" durch eine bestimmte oder unbestimmte Mitspielergemeinde eine temporäre Aufwertung. Das Gesicht des Ortes wird verändert, lokale Einflüsse direkt in die Bewertung einbezogen. Deshalb lässt sich dieser Werkzeug-Entwurf für eine aktivierende Teilhabe für mich als ein kleines, aber cleveres Beispiel für den spielerischen Tooltyp des „Raumschraubers" einordnen.

Ziel der Durchführung des Pretest war es neben dem oben geschilderten „Realitäts-Check", den Raum durch die Nutzung des entworfenen Teilhabe-Werkzeugs temporär zu verändern. „Farbe raus!" löst diese Anforderung spielerisch ein und bietet dabei auf einfach und effektive Weise „nicht nur Vergnügen und Genuss, sondern Techniken der Sichtbarmachung, Strategien der Expressivität, Methoden des In-Bewegung bzw. In-Beziehung-Setzens" (Adamowsky 2005: 16) der Mitspieler zu ihrer Umwelt.





EMiLA Summerschool „Running out of Land“

Designing strategies for Ammerland´s competing land use demands (2014)

Spieldesigner: Verena Butt und Christiane Kania, Fachgebiet „Entwerfen urbaner Landschaften“/ Prof. Dr. Martin Prominski, Institut für Freiraumentwicklung, Leibniz Universität Hannover

Quelle und weiterführende Informationen:
Projektbericht EMiLA Summerschool

Kontext und Inhalt

Im September 2014 richtete das Fachgebiet "Entwerfen Urbaner Landschaften", Prof. Dr.-Ing. Martin Prominski (LUH), die sechste, internationale EMiLA Summerschool aus, an der 36 Studierende und 16 Lehrende von fünf Partner-Universitäten und vier Gast-Universitäten beteiligt waren. EMiLA, der European Master in Landscape Architecture ist ein internationaler Masterstudiengang der Ecole Nationale Supérieure de Paysage Versailles (ENSP), der ETSAB Barcelona, der Amsterdam Academy of the Arts (AHK), dem Edinburgh College of Art und der Leibniz Universität Hannover.
Das zehntägige Work-Camp der EMiLA-Summerschool war auf dem Gelände der DEULA Westerstede im Ammerland zu Gast. Als Ausbildungsstätte für Gartenbau und Argrartechnik standen dort u.a. zwei Gewächshäuser und eine „Erdhalle" (u.a. für Pflug-, Grubber- und Drill-Übungen) als Entwurfsstudios zur Verfügung.

Das Ammerland ist Spielort konkurrierender Raumansprüche und einem erhöhten Nutzungsdruck ausgesetzt. Die Region ist überregional bekannt für ihre durch Baumschulen geprägte „Park-Landschaft" und steht vor der Herausforderung, dass erhöhte Bauaktivität, intensivierte Landwirtschaft, Energiegewinnung, Torfabbau, aber auch Ausgleichsflächen immer mehr Fläche fordern.

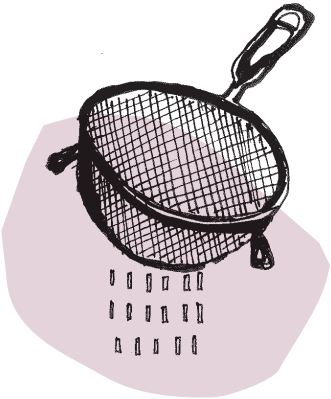
Drei spielerisch angelegte „Challenges" beförderten den Entwurfsprogress der Studierenden und den Austausch der „Internationals" untereinander, mit der Region und den regionalen Raum-Protagonisten.
Die explorativ angelegte Challenge No.1 setzte den Schwerpunkt auf eine intuitiv-emotionale Annäherung an das Ammerland. Bei Challenge No.2 galt es, verschiedene Nutzungsperspektiven des Projektraumes zu analysieren und unterschiedliche Lesarten der Landschaft zu entwickeln, um in Challenge No.3 schließlich kooperative Strategien für die Zukunft des Ammerlandes zu entwerfen. Diese Ergebnisse wurden dann in einer Ausstellung an die realen regionalen Stakeholder zurückgespielt.

Erzähl-Ebene

Unter dem Motto “RUNNING OUT OF LAND - DESIGNING STRATEGIES FOR AMMERLAND`S COMPETING LAND USE DEMANDS” wurden in internationalen Studierendenteams Möglichkeiten ausgelotet, wie visionäre Landschaftskonzepte unterschiedlicher „landscape players“ aussehen. Hierfür sollten sich die Studierenden in die Perspektiven einzelne Raumprotagonisten versetzen und gemeinsame Strategien und Taktiken für die Zukunft des Ammerlandes entwerfen. Durch intensive Befragung wichtiger regionaler Akteure, u.a. Baumschulbetreiber, Landwirte, Planer, Torfabbauer und Bürgermeister, wurden die Entwurfsideen bereits im Entstehungsprozess auf ihre Praxistauglichkeit abgeklopft und mit den realen „landscape players“ rückgekoppelt.

Stakeholder-Talks im Feld und im Entwurfsstudio

Diskussion der Workshopergebnisse anhand eines gemeinsam entworfenen Modell des Mittleren Ammerlandes



TRIGGER AND DIGGER.

BUILDING LANDSCAPE PERCEPTION

EMILA SUMMERSCHOOL, AMMERLAND, 2014,
CHALLENGE NO.1

Spielraumformat:

TRIGGER: Reizwort-Radeln mit leichtem Gepäck – Phänomene finden mit dem Fahrrad

DIGGER: Buddelkistenvision mit Spaß und Spaten – 36 Sandkisten zum Annähern ans Ammerland

Regeln (Fachgebiet Entwerfen urbaner Landschaften 2014:16))

Phase 1 TRIGGER

Today, you are cycling with your design-group through your perimeter and discover the novelity of this region.
Explore this landscape by, "looking through different glasses", find metaphors and associations! While cycling through your perimeter, have the following trigger words in mind:

_ Compensation
_ On-site knowledge
_ Grounding
_ Self-will to design the region
_ Effective use of resources
_ Backbone of the region
_ Structural change
_ Small-scale change
_ Latent threat
_ Acute threat
_ State of health
_ Necessary adjustments
_ Sense of tradition
_ Civic commitment
_ High-tech
_ Resolution of conflicts
_ Highest standard of service
_ Therapeutic
_ Economic cycle
_ Investors
_ Corporate identity
_ Integration aspects
_ Regional mobility
_ Educational offer
_ Worth conserving
_ Interfaces
_ Profile and range of activities
_ Synergies
_ Pressure to act
_ Specialists

Each of you should have 5 sketches by the end of the day, representing five of the given triggerwords or those words you have developed yourself.

Phase 2 DIGGER:

At the end of the day, we will provide you a 5x5m “sandbox” in the earth-hall of the DEULA.
Use this space to represent your individual perception of the landscape: You can dig down and build high, add and combine objects you found on the way.
Please build your impression of the landscape in the craziest, funniest, most abstract or artistic way. You should relate this earth-sculpture to one of your 5 trigger words. The result will be presented to your design-group.

Mitspieler:

36 internationale Studierende, Dozenten

Spielmotive und erwartete Effekte:

Als Einstieg wurde die Aufgabe TRIGGER AND DIGGER so konzipiert, dass in Phase 1 TRIGGER das Lustmachen auf den Erkundungsraum und das subjektive, intuitive Ordnen der Raumeindrücke im Fokus standen. Das individuelle Bewegen durch den Raum mit dem Fahrrad, also das „In der Landschaft sein“ sollte helfen, erste Eindrücke dieser großräumigen Landschaft verknüpfend wahrzunehmen. Aus dem Zusammenhang gerissene Reizworte aus dem 'Integrierten Ländlichen Entwicklungskonzept' gaben den groben Rahmen für diese explorative Suchbewegung vor; jedoch waren die Studierenden völlig frei in der Zuordnung von wahrgenommenen räumlichen Phänomenen zu den TRIGGER-Begriffen. Als eine erste Verstehensbasis und als interpretativer Ausdruck dieser Zuordnung fertigte –jeder für sich- fünf kleine Skizzen zu fünf Reizworten an.

Als visuell-körperlicher Ausdruck des vorangegangenen Ordnungsprozesses und als Vertiefung sollten die Studierenden in Phase 2 DIGGER jeder für je eines der Reizwörter auf einer Grundfläche von 5 x 5 Meter ein Erdmodell erschaffen, das das Einzelerleben der Region abstrakt und überspitzt simuliert.

Durch das gemeinsame Graben, Schaufeln und Formen sollte ein erster, spielerisch-körperlicher Zugang und ein aktiver Austausch zu Themenbereichen des Ammerlandes befördert werden und eine Interpretationsrichtung in Form eines modellierten Körpers eingeschlagen werden (unabhängig davon, ob diese später wieder aufgegriffen würde).

ENTWERFERISCHE HANDLUNGSBEREICHE:

TRIGGER: Reizwortsuche im Ammerland – Eigengesetze der Ammerlandschaft
('Suchen Wahrnehmen Erkunden'); 'Ordnen Interpretieren '

DIGGER: Region im Sandkasten – Buddeln für den Gesamteindruck.
'Ausrichten Entscheiden'; 'Transformieren'; 'Übersetzen Kommunizieren'

Spielerisch-engagiert: Erdmodellbau zum ersten Raumeindruck

Playspektive Trigger and Digger

Zur Herausforderung großräumige Zugänge zu finden

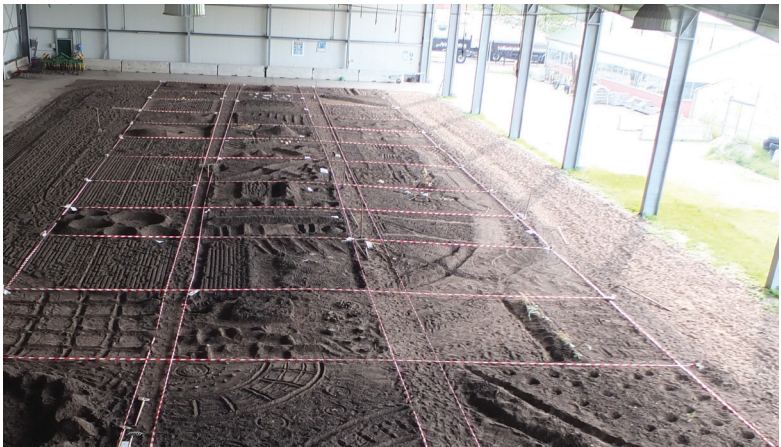
Für uns stellte sich bei der Konzeption der ersten „Challenge“ der Summerschool zunächst die Frage, wie man für die Studierenden einen ersten Zugang zur großräumigen Landschaft des Mittleren Ammerlandes legen könnte. Außerdem sollte das „in die Landschaft eintauchen“ im Fokus stehen. Wir beschlossen, die Studierenden mit „Reizworten“ aus einem planerischen Rahmenwerk, dem “Integrierten Ländlichen Entwicklungskonzept“, auf Fahrradexkursion zu schicken. So hatten sie etwas „auf Tasche“, an dem sie sich orientieren konnten. Die Interpretation der Begriffe würde Ihnen helfen, eine Ordnung des Wahrgenommenen zu bilden. Wir definierten Teilräume und Erkundungsgruppen.

So schwärmten die „Internationals“ am ersten Tag des Work-Camps in die niedersächsische Provinz aus und kamen aus der Puste und mit vielen, teils sehr widersprüchlichen Eindrücken zurück. Wie sollten wir jetzt darüber in Austausch kommen? Hier hatten wir uns eine sehr „körperliche“ Ausdrucksform überlegt. In der „Erdhalle“ der DEULA bekam jeder Studierende seine persönliche Buddelkiste, um die Idee der Region mit Erde, Spaten und Harke zu modellieren. Fundstücke oder sich selbst konnte man ebenfalls in Beziehung zum Erdmodell setzen.

Der Austausch mit angrenzenden Nachbarclaims war ausdrücklich erwünscht. Die Einzelarbeiten und das Gesamtbild am Ende waren beeindruckend, der Prozess des „Umwühlens und Neuordnens und Austauschens“ in der Erdhalle aber der eigentliche Clou. Es war einfach spannend zu sehen, wie zunächst skeptisch dreinblickende Studierende selbstvergessen „ackerten“, um die Essenz ihrer Erkundungstour freizulegen.
Natürlich war das Gesamtbild am Ende mehr ein Nebeneinander subjektiver Interpretationen als eine abgestimmte Gesamtvision. Das Ziel dieser „Digger-Phase“ war es ja für uns, dass jeder für sich zunächst einen Ordnungsschritt macht, der sichtbar ist, und auch in Beziehung zu den anderen gelesen und diskutiert werden kann. Dieser Plan ist aufgegangen.

Zur Tooltyp-Einordnung

Zu Beginn der Summerschool im Ammerland war es wichtig, die Studierenden in die Lage zu versetzen, diesen Großraum in seiner widersprüchlichen Vielfalt so auszudrücken, dass ein Austausch darüber überhaupt erst einmal möglich wird. Die „Reizworte“ der TRIGGER-Phase fungierten dabei als „Ordnungskomplize“ bei der ersten Erkundungstour.
Die darauf aufbauende DIGGER-Phase übernahm dann eher die Prozessfunktion erster Entwurfsentscheidungen: Welche Regeln erkenne ich? Wie kann ich Wahrgenommenes im Modell vereinfachen und dadurch schon ein Stück in die Zukunft deuten? „Es entsteht sozusagen eine zweite, erdachte Realität. Das schwer Fassliche wird aus dem Kopf herausgebracht. Nunmehr existiert es nicht mehr nur in der Einbildung, sondern ist als Spiel handhabbar“ (Kauke 1992, S.27). Das Erdmodell sollte spielerische Abstraktion sein und dabei helfen „auf die scheinbar bekannte Welt zurückzublicken und sie anders sehen zu können. (…) Es werden Modelle gebaut, um durch diese hindurch die Realität besser zu verstehen, wodurch sie sich aber auch verändert“ (Rötzer 2013: 8f). Für diesen Konzeptionsschritt war der Tooltyp des „Als-ob-Simulators" produktives Handlungsmuster



LANDSCAPE PLAYERS.

Operating range and future perspective

A COMMON VISION.

Cooperative strategies for the future landscape

EMILA Summerschool, Ammerland, 2014,
Challenge No.2 and Challenge No.3

Perspektivtauchen und Verhandlungstango: Rollenszenarien als Verhandlungsbasis für Ammerlands Zukunft.

REGELN (zitiert aus der Aufgabenstellung der Summerschool;, Fachgebiet Entwerfen urbaner Landschaften 2014:28, 44)

In the next days you will analyze and profile the different stakeholders of the Middle Ammerland.
By changing your perspective, you should assume the role of one of the stakeholders to understand their daily work, their challenges, ideas and aspirations. In the end we ask you to present the portraits of the "landscape players" to identify the conflicts, synergies and possible cooperations for challenge No 3.
Before starting with the second objective, we have a lottery!
You draw a ticket with the name of a stakeholder/landscape player, which are:
1) Nursery owner
2) Farmer
3) Peat extractor
4) Environmentalist
5) Mayor
6) Regional manager
7) Tourism manager
Form a group with the students who drew the same landscape player.

The next two days you will meet and learn from experts representing these landscape players.
Local stakeholders will visit you in the studio. Use this moment to ask all relevant questions concerning your topic! We have a small library and some weblinks.

Design a "power mapping". The mapping aims to show: "operating range", "related to local landscape", "external factors" and "future missions/ chances" and "conflicts/threats" of your landscape player.
Draw a map which represents the "perfect landscape" of your stakeholder!
Use the given DIN A1-layouts for the final presentation.

After these three days in the “landscape player group”, you will return to your former design-group as a representative and an expert in your field.

You come back to your design-group with the perspective of one specific landscape player. Keep this role in mind and represent the perspective of this stakeholder for the next objectives:

The last days you have learnt a lot about the landscape and its players. Use your personal perception and the profiles of the stakeholders to create a vision for the Middle Ammerland.
Show how it looks like in detail.
What is the stakeholder-strategy to realise your vision?
Draw a system showing fruitful cooperations of the landscape players.
What would each of the players have to do to realise your aim?
Define their missions for the future.
For additional information, please use the maps and the library.
Again, stakeholders will visit your studio for questions and feedback.

OBJECTIVES
1) a common future vision for the Middle Ammerland: We provide you a print of the Middle Ammerland. Please use this as a basis. In the end, the printed information should be covered completely. Cover the paper with a collage, modell, ...?

2) a spatial concept for the perimeter of your group: : Please use the print of your perimeter as a basis. As in the concept, nothing of the print should be visible anymore in the end. Transform the paper into something else!

3) a strategy to reach the aims of your group: Show your strategy/system in diagrams, pictograms...

4) a set of concrete “objectives” for the landscape players: Draw TACTIC-CARDS for your landscape players: Who has to do what and when? In cooperation with whom?

5) a final, public exhibition with a clear concept: Find a space somewhere in DEULA! Think about how to interact with the visitors!

MitspielerInnen

internationale Studierenden-Teams (je 5-6 Personen), Ammerland-Experten, Dozenten

Spielmotive und erwartete Effekte

In Fokus bei dieser Übung stand das Eintauchen in eine spezifische Nutzer-Sichtweise auf das Ammerland. Jedes Team setzte sich zwei Tage lang intensiv mit der zugelosten Rolle und den räumlichen Auswirkungen ihres „landscape players“ auf das Ammerland auseinander. Was sind tägliche Arbeitsabläufe, Einflussmöglichkeiten, Herausforderungen, Konflikte, Bedürfnisse und Wünsche? Das POWER-Mapping, das von jeder Gruppe zu erstellen war, sollte den Handlungs- und Einflussbereich auf die lokale Landschaft, externe Einflussfaktoren, Zukunftschancen sowie Konflikte und Bedrohungen des „landscape player“ zeigen. Weiterhin sollte eine Vision der „perfekten Landschaft“ für den eigenen „landscape player“ entworfen werden, die als Verhandlungsmasse in die folgende Challenge einzubringen war. Um die Identifikation mit der Rolle zu erhöhen und dichte Informationen zu bekommen, wurden „stakeholder talks" in den Gewächshäusern arrangiert: regionale Experten der jeweiligen Bereiche sollten den Studierenden dabei Frage und Antwort stehen, so dass die Studierenden ihre Entwurfsideen qualifizieren konnten. Diese Form der vertieften Recherche sollte die Studierenden zur Klärung spezifischer Bedürfnisse, Wünsche und Konfliktpotenziale ihres „landscape players“ in Bezug auf die Landschaftsnutzung führen.
Nach dem intensiven Briefing der einzelnen Mitglieder des Design-Teams durch die jeweiligen Stakeholder sollte sich nun eine Stellvertreter-Diskussion zwischen den Studierenden entfalten und eine gemeinsame Landschaftsvision und Bildsprache gefunden werden. Die Ausarbeitung so genannter „Tactic-Cards" sollte zu konkreten Ideen und Handlungsempfehlungen für die Stakeholder führen, um im Ammerland kooperative Projekte für die Regionsentwicklung „anzuzetteln“.

