

Raum-Szenen: Erfahrungen mit einer interaktiven Methode

Sturm, Gabriele

Veröffentlichungsversion / Published Version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Sturm, G. (1998). Raum-Szenen: Erfahrungen mit einer interaktiven Methode. *RaumPlanung: Fachzeitschrift für räumliche Planung und Forschung*, 80, 5-12. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-58515-2>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Raum - Szenen

Erfahrungen mit einer interaktiven Methode

Unter dem Titel „Raum-Szenen“ möchte ich hier eine Forschungstechnik vorstellen, die darauf zielt, Erfahrungen mit Raum sichtbar und somit analysierbar zu machen. Dabei sei schon gleich zu Anfang darauf verwiesen, dass ich als Erfahrungswelt nicht eine bloß vorgegebene Umwelt verstehe, sondern davon ausgehe, dass Menschen mit an dieser Welt schaffen und zugleich in ihren Erfahrungen von ihr geprägt werden. Die vorzustellende Methode ist nicht nur in der Raumplanung noch wenig bekannt, sondern bislang auch in kaum einem Handbuch quantitativer oder qualitativer Methoden zu finden. Dieses relative Unbekanntsein betone ich unter anderem, weil es sich bei der Szenischen Rekonstruktion - wie ich diese Methode vorläufig nennen möchte - um eine Methode im Entwicklungsprozess handelt. Dieses Unfertigkeit verweist wiederum darauf, dass zum einen Methoden nie fertig, vollständig oder endgültig sein können - denn die Wortwurzel *méthodos* bedeutet: hinterherzugehen, auf dem Weg zu etwas hin zu sein, unterwegs zu sein. Zum anderen möchte ich mit diesem Beispiel darauf hindeuten, dass die Raumplanung als relativ neue wissenschaftliche Disziplin zunehmend eigene Forschungsmethoden entwickelt, die der Erkundung von Ort und Raum angemessener sind als diverse aus den konstituierenden Teildisziplinen übernommene Vorgehensweisen, die häufig kaum adaptiert worden sind. Um meinen methodologischen Überlegungen einen anschauungsfördernden Hintergrund zu sichern, werde ich zuerst ein Beispiel präsentieren, sodann werde ich verschiedene mögliche Wurzeln dieser Forschungstechnik verfolgen um diverse forschungsstrategische Aspekte sowie ein mir derzeit zugängliches Interpretationsspektrum zu diskutieren. An einem weiteren kurzen Beispiel werde ich diese methodologischen Überlegungen dann explizieren und abschließend versuchen, einige Verwendungsmöglichkeiten in der Planungspraxis zu skizzieren.

Das themenzentrierte Assoziationsdrama

Auf die Vorläufer der Technik der Szenischen Rekonstruktion stieß ich bei meiner Suche nach genuin raumorientierten Forschungsansätzen, die ich mit den mir bekannten Methoden empirischer Sozialforschung zu verknüpfen, zu modifizieren oder weiterzuentwickeln gedachte. Es handelte sich um Texte der beiden Kasseler Geographen Peter Jüngst und Oskar Meder aus dem Jahre 1988. Ein Artikel trug den Titel „Innere und äußere Räume - Zur Symbolbelegung und emotionalen Besetzung städtischer Umwelt“ und ein Sonderband aus der Reihe „Urbs et Regio“ hieß „Raum als Imagination und Realität - Zu seinem latenten und manifesten Sinn im sozialen und ökonomischen Handeln“. Darin stellten die beiden Autoren an mehreren Beispielen die Methode des themenzentrierten Assoziationsdramas als ein „projektives sozialwissenschaftliches Verfahren ..., mit dem Einsichten in den bewußten und unbewußten Niederschlag subjektiver und kollektiver Erfahrungsaufschichtung möglich sind“ (Meder

1988: 178) vor. Sie versuchten, mit dieser Technik zunächst Landschaften und dann kleinere, kulturell geprägte Räume - wie Kneipe oder Kirche - spielerisch zu erkunden, wobei sie „emotionale Besetzung und Symbolbelegung (immer) auch als Ausdruck mehr oder weniger aktueller mit ihnen verbundener Interaktionen“ (Jüngst/Meder 1988: 262) deuteten. Mir erschienen ihre Vorgehensweisen geeignet, um auch mit MethodenanfängerInnen einen Raumzugang zu erschließen, der speziell die von mir als kultureller Ausdruck verstandenen Elemente des Raumes verdeutlichen könnte. So wagte ich mich an ein Ausprobieren im Rahmen einer Übungsgruppe.