Entwerferische Handlungsbereiche:

Rollenverständnis und paradiesische Planung '– Mein' Landscape Player 'Vertiefen'

Kollaboratorium - Zukunftsvision als gemeinsame Bildsprache 'Ausrichten Entscheiden'; 'Übersetzen Kommunizieren'

Taktisch und Praktisch - Tactic Cards als konkrete Empfehlung 'Ausrichten Entscheiden'; 'Übersetzen Kommunizieren'

Ausstellung als Realitäts-Schnittstelle – Spielergebnisse als Impuls für die Ammerland-Stakeholder 'Übersetzen Kommunizieren'

Playspektive "Landscape Players" and "A Common Vision"

Zum Entwerfen aus Raumnutzerperspektive

Wenn, wie im Ammerland, viele Raumnutzer und Raumproduzenten miteinander um begrenzte Raumressourcen konkurrieren, sind Nutzungskonflikte vorprogrammiert. Eine gemeinsame Raumvision zu erarbeiten klingt da wie utopische Zukunftsmusik.

Umso wichtiger erschien es uns als Konzeptionsteam, dass die Studierenden durch die Stakeholdertalks in die Lage versetzt werden, Ansprüche, Wünsche, Herausforderungen und Bedürfnisse der einzelnen „landscape player" im Kern zu verstehen, zu artikulieren und bildhaft auszudrücken. Das Austauschen und Auseinandersetzen mit Experten als Primärquelle des eigenen Verstehensprozesses bildete den Kern der Summerschool, da es den Studierenden reale Bedingungen, Fachwissen und Positionen vermittelte. Auf dieses „Vorspiel" aufbauend konnten die Studierenden dann als Vertreter ihres „Landscape Players" eine multidimensionale Vision des Ammerlandes verhandeln.

Da es sich nicht per se um die eigene Meinung, sondern um die Position der eingenommenen Rolle handelte, konnte mit Fachwissen, jedoch offen und kreativ verhandelt werden, wie gemeinsame Strategien für das Ammerland aussehen könnten. Auch das Festlegen auf eine Bildsprache beförderte die Verhandlungen einer gemeinsamen Landschaftsvision und der räumlichen Strategieentwicklung.

Zur Tooltyp-Einordnung und Gesamterfahrung des spielerischen Entwerfens:

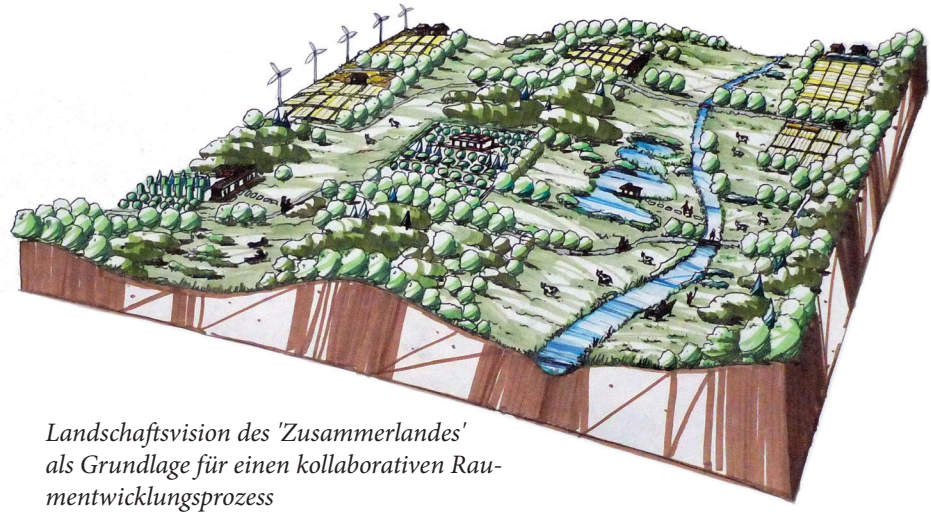
Für die Grundbedingungen „Flächendruck" und „Nutzungskonkurrenzen" galt es, ein geeignetes Entwurfsformat zu finden, dass einerseits Raumansprüche wichtiger „landscape player" klärt und andererseits eine Vermittlerfunktion im Entwurfsprozess einer gemeinsamen Raumvision übernimmt. Als Idealtyp diente uns der „Dazwischenagent" zur Orientierung bei der Aufgabenkonzeption. Die Regeln wurden dementsprechend fixiert: Zunächst -durch vertiefte Beschäftigung- Identifikation mit den Stakeholdern schaffen und ihre Rolle einnehmen, dann mit anderen kooperieren, um

konkrete gemeinsame Handlungsstrategien und eine Gesamtentwicklungsrichtung zu erreichen. Den eigentlichen Höhepunkt dieser Entwurfsetappe stellte die finale Ausstellung in den Gewächshäusern dar. Hier vermittelten die Studierenden den realen regionalen Raumgestaltern (Torfabbauer, Umweltbeauftragtem, Bürgermeistern, Regionalmanager, etc.) neben ihren Ammerland-Visionen ganz konkrete Taktiken: umsetzbare Kooperationsprojekte, die sie mit ihren vermeintlichen Gegenspielern anvisieren könnten.

Im Falle der EMiLA Summerschool wurden die spielerischen idealen Tooltypen „Ordnungskomplize", „Als-ob-Modell" und „Dazwischen-Agent" als Strukturierungs- und Entwurfshilfe für das gesamte Prozessdesign als Muster produktiv. Die Aufgabenformulierung wurde für uns, meiner Ansicht nach, dadurch erheblich erleichtert. Nach der „Problemdefinition" des Ammerlandes (großräumige Raumkonkurrenzen) konnten wir Regeln zur Bewältigung der Entwurfsaufgaben definieren, die letztlich dazu führten, dass von „Ortsfremden" in kurzer Zeit (1 Woche) praktikable und kooperative Entwicklungsideen für ein zukünftiges Ammerland formuliert werden konnten.

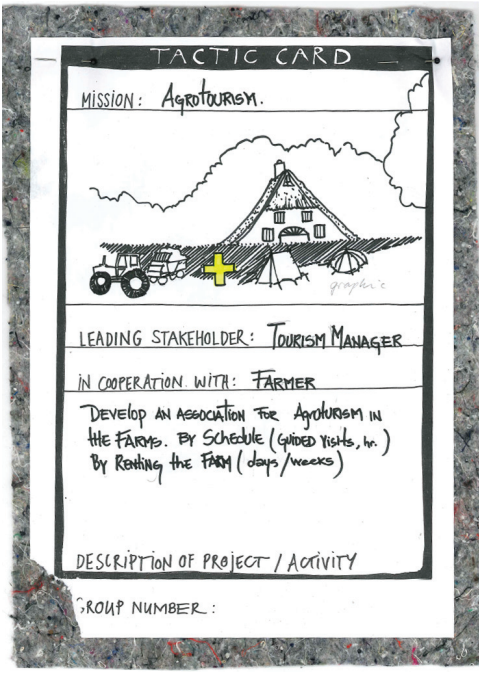
Das Mittlere Ammerland als Traumland für Torfabbau

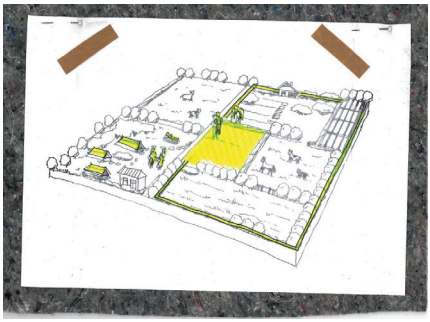
Team: Jane Heidemann, Kim Kool, Mary MacCall, Xiang Li, Miao Kou



Landschaftsvision des 'Zusammerlandes' als Grundlage für einen kollaborativen Raumentwicklungsprozess

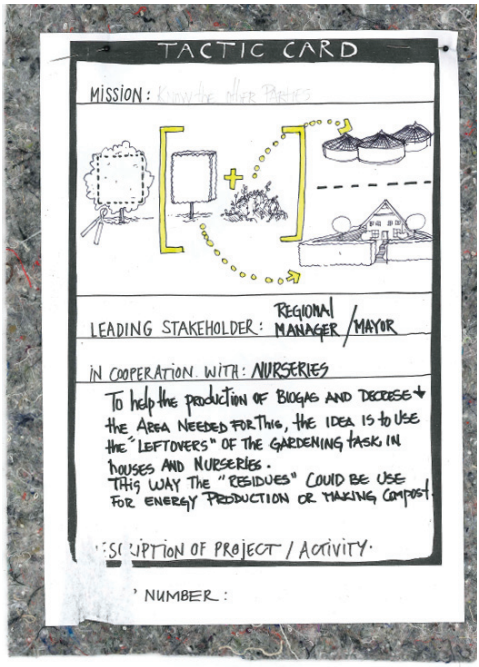
Die Tactic-Cards weisen Kooperationsprojekte aus, durch die das 'Zusammerland' Realität werden kann

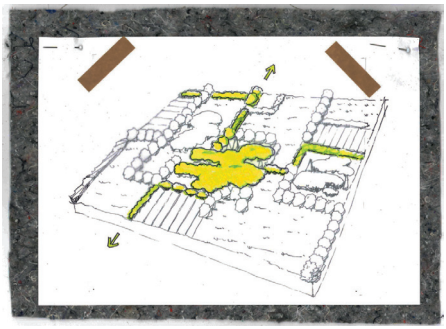




Mission: Agrotourism
Leading stakeholder: Tourism manager
In cooperation with: Farmer

Develop an association for Agrotourism in the farms. By schedule (Guided visits, etc.), by renting the frams (days/weeks)





Leading stakeh.: Regional manager/Mayor
In cooperation with: Nurseries

To help the production of biogas and decrease the area needed for this, the idea is to use the „leftovers" of the gardening task in houses and nurseries. This way the „residues" could be used for energy production or making crops.

Walk in a Spirit of Play

Beitrag zum internationalen Symposium "Let´s walk urban landscapes. New pathways in design research",

1.-3. September 2015 in Hannover

Spieldesigner: Christiane Kania
Quelle und weiterführende Informationen:

http://www.urbanelandschaften.de/

'Playful-Design'-Equipment für den Walk in A Spirit of Play

KONTEXT UND INHALT

Im September 2015 richtete das Forschungs-, Lehr- und Praxisnetzwerk STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN mit Unterstützung der Volkswagenstiftung im Schloss Herrenhausen in Hannover das dreitägige internationale Symposium LET´S WALK URBAN LANDSCAPES aus, das sich neuen Forschungswegen im Landschaftsentwerfen widmete. 150 eingeladene Gäste aus Forschung, Lehre und Praxis der Landschaftsarchitektur, der Kunst und raumplanenden Disziplinen versammelten sich zu einem experimentellen Konferenzformat. An Tag 1 wurden die Teilnehmenden durch Vorträge und fünf verschiedene Methoden- Workshops mit der Arbeitsweise des STUDIOS, dem Themengebiet „Urbane Landschaften" und dem Wandern als Methode des großräumigen Landschaftsentwerfens vertraut gemacht. Am zweiten der drei Veranstaltungstage wurden alle 150 Teilnehmenden durch methodisch unterschiedliche Wanderungen aktiv in die Erkundung Hannovers urbaner Landschaften einbezogen. Anschließend wurden sie dazu eingeladen, ihre Entdeckungen und Erkenntnisse in einem kollektiven „meshwork" darzustellen. Nach bestimmten Regeln wurden hier die Beobachtungen in „Produkte" übersetzt, die ggf. im Kontext zueinander gelesen werden konnten. So sollten Raumideen für Hannovers´ urbane Landschaften ausgedrückt werden. Der dritte Tag wurde der Reflektion der „meshwork"-Ergebnisse aus unterschiedlichen disziplinären Positionen gewidmet.

Ziel des Symposiums war es, den Teilnehmenden methodische Werkzeuge des Landschaftsentwerfens zu vermitteln, die sie aktiv im Wandern durch Hannovers´ urbane Landschaften anwenden und so zu neuen Fragestellungen und Entwurfsidee gelangen konnten.
Das Spielen stellte dabei einen von fünf methodischen Zugängen dar. Neben vier anderen Workshops (STORYTELLING, MOVING, BEGINNING UND WANDERN) vermittelte der PLAYING-Workshop in Kürze den in dieser Arbeit dargelegten Pfad der Entwurfsforschung. Zudem wurde den Workshopteilnehmenden das Konzept „WALK IN A SPIRIT OF PLAY" mit Wanderregeln und spezifischem Material angeboten.

Das erlaubte den Teilnehmenden, sich während ihrer Wanderungen an Tag 2 im spielerischen Entwerfen zu üben. Über das Erstellen und Kombinieren von fünf verschiedenen Listen konnten die Wandernden in einen kreativen Verstehens- und Entwurfsprozess und somit in die Ideenproduktion für Hannovers urbane Landschaften eintauchen.
Eine erste Orientierung und Inspiration „wo die Reise hingehen" könnte lieferte der im Workshop durchgeführte Faltspielklassiker „Cadavre exquis" bei dem sich die Teilnehmenden durch zufällig aufeinander folgende Richtungsanweisungen eine (un-)mögliche Wanderroute erspielten.

ERZÄHL-EBENE

Was sind die Zutaten eines Raumgeschehens (Seggern)? Und wie verbinden sich diese Zutaten zu einer Idee von Landschaft? Um diesen Fragen spielerisch auf die Spur zu kommen, hatten die Wandernden durch den WALK IN A SPIRIT OF PLAY die Möglichkeiten unterschiedliche Listen die Möglichkeit, Landschaft konstituierende Aspekte aufzugreifen und anschließend zu einem „crosslink" zu kombinieren. Dieser konnte textlich oder bildlich von eine realistische oder utopische Situation erzählen - einer Idee von oder für Hannovers´ urbaner Landschaften.

SPIELRAUMFORMAT:

WALK IN A SPIRIT OF PLAY – Eine Wanderanleitung für´s Listenmachen und Neuordnen urbaner Landschaften

REGELN

Every workshop has its own walking-equipment. In your green bag you find:
1 special walking manual, 5 lists, 1 list-mix-sheet, 1 map of Hanover, 1 small snack for lunch, 1 conference ticket for transport, 1 üstra-Linienplan, 2 pencils, 1 pad of paper and your Letswalk-Programme.

There are some general rules for the walks:

You can use your "üstra conference ticket".
Leave your hotel and take the public transport ("Stadtbahn") to one of the following starting points:

- Anderten (it is the terminus of Line 5)
- Garbsen (it is the terminus of Line 4)
- Stöcken (it is the terminus of Line 5)
- Roderbruch (it is the terminus of Line 4)
- Laatzen (it is the terminus of Line 1)
- Langenhagen (it is the terminus of Line 1)

The inner-city transport hub is "Kröpke". You can reach this station from most of the hotels easily on foot. From Kröpke you have access to all relevant lines. Once you have arrived at one of the termini, start your walk following these guiding rules:
Please start walking as soon as you arrive at your STARTING POINT.
You can use your „Cadavre Exquis-Intructions" from the workshop as an inspiration to find your way, but:
Please note you should be back at Herrenhausen Palace at 3:00 p.m.

Engage either with WALKING PRINCIPLE A (Walk from one starting point to the next starting point) or WALKING PRINCIPLE B
(Circle around your starting point)

Now, let´s come to our special PLAYING rules:

Version A: While walking please make lists for the following categories:
„Places to wonder"
„Somebody who has the finger in the pie"
„Image-changing-action"
„Disaster victims"
„Lightening ahead"

It is up to you to interpret these categories.
The lists may include simple enumerations of perceived phenomena, as well as detailed descriptions, sketches or
diagrams.
There should be one item on every list at least.

Version B: If you feel like refusing version A, you can think about self-defined lists. In this case, you can use the backside of the prepared lists.

At the end of your walk you will either arrive at the terminus you started your walk or at one of the other ones mentioned above.

Tram line 4 and 5 will take you directly to Herrenhausen Palace (tram stop: Herrenhauser Gärten). If you enter the Stadtbahn in Laatzen or Langenhagen you have to change trains at Kröpke.

Use your time at the Stadtbahn to design an „urban-landscape-cross-link“:

Please use the listmix-sheet: Put your lists from your walk next to each other. Take your time to check your lists again.
Choose a crosslink (list A: item X; list B: item Y,…).
This can be a rational decision or a random choice.
Please create –with the help of your crosslink– a realistic or utopic situation which shows your idea of/for Hanover´s urban landscape. Sketch it!
Think of a question that might arise and integrate it into your sketch.

Please try to be at Herrenhausen Palace no later than 3:00 p.m.
Your lists and the crosslink-design may be used as preparation for the pop-up-meshwork at the Festsaal.

Mitspieler:

30 zufällig zusammengewürfelte internationale Teilnehmende des Symposiums „LET´S WALK URBAN LANDSCAPES *

SPIELMOTIVE UND ERWARTETE EFFEKTE:

Vorspiel „Cadavre Exquis“:
Durch das Faltspiel –jede/r schreibt einen Satz, faltet das Blatt, so dass das Geschriebene nicht mehr zu sehen ist und gibt den Zettel an den Sitznachbarn weiter- entstand ein 'halb ernstgemeinter' Routenplaner, den die Workshop-Teilnehmenden auf ihrer Wanderung als Orientierung nutzen konnten, aber nicht mussten. Vielmehr war das Spiel als lockernder und einstimmender Auftakt zur Wanderung gedacht und sollte den Aspekt betonen, dem Zufall ruhig eine Chance als Richtungsgeber einzuräumen.

WALK IN A SPIRIT OF PLAY…oder “Die Kunst Listen zu erstellen” (Francois Jullien):
Ziel dieser spielerischen Entwurfsübung war es, die Wandernden durch „Listen“ auf inspirierende Aspekte der urbanen Landschaft aufmerksam zu machen, ohne mit den Listen-Überschriften zu „kategorisch“ zu werden, so dass ein großer Interpretationsspielraum existierte. Als eine Art thematische „Entschichtung“ sollte dieser Schritt dazu beitragen, die mannigfaltigen Raumeindrücke auf der Wanderung individuell zu ordnen und textlich oder bildhaft oder textlich-bildhaft auszudrücken. Als eine „ordentliche“ kleine Sammlung sollten die Listen einen Pool an Phänomenen der hannoverschen Stadtlandschaft darstellen.

CROSSLINK-Kreation:
Direkt im Anschluss an die Wanderung und die Erstellung der Beobachtungslisten sollte auf dem „listmix-sheet“ ein CROSSLINK als Verbindung zwischen den Listen entworfen werden. Diese Querverbindung sollte je mindestens einen Posten aus jeder Liste enthalten. Die Kombination konnte aus Gründen der Vernunft gewählt werden oder per Zufall geschehen und zu einer realistischen oder utopischen Raumidee zusammengeführt werden. Diese wiederum konnte als kreative Grundlage für den „meshwork“-Beitrag weiter transformiert werden.

anschließendes MESHWORK-Wagnis:
Die Gesamtkonzeption des Symposiums sah es vor, dass im Anschluss an die methodischen Wanderungen im Festsaal des Schlosses ein „meshwork“ entstehen sollte.

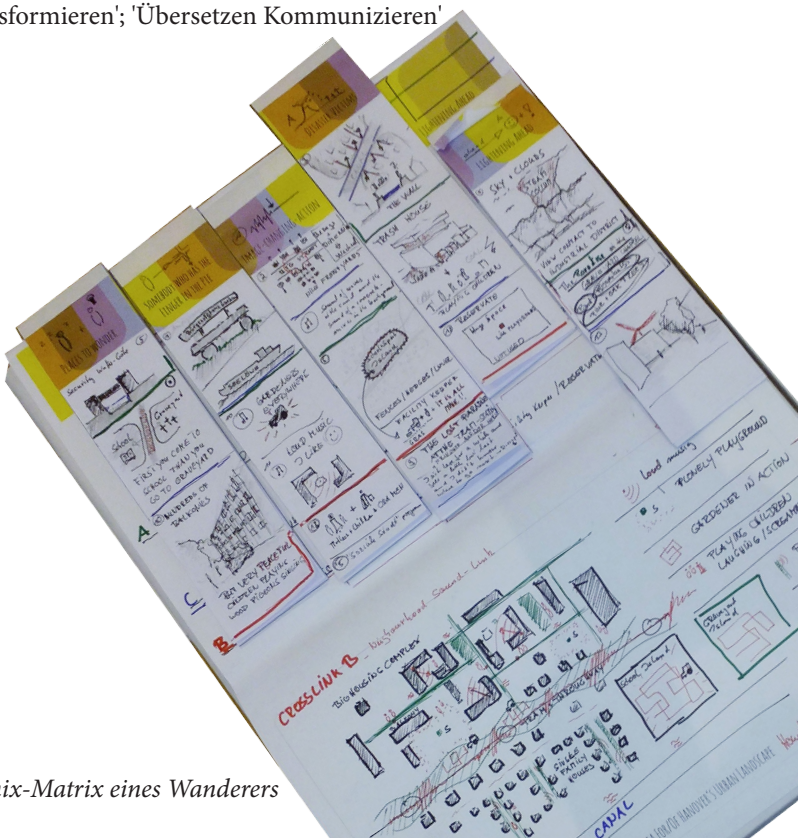
Nach bestimmten Regeln und vorgegebenem Material (Pappkartons, schwarze Stifte, großformatige Plakate als Collage-Material) sollte in Einzelarbeit oder Gemeinschaftsproduktionen eine Raumidee in ein „Produkt“ übersetzt werden. Anschließend sollten interdisziplinäre „Reflection-Teams“ die „meshwork“-Ergebnisse diskutieren und aus ihrer Perspektive interpretieren.

ENTWERFERISCHE HANDLUNGSBEREICHE:

Landschaft in Listen – eine „ordentliche“ Suchbewegung.
('Suchen Wahrnehmen Erkunden'); 'Ordnen Interpretieren'

Querdenken – Neukombinierte Raumideen für Hannovers´ urbane Landschaften.
'Ausrichten Entscheiden'; 'Vertiefen'; 'Modifizieren'

Weiterspielen – „meshwork“ als Austauschraum.
'Transformieren'; 'Übersetzen Kommunizieren'



Listmix-Matrix eines Wanderers

Zur List mit der Liste und der Crosslink-Kombination:

Das Wandern für das großräumige Landschaftsentwerfen nutzen - und das alles im Geiste des Spielens!? Diese Herausforderung galt es zu knacken bei der Konzeption eines methodenspezifischen „WALKING-GUIDE" und eines darauf abgestimmten Equipments für das „LET´S WALK URBAN LANDSCAPES"-Symposium. Im PLAYING- Workshop wollte ich die Teilnehmenden mit meiner Entwurfsforschung vertraut machen und die spielerischen TOOLTYPEN als taktisch sinnvolle Entwurfshilfen vorstellen. Die daran anschließende Wanderung sollte eine praktische Einübung und Nutzung der TOOLTYPEN darstellen. Es war mir wichtig, dass dieses Einübungs-Angebot halbwegs zwanglos daherkommt, denn ich wollte nicht in die Falle tappen, die Teilnehmenden durch zu viele Restriktionen zu „Versuchskaninchen" zu degradieren. Inspiriert durch das Buch „Die Kunst Listen zu erstellen" von Francois Jullien beschloss ich, Listen unterschiedlicher Kategorien anzufertigen. Dabei stellte ich mir vor, dass eine Kombination phänomenaler Beobachtungen von Orten, Akteuren, Handlungen, Auswirkungen und Entwicklungsrichtungen produktiv für den Ordnungs- und Verstehensprozess urbaner Landschaften sein könnte.

Die Listen unter diese Begrifflichkeiten zu stellen, erschien mir allerdings als viel zu „eng", langweilig und eindimensional. Ich musste also Begriffe entwerfen, die die genannten Aspekte zwar einschlossen, aber auch Spielraum für weitreichende Assoziationen und Interpretationen zuließen.

Ich betitelte die Listen schließlich „Places to wonder", „Somebody who has the finger in the pie", „Image-changing-action", „Disaster victims" und „Lightening ahead". In einem zweiten spielerischen Entwurfsschritt, dem "Listen-Mix" sollte dann über eine zufällige oder rationale Entscheidung eine Querverbindung gewählt werden, die eine Richtung gebende Raumidee konstituiert. In einem Pretest im Juni, den ich mit circa 100 Studierenden der Bauhaus Universität Weimar durchführte, wurde die Methodik für Weimarer urbane Landschaften erprobt.

Nach gelungener Durchführung in Weimar erstellte ich für das Symposium vom 1.-3. September 30 Sets á fünf Listen. Damit schickte ich dann 30 Teilnehmende am zweiten Tag der Veranstaltung nach einem vorbereitenden Methoden-Workshop auf Wanderschaft durch Hannover. Sie kamen zurück

mit vielen Eindrücken, verpackt in gut gefüllten Listen. Ebenfalls im Gepäck: teils krude, teils sehr pointierte Raumideen von oder für Hannovers Stadtlandschaft. Manche hatten sich auch eigene Listen-Kategorien ausgedacht, eine ganz eigene methodische Herangehensweise „durchgezogen“ oder mit meinem Angebot kombiniert. Einige hatten auch den Cadavre-Exquis-Routenplaner als „Wegweiser“ genutzt. Viele erzählten spontan von ihren Entdeckungen und der „erfolgreichen“ Anwendung der Methode als Zugang zu der ihnen bis dato unbekannten Landschaft. Viele, aber nicht alle, nutzten ihre Listen bzw. ihren „Listen-Mix“ bei der Erstellung ihres „meshwork“-Beitrages.

Zum anschließenden Meshwork-Versuch:

Unsere Intention bei der Idee des „meshwork“ war es, experimentell zu erproben, ob im Laufe des „meshwork“-Machens so etwas wie ein kollektiver Ordnungsprozess stattfinden würde, ob zukunftsfähige Raumthemen zu Tage treten würden, ob gar eine gemeinsame Raumidee als Synthese der „Produkte“ aufscheinen könnte.

Der Festsaal des Herrenhäuser Schlosses verwandelte sich in eine wimmelnde Werkstatt. Das vorbereitete Setting schien einer „kreativen Ladehemmung“ entgegenzuwirken.

Es war beeindruckend zu sehen, wie motiviert und zügig alle loslegten. Immer wieder tauchten auch „Zwischenprodukte“ aus den Methodenworkshops aus (wie z.B. die Listen aus dem PLAYING-Workshops).

Am dritten Tag des Symposiums wurden die „meshwork“-Ergebnisse dann durch interdisziplinäre 2er-Teams reflektiert und interpretiert. Für die „Reflection-Teams“ war die Herausforderung sehr groß, die „meshwork“-Produkte ohne eine längere Vorlaufzeit zu deuten und einzuordnen.

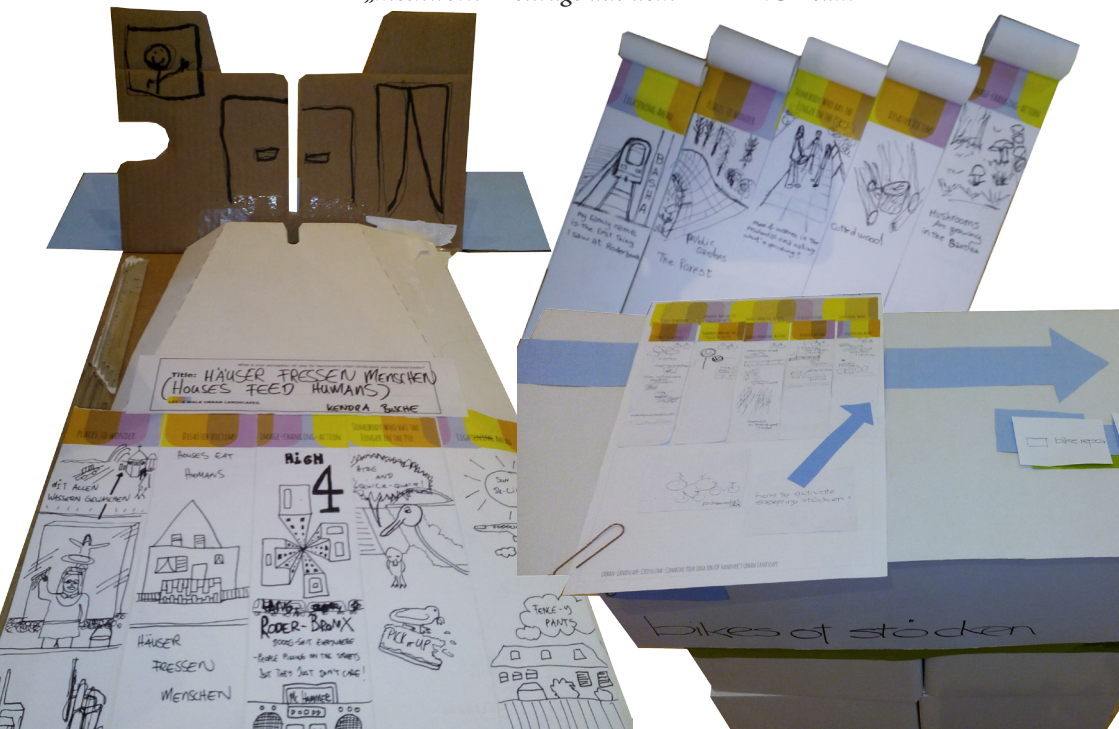
Für mein Empfinden wurde das „Austauschpotenzial“ des „meshwork“-Formates nicht ausgenutzt, denn neben den „Experten“ kamen kaum andere Teilnehmende zu Wort. Die individuellen Beobachtungen während der Wanderungen, die subjektiven Erfahrungen der angebotenen Entwurfmethoden kamen dabei zu kurz, dabei waren sie der grundlegende Erkenntnisschatz des Symposiums. Wahrscheinlich hätte es mehr Zeit gebraucht, um die Austauschsituation so zu strukturieren, dass einerseits mehr Raum für persönliche „Landschaftsberichte“ gewährleistet gewesen wäre, und andererseits die „Reflection-Teams“ mehr Vorbereitungszeit für ihre Interpretationen gehabt hätten.

Zur Tooltyp-Einordnung und Gesamterfahrung des spielerischen Entwerfens:

Ich habe den WALK IN A SPIRIT OF PLAY methodisch so strukturiert, dass er die Erfahrung und den Mehrwert von zwei spielerischen idealen Tooltypen praktisch vermitteln sollte. Die Listen dienten dabei als ORDNUNGSKOMPLIZE, um den subjektiven Ordnungs- und Verstehensprozess der Wandernden zu befördern und mit der Komplexität von Hannovers urbanen Landschaften einen kreativen Umgang zu finden.

Das „listmix-sheet“ wiederum war ein darauf aufbauendes spielerisches Werkzeugangebot für die Ideenproduktion im Sinne des Tooltyps IDEENSCHLEUDER. Hier lag der Fokus des Entwurfsprozesses darauf, eine (zufällige oder aktive) richtungsgebende Entscheidung zu treffen, wie das bisher Wahrgenommene zu einer oder mehreren Landschaftsvorstellungen verbunden und ausgedrückt werden kann. Dabei spielte es erstmal keine Rolle, ob diese Ideen realistischen oder utopischen Charakter besaßen. Das Neukombinieren und Modifizieren der gewonnenen Wander-Eindrücke fungierte auch als Vorbereitung für den nächsten Entwurfsschritt – den „meshwork“-Beitrag.

„meshwork“-Beiträge aus dem PLAYING-Team



Das „meshwork“ hatte meiner Ansicht nach im Kern die Prozessfunktion des „DAZWISCHENAGENTEN“. Es sollte als Austauschsituation dazu einladen, seine Raumeindrücke nach bestimmten Regeln auszudrücken, um anschließend über Unterschiede, Gemeinsamkeiten, Themenschwerpunkte und besondere Orte zu diskutieren und Erkenntnisse zu vermitteln. Ein tatsächlicher Austausch von Wander-Erkenntnissen kam beim „meshwork“-Machen zustande. Die Reflection-Team-Dialoge erschienen mir aber als Format insgesamt zu statisch, um dem Anspruch gerecht zu werden, alle Teilnehmenden zum aktiven Austausch zu bewegen.

Kollektives „meshwork“-Machen nach den Wanderungen

Erkenntnis-zusammenfassung und Ausblick

Zusammenfassende Reflektion

In diesem abschließenden Kapitel soll noch einmal zusammenfassend dargestellt werden, wie das Spielerische als integrativer Bestandteil des Entwerfens zu Ideenfindung und Erkenntnisgewinnung im Feld des Landschaftsentwerfens theoretisch eingeordnet und in der Entwurfspraxis produktiv werden kann. Hierzu werden die drei Leitfragen dieses Dissertationsvorhabens beantwortet und ein kurzer Ausblick auf weiterführende Forschungsfelder gegeben.

Drei Forschungsfragen – drei Antwortversuche

1 Theorie: Was hat Spielen mit Entwerfen zu tun?

Die Beschäftigung mit theoretischen Grundlagen des Spielens und Entwerfens haben gezeigt, dass es verwandtschaftliche Beziehungen zueinander gibt. Diese kommen auf unterschiedlichen Ebenen zum Tragen und sollen hier noch einmal abschließend skizziert werden.

In Teil I dieses Dissertationsvorhabens wurde über die Skizzierung des Forschungsfeldes der urbanen Landschaften, sowie der Handlungs- und Erkenntnisweise des Entwerfens anhand unterschiedlicher spiel- und entwurfstheoretischer Ansätze der grobe Spielraum dieser Arbeit abgesteckt. Dabei wurde insbesondere auf das Entwurfsverständnis des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN als Orientierungsrahmen hingewiesen. Ein Entwerfen im Sinne des Spirit of Play reiht sich hier explizit ein. So betont es z.B. eine enge Verbindung, bzw. **Verwicklung** vom Entwerfenden und dem Raumgeschehen als wichtige Voraussetzung für das Verstehen urbaner Landschaften. Das unmittelbare Erleben von umgebendem Raum und das Involviertsein kann dabei körperlich und/oder mental erfolgen. Der Blick zurück und in die Zukunft wird dabei berücksichtigt. Dabei werden (Alltags-)**Erfahrung und Intuition** sowie deren Stimulierung für einen gelingenden Entwurfsprozess eine entscheidende Rolle zugeordnet. Auch der **akteursorientierte Ansatz** des STUDIO, der u.a. v**erknüpfende und austauschorientierte Alltags- und Kulturpraktiken** in den Fokus nimmt (u.a. Dissertationen zum 'Erzählen' von Anke Schmidt, zum 'Wandern' von Henrik Schultz und zum Thema 'Kartographie im Landschaftsentwerfen' von Sigrun Langner), bildete für diese Arbeit einen Anker.

Das Dissertationsvorhaben 'Vom Spielen und Entwerfen' stützt sich auf das oben genannte Entwurfsverständnis und entwickelt es in Bezug auf die **Stimulanz von Entwurfskreativität und aktivierender Teilhabe durch den Fokus auf das Spielerische** im Entwerfen einen entscheidenden Schritt weiter. Es betont den Aspekt des „Probehandelns“ und des „Vorbereitens“ und kalkuliert das Risiko des Scheiterns als wichtigen Erkenntnisschritt ausdrücklich ein, ohne dass dadurch Hemmung entsteht. „Das ist immer auch ein Abenteuer, denn Spiele haben eines zu eigen: Der Ausgang steht nicht fest, sondern man geht ein Risiko ein und hat es

mit dem Zufall und der Wahrscheinlichkeit zu tun. Beide ermöglichen freies Handeln und Entscheiden“ (Rötzer 2013: 34).
Durch den Modus des Spielerischen nimmt der Entwerfende von vornherein eine „lustvolle“ und neugierige Haltung zu urbanen Landschaften und ihrer Unprognostizierbarkeit ein. Der spielerische Zugang kennt also eher Herausforderungen als Probleme.

Vorläufig passend!
Sowohl das Spielen als auch das Entwerfen zielen im Kern auf eine bestmögliche kontextuelle „Passung“ ab. Verändern sich die Bedingungen während des Entwurfs- bzw. des Spielprozesses, gilt es den Vorschlag im Sinne einer „vorläufigen“ Lösung wieder zu überarbeiten und anzupassen. In Bezug auf sich stetig im Wandel befindliche urbane Landschaften, erscheint das als passendes Vorgehen. Quasi-übend werden mögliche Zukünfte vorgedacht und auf unterschiedliche Weisen zum Ausdruck gebracht Es entstehen „Ziel- und Transformationswissen“ in Form von Zeichnungen, Bildern, Modellen, Performance, etc.