„Fußgängerzone“

Da ich damals nicht über eine zukünftige Weiterarbeit mit dieser Methode nachdachte, stehen mir leider nur noch sehr reduzierte Unterlagen über diese ersten Versuche zur Verfügung. Insofern ist das nun angeführte Beispiel zufällig gewählt: Im Rahmen der Zweit-Semester-Veranstaltung „Räumliche Organisation gesellschaftlicher Prozesse“ der Dortmunder Fakultät Raumplanung im Sommer 1994 entschied sich eine Gruppe von zehn TeilnehmerInnen, kein Referat mit Hausarbeit zu machen, sondern zweiwöchentlich eine von mir als „Raumbezogenes Assoziationsspiel“ angekündigte Übungsreihe durchzuführen und zu protokollieren. Deren erstes Protokoll zum Thema „Fußgängerzone“ verwende ich hier zur Demonstration der Technik. Da für diese Übung kein Planungsobjekt vorgegeben war, folgten wir im ersten Schritt den Instruktionvorschlägen von Jüngst und Meder und sammelten in der Gruppe zunächst Vorschläge, welche Räume in dieser Sitzung zur Darstellung kommen könnten. Aus den zwölf Nennungen wurde per Mehrheitsabstimmung, bei der jedes Gruppenmitglied zwei Stimmen hatte, die Fußgängerzone als das am meisten interessierende Thema gewählt. Im zweiten Schritt wurden Rollenvorschläge für Elemente dieses Ortes gesammelt. Als mögliche Rollen können alle an-/organischen Elemente des Themas bzw. Gegenstandes genannt werden - also Eigenschaften, Personen, Handlungen, Materialitäten, Beziehungen oder Teile davon. Die für das Thema „Fußgängerzone“ generierten Rollen sind in der Abbildung zu dieser Szenischen Rekonstruktion aufgeführt. Um die zu spielenden Rollen entsprechend der Gruppengröße herauszufiltern, hat jedeR MitspielerIn so viele Voten wie MitspielerInnen teilnehmen - im Beispiel also acht, da ich als Seminarleiterin jeweils die Spielleitung übernahm und zwei Gruppenmitglieder protokollierten. Die Rollen mit den meisten Voten werden in der Darstellungsgruppe verteilt - im Unterschied zu Jüngst und Meder nicht gemäss Mehrheitsvotum, sondern eher gemäss Interesse der RollenträgerInnen. Als umstritten erwiesen sich bei diesem Vorgehen nur die sehr positiv und die sehr negativ bewerteten Rollen, die aber dennoch in allen Spielen immer eineN VertreterIn fanden. Wenn alle Rollen vergeben sind, stellen sich die DarstellerInnen im Kreis auf, um sich noch einmal die als Aufkleber sichtbaren Rollen bewusst zu machen, und beginnen dann, sich im vorher leergeräumten Seminarraum zu bewe-