Übervernünftig geordnet!
Beim Spielen und Entwerfen werden gleichermaßen „bloße Scheingesetze“ aufgestellt, die der Handelnde aus seinen Erfahrungswissen, Ratio und Intuition ableitet. Im Modus des „So-tun-als-ob“ wird die neue Ordnung angewendet und zunächst ohne „reale“ Konsequenzen durchgespielt, welche möglichen Zukünfte sich aus diesen „Behauptungen“ entwickeln könnten. Durch diese Fiktion werden entwurfs- oder spielhandlungsrelevanter Aspekte explizit gemacht. Spiel- und Entwurfsregeln (von außen gesetzte Beschränkungen und/oder selbst entdeckte „Gesetze“) bieten dabei einerseits Handlungsorientierung mit Bezug zur Realität. Gleichzeitig grenzen sie die Betätigung im Scheinhaften aber auch gegen die Realität ab.

Dazwischen schwingend!
Das Entwerfen und das Spielen können als „Bewegungen des Dazwischen“ charakterisiert werden. Sie sind sozusagen „Synthesizer“ und können da zum Einsatz kommen, wo einzelne Wahrheiten und „zuverlässiges Systemwissen“ als Problemlösung an Grenzen stoßen. Das Dazwischen lässt sich in beiden Fällen auf zwei Ebenen beziehen: Die erste Ebene beschreibt den mentalen Zustand des Ausführenden, also das

Pendeln zwischen Ungewissheit und Sicherheit, Langeweile und Angst. Im Idealbereich zwischen diesen Extremen kann sich flow-Erleben einstellen, welches die Intuition, Kreativität und Produktivität stimuliert. Die zweite Ebene beschreibt den vermittelnden Charakter des Spielens und des Entwerfens als 'Brückenbauer', zwischen Disziplinen, Positionen, Personen, wie in den Kapiteln 'Entwerfen als Zwischenschaft' und 'Spielen als Zwischenschaft' verdeutlicht wurde.
Als Handlungs- und Erkenntnisweisen sind sie in der Lage zwischen Wissensproduktion und Wissensanwendung zu transzendieren und sowohl abstraktes als auch sinnlich-konkretes Wissen zu erzeugen. Spielen und Entwerfen sind darin geübt, tastend und bastelnd den situativen Kontext und persönliches Erfahrungswissen mit einzubeziehen. Kontextualität, Transdisziplinarität und Anwendungsbezug (Modus 2-Wissensproduktion) sind dem Spielen und Entwerfen immanent. Sie sind in ihrem Repertoire darauf ausgerichtet, 'Ziel- und Transformationswissen' über gewünschte oder mögliche Zukünfte zu generieren und in übertragbare Regeln, Rahmen oder Mustersprachen und Passungen im Sinne der Wissensproduktion im Modus 3 zu übersetzen.
Durch das Anwenden spielerisch-entwerferischer Strategien kann Handlungsfähigkeit auch in unübersichtlichen und unvorhersehbaren Situationen oder Problemlagen erzeugt werden- im Sinne einer vorbereitenden neuen Ordnung, Ideenreichtum, modellhaftem Probehandeln, Kommunikation und/oder situativ-flexibler Direkteingriffe.

Überproduktiv wirkend!
Das Spielen kann als „überproduktiv“ bezeichnet werden (Adamowsky 2005: 16f.), wobei gleiches auch für das Entwerfen gilt. Damit ist gemeint, dass schon während des 'Machens' spontan aufscheinende Erkenntnisse unmittelbar in Prozessverlauf (abstraktes Wissen) und Ausdrucksweise (sinnlich-konkretes Wissen) einbezogen werden können (ebd.). Entwerfen und Spielen sind potenziell überproduktive Verstehensvorgänge: Bereits durch das Nachzeichnen, Nachahmen, Abbilden von etwas, wird das 'Neue' vorgebildet. Findet das Verstandene in Form von Zeichnungen, Interventionen, Modellen einen ästhetischen Ausdruck, besteht die Möglichkeit zum „distanzierten Orientieren“ (Kauke 1992:16 in Bezugnahme auf Gustav Bally), so dass Betrachtung, Ausrichtung, Beurteilung und ggf. perspektivische Mutmaßungen zum 'Entwurfsgegenstand' erfolgen können.

Ähnlich verlaufend!

Wie der Abschnitt 'Prozessduett' gezeigt hat, finden sich eindeutig vergleichbare 'Handlungsbereiche' beim Vorgang des Spielens und des Entwerfens. Beides sind iterative Erkenntnisprozesse, das heißt, Entwurfs- bzw. Spielpassungen, werden nicht unbedingt linear, sondern vielmehr immer wieder rückblickend, prüfend, vorausschauend gesucht. Der Entwerfende/Spielende bewegt sich also pendelnd zwischen den Handlungsbereichen. Die grobe Einteilung in [Suchen Erkunden Wahrnehmen], [Ordnen Interpretieren], [Ausrichten Entscheiden'], [Vertiefen], [Modifizieren], [Transformieren] und [Übersetzen Kommunizieren] hilft, die Prozesse und ihre Erkenntnis- und Handlungsschritte besser zu verstehen und bereitet damit auch die Betrachtung von spielerischen Projekten in der Praxis des Landschaftsentwerfens vor.

Das Spielen zeichnet sich also im Verhältnis zur Handlungs- und Erkenntnisweise des Entwerfens durch eine große Merkmals- und Prozess-Kohärenz aus. Dies wurde im Kapitel 'Spielen trifft Entwerfen' durch das Arrangements von 'Rendezvous' Spieltheoretikern und Entwurfsforschern besonders deutlich und führte zu der Definition eines 'Playful Design':

Das 'Playful Design' beschreibt einen ergebnisoffenen, im Prinzip endlosen Prozess der Erkenntnissteigerung, welcher durch eine innere und äußere Ordnung (Regeln) geprägt ist. Innerhalb dieser Ordnungsmuster kann sich größtmögliche Denk- und Handlungsfreiheit entfalten. Im engagierten Zustand eines übervernünftigen 'So-tun-als-ob' bietet das 'Playful Design' eine Möglichkeit zum distanzierten Orientieren mit gleichzeitigem Bezug zur handfesten Wirklichkeit. Dabei umfasst es sowohl den Vollzug einer Tätigkeit und Erkenntnisweise, als auch den daraus resultierenden Ausdruck.

'Playful Design' hat das gesteigerte Vermögen den Entwerfenden in den Zustand des flow-Erlebens zwischen 'sicher Gekonntem' und Nichtkönnen zu versetzen. Als Brückenbauer zwischen unterschiedlichen Perspektiven dient es dem Austausch und der Vermittlung.

Das 'Playful Design' hat einen modellhaften Charakter: Es kann sowohl simulieren, wie etwas funktioniert, wie etwas werden soll als auch, wie etwas werden könnte. Dabei hat es das gesteigerte Potenzial Unbekanntes,Ungewisses, Unübersichtliches und Ungeordnetes als intrinisische Motivation für kreative Leistung zu nutzen. Eigene und übertragene Erfahrungen sowie Intuition und Zufall werden einbezogen, um zukunftsgerichtete kontext- und anwendungsorientierte Passungen zu entwerfen.

Die Merkmals- und Prozessentsprechung vom Spielen und Entwerfen lädt dazu ein, die Entwurfskreativität im Sinne von Erfindungsgabe,Vorstellungsvermögen und Engagement an entscheidenden Punkten explizit durch gezieltes spielerisches Intervenieren zu gestalteten, zu triggern und zu steigern. Das widerum führt zu Überwindung von Routinen und altbewährten Rezepten und kann Innovation hervorbringen.

Das Konzept des 'Playful Design' beinhaltet zwei Hauptpfade der Betrachtung. Das 'Entwerfen als Spiel' beschreibt in erster Linie die '**Organisation eines Rahmens'** für einen phantasiebefördernden Entwurfsverlauf im Sinne von 'Game' . Durch eine explizite Strukturierung von Entwurfsschritten durch von 'außen' vorgegebene Regeln kann der Entwurfsprozess als Spiel definiert, beschrieben und kritisiert werden. Im besten Fall eröffnet dieser erste Pfad einen idealen Handlungsraum für den zweiten Pfad: Das**'Entwerfen aus der Playspektive'.**
Das 'Entwerfen aus der Playspektive' beschreibt ein performatives Verständnis des **'Playful Design'** im Sinne von 'Play': ein **direkt -ins- Geschehen-eintauchendes Entwerfen**, dessen Basis eine subjektiv-explorative Herangehensweise ist, die auf Erfahrung, Ratio und Intuition gründet. Unterschiedliche **Akteursperspektiven** werden zu einer zentralen Erkenntnisquelle und betonen damit das „Hineinversetzen" in unterschiedliche Positionen innerhalb von Landschaft.
Beide Pfade sind im besten Fall eng miteinander verschlungen.
Die Anwendungsbeispiele eines 'Playful Design' bemühen sich, diesen Anspruch zu erfüllen (siehe Tooltypentests in Teil III). Hier wurden Entwurfsetappen von außen durch Regeln spielartig strukturiert und gleichzeitig darauf geachtet, dass ein ins-Geschehen-eintauchendes und akteursorientiertes Entwerfen stimuliert wird.

'Playful Design' als erfinderische, tastende, sich-engagierende Bewegung, bei der durch 'Probehandeln' neues, vorläufiges Wissen produziert, zusammengebastelt, anwendet und weitergespielt wird, verstärkt dabei die entwurfsimmanenten Aspekte: das sich wiederholende, durch prinzipielle Endlosigkeit geprägte, tastende Vorgehen, das So-tun-als-ob, das Modellhafte, das Übervernünftige, das Vermittelnd-Pendelnde, das Regelgeleitete, das engagierte Teilhaben (flow) bei gleichzeitiger Wirklichkeits-Distanz, oder die Gleichzeitigkeit von praktischem Vollzug und poetischem Ausdruck.

Der Spirit of Play kann da besonders wirksam werden, wo Ungewissheit und/oder Offenheit in Bezug auf Ausgangslagen, die eigentliche Aufgabenstellung und Zielvorstellungen vorherrschen. Hier kann ein 'Playful Design' zum Erfinden von entwurfsrelevanten Fragen, Akteurskonstellationen und innovativen Passungen beitragen, sofern es disziplinäres, zuverlässiges Wissenbereiche, vorhandene Recherche-Ergebnisse und kontextuelle Zwänge berücksichtigt und Verbindungen zu 'objektiv-rationalen' Erkenntnissen berücksichtigt.

In Bezug auf komplexe Herausforderungen und die Un-Zustände urbaner Landschaften kann sich durch die gezielte Anwendung eines 'Playful Designs' ein gesteigertes Potenzial entfalten,

1. komplexe Fragestellungen urbaner Landschaften erkundend zu erfassen, beschreibbar und damit auch verhandelbar zu machen und eine vieldimensionale Lösungsfindung zu ermöglichen.
2. auch gegensätzliche Raumentwicklungen, globale und lokale Einflüsse und Perspektiven miteinander in Berührung zu bringen.
3. einen Austauschraum zwischen den Entwurfs-Beteiligten und der urbanen Landschaften aufzuspannen und eine zugeneigte Sicht der Entwurfsbeteiligten auf urbane Landschaften zu schaffen.
4. vielfältige Ausdrucksweisen für neue Lesarten und Ideen urbaner Landschaften zu generieren, damit unterschiedlichste Nutzer und Raumakteure zur aktiven Teilhabe am Raumgeschehen und der Raumproduktion gelockt werden.
5. vorbereitend und situativ anwendbar zu sein.

2 Strategie: Welche produktiven Wirkungsweisen kann Spielen im (Landschafts-)Entwerfen entwickeln?

Über ausgewählte Beispiele aus der Entwurfs- und Planungspraxis, einen kleinen Seitenblick in den Bereich der Kunst und drei Experteninterviews wurde neben der Formatvielfalt sichtbar, welche Effekte spielerische Strategien im urbanen Landschaftsentwerfen erzielen können.

Wenn Spielen als entwurfsmethodischer Kniff eingesetzt wird, geschieht das häufig, um als **übergeordnetes Ziel eine aktive Teilhabe von Raumnutzern und Raumproduzenten** zu erreichen und zu befördern. Diese Schwerpunktsetzung ist vor allem der engen und offensichtlichen Verbindung zwischen dem Spielerischen und Kollaborativen geschuldet, die viele Planungsprojekte mit Beteiligungsanspruch für sich nutzbar machen möchten. **Für die Entfaltung von (individueller) Entwurfskreativität kann das Spielerische aber gleichermaßen in weiteren 'entwerferischen Handlungsbereichen' wirksam werden, wie die Projektauswahl belegt.**

Durch die ausgewählten Praxisbeispiele lassen sich fünf oftmals nicht scharf voneinander abgrenzbare entwerferische Motive definieren, die durch ein 'Playful Design' stimuliert und/oder intensiviert werden sollen:

- der schöpferische, also ideengenerierende Effekt, den das Spielerische liefern kann, um Neues in die Welt zu bringen
- der simulierende Charakter des Spielens im Modus des „So-tun-als-ob", um über Modelle Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft urbaner Landschaften zu verstehen und miteinander in Verbindung zu bringen
- das vermittelnde Moment des Spielens, um mit unterschiedlichen Raumproduzenten und Raumnutzern kollaborative oder kooperative Entwurfspassungen für urbane Landschaften zu entwerfen
- die Raum-transformierende Wirkungsweise spielerischer Handlungen, um verborgene Potenziale des Raumgeschehens zutage zu fördern und somit Entwicklungsrichtungen direkt vor Ort aufzuzeigen
- die ordnende, regelnde und rahmende Eigenschaft des Spielens, um ein balancierendes Gerüst für Handlungsfreiheit und Kreativität in Bezug auf die Gestaltung urbaner Landschaften zu schaffen

Durch die Beschäftigung mit Merkmalen und der Prozessgestalt vom Spielen und Entwerfen wurde deutlich, wo spielerische Dynamiken sich aufgrund ihrer Ähnlichkeit als Prozessbeförderer in das Entwerfen sinnfällig einbauen lassen. Die Dissertation hat in Korrespondenz mit Hagedorns Modell der Spielhandlung entwerferische Handlungsbereiche abgeleitet. In diesen Handlungsbereichen kann Entwurfskreativität und *flow*-Erfahrung mit Hilfe eines 'Playful Design' durch die Betonung von spielerischen Merkmalen (Ergebnisoffenheit, Wiederholung/Übung, Improvisation/Vorläufigkeit, Modellhaftigkeit, Übervernunft, So-tun-als-ob, Dazwischen sein, Involviert sein, Simultanität von Vollzug und poetischem Ausdruck) getriggert werden. Durch die Good-Practice-Recherche zeigten sich für die entwerferischen Handlungsbereiche spezifische Spielziele:

Entwerferischer Handlungsbereich 'Suchen Erkunden Wahrnehmen'
Ursprung: motivierte, neugierige Haltung des 'Spirit of Play'

Entwerferischer Handlungsbereich 'Ordnen Interpretieren'
Strategisches Spielziel: subjektiven Strukturierungs-/Verstehensprozess in Gang bringen

Entwerferischer Handlungsbereich 'Ausrichten Entscheiden'
Strategisches Spielziel: Leitidee finden/wählen

Entwerferischer Handlungsbereich 'Vertiefen'
Strategisches Spielziel: (sich) vertiefen

Entwerferischer Handlungsbereich 'Modifizieren'
Strategisches Spielziel: konkrete Umsetzungsideen testen, weiterentwickeln, verändern

Entwerferischer Handlungsbereich 'Transformieren'
Strategisches Spielziel: dem Raum durch eine gezielte Intervention (realer Eingriff) eine Entwicklungsrichtung geben

Entwerferischer Handlungsbereich 'Übersetzen Kommunizieren'
Strategisches Spielziel: entspannten Dialog anregen, Vermittlung von Gegensätzlichem, Spannung, Konflikthaftem und/oder „Spielergebnissen“

Durch die vorgeschlagene Gruppierung von entwerferischem Handlungsbereich und strategischem Spielziel war es nun möglich, jeweils ideale Eigenschaften von **Tooltypen für ein 'Playful Design'** zu formulieren, mit dessen Hilfe das angestrebte Spielziel erreicht werden kann.

Der entwerferische Handlungsbereich 'Suchen Erkunden Wahrnehmen' ist durch eine noch ungerichtete, durch 'augenblickliche Achtsamkeit' und 'verwertungsfreie' Wahrnehmung geprägt. Hierfür wurde (dementsprechend) keine Werkzeuganforderung formuliert. Jedoch: die neugierige, ergebnisoffene Haltung im Sinne des 'Spirit of Play' bildet hier die Voraussetzung für die Geschehenserfassung. Gerade bei gänzlich unklaren Entwurfsbedinungen spielt dieser erste, potenziell zugeneigte, motiviert-offene Blick eine entscheidende Rolle.

Für den entwerferischen Handlungsbereich 'Ordnen Interpretieren' wäre es ideal, Entwurfswerkzeuge nutzen zu können, die strukturierenden, regelnden Charakter haben und motivierend, schöpferisch (übervernünftig, innovativ) wirken.

Die entwerferischen Handlungsbereiche 'Ausrichten Entscheiden`, 'Vertiefen' und 'Modifizieren' bedürfen idealerweise immersiv-involvierenden, quasi-experimentellen (So-tun-als-ob, Simulation) und Varianten-generierenden Werkzeugen, um das Erreichen der dementsprechenden Spielziele zu befördern.

Im entwerferischen Handlungsbereich 'Transformieren' kann jenen Werkzeugen eine ideale Wirkung zugeschrieben werden, die zum Umnutzen anstiften und durch deren Einsatz der Raum situativ verändert wird. (Gleichzeitigkeit von praktischem Vollzug und poetischem Ausdruck.)

Der entwerferische Handlungsbereich 'Übersetzen Kommunizieren' kann idealerweise mit Werkzeugen „bespielt“ werden, die verbindende und vermittelnde Effekte haben und so zum Erreichen des strategischen Spielziels beitragen.

Diese Idealtypenbildung hatte für den Progress dieses Promotionsprojektes zum einen den Zweck, reale Charakteristika von Spielen für den Bereich des Entwerfens zu abstrahieren, zu verstehen und übertragbar zu machen. Als produktive Konstruktionshilfe mit hinreichend offener Handlungsorientierung (Profilrahmen) wurden sie zum Schlüsselelement und Trigger-Instrument für die Gestaltung von Einsatzmomenten eines 'Playful Design' für verzwickte Entwurfsprobleme.

3 Taktik: Wie kann Spielen zum Werkzeug für die Entwurfspraxis werden?

Die als Idealtypen formulierten 'Tooltypen' konnten als offene -und dennoch Richtung gebende- Konstruktionshilfe für das Prozessdesign und das Erreichen von strategischen Entwurfszielen produktiv genutzt werden, wie die Tooltypen-Tests in Teil III des Dissertationsvorhabens verdeutlicht haben. Insofern war dieser methodischer Trick erfolgreich: Die Tooltypen liefern flexible, aber dennoch Orientierung gebende 'Muster' für bestimmte 'entwerferische Handlungsbereiche'. Damit wird produktiv der Unmöglichkeit begegnet, immer gültige Regeln, bzw. Rezepte zu formulieren, die bei kontextualisierten, verzwickten und damit spezifischen Entwurfsproblemen wenig Aussicht auf Erfolg hätten.