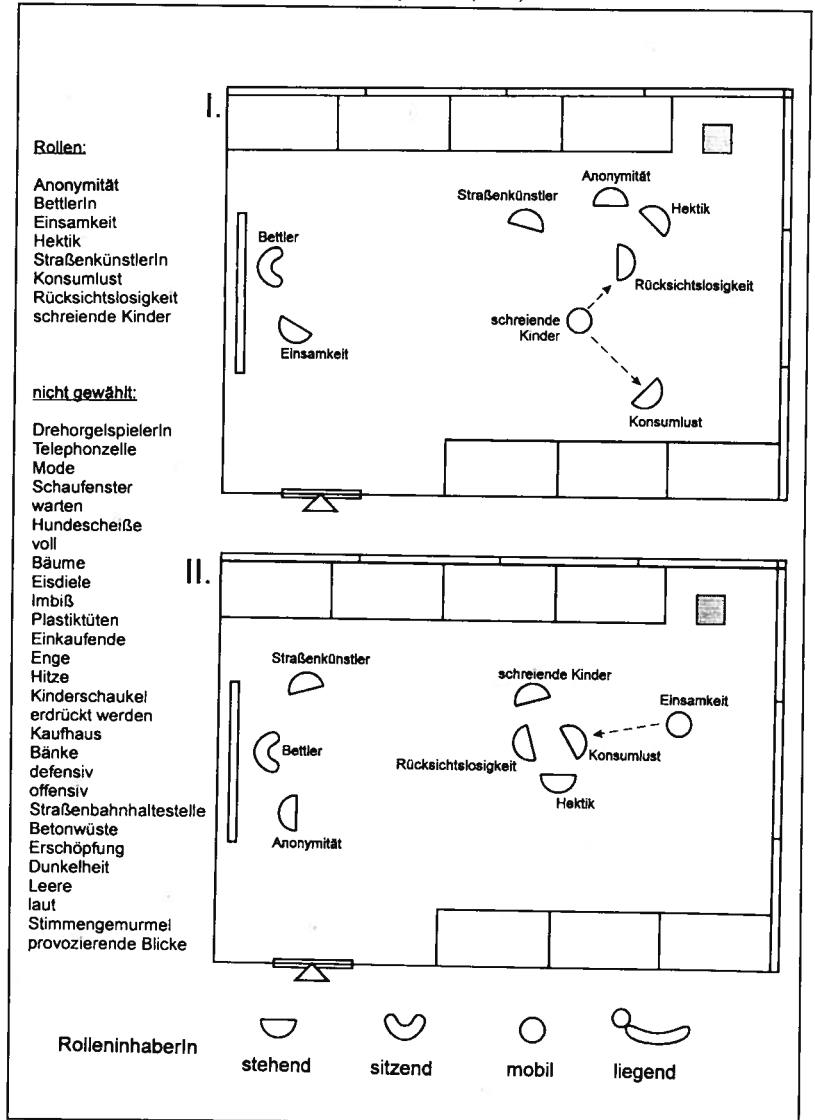
gen, um das Thema irgendwie darzustellen - Tische, Stühle und etwaige ZuschauerInnen sind außerhalb der unsichtbaren Grenzen des Darstellungsraumes an den Rand geräumt.

Im hier dokumentierten allerersten Spiel liefen die RollenspielerInnen zunächst recht planlos umher, ohne dass sich ein sehr deutliches Beziehungsbild ergeben hätte. So stoppte ich als Spielleiterin nach kurzer Zeit um eine Rollenbefragung vorzunehmen: Eindeutige Aussagen gab es von den „Schreienden Kindern“, die zwischen „Konsumlust“ und „Rücksichtslosigkeit“ immer hin und her liefen und nicht wussten, wohin; der „Bettler“ saß abseits des Geschehens; die „Einsamkeit“ verstärkte dessen Ausgeschlossenensein; die „Anonymität“ versuchte, immer in der Mitte zu stehen, da sie alles dominierte.

Nach dieser ersten Reflexionspause wurde das Spiel fortgesetzt mit der Instruktion, mehr auf den Bezug der Rollen untereinander zu achten. Als sich ein zweites Beziehungsbild konstituierte, wurde der Ablauf wiederum zwecks Rollenbefragung unterbrochen. Diesmal hatte sich die „Anonymität“ zum „Bettler“ gesellt und auch der „Straßenkünstler“ näherte sich dieser Position. Die anderen fünf Rollen standen zusammen: Die „Konsumlust“ wurde als allgegenwärtig interpretiert und die „Einsamkeit“ hielt sich als mögliche Ursache der „Konsumlust“ immer hinter ihr stehend auf. Diesmal wurde ausgiebig die Situation des Bettlers erörtert: Er sei Feind der „Konsumlust“, denn er verderbe durch seine Anwesenheit die Lust am Kaufen. Deshalb müsse sich die „Konsumlust“ mit „Rücksichtslosigkeit“ wappnen. Für den „Bettler“ sei die Fußgängerzone seine Lebensgrundlage. Aber er bleibe dort immer ein Fremder, Ausgeschlossener, durch die „Anonymität“ weniger geschützt als vielmehr der „Rücksichtslosigkeit“ der FußgängerInnen, ihrer Missachtung ausgesetzt. Auch der „Straßenkünstler“ nutze die Fußgängerzone zum Verdienst seines Lebensunterhaltes. Er suche die Öffentlichkeit, die ihm durch die in der Fußgängerzone anwesenden Menschen gewährleistet schiene. Allerdings war nicht zu entscheiden, ob er dies (a) als Freiheit verstehe um für seine Auftritte Ort, Zeit und Umstände bestimmen zu können, oder (b) weil er Interesse an Aktionstheater habe, oder (c) dies aus ökonomischem Zwang heraus tue, da er ansonsten ohne Engagement wäre. Die „Anonymität“ verstand sich in diesem Bild als Kernthema, sie verbinde alle, da sie von allen hervorgerufen würde.