Der Erkenntnisschritt hat gezeigt, dass der entwerferische Handlungsbereich 'Ordnen Interpretieren' sinnvoll über die Tooltypen „Ordnungskomplize“ (Hauptmotiv: Regelhaftigkeit) und „Ideenschleuder“ (spielerisches Hauptmotiv: Innovation, Übervernunft) bespielt wurden. Das Aufbauen einer Entwurfsordnung bzw. der entdeckten, inneren Regeln des 'Raumgeschehens' erfolgt dabei über bestimmte Wahrnehmungsfilter und die Interpretation von räumlich Gegebenem, durch vielfältige Neukombination von Elementen des Geschehens-Repertoires. Es entsteht ein Ideen-Pool von Möglichkeiten, aus denen im Entwurfsprogress Passungen ausgewählt, vertieft und modifiziert werden können.

In den entwerferischen Handlungsbereichen 'Ausrichten Entscheiden', 'Vertiefen' und 'Modifizieren' kann über die spieltypische Eigenschaft des „Als-ob-Simulators“ (spielerisches Hauptmotiv: So-tun-als-ob, Simulation) modelliert werden, was ggf. geschieht, wenn Entwurfsentscheidungen probehalber angewendet werden.

Strategisches Ziel kann es aber auch sein, nicht im Modell, sondern direkt vor Ort punktuelle Eingriffe vorzunehmen und damit im Sinne des entwerferischen Handlungsbereichs 'Transformieren' einen (temporären) Wandelprozess anzustoßen, wie es mit dem Einsatz des „Raumschraubers“ angestrebt wird (spielerisches Hauptmotiv: Performativität und poetischer Ausdruck.).
In Phasen, in denen Entwurfswissen, Entscheidungen, Positionen und Perspektiven ausgetauscht, Konflikte verdeutlicht und geklärt, Kollaborationen initiiert werden sollen, kann der Tooltyp des „Dazwischen-Agenten“ mit dem vermittelnden „Zwischenschafts“-Potenzial des Spielens dem Entwurfsprozess den entscheidenden Kick geben (Hauptmotiv: Vermittlung.Verbindung, Dazwischen).

Die idealen Tooltypen als entwerferische Mustersprache und der Tooltypentest (als konkrete Anwendung) konnten deutlich machen, wie über spielerische Impulse Prozessorientierung gegeben werden kann und Entwurfskreativität, Innovation und Engagement im Sinne eines 'Playful Design' stimuliert und intensiviert werden können.

Ausblick

Dieses Promotionsprojekt hat die Potenziale eines 'Playful Design` erforscht. Dabei wurde die Verwandtschaft der Erkenntnis- und Handlungsweisen Spielen und Entwerfen sowie der Einsatz von spielerischen Strategien in den raumentwerfenden Disziplinen und künstlerischer Praxis anhand von Steckbriefen und Experteninterviews reflektiert.

Die Frage, wie Spielen für die Entwurfspraxis produktiv werden kann, wurde über den Entwurf und die praktische Anwendung von fünf Tooltypen beantwortet.
Anknüpfungspunkte für weiteren Forschungsbedarf in Bezug auf ein 'Playful Design' ergeben sich aus Sicht der Autorin besonders auf zwei Feldern:

Feld 1: Übertragbares Entwurfswissen: Empirische Sozialforschung mit dem Spirit of Play

Martin Prominski forderte in seinem Vortrag auf dem Symposium „Let´s walk urban landscapes. New pathways in design research" eine Entwurfsforschung, die eben diese beiden Modi kombiniert:
„The big question is: How can we integrate the design process into the research? This is done by the (...) approach that is called 'research through design'. If you read all these design theory books, it comes out, from my perspective, there are very few examples how this happens. There is a lot to do to include more the design process into the research process. Very few PhDs are really doing 'research through design'. (...) I would argue that we should combine those categories. 'research about design' and 'research through design' should be closely linked together. I cannot imagine research only with 'research through design'. Usually the design project itself tents to be specific and does not produce transferible knowledge.
It needs a reflection phase which is well informed by the context. If these comes together we can produce -with design knowledge- new knowledge others can use. And this is a criteria for scientific knowledge" (Prominski 01.09.2015, Vortrag, http://letswalkurbanlandscapes.urbanelandschaften.de/speeches_prominski.html, [transkr. von C.K.]).

Der Entwurf und die probeweise Anwendung der idealen Tooltypen für ein 'Playful Design', das auf entwurfstheoretischer Erkenntnisse gründet, hat sich dieser 'big question' angenommen. Dabei wurde deutlich, dass die Idealtypenbildung eine wissenschaftliche Herangehensweise ist, die sich für die Entwurfsforschung nutzen läßt und für die Bildung von übertragbarem 'Design-Knowledge' gut geeignet ist.
Durch die Überspitzung von theoretischen Sachlagen zu einem Ideal können hinreichend offene (weil nicht real existente), aber dennoch Orientierung gebende Profile erstellt werden.
Theoretisches Wissen kann also durch Idealtypenbildung für den Entwurfsprozess in einer Art Muster praktisch nutzbar gemacht werden, indem mit Blick auf spezifische Anwendungssituationen der passende Idealtyp als Konstruktionshilfe hinzugezogen wird. Insofern kann von einem übertragbaren transformativen Wissen gesprochen werden.
Dieses 'sich zu eigen machen' einer klassischen wissenschaftlichen Methode für das Forschungs- und Praxisfeld des Entwerfens liefert nur einen kleinen Beitrag bei der Beschäftigung mit der Frage, wie übertragbares Entwurfswissen generiert werden kann. Es besteht hier weiterhin ein erhöhter Forschungsbedarf.
Es erscheint eine vielversprechende Zukunftsaufgabe, klassische Methoden der empirischen Sozialforschung mit der Haltung eines 'Spirit of Play' im Sinne einer „sozialwissenschaftlich inspirierte(n) Entwurfsforschung" (Seggern 2010: 230) für entwerferische Fragestellungen zu adaptieren.

Feld 2: Kollaborative Entwurfsprozesse gestalten

Das Konzept eines 'Playful Design' erscheint im Bereich des Landschaftsentwerfens deshalb aktuell, weil es nach Möglichkeiten sucht, mit Ungewissheit, Unprognostizierbarkeit und Unübersichtlichkeit urbaner Großsysteme, aber auch komplexen kleinräumigeren Situationen einen produktiven und innovativen Umgang zu finden. Dabei verfolgt es das übergeordnete Ziel einen akteurs- und austauschorientierten Ansatzes.

Im Feld des partizipativen und kollaborativen Entwerfens kann ein 'Playful Design' einen wichtigen Beitrag leisten, wie die Good-Practice-Beispiele in Teil II dieser Arbeit gezeigt haben. In den eigenen Anwendungsbeispielen in Teil III war die Akteursorientieung neben weiteren, die Entwurfskreativität stimulierenden spielerischen Motiven, ein wichtiges Entwurfsziel.

Es wurde dabei sehr deutlich, dass kollektive Entwurfsprozesse mit vielen Teilnehmenden besonderen Dynamiken unterliegen. Sie bedürfen im Sinne eines 'Entwerfen als Spiel' besonderen Settings (Ebene der Motivation)und besonderer, klarer und hinreichender Regeln für das kollektive „Machen“ (Ebene der Organisation). Sie brauchen auch eine transparente. sichtbare „Spielordnung“ für die anschließende Deutung der Entwurfsergebnisse (Ebene der Interpretation).
Durch die grundsätzliche Ergebnisoffenheit, den Vollzug eines tastenden Probehandelns (So-tun-als-ob, Simulation), der Erfindungsgabe (Übervernunft) und dem „player-centric-approach“ (Walz 2010: 22) eines Entwerfens aus der Playspektive, kann ein `Playful Design' an das Alltags- und Kontextwissen von Raumakteuren anknüpfen.

Im Bereich des Entwerfens kollaborativer Teilhabe-Prozesse mit Großgruppen liegt noch ein erhöhter Forschungsbedarf, der sich auch aus dem Anspruch der Zivilbevölkerung nach mehr Mitspracherecht, Sichtbarkeit und Gestaltungsspielraum gerade in Bezug auf Planungen zu öffentlichen (Frei-) Räumen ableitet.

Ein 'Playful Design' bietet hier, in Kombination mit weiteren austauschorientierten Herangehensweisen des Landschaftsentwerfens, einen möglichen Zugang.
Dabei muss immer ein ausbalanciertes Verhältnis von 'robustem Wissen' (Modus 2: kontextuell, transdisziplinär, austausch- und erfahrungsorientiert) und 'zuverlässigem Wissen' (Modus 1: disziplinär, objektiv, wertfrei) angestrebt werden.
Die Anschlussfähigkeit an vorhandene Kenntnisse, Institutionen und Ordnungen sollte berücksichtigt werden: Wenn allerdings der Anspruch an Partizipation als echte Teilhabe erfüllt werden soll, braucht es Ergebnisoffenheit und Austausch auf Augenhöhe.

In der Diskussion um die 'Transformative Wissenschaft`spielt das Entwerfen bislang eine unterbelichtete Rolle.
Dabei kann das Entwerfen, inbesondere das 'Playful Design' mit seinem Repertoire als 'Zwischenschaft' einen wichtigen Beitrag dazu leisten, Prozesse der Wissensintegration zu entwickeln, aus denen wirklich Neues hervorgeht: „Es geht darum, das Wissen unterschiedlicher Disziplinen und ihrer interdisziplinären Verknüpfung mit Akteurswissen im Hinblick auf konkrete Gestaltungsherausforderungen zu integrieren.

Die Gestaltung solcher transdisziplinärer Prozesse folgt eigenen Gestaltungsregeln und Qualitätskriterien und kann als besonderer Wissenschaftsmodus verstanden werden (Schneidewind, Singer-Brodowski 2013: 47)".
Hier kann das (spielerische) Entwerfen zu ergebnisoffenen Experimenten mit „Auflösungs- und Rekombinationspotential" (Jonas 2002) anregen, die zu übertragbarem Wissen führen, da es im Umgang mit ungewissen Ausgangslagen und komplexen Akteurszusammenhängen geübt ist. Das im Entwerfen vorhandene Handlungsrepertoire gilt es hier, erfinderisch zu nutzen und kontinuierlich weiterzuentwickeln.

Im Aufgabenfeld des Landschaftsentwerfens sind mannigfaltige Formen des Wissens gefragt. Dabei hat ein 'planmäßiges', also messbares, steuerbares und kontrollierbares Vorgehen seinen festen Platz. Mit der zunehmenden Akzeptanz von Ungewissheit, Komplexität und einem relativen Wahrheitsbegriff findet auch ein ludisches Denken mehr Resonanz und Wertschätzung. *„Ein ludischer Denker bildet nicht ab, er tastet sich auf Grundlage bestimmter Annahmen voran. Er weiss, dass er konstruiert und nur aufgrund der Konstrukte etwas sehen und erkennen kann – und dass durch verschiedene „Brillen" oder mit anderen Werkzeugen bzw. Methoden unterschiedliche Wirklichkeiten deutlich werden. Der ludische* Entwerfer *[im Originalzitat heißt es 'Philosoph', C.K] ist weniger ein Ingenieur, weil er nicht so sehr an einer einzigen Großbaustelle interessiert ist, er ist eher ein Bastler, kurz: er spielt und weiß, das er dies tut. Das ist keineswegs nur leicht, wie man, voreingenommen von der üblichen Charakterisierung des Spiels meinen könnte" (Rötzer 2013: 8).*

Eine anspruchsvolle und reizvolle Zukunftsaufgabe wird es sein, Verbindungen und 'Rendezvous' zwischem ludisch-tastendem und ingenieurmäßig-vorausplanendem Denken einzugehen und zu gestalten.

Literaturverzeichnis

A

ABT, Clark, C. (1971): *Ernste Spiele. Lernen durch gespielte Wirklichkeit.* Köln: Kiepenheuer & Witsch.

ADAMOWSKY, Natascha (Hg.) (2005): *Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet. Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis.* Bielefeld: transcript.

AICHER, Otl (1991): *analog und digital.* Berlin: Ernst & Sohn.

AICHER, Otl (1991): *die welt als entwurf.* Berlin: Ernst & Sohn.

ALIPRANTIS, Charalambos D.; CHAKRABARTI, Subir K. (2011): *Games and Decision Making.* 2. Aufl. New York: Oxford University Press.

ARCHER, Bruce (1984): *Systematic Method for Designers*. In: CROSS, Nigel (Hg.): *Developments in Design Methodology.* Chicester: John Wiley & Sons, S. 57–82.

AUSPITZ, Josiah Lee et all. (Hg.) (1992): *Praxiologies and the Philosophy of Economics.* New Brunswick, New Jersey: Transaction Publishers (Volume 1).

B

BAATZ, U.; MÜLLER-FUNK, W. (Hg.) (1993): *Vom Ernst des Spiels. Über Spiel und Spieltheorie*. Berlin: Dietrich Reimer Verlag.

BADISCHES STAATSTHEATER KARLSRUHE (Hg.) (2011): *100 % Karlsruhe. Eine statistische Kettenreaktion von Rimini Protokoll.* Karsruhe, 230 Seiten, Programmheft zum Download: URL: http://www.rimini-protokoll.de/website/media/100prozentkarlsruhe/100_PROZENT_KARLSRUHE_web.pdf (08.03.16)

BALL, Sara (2011): *Krogufant.* Weinheim-Basel: Beltz und Gelberg.

BALLY, Gustav (1966): *Vom Spielraum der Freiheit: die Bedeutung des Spiels bei Tier und Mensch.* 2. Aufl. Basel [u.a.]: Schwabe.

BALLY, Gustav (1991): *Vom Ursprung der Freiheit im Spiel (1945).* In: SCHEUERL, Hans (Hg.): *Theorien des Spiels.* 11. Aufl. Weinheim [u.a.]: Beltz.

BANSE, Gerhard; FRIEDRICH, Käthe (Hg.) (2000): *Konstruieren zwischen Kunst und Wissenschaft. Idee - Entwurf - Gestaltung.* Berlin: rainer bohn verlag.

BÄTZNER, Nike; KUNSTMUSEUM LIECHTENSTEIN, Vaduz (Hg.) (2005): *Faites vos jeux. Kunst und Spiel seit Dada.* Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
BAUMEISTER, Jörg (2008): *Brain Accidents.* In: FACHBEREICH ARCHITEKTUR UND TECHNISCHE UNIVERSITÄT DARMSTADT (Hg.): *Vom Entwerfen. On Designing*, Bd. 1. Berlin: Nicolaische Verlagsbuchhandlung GmbH (GENERALIST. Magazin für Architektur, 01), S. 21–25.
BENZE, Andrea, WALTER, Urs (2013): Agenten und Komplizen. Planspiel zur Recherche möglicher neuer Bildungsallianzen im Quartier. In: PlanerIn Heft1_13. Februar. herausgegeben durch SRL e.V., Berlin
BERLYNE, D.E. (1969): *Laughter, humor and play.* In: LINDZEY, G. und ARONSON, E. (Hg.): *The handbook of social psychology*, Bd. 3. Reading, Mass.: Addison-Wesley, S. 755–852.
BÖHLER, Arno; KRUSCHKOVA, Krassimira (Hg.) (2008): *Dies ist kein Spiel: Spieltheorien im Kontext der zeitgenössischen Kunst und Ästhetik.* Wien: Böhlau.
BÖHLER, Arno; KRUSCHKOVA, Krassimira (2008): *Einleitung.* In: BÖHLER, Arno; KRUSCHKOVA, Krassimira (Hg.): Dies ist kein Spiel: Spieltheorien im Kontext der zeitgenössischen Kunst und Ästhetik. Wien: Böhlau, S. 9-18.
BÖHM, Markus (2012): *Wer schreit, gewinnt.* In: Spiegel Online (Hg.). URL: http://www.spiegel.de/netzwelt/games/sechs-kuriose-audiogames-im-test-a-818842-druck.html (15.02.16)
BOLLNOW, Friedrich (1991): *Vom Geist des Übens. Eine Rückbesinnung auf elementare didaktische Erfahrungen. 3.* Aufl. Stäfa, Schweiz: Rothenhäusler Verlag.
BORRIES, Friedrich von (2005): *Schrumpfen spielen, spielend schrumpfen.* In: OSWALT, Philipp (Hg.): Shrinking Cities Band 2. Handlungskonzepte : [anlässlich der Ausstellung Schrumpfende Städte - Interventionen, Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig, 26. November 2005 bis 29. Januar 2006]. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, S. 622–627.
BRECHT, Bertolt (1980): *Geschichten vom Herrn Keuner.* Frankfurt am Main: Suhrkamp,
BRECHT, Bertolt (1997): *Über das Anfertigen von Bildnissen.* In: BRECHT, Bertolt (Hg.): Ausgewählte Werke. Bd. 6. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 154–155.
BRENNER, Neil; SCHMID, Christian (2011): *Planetary urbanisation.* In: GANDY (Hg.): Urban Constellations. Berlin: Jovis, S. 10–13.
BRETON, André (1952): *Entretiens - Gespräche. Dada, Surrealismus, Politik, Radiointerviews 1913-1952.* Paris: Gallimard (Le Point du Jour).

BUNDESMINISTERIUM FÜR VERKEHR, BAU UND STADTENTWICKLUNG (BMVBS) (Hg.) (2012): *Pontonia – United Public of Pontown.* Berlin: vierC print+mediafabrik.
BURGDORFF, Frauke; PAUL, Marcus; AMBRÉE, Robert (2014): *Bodenständige Pioniere.* In: BUTTENBERG, Lisa; OVERMEYER, Klaus:; SPARS, Guido (Hg.): *Raumunternehmen: wie Nutzer selbst Räume entwickeln. Fallstudien aus der Praxis. Raumstrategien, Entwicklungspfade, Wertschöpfungskonzepte. Diskurse über nutzergetragene Stadtentwicklung.* Berlin: Jovis.
BUSE, Uwe; SCHRÖTER, Friederike; STOCK, Jonathan (13.1.14): *Du sollst spielen!* In: Der Spiegel 2014, 13.1.14 (3), S. 60–67.
BUSSE, Klaus-Peter (Hg.) (2003): *Kunstdidaktisches Handeln*. Norderstedt: Books on Demand (Dortmunder Schriften zur Kunst: Studien zur Kunstdidaktik, 1).
BUTTENBERG, Lisa; OVERMEYER, Klaus; SPARS, Guido (Hg.) (2014): *Raumunternehmen: wie Nutzer selbst Räume entwickeln. Fallstudien aus der Praxis. Raumstrategien, Entwicklungspfade, Wertschöpfungskonzepte. Diskurse über nutzergetragene Stadtentwicklung*. Berlin: Jovis.