Sobald keine weiteren Assoziationen zur gestellten Struktur mehr genannt werden, wird das Spiel fortgesetzt. Im dargestellten Beispiel wurde im weiteren Verlauf von der „Hektik“ und der „Einsamkeit“ ein Tisch als hervorgehobenes Zentrum in

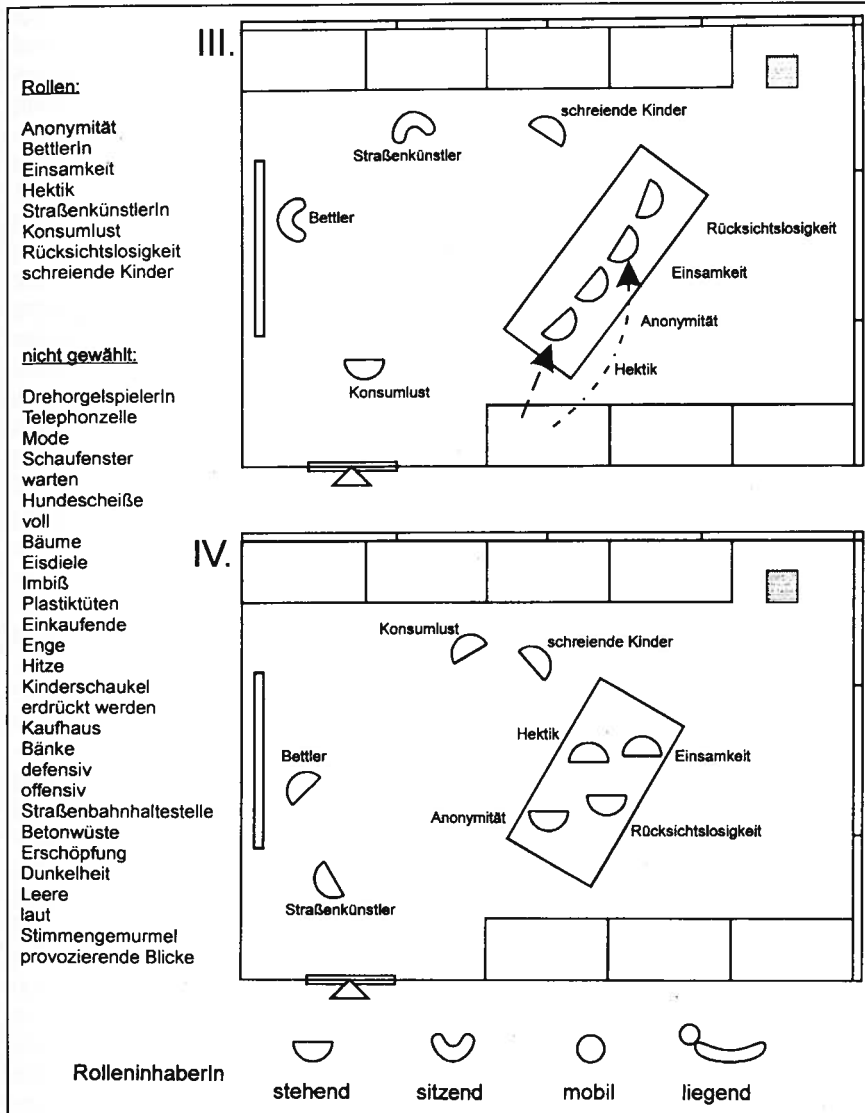
Abb. 1a: Szenische Rekonstruktion Fußgängerzone (1994)



Quelle: eigene Darstellung

die Mitte des Seminarraumes gestellt. Beide stellten sich auf den Tisch, „Rücksichtslosigkeit“ und „Anonymität“ gesellten sich dazu. „Bettler“, „Straßenkünstler“, die „Schreienden Kinder“ genauso wie die „Konsumlust“ bildeten nun den Rand, gehörten nicht zum eigentlich Wesentlichen der Fußgängerzone. Die Rollenbefragung dieses dritten Beziehungsbildes führte in eine Diskussion über die Funktion der Fußgängerzone: Zum einen seien Menschen einsam, hielten sich deshalb in der Fußgängerzone auf und verbreiteten Hektik, um ihre Einsamkeit zu vergessen oder zu verdrängen. Zum anderen suchten Menschen dort Unterhaltung und vor allem Kommunikation; dieses Ansinnen könne aber nur enttäuscht werden, da eine Menschenmenge solches kaum bieten könne, sondern eher mittels Anonymität die einzelnen Menschen unwichtig mache. So sei auch die Situation der schreienden Kinder zu verstehen: Mit den Eltern einkaufen zu ge-