C

CAILLOIS, Roger (1982): *Die Spiele und die Menschen : Maske und Rausch.* Ungek. Ausg. Frankfurt am Main [u.a.]: Ullstein.
CAILLOIS, Roger (1991): *Definition und Einteilung der Spiele (1958).* In: SCHEUERL, Hans (Hg.): Theorien des Spiels. 11. Aufl. Weinheim [u.a.]: Beltz, S.157-166.
CHÂTEAU, Jean (1946): *Le jeu de lénfant après trois ans, sa nature, sa discipline. Introduction à la pédaogie.* Paris: J. Vrin
CHORA; BUNSCHOTEN, Raoul (Hg.) (2001): *Urban Flotsam*. Rotterdam: 010 Publishers.
CHRIST, Julia (2012): *Die Möglichkeit des Anderen - Zur Dezentrierung des Subjekts im Spiel bei Kant und Winnicott.* In: STRÄTLING, Regine (Hg.): Spielformen des Selbst : das Spiel zwischen Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis ; [… Symposium des Internationalen Graduiertenkollegs "InterArt" … in Kooperation mit dem ICI Kulturlabor Berlin im November 2008]. Bielefeld: transcript-Verlag (Edition Kulturwissenschaft), S. 103–125.
CLAESSENS, Dieter (1980): *Das Konkrete und das Abstrakte*. Soziologische Skizzen zur Anthropologie. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

CONVENTS, Ralf (1996): *Surrealistische Spiele. Vom "Cadavre exquis" zum "Jeu de Marseille.* Frankfurt am Main: Peter Lang GmbH Europäischer Verlag der Wissenschaften (Europäische Hochschulschriften Reihe XXVIII Kunstgeschichte, 267).
CROSS, Nigel (Hg.) (1984): *Developments in Design Methodology.* Chicester: John Wiley & Sons.
CROSS, Nigel (1999): *Design research: A Disciplined Conversation.* In: Design Issues Volume 15, Number 2, Summer 1999, S. 5-10.
Cross, Nigel (2001): *Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science.* In: Design Issues Volume 17, Number 3 Summer 2001: S. 49-55.
CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (1985): *Das flow-Erlebnis : jenseits von Angst und Langeweile - im Tun aufgehen*. Stuttgart: Klett-Cotta.

D

DENKWERKSTATT DER MONTAG STIFTUNGEN GAG; STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN (Hg.) (2012): *Rasterfahndung. Regionen im Erkunden entwerfen. Ein Experiment des STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN*. Günne/Möhnesee.
DÖRING, Sabine (1997): *Lernen durch Spielen. Spielpädagogische Perspektiven institutionellen Lernens.* Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
DRESSEN, Wolfgang; KUNZELMANN, Dieter; SIEPMANN, Eckhardt (Hg.) (1991): *Nilpferd des höllischen Urwalds. -Spuren in eine unbekannte Stadt- Situationisten. Gruppe Spur. Kommune 1.* Berlin: Werkbund Archive.

E

EBERLE, Matthias (1984): *Individuum und Landschaft: zur Entstehung und Entwicklung der Landschaftsmalerei.* Gießen: Anabas-Verlag.
EGENFELDT-NIELSEN, Simon (2013): *Die ersten zehn Jahre der Serious Game-Bewegung. Zehn Lektionen.* In: Freyermuth, Gundolf S.; Gotto, Lisa; Wallenfels, Fabian (Hg.): Serious Games. Exergames. Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers, Bd. 2. Bielefeld: transcript (Bild und Bit, 2), S. 145–165.
EICHLER, Gert (1979): *Spiel und Arbeit. Zur Theorie der Freizeit.* Stuttgart-Bad Cannstatt: frommann-holzboog Verlag (problemata, 73).
EINSIEDLER, Wolfgang (1991): *Das Spiel der Kinder: Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels*. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.

EISEL, Uli; KÖRNER Stefan (Hg.) (2009): *Befreite Landschaft : moderne Landschaftsarchitektur ohne arkadischen Ballast?* Techn. Univ. München, Lehrstuhl für Landschaftsökologie. Freising (Beiträge zur Kulturgeschichte der Natur, 18).
EISINGER, A. (2004): *Urbanität: Ein Element zeitgemässer Standortpolitik?* In: HILBER, M.L.; ERGEZ, A. (Hg.), Stadtidentität. Der richtige Weg zum Stadtmarketing (Zürich: Orell Füssli), S. 93–103.
ERIKSON, Erik H. (1950): *Childhood and Society.* New York - London: W.W. Norton & Company, Inc.

F

FACHBEREICH ARCHITEKTUR; TECHNISCHE UNIVERSITÄT DARMSTADT (Hg.) (2008): *Vom Entwerfen. On Designing* - GENERALIST. Magazin für Architektur, Heft 01. Berlin: Nicolaische Verlagsbuchhandlung GmbH
FAKULTÄT FÜR ARCHITEKTUR UND LANDSCHAFT, LEIBNIZ UNIVERSITÄT HANNOVER (Hg.) (2009): *hochweit 09. jahrbuch 2009 mit studentischen arbeiten und texten.* Hannover: Internationalismus Verlag.
FERGUSON, Francesca (2014): *72 Hour Urban Action. Certified Guerilla Architecture. Zertifizierte Guerilla-Architektur.* In: FERGUSON, Francesca (Hg.): Make_Shift City. Renegotiating the urban commons. Berlin: Jovis, S. 234–236.
FERGUSON, Francesca (Hg.) (2014): *Make_Shift City. Renegotiating the urban commons.* Berlin: Jovis.
FINK, Eugen (1979): *Grundphänomene des menschlichen Daseins.* Freiburg/Breisgau u.a.: Alber (Alber-Broschur-Philosophie).
FINDELI, Alain; BOUSBAKI, Rabah(2005): *L'éclipse de l'objet dans les theories du projet en design*. In: The Design Journal, Volume VIII, Number 3, S. 35–49.
FLITNER, Andreas (Hg.) (1978): *Das Kinderspiel.* 4. Auflage. München: R. Piper & Co. Verlag.
FLITNER, Andreas (1996): *Spielen - Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels.* 10. Aufl. München: R. Piper & Co. Verlag.
FLITNER, Andreas (2002): S*pielen - Lernen : Praxis und Deutung des Kinderspiels.* 11. Aufl. Weinheim [u.a.]: Beltz (Beltz-Taschenbuch).
FLUSSER, Vilém (1991): *Gesten. Versuch einer Phänomenologie.* Bensheim und Düsseldorf: Bollmann
FLUSSER, Vilém (2013): *Spiele*. In: RÖTZER, Florian (2013): Ist das Leben ein Spiel?-. Aspekte einer Philosophie und eines Denkens ohne Fundamente. Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König (International Flusser Lectures).

FRAYLING, Christoper 1993: Research in Art and Design. In: Royal College of Art Research. Paper 1, 1993/4
FREYERMUTH, Gundolf S.; GOTTO, Lisa; WALLENFELS, Fabian (Hg.) (2013): *Serious Games. Exergames. Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*. Bielefeld: transcript (Bild und Bit, 2).
FRIEDLÄNDER, Max J. (1963): *Über die Malerei.* München: Bruckmann
FULLERTON, Tracy (2008): *Game Design Workshop. A Playcentric Approach To Creating Innovative Games.* Boca Raton, Florida: CRC Press Taylor and Francis Group.

G
GADAMER, Hans-Georg (1960): *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik.* [*Spiel als Leitfaden der ontologischen Explikation]*. Tübingen: J.C.B. Mohr (Gesammelte Werke, 1).
GADAMER, Hans-Georg (1975): *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. 4. Aufl. Tübingen: J.C.B. Mohr (Paul Siebeck).
GADAMER, Hans-Georg (1986): *Hermeneutik I : Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. 5. Aufl. Tübingen: Mohr.
GADAMER, Hans-Georg (2003): *Die Aktualität des Schönen : Kunst als Spiel, Symbol und Fest.* [Nachdr.]. Stuttgart: Reclam
GANDY, Matthew (Hg.) (2011): *Urban Constellations*. Berlin: Jovis.
GÄNSHIRT, Christian (2007): *Werkzeuge des Entwerfens : Untersuchungen zur Praxis und Theorie entwerfenden Handelns.* Dissertation. Technische Universität Cottbus, Cottbus.
GÄNSHIRT, Christian (2011): *Werkzeuge für Ideen: Einführung ins architektonische Entwerfen.* 2. Aufl. Basel: Birkhäuser.
GETHMANN, Daniel; HAUSER, Susanne (2009): *Kulturtechnik entwerfen: Praktiken, Konzepte und Medien in Architektur und Design Science.* Bielefeld: transcript-Verlag
GISEKE, Undine (2008): *Produktive Freiräume.* In: SEGGERN, Hille von; WERNER, Julia; GROSSE-BÄCHLE, Lucia (Hg.): Creating knowledge : Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften. Berlin: Jovis, S. 266.275.
GISEKE, Undine (2010): *Urbane Landschaften*. In: HENCKEL, Dietrich et all. (Hg.): Planen – Bauen – Umwelt. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 525–529.

GLÄSER, Jochen; LAUDEL Grid (2004): *Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse als Instrumente rekonstruierender Untersuchungen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
GLOCK, Friedrich (1998): *Konstruieren als sozialer Prozeß: eine Untersuchung technischen Gestaltens.* Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag GmbH.
GOTTO, Lisa (2013): *Einleitung.* In: Freyermuth, Gundolf S.; Gotto, Lisa; Wallenfels, Fabian (Hg.): Serious Games. Exergames. Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers, Bd. 2. Bielefeld: transcript (Bild und Bit, 2), S. 139–145.
GRÄBEL, Thomas; RABE, Sabine; SCHMIDT, Anke; SEGGERN, Hille von (2015): *Unterwegs in deutschen Bildungslandschaften.* Zwickau: Westermann Druck. Im Auftrag der Wüstenrot Stiftung
GRAND, Simon; JONAS, Wolfgang (Hg.) (2012): *Mapping Design Research: Positions and Perspectives.* Basel-Berlin-Boston: Birkhäuser.
GRIMM, Jacob und Wilhelm (1862): *Deutsches Wörterbuch*: Leipzig (3).
GRONDIN, Jean (2008): *Was heißt verstehen? Über Heideggers und Gadamers Hermeneutik zu aktuellen Wissenschaftsverständnissen.* In: Seggern, Hille von; Werner, Julia; Grosse-Bächle, Lucia (Hg.): Creating knowledge : Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften. Berlin: Jovis, S. 82–95.

H

HAGEDORN, Günter (1987): *Spielen : Praxis und Theorie.* Reinbek bei Hamburg: Rowohlt (Rororo : Taschenbücher).
HANS, James S. (1981): *The Play of the World.* Boston: University of Massachusetts Press.
HARD, Gerhard (1991): *Landschaft als professionelles Idol.* In: Garten + Landschaft (3), S. 13–18.
HARDT, Annette; SCHELLER, Gitta (Hg.) (2010): *Soziologie in der Stadt- und Freiraumplanung. Analysen, Bedeutung und Perspektiven.* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
HAVEMANN, Antje; SCHILD, Margit (2014): *Houston, wir haben ein Problem. Über die Fähigkeit zu handeln*. In: Werkspuren (2. Thema: Provisorien), S. 8–13.
HELLWEG, Uli (2012): *Stadt und Zivilgesellschaft.* In: IBA Hamburg (Hg.): Metropole: Zivilgesellschaft. Berlin: Jovis, S. 8–26.
HENCKEL, Dietrich; Kuczkowsk , Kester von; Lau, Petra; Pahl-Weber, Elke (Hg.) (2010): *Planen – Bauen – Umwelt.* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

HERING, Wolfgang (1979): *Spieltheorie und pädagogische Praxis. Zur Bedeutung des frühkindlichen Spiels.* 1. Auflage. Düsseldorf: Pädagogischer Verlag Schwann.
HERRON, R.E; SUTTON-SMITH, B. (Hg.) (1971): *Child´s Play.* New York: Wiley.
HILBER, Maria Luise.; ERGEZ, Ayda. (Hg.)(2005): *Stadtidentität. Der richtige Weg zum Stadtmarketing.* Zürich: Orell Füssli.
HOFMANN, Susanne (2014): *Partizipation macht Architektur. Die Baupiloten - Methode und Projekte.* Berlin: Jovis.
HOFMANN, Susanne; BENZE, Andrea; WALTER, Urs (2012): *Agenten und Komplizen. Vernetzungsstrategien zwischen Schule und Stadt*. Architektur als sozialer Katalysator. Projektbericht am Fachbereich 'Partizipatives Entwerfen', Institut für Architektur, TU Berlin.URL: https://depositonce.tu-berlin.de/handle/11303/3892, (10.02.2016)
HUIZINGA, Johan (2006): *Homo Ludens: vom Ursprung d. Kultur im Spiel.* 20. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
HUTT, Corinne (1971): E*xploration and play in children.* In: Herron, R.E; Sutton-Smith, B. (Hg.): Child´s Play. New York: Wiley, S. 231–251.

I

IBA HAMBURG (Hg.) (2012): *Metropole: Zivilgesellschaft.* Berlin: Jovis.
iCP - INSTITUTE FOR CULTURAL POLICY (Hg.) (2005): CHORA / Raoul Bunschoten. *From Matter To Metaspace: Cave, Ground, Horizon, Wind.* Wien: Springer-Verlag (Consequence Book Series On Fresh Architecture, Vol. 4).
INSTITUT FÜR FREIRAUMENTWICKLUNG; EMiLA (2014): *Running out of Land. Designing strategies for Ammerland's competing land use demands.* Projektbericht. Fakultät für Architektur und Landschaft, Leibniz Universität Hannover.
INSTITUT FÜR FREIRAUMENTWICKLUNG; INSTITUT FÜR LANDSCHAFTSARCHITEKTUR (Hg.) (2015): *IT´S TOOL TIME. Entwurfswerkzeuge für eine aktivierende Teilhabe im Sahlkamp.* Projektbericht. Fakultät für Architektur und Landschaft, Leibniz Universität Hannover.

J

JÄGER, Dagmar (2008): *Schnittmuster-Strategie: eine dialogische Entwurfslehre*. Berlin: Reimer.

JONAS, Wolfgang (1994): *Design - System -Theorie. Überlegungen zu einem systemtheoretischen Modell von Design-Theorie.* Essen: Die Blaue Eule.
JONAS, Wolgang (2002): *Die Spezialisten des Dazwischen. Überlegungen zum Design als Interface-Disziplin.* URL: http://home.snafu.de/jonasw/JONAS4-58.html (15.02.16)
JONAS, Wolfgang (2002b): *Common Ground - a product or a process?* URL: http://home.snafu.de/jonasw/JONAS4-61.html (15.02.16), Beitrag zur Common Ground International Conference, Design Research Society, London, September 2002.
JONAS, Wolfgang (2012): *Exploring the swampy ground. An inquiry into the logic of design research.* In: GRAND, Simon und JONAS, Wolfgang (Hg.): Mapping Design Research: Positions and Perspectives. Basel-Berlin-Boston: Birkhäuser, S. 11–41.
JONES, John Chris (1992): *Design Methods.* 2. Auflage: John Wiley & Sons, Inc.
JORN, Asger (1991): *Aus dem Volk der Zuschauer ein Volk der Mit-Arbeiter machen.* In: DRESSEN, Wolfgang; KUNZELMANN, Wolfgang und Eckhardt Siepmann (Hg.): Nilpferd des höllischen Urwalds. -Spuren in eine unbekannte Stadt- Situationisten. Gruppe Spur. Kommune 1. Berlin: Werkbund Archive.
JUNGK, Robert; MÜLLERT, Norbert R. (1989): *Zukunftswerkstätten, Mit Phantasie gegen Routine und Resignation.* München: Heyne Verlag.

K

KANIA, Christiane; KLAUS, Marion (2015): *IT´S TOOLTIME. Werkzeuge für eine aktivierende Teilhabe entwerfen.* In: Stadt und Grün 63. (08), S. 41–45.
KAROW-KLUGE, Daniela (2010): *Experimentelle Planung im öffentlichen Raum.* Berlin: Reimer.
KAUKE, Marion (1992): *Spielintelligenz. Spielend lernen - Spielen lehren?* Heidelberg [u.a.]: Spektrum Akad.- Verl (Spektrum-Bibliothek).
KICHHOFF, Thomas (Redaktion) (2012): *Was ist Naturphilosophie? [Version 1.3]. Naturphilosophische Grundbegriffe: Landschaft*. URL: http://www.naturphilosophie.org/landschaft/, (15.02.16)
KIRCHHOFF, Thomas; TREPL, Ludwig (Hg.) (2009): *Vieldeutige Natur. Landschaft, Wildnis und Ökosystem als kulturgeschichtliche Phänomene.* Bielefeld: transcript.
KLUGE, Friedrich (1999): *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache.* Berlin, New York: De Gryter.
KLUGE, Friedrich (2002): *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache.* 24. Aufl.: De Gryter.

KOLB, Michael (1990): *Spiel als Phänomen - das Phänomen Spiel : Studien zu phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien.* Sankt Augustin: Academia-Verl. Richarz (Schriften der Deutschen Sporthochschule Köln / Deutsche Sporthochschule, Köln, 24).
KORNWACHS, Klaus (Hg.) (2004): *Technik-System-Verantwortung.* Brandenburgische Technische Universität Cottbus, Universität Ulm. Münster: LIT (Technikphilosophie, Band 10).
KOSTER, Ralph (2005): A *Theory of Fun for Game Design.* Scottsdale, Arizona: Paraglyph Press, Inc.
KROUG, Wolfang 1974: *'Können'* und *'Nichtkönnen'.* Zwei Artikel. In: Kröners philosophischem Wörterbuch. Stuttgart
KUHNERT, Nikolaus; NGO, Anh-Linh; LUCE, Martin; KLEIST, Carolin (2007): *Editorial. Situativer Urbanismus* - archplus (183), S. 18–19.
KÜNSTING, Wilhelm (1990): *Spiel und Wissenschaft.* Sankt Augustin: Academia-Verl. Richarz (Schriften der Deutschen Sporthochschule Köln / 25).
KÜPPER, Patrick; LEVIN-KEITEL, Meike; MAUS, Friederike; MÜLLER, Peter; REIMANN, Sara; SONDERMANN, Martin; STOCK, Katja; WIEGAND, Timm (Hg.) (2014): *Raumentwicklung 3.0 - Gemeinsam die Zukunft der räumlichen Planung gestalten.* Hannover (Arbeitsberichte der ARL, 8).
KÜSTER, Hansjörg (2009): *Schöne Aussichten. Kleine Geschichte der Landschaft.* München: C.H. Beck.
KÜSTER, Hansjörg (2012): *Die Entdeckung der Landschaft. Einführung in eine neue Wissenschaft.* München: C.H. Beck.