Abb. 1b: Szenische Rekonstruktion Fußgängerzone (1994)



Quelle: eigene Darstellung

hen sei reizlos; die Neugier würde lediglich durch die vielen Reize der Fußgängerzone erweckt, die in kurzer Zeit und auf engem Raum erfolgen, allerdings ergäbe sich daraus schnell eine Reizüberflutung, in der Regel ohne die notwendige kommunikative Entlastung, so dass ein entsprechender Reizstau nur mittels Schreien abreagiert werden könne.

Wegen der fortgeschrittenen Zeit forderte ich als Spielleiterin dazu auf, noch ein Schlussbild einzunehmen. Allerdings veränderte sich die vorherige Beziehungssituation nun kaum mehr. Die vier substantivierten Eigenschaften blieben in erhöhter Position auf dem Tisch im Zentrum des Themas Fußgängerzone. Die „Konsumlust“ und die „Schreienden Kinder“ sowie der „Bettler“ und der „Straßenkünstler“ standen paarweise voneinander getrennt. Niemand könne sich den dominierenden Eigenschaften entziehen, die in ihrer Bündelung

distanzieren und die Fußgängerzone im Sinne Marc Augés (1994) als Nicht-Ort ausweisen; die Menschen verkämen zur Randerscheinung - seien eine notwendige aber nicht hinreichende Staffage des Ortes.

Die Seminarsitzung endet bei typischem Ablauf des Spiels mit einem gemeinsamen Resümee, das unter anderem mit einbezieht, welche Rollen nicht generiert beziehungsweise nicht gespielt wurden und welche utopischen Potentiale einige der gewählten Rollen enthalten beziehungsweise auf welche Veränderungsmöglichkeiten sie verweisen. Im dargestellten Beispiel wurden so zwar viele eine Fußgängerzone ausstattende Gegenstände generiert, bei der mehrheitsbestimmten Auswahl produzierte die Spielgruppe dann jedoch unabgesprochen ein - wie sie es selbst abschließend nannte - Stimmungsbild, mit dem nicht der Zweck des Ortes, sondern die von ihnen wahrgenommene Realität dargestellt worden wäre. So seien eine Reihe eher klischeehafter Begriffe für den zu betrachtenden Raum nicht für das Spiel gewählt worden. Stattdessen hätten sie in den Reflexionen zu den Beziehungsbildern Zusammenhänge formuliert, die in ihrer Selbstverständlichkeit zuvor nicht wahrgenommen worden seien. Ein Teilnehmer äußerte: „Man entdeckt plötzlich, was da überhaupt abgeht, in der Fußgängerzone“. Die Spielgruppe interpretierte das Auseinanderklaffen von Zweck und Realität dahingehend, dass die dargestellten Charakteristika wie Hektik oder Rücksichtslosigkeit nicht durch den Ort an sich verursacht würden, sondern ihren Ursprung im Gesellschaftlichen hätten und Ausdruck von gesellschaftlicher

Struktur seien. Die Fußgängerzone als räumliche Organisationsform würde diese Ausdrucksformen spiegeln und teilweise verstärken. Ein Wunschbild, das sich spontan mit den Rollen „Freunde“, „Kommunikation“, „Begegnung“, „Bekannt“, „Biergarten“, „Gemütlichkeit“ und „Spielenden Kindern“ präsentierte, wurde auf die Orte „Wald“ oder „Innenstadt“ projiziert, ohne Zeit zu haben, dies weiter zu diskutieren. Als zukünftige PlanerInnen formulierten die Gruppenmitglieder eine verstärkte Aufmerksamkeit für die Chancen und die Notwendigkeit des Anderen, des Anders-Seins im Urbanen, das durch die Rollen des „Bettlers“ und des „Straßenkünstlers“ in den Blick gekommen war, sowie die Herausforderung nicht nur eine Erwachsenenwelt planen zu wollen, die als direkte Konsequenz aus der problembehafteten Rolle der „Schreienden Kinder“ folgte. - Hier beende ich meine Darstellung einer szenischen