L

LANGNER, Sigrun (2013): *Navigieren in urbanen Landschaften. Entwerfendes Kartieren als Navigationsstrategie.* Dissertation. Leibniz Universität Hannover, Hannover. Institut für Freiraumentwicklung.
LÄPPLE, Dieter (2003): Die Auflösung städtischer Strukturen und die Neuerfindung des Städtischen. In: OSWALD, Franz; SCHÜLLER, Nicola (Hg.): *neue urbanität - das verschmelzen von stadt und landschaft*, gta Verlag, Zürich. Zürich: gta Verlag, S. 147–169.
LAZARUS, Moritz (1883): *Über die Reize des Spiels.* Berlin: Ferdinand Dümmler
LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm (1926 [1765]): *Neue Abhandlungen über den menschlichen Verstand. [*Herausgegeben von Artur Buchenau und Ernst Cassirer]. 3. Aufl. Leipzig: Meiner.

LIETZMANN, Hans J. EHLERS, Alexandra (2014): *Teilhabe. Platzhirsch oder neue Form von Nachbarschaft?* In: BUTTENBERG, Lisa; OVERMEYER, Klaus; SPARS, Guido (Hg.): Raumunternehmen : wie Nutzer selbst Räume entwickeln. Fallstudien aus der Praxis; Raumstrategien, Entwicklungspfade, Wertschöpfungskonzepte; Diskurse über nutzergetragene Stadtentwicklung. Berlin: Jovis, S. 106–112.
LINDZEY, G.; ARONSON, E. (Hg.) (1969): *The handbook of social psychology.* Reading, Mass.: Addison-Wesley.
LÖW, Martina (2000): *Raumsoziologie.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
LÖW, Martina; STEETS, Silke; STOETZER, Sergej (2007): *Einführung in die Stadt- und Raumsoziologie*. Opladen: Barbara-Budrich Verlag: UTB.
LÖW, Martina (2008): *Soziologie der Städte.* 1.Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
LÜTHY, Michael (2005): *Der Einsatz der Autonomie. Spieldimensionen in der Kunst der Moderne.* In: BÄTZNER, Nike und VADUZ KUNSTMUSEUM LIECHTENSTEIN (Hg.): Faites vos jeux. Kunst und Spiel seit Dada. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, S. 37–46.

M

MACKRODT, Ulrike (2014): *Bürgerbeteiligung in urbanen öffentlichen Räumen - Reflexionen über eine Neuerung in der Beteiligungspraxis*. In: KÜPPER, Patrick; LEVIN-KEITEL, Meike; MAUS, Friederike; MÜLLER, Peter; REIMANN, Sara; SONDERMANN, Martin; STOCK, Katja; WIEGAND, Timm (Hg.): Raumentwicklung 3.0 - Gemeinsam die Zukunft der räumlichen Planung gestalten. Hannover (Arbeitsberichte der ARL, 8), S. 235–245.
MAYRING, Philipp (1993): *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken.* Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
MIESSEN, Markus (2012): *Albtraum Partizipation.* Berlin: Merve-Verl.
MILLAR, Susanna (1973): *Psychologie des Spiels.* Ravensburg: Otto Maier Verlag (EGS Texte).
MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG (Hg.) (2015): *Wissenschaft für Nachhaltigkeit. Wissenschaft für Nachhaltigkeit Herausforderung und Chance für das baden-württembergische Wissenschaftssystem*. Unter Mitarbeit von Prof. Dr. Uwe Schneidewind und Dr. Karin Boschert (Redaktion). Stuttgart.
MÜLLER-FUNK, Wolfgang (1993): *Einleitung.* In: BAATZ, U. und MÜLLER-FUNK , W. (Hg.): *Vom Ernst des Spiels. Über Spiel und Spieltheorie.* Berlin: Dietrich Reimer Verlag, S. 1–4.

N

NALEWSKI, Horst (1996): *Nachwort.* In: PETRARCA, Francesco (1996): *Die Besteigung des Mont Ventoux.* Mit farbigen Fotografien von Constantin Beyer Aus dem Lateinischen von Hans Nachod und Paul Stern (1931). Frankfurt am Main: Insel Bücherei (1163).

Noennig, Jörg Rainer (2005): *Languaging Complexity - Architektur als Wissensform. Techno-episteme* - GAM (Graz Architektur Magazin) 02. Design Science in Architecture, S.126-145

NOWOTNY, Helga (1999): *Es ist so. Es könnte auch anders sein*. Frankfurt: Suhrkamp.

NOWOTNY, Helga (2000): *Keine Angst vor der Agora.* Bulletin der ETH Zürich, 277, S. 8-13.

NOWOTNY, Helga (2005): *Unersättliche Neugier: Innovation in einer fragilen Zukunft.* Berlin: Kulturverlag Kadmos.

NOWOTNY, Helga (2008): *Entwerfen als Arbeitswissen.* In: Seggern, Hille von; WERNER, Julia; GROSSE-BÄCHLE, Lucia (Hg.): Creating knowledge : Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften. Berlin: Jovis, S. 12–15.

NOWOTNY, Helga; SCOTT, Peter; GIBBONS, Michael (2001): Re-Thinking Science.Cambridge. Polity Press

NOWOTNY, Helga; SCOTT, Peter; GIBBONS, Michael (2005): *Wissenschaft neu denken. Wissen und Öffentlichkeit in einem Zeitalter der Ungewißheit.* 2.Auflage. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.

O

OSWALD, Franz (2003): *Die Stadt im Schmelztiegel.* In: OSWALD, Franz; SCHÜLLER, Nicola (Hg.): neue urbanität - das verschmelzen von stadt und landschaft, gta Verlag, Zürich. Zürich: gta Verlag, S. 31–57.

OSWALD, Franz; BACCINI, Peter (2003): *Netzstadt. Einführung in das Stadtentwerfen.* Basel: Birkhäuser.

OSWALD, Franz; SCHÜLLER, Nicola (Hg.) (2003): *neue urbanität - das verschmelzen von stadt und landschaft*, gta Verlag, Zürich. Zürich: gta Verlag.

OSWALT, Philipp (Hg.) (2005): *Shrinking Cities Band 2. Handlungskonzepte.* [anlässlich der Ausstellung Schrumpfende Städte - Interventionen, Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig, 26. November 2005 bis 29. Januar 2006]. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.

OVERMEYER, Klaus: *Stadt offener Quellen.* In: FAKULTÄT FÜR ARCHITEKTUR UND LANDSCHAFT, LEIBNIZ UNIVERSITÄT HANNOVER (Hg.): *hochweit 09. jahrbuch 2009 mit studentischen arbeiten und texten.* Hannover: Internationalismus Verlag.

P

PETRARCA, Francesco (1996): *Die Besteigung des Mont Ventoux.* Mit farbigen Fotografien von Constantin Beyer Aus dem Lateinischen von Hans Nachod und Paul Stern (1931). Nachwort von Horst Nalewski. Frankfurt am Main: Insel Bücherei (1163).

PETRIN, Julian (2012): *Das große Online-Missverständnis*. In: IBA HAMBURG (Hg.): Metropole: Zivilgesellschaft. Berlin: Jovis, S. 60–70.

PFEIFFER, Günther (2008): *Entwerfen lernen. Die Methode der Archetypen.* In: FACHBEREICH ARCHITEKTUR; TECHNISCHE UNIVERSITÄT DARMSTADT (Hg.): Vom Entwerfen. On Designing - GENERALIST. Magazin für Architektur, Heft 01. Berlin: Nicolaische Verlagsbuchhandlung GmbH), S. 81–86.

PIAGET, Jean (2005): Das Weltbild des Kindes. 8. Aufl. München: Dt. Taschenbuch-Verl. [u.a.] (dtv).

PIEPMEIER, Rainer (1980): *Das Ende der ästhetischen Kategorie 'Landschaft'.* (Westfälische Forschungen, 30).

POSER, Hans: *Entwerfen als Lebensform. Elemente technischer Modalität.* In: Kornwachs (Hg.) 2004 – Technik-System-Verantwortung, Technikphilosophie Band 10, S. 561–575.

PRETTERHOFER, Heidi; SPATH, Dieter, VÖCKLER, Kai (2010): *LAND: Rurbanismus oder Leben im postruralen Raum.* Graz: Haus der Architektur.

PROMINSKI, Martin (2004): *Landschaft entwerfen : zur Theorie aktueller Landschaftsarchitektur.* Berlin: Reimer.

PROMINSKI, Martin (2014): *Studienbrief "Urbane Landschaft"*. Skript des Fachgebietes 'Entwerfen urbaner Landschaften'. Hg. v. Institut für Freiraumentwicklung, Leibniz Universität Hannover.

R

RAUTERBERG, Hanno (2013): *Wir sind die Stadt. Urbanes Leben in der Digitalmoderne*. Berlin: Suhrkamp.

REICHEL, Juliane (2010): *Sprache, Sprachspiel, Spiel : Phänomen als Methode bei Heidegger, Wittgenstein und Gadamer.* Oldenburg: BIS-Verl. der Carl von Ossietzky Univ.

RITTER, Joachim (1962/1974): *6. Landschaft – Zur Funktion des Ästhetischen in der modernen Gesellschaft*. Wieder abgedruckt in: Ders. (1974): Subjektivität. Sechs Aufsätze. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag (Schriften der Gesellschaft zur Förderung der Westfälischen Wilhelms-Universität zu Münster, Heft 54, Münster).

RITTEL, Horst (1972): *Second-generation Design Methods*. In: CROSS, Nigel (Hg.): 1984: Developments in Design Methodology. Chichester, John Wiley & Sons: S. 317-327.

RITTEL, Horst; Webber, Melvin (1973): *Planning Problems are Wicked Problems.* In: CROSS, Nigel (Hg.): 1984: Developments in Design Methodology. Chichester, John Wiley & Sons: S. 317-327.
RÖTZER, Florian (2013): *Ist das Leben ein Spiel?-. Aspekte einer Philosophie und eines Denkens ohne Fundamente.* Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König (International Flusser Lectures).

S

SABISCH, Andrea (2003): *Entwerfen oder Die Weltaus Sicht einer Fliege.* In: Busse, Klaus-Peter (Hg.): Kunstdidaktisches Handeln. Norderstedt: Books on Demand (Dortmunder Schriften zur Kunst: Studien zur Kunstdidaktik, 1), S. 414–427.
SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals.* Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.
SCHALLER, Julius (1861): *Das Spiel und die Spiele. Ein Beitrag zur Psychologie und Pädagogik wie zum Verständnis des geselligen Lebens.* Weimar: Hermann Böhlau
SCHEUERL, Hans (1990): *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen.* 11. Aufl. Weinheim [u.a.]: Beltz.
SCHEUERL, Hans (Hg.) (1991): *Theorien des Spiels.* 11. Aufl. Weinheim [u.a.]: Beltz.
SCHILLER, Friedrich (2000): *Über die Ästhetische Erziehung des Menschen. in einer Reihe von Briefen.* Mit den Augusterbriefen herausgegeben von Klaus L.Berghahn. Stuttgart: Philipp Reclam jun.
SCHMIDT-HERTHA, Bernhard; TIPPELT, Rudolf (2011): *Typologien.* In: report - Zeitschrift für Weiterbildungsforschung 34 (1), S. 23-35, URL: http://www.die-bonn.de/doks/report/2011-weiterbildungsforschung-03.pdf (16.02.16).
SCHNABEL, Ulrich; MARKSCHIES, Christoph; LEWITSCHAROFF, Sibylle; KLEINER, Matthias; STAECK, Klaus; OSTERKAMP, Erwin (2012): *Wo die Ideen herkommen.* In: Zeit Online. URL: http://www.zeit.de/2012/49/Inspiration-Ideen-Bleistift-LSD-Dunkelheit-Maggi-Abenddaemmerung (16.02.16)
SCHNEIDER, Florian (2006): *Collaboration: The Dark Side of the Multitude* (Sarai Reader: Turbulence). URL: http://fls.kein.org/view/174 (16.02.16)
SCHNEIDEWIND, Uwe (2014): *Urbane Reallabore - ein Blick in die aktuelle Forschungswerkstatt.* In: pnd-online (3/2014). URL: http://www.planung-neu-denken.de/content/view/302/41 (16.02.16).

SCHNEIDEWIND, Uwe; SINGER-BRODOWSKi, Mandy (2013): *Transformative Wissenschaft. Klimawandel im deutschen Wissenschafts- und Hochschulsystem*. Marburg: Metropolis-Verlag.
SCHÖN, Donald (1983): *The reflective practitioner: How professionals think in action.* London: Temple Smith.
SCHÖN, Donald (1991): *The reflective practitioner.* Aldershot: Avebury.
SCHÖN, Donald A. (1992): *The Crisis of Professional Knowledge and the Pursuit of an Epistemology of Practice*. In: Auspitz, Josiah Lee et all. (Hg.): Praxiologies and the Philosophy of Economics. New Brunswick, New Jersey: Transaction Publishers (Volume 1), S. 163–185.
SCHULTZ, Henrik (2014): *Landschaften auf den Grund gehen. Wandern als Erkenntnismethode beim Großräumigen Landschaftsentwerfen.* Berlin: Jovis.
SEGGERN, Hille von (2004): *Entwerfen im Prozess. Entwerfen für einen Entwicklungsprozess_ Teil I*. Universität Hannover. Unveröffentlichtes Material
SEGGERN, Hille von (2008): *Ohne Verstehen keine Entwurfsidee*. In: SEGGERN, Hille von;WERNER, Julia; GROSSE-BÄCHLE, Lucia (Hg.): Creating knowledge: Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften. Berlin: Jovis, S. 212–251.
SEGGERN, Hille von (2009): *Raum + Landschaft + Entwerfen.* In: Eisel, Uli; Körner, Stefan (Hg.): *Befreite Landschaft: moderne Landschaftsarchitektur ohne arkadischen Ballast?*, Bd. 18. Freising (Beiträge zur Kulturgeschichte der Natur, 18), S. 265–287.
SEGGERN, Hille von (2010): *Der soziologische Beitrag zum Entwerfen urbaner Landschaften.* In: Hardt, Annette; Scheller, Gitta (Hg.): *Soziologie in der Stadt- und Freiraumplanung. Analysen, Bedeutung und Perspektiven*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 215–232.
SEGGERN, Hille von; WERNER, Julia (2008): *Entwerfen als integrierender Erkenntnisprozess*. In: SEGGERN, Hille von;WERNER, Julia; GROSSE-BÄCHLE, Lucia (Hg.): Creating knowledge: Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften. Berlin: Jovis, S. 34–67.
SEGGERN, Hille von; WERNER, Julia (2008): Fokus: Urbane Landschaften, Entwerfen und Innovationsstrategien. In: SEGGERN, Hille von; WERNER, Julia; GROSSE-BÄCHLE, Lucia (Hg.): Creating knowledge: Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften. Berlin: Jovis, S. 197–211.
SEGGERN, Hille von; WERNER, Julia; GROSSE-BÄCHLE, Lucia (Hg.) (2008): *Creating knowledge : Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften.* Berlin: Jovis.

SEGGERN, Hille von; WERNER, Julia; GROSSE-BÄCHLE, Lucia (2008): *Einleitung.* In: SEGGERN, Hille von;WERNER, Julia; GROSSE-BÄCHLE, Lucia (Hg.): Creating knowledge: Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften. Berlin: Jovis, S. 20–30.
SEILER, Lisa (2015): *Sahlkamp zeigt Zwischenraum. Gemeinsam Form und Farbe geben*. In: INSTITUT FÜR FREIRAUMENTWICKLUNG; INSTITUT FÜR LANDSCHAFTSARCHITEKTUR (Hg.): IT´S TOOL TIME. Entwurfswerkzeuge für eine aktivierende Teilhabe im Sahlkamp. Projektbericht. Fakultät für Architektur und Landschaft, Leibniz Universität Hannover. S. 270–289.
SELLE, Klaus (2012): *Bürgerbeteiligung als 'Particitainment'*. In: IBA Hamburg (Hg.): Metropole: Zivilgesellschaft. Berlin: Jovis, S. 72–78.
SIEFERLE, Rolf Peter (1997): *Rückblick auf die Natur: eine Geschichte des Menschenund seiner Umwelt.* München: Luchterhand.
SIEVERTS, Thomas (2001): *Fünfzig Jahre Städtebau : Reflexion und Praxis.* Stuttgart [u.a.]: Hohenheim Verl.
SIEVERTS, Thomas (2008): *Die Qualifizierung fragmentierter urbaner Landschaften - eine weltweite Aufgabe!* In: SEGGERN, Hille von;WERNER, Julia; GROSSE-BÄCHLE, Lucia (Hg.): Creating knowledge: Innovationsstrategien im Entwerfen urbaner Landschaften. Berlin: Jovis, S. 252–265.
SIEVERTS, Thomas (2008b): *Zwischenstadt : zwischen Ort und Welt, Raum und Zeit, Stadt und Land*. 33. Aufl. Gütersloh [u.a.]: Bauverl (Bauwelt-Fundamente).
SIEVERTS, Thomas; KOCH, Michael; STEIN, Ursula; STEINBUSCH, Michael (Hg.) (2005): *Zwischenstadt - inzwischen Stadt? : Entdecken, begreifen, verändern ; eine Collage auf der Basis von Texten aus dem Forschungsprojekt "Mitten am Rand - Zwischenstadt. Zur Qualifizierung der verstädterten Landschaft" von Gerd Aufmkolk, Barbara Boczek, Harald Bodenschatz u.a.* Wuppertal: Müller Busmann (Zwischenstadt).
SIMON, Herbert A. (1990): *Die Wissenschaften vom Künstlichen.* Berlin: Kammerer & Unverzagt.
SINGER, Wolf (2008): *Das Abenteuer unseres Bewusstsein.* In: FAZ, 29.04.2008. URL: http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/hirnforschung-das-abenteuer-unseres-bewusstseins-1512487.html (16.02,16)
SONDEREGGER, Ruth (2000): *Für eine Ästhetik des Spiels. Hermeneutik, Dekonstruktion und der Eigensinn der Kunst.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
STEFFEN, Will; CRUTZEN, Paul; Mc NEILL, John R. (2007): *The Anthroposcene: Are Humans Now Overwhelming the Great Forces of Nature? -* Ambio (Band 36, Nr. 8), S. 614–621. URL: https://www.pik-potsdam.de/news/public-events/archiv/alter-net/former-ss/2007/05-09.2007/steffen/literature/ambi-36-08-06_614_621.pdf (16.02.16)

STERN, William (1923): *Psychologie der frühen Kindheit bis zum sechsten Lebensjahre.* Leipzig (3.).
STERN, William (1929): Ernstspiel als Verhalten und Erlebnis. In: Zeitschrift für pädagogische Psychologie, 30. Jg., Leibzig
STRÄTLING, Regine (Hg.) (2012): *Spielformen des Selbst : das Spiel zwischen Subjektivität, Kunst und Alltagspraxi.* Bielefeld: transcript-Verlag (Edition Kulturwissenschaft).
SUTTON-SMITH, Brian (1978): *Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports.* Schorndorf: Verlag Karl Hofmann.
Trapp (1991). In: Hans Scheuerl (Hg.): Theorien des Spiels. 11. Aufl. Weinheim [u.a.]: Beltz.

T
TRAPP, Ernst Christian (1787): *Die Überlistung der Mühe durch das Angenehme.* In: SCHEUERL, Hans (Hg.) (1991): *Theorien des Spiels.* 11. Aufl. Weinheim [u.a.]: Beltz, S.24-25
TREPL, Ludwig (2012): *Die Idee der Landschaft. Eine Kulturgeschichte von der Aufklärung bis zur Ökologiebewegung.* Bielefeld: transcript.

V
VENHUIZEN, Hans (2010): *GAME URBANISM. Manual for Cultural Spatial Planning.* Amsterdam: Valiz.

W
WALZ, Steffen Peter (2010): *Toward a ludic architecture. Framing the space of play and games.* Pittburgh, PA: ETC Press.
WEBER, Max (1922): *Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre.* Tübingen: Mohr.
WETZEL, Tanja (2005): *Geregelte Grenzüberschreitung: das Spiel in der ästhetischen Bildung.* München: kopaed.
WÖBSE, Hans Hermann (2002): *Landschaftsästhetik. Über das Wesen, die Bedeutung und den Umgang mit landschaftlicher Schönheit.* Stuttgart: Ulmer.

Websiten (sofern nicht unter Autoren in der Liste aufgeführt)

http://www.duden.de/suchen/dudenonline/Landschaft, (12.03.16).
Die Bibel: 1.Buch Mose. 1.Kapitel. Die Schöpfungsgeschichte: Sechstagewerk. Unter Mitarbeit von Martin Luther. Online verfügbar unter http://www.bibel-online.net/buch/luther_1912/1_mose/1/, (25.01.2016).

https://de.wikipedia.org/wiki/Metrisches_Einheitensystem, (25.01.16).
https://de.wikipedia.org/wiki/Rasterfahndung, (08.03.2016)
https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Kinderspiele (12.03.2016)
www.harrypotter-xperts.de/jkrowling/hpundich/2/, (25.01.16).
www.nexusinstitut.de, (08.03.16).
www.playthecity.nl, , (08.03.16).
www.buildingfutures.org.uk/projects/buildingfutures/, (08.03.16).
http://kms-nk.net/?p=30, (08.03.16).
http://raumlabor.net/emmas-hoftour-2/, (08.03.16).
http://letswalkurbanlandscapes.urbanelandschaften.de/, (08.03.16).
http://www.72hoururbanaction.com, (08.03.16).
http://www.spatialagency.net/database/, (08.03.16).
http://www.katerinaseda.cz/en/, (08.03.16).
http://www.rimini-protokoll.de/website/, (08.03.16).
media/100prozentkarlsruhe/100_PROZENT_KARLSRUHE_web.pdf, , (08.03.16).
http://letswalkurbanlandscapes.urbanelandschaften.de/, (08.03.16).

Leitfadengestützte Experteninterviews

Hans Venhuizen, 24.01.2014, 15.30 Uhr, Buero Venhuizen, Van Nelleweg, Rotterdam

Dr. Angela Jain, 01.11.2013, 15 Uhr, Nexus-Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung GmbH, Berlin

Dr. Andrea Benze und Urs Walter, 25.04.2014, 15 Uhr, Fachbereich „Partizipatives Entwerfen"/ Institut für Architektur, TU Berlin, Berlin

Vorträge

(Symposium *'Let´s walk urban landscapes. New pathways in design research`*. Herrenhausen Palace, Hannover, 01.-03.09.2015, STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN und Volkswagenstiftung)

PROMINSKI, Martin (1.9.2015): *Urban landscapes and research through design*. Abrufbar unter: URL: http://letswalkurbanlandscapes.urbanelandschaften.de/speeches_prominski.html, (08.03.16).

SEGGERN, Hille von (1.9.2015): *Understanding: Raumgeschehen. Researching and designing landscapes.* Abrufbar unter: URL: http://letswalkurbanlandscapes.urbanelandschaften.de/speeches_seggern.html, (08.03.16).

Abbildungsverzeichnis

Eine vollständige Quellenangabe ist nur dann aufgeführt, wenn die Quelle nicht bereits im Literaturverzeichnis angegeben wurde.

- S.8 Collage Forschungsvorgehen, eigene Darstellung

Teil I

LANDSCHAFT
- S.29 Collage, eigene Darstellung
- S.31 Collage, eigene Darstellung
- S.33 Collage, eigene Darstellung
- S.36 Collage, eigene Darstellung
- S.41 Collage, eigene Darstellung

ENTWERFEN
- S.49 Collage, eigene Darstellung
- S.54 Collage, eigene Darstellung
- S.65 Darstellung auf Grundlage von Gänshirt2011: 79, Abbildung Kreislauf des Entwerfens
- S.70 Skizze von Hille von Seggern/Timm Ohrt. 09/2015
- S.80 Foto reisebüro, Kania, Krause, Maaß, Poehling

SPIELEN
- S.100/101 Collage, eigene Darstellung (mit eigenem Foto)
- S.103 Skizze Bus von Anton Feistkorn
- S.105 Die Kinderspiele, Pieter Brueghel der Ältere, Öl auf Holz, um 1560 (über https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Kinderspiele, Stand 10.02.16)
- S.107 Darstellung auf Grundlage von Hagedorn 1987:110, siehe Abbildung 15: Modell der Erkundungsaktivitäten, die zum Spiel hinführen)
- S.111 Darstellung auf Grundlage von Hagedorn 1987: 87 Abbildung 11:Stufengang der Spielformen
- S.112/113 Abbildung auf Grundlage von Caillois (1958) 1991: 165, Foto R.Caillois: http://www.guindo.com/blog/roger-caillois-and-the-flow-activities/)

- S.114/115 Darstellung aufbauend auf Salen/Zimmerman 2004:303ff. (Foto Game Play [http://www.gettyimages.at/Bildnachweis: Joern Pollex, Stand 10.02.2016], Ludic Activity und Being Playful [eigene Fotos])
- S.116 Eigene Skizze auf Grundlage von: Foto Eric Zimmerman (http://tvofuturenow.com/wp-content/uploads/2014/09/Eric-Zimmerman-Avatar-Secrets.png, Stand 10.02.2016); Foto Katie Salen (http://cdn3.spiegel.de/images/image-31786-panoV9free-hzsr-31786.jpg, Stand 10.02.2016), Skizze eigene Darstellung
- S.117 Eigene Skizze auf Grundlage von: Johan Huizinga (https://openreflections.files.wordpress.com/2009/12/johan-huizinga.jpg, Stand 10.02.2016)
- S.121 Eigene Skizze auf Grundlage von: Hans Scheuerl (https://de.wikipedia.org/wiki/Hans_Scheuerl, Stand 10.02.2016)
- S.124 Darstellung aufbauend auf Csikszentmihalyi 1985: 75, Modell des flow-Erleben
- S.125 Eigene Skizze auf Grundlage von: Hans-Georg Gadamer (http://www.uni-heidelberg.de/presse/unispiegel/us03-01/v_gadamer.jpg, Stand 10.02.2016)
- S.126 Tennispublikum, eigene Darstellung
- S.128 Darstellung aufbauend auf Hagedorn 1987: 103, Abbildung 13 Grundmodell der Spielhandlung
- S.130 Darstellung aufbauend auf Hagedorn 1987: 124

SPIELEN TRIFFT ENTWERFEN

- S.157 Eigene Skizzen auf Grundlage von: Foto Hans Scheuerl (https://de.wikipedia.org/wiki/Hans_Scheuerl, Stand 10.02.2016); Foto Andrea Sabisch (https://www.diaphanes.net/autor/detail/1453, Stand 10.02.2016); Foto Martin Prominski (http://www.urbanelandschaften.de/?page_id=1566, Stand 10.02.2016)
- S.165 Eigene Skizzen auf Grundlage von: Foto Christian Gänshirt (STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN 2015: Programmheft "Let´s walk urban landscapes-Symposium, S.49); Foto Hille von Seggern (http://www.urbanelandschaften.de/?page_id=1492, Stand 10.02.2016); Foto Günter Hagedorn (http://alumni.uni-paderborn.de/uploads/RTEmagicC_hagedorn.jpg.jpg , Stand 10.02.2016)
- S.174 Darstellung aufbauend auf Hagedorn 1987: 103, Abbildung 13 Grundmodell der Spielhandlung
- S.183 eigene Darstellung

TEIL II

BEZUGSRAHMEN

- S.193 Guy Debord: The Naked City. Illustration de l´Hypothése de plaques tournantes en Psychogeographique (1957) (auf http://www.frac-centre.fr/gestion/public/upload/oeuvre/maxi/DEBO_009_05_01.jpg, Stand 10.02.2016)

STECKBRIEFE

- S.203, S.206 http://www.playthecity.nl/, Stand 10.02.2016, ©Ekim Tan
- S.208, eigene Darstellung auf Grundlage von: http://www.building-futures.org.uk/projects/buildingfutures/the-building-futures-game, , Stand 10.02.2016
- S.212 JAS e.V. 2013, ©JAS e.V.
- S.216, S.219 http://raumlabor.net/emmas-hoftour-2/, Stand 10.02.2016, ©raumlabor berlin
- S.220 https://www.flickr.com/photos/72hua/albums/72157634984118704, real time architecture competition, Stand 10.02.2016 ©72HUA
- S.224 Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung (BMVBS) (Hrsg.)2012: 54, 55; Foto: ©Hans Friedrich
- S.227 Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung (BMVBS) (Hrsg.)2012: 24,25; Illustration: ©Urban Catalyst studio
- S.229 Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung (BMVBS) (Hrsg.)2012: 63; Foto: ©Hans Friedrich
- S.238, S.241 http://www.katerinaseda.cz/en/, Stand 11.02.2016, Foto ©Michal Hladík,
- S.242 ©Jochen Klenk

INTERVIEWS

- S.248 eigene Skizzen auf Grundlage von: Hans Venhuizen: http://www.dmy2015.com/de/festival_2015/news/hans-venhuizen; Andrea Benze: http://urbandesign.staedtebau.tu-berlin.de/sites/default/files/images/team/andrea_benze_kopie_0.jpg ; Urs Walter: freigestellt aus einem Foto auf http://2.bp.blogspot.com/-82IagCEWX3Y/Uoz-JVH8iMRI/AAAAAAAAAMk/mBFwPNrSrDQ/s1600/Team.jpg); Angela Jain: https://i1.rgstatic.net/ii/profile.image/AS%3A279042021445641@1443540210857_l/Angela_Jain.png

- S.263, S.264, S.265 eigene Fotos eines Demo-Spiels von Venhuizen's „Making of" beim Design May 2014
- S.267 Hofmann, Benze, Walter 2012: 15; ©TU Berlin)
- S.281 eigenes Fotos des freundlicherweise zur Verfügung gestellten Brettspiels „Das Sachsen-Anhalt-Spiel" vom nexus Institut

FÜNF TOOLTYPEN – SPIELERISCHE ENTWURFSWERKZEUGE
S.289-S.294 eigene Darstellung

TEIL III
- S.300 eigene Darstellung

RASTERFAHNDUNG
- S.302 eigene Darstellung
- S.303 Darstellungen vom STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN
- S.310-S.312 eigene Darstellungen

STADT LAND FICTION
- S.316, S.317 Foto vom STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN_unterwegs ; Skizze: eigene Darstellung
- S.324 eigene Darstellung
- S.326, S.327 Foto vom STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN_unterwegs; Spielkarten von Schmidt und Kania

KOMBINIERE, KOMBINIERE!
- S.326, 327 Skizze: eigene Darstellung; Spielkarten von Studierenden des Masterprojektes IT´S TOOLTIME, Institut für Freiraumentwicklung; Institut für Landschaftsarchitektur, LUH
- S.333 Darstellung von Kania und Klaus
- S.335 eigene Darstellung
- S.337 eigenes Foto, Darstellung der Werkzeugszenenkarten von Studierenden des Masterprojektes IT´S TOOLTIME, Institut für Freiraumentwicklung; Institut für Landschaftsarchitektur, LUH)

FARBE RAUS

- S.338 eigene Darstellung
- S.339 Darstellung von Lisa Seiler
- S.342 Darstellung von Lisa Seiler
- S.343 rechts oben: eigene Darstellung
- S.344, S.345 Darstellung von Lisa Seiler
- S.345 rechts oben: eigene Darstellung

EMiLA SUMMERSCHOOL AMMERLAND 2014

- S.346 eigene Darstellungen
- S.348, S.349 Fotos Institut für Freiraumentwicklung, LUH (Butt, Prominski, Schäfer)
- S.350 eigene Darstellungen
- S.352, S.353 Fotos Institut für Freiraumentwicklung, LUH (Butt, Prominski, Schäfer)
- S.354 Foto Institut für Freiraumentwicklung, LUH (Butt, Prominski, Schäfer); rechts oben: eigene Darstellung
- S.355 Foto Institut für Freiraumentwicklung, LUH (Butt, Prominski, Schäfer)
- S.356 eigene Darstellung
- S.360 eigene Darstellung
- S.361 Darstellung von Jane Heidemann, Kim Kool, Mary MacCall, Xiang Li, Miao Kou
- S.362, S.363 Darstellungen von Team Zusammerland: Kim Kool (AHK, Amsterdam), Amalia Díaz Tolentino (UPC / ETSAB, Barcelona), Tadej Bevk (University of Ljubljana), Yue Liu (Peking University), Hanna Barefoot (UVA, Virginia)

WALK ING A SPIRIT OF PLAY

- S.364, S.365 eigene Darstellungen
- S.369 Foto vom Symposium „Let´s walk urban landscapes“, Empfang (STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN, Moritz Bellers)
- S.371 eigenes Foto von einer Listmix-Matrix des Young Researchers Johannes Rolfes
- S.372 eigene Darstellung
- S.374 eigene Fotos (u.a. meshwork-Beiträge von Kendra Busche „Häuser fressen Menschen“ und Margitta Buchert „bikes of stöcken“);
- S.375 Fotos vom Symposium „Let´s walk urban landscapes“, Meshwork-Machen (STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN, Moritz Bellers)

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die Dissertation selbständig und ohne unzulässige fremde Hilfe angefertigt habe, dass ich keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfmittel benutzt habe und dass alle Hilfsmittel angegeben worden sind.
Die Arbeit wurde bisher weder als Ganzes noch in Teilen als Dissertation oder Prüfungsarbeit vorgelegt oder veröffentlicht.

Datum Christiane Kania-Feistkorn

Herzlichen Dank

…an meine Betreuer Prof. Dr.-Ing. Martin Prominski und Prof. Dr.-Ing. Hille von Seggern, die mich mit inspirierenden Gesprächen, ihrem Erfahrungswissen, Durchblick und Neugier beim Entwurfsprozess dieses Dissertationsvorhabens vertrauensvoll begleitet und motiviert haben.
…an meine Kolleginnen und Kollegen des Fachgebiets „Entwerfen urbaner Landschaften“ und des Netzwerks STUDIO URBANE LANDSCHAFTEN für den Spaß am Experiment, der Teamarbeit im Forschungsfeld der urbanen Landschaften und dem produktiven, freundschaftlichen Austausch.
…an Corinna Haberkorn für ihre umsichtige und humorvolle Unterstützung im Universitätsalltag.
…an Marion Klaus (Masterprojekt IT´S TOOLTIME) und Verena Butt (EMiLA Summerschool im Ammerland) für das harmonische Zusammenspiel.
…an Anke Schmidt für den regen Austausch über Freud und Leid im Promovierenden-Alltag.
…an Anna Schwinge und Malte Maaß für das Lesen und Kommentieren des Manuskriptes.

Mein besonderer Dank gilt meiner Familie, ohne deren tolles Zusammenspiel ich diese Arbeit nicht hätte beenden können*:*

...Ingrid und Albert Kania, für ihre steten Beistand, ihr unerschütterliches Zutrauen und manche spontanen Hilfsaktionen.
…Ingola und Hans Feistkorn, für die unschätzbar große, alltägliche Hilfe, ohne die oft alles drunter und drüber gehen würde.
…Dominik, der mich von Anfang an ermutigt und fortwährend mit aller Kraft unterstützt hat, diese Arbeit zu beginnen, durchzuhalten und schließlich zu beenden.
…Anton und Theda, die mir immer wieder zeigen, wie man richtig spielt.
... Konrad, weltbester Endspurtmotor und Schlusspunktsetzer.

Wissenschaftlicher und Beruflicher Werdegang

Dipl.-Ing. Christiane Kania-Feistkorn, geb. Kania,
*09. November 1981 in Hameln

Lehre und Forschung - Wissenschaftliche Mitarbeit
06/2009 bis 02/2016
Leibniz Universität Hannover, Fachgebiet 'Entwerfen urbaner Landschaften' bei Prof. Dr.-Ing. Martin Prominski (08/2011-02/2013 Unterbrechung wegen Elternzeit)

Planungspraxis - Berufserfahrung
2006 bis 2009
Mitarbeit bei 'studio UC -Klaus Overmeyer' in Berlin (mit Fokus auf dem Entwurf und der Durchführung partizipatorischer Prozesse und temporärer Raumnutzung in Stadtentwicklungsprozessen).

Ausbildung

10/2011-08/2013
zertifizierte Ausbildung zur Mediatorin (Schwerpunkt 'Konfliktmanagement in Teams und Gruppen') bei der Mediationsstelle Brückenschlag e.V., Lüneburg

2008
Abschluss zur Dipl.-Ing. Landschafts- und Freiraumplanung'
Leibniz Universität Hannover

2001
Abitur am Albert-Einstein-Gymnasium, Hameln

Gender-Klausel:

Die weibliche Form ist der männlichen Form in dieser Dissertation gleichgestellt; lediglich aus Gründen der Vereinfachung wurde die männliche Form gewählt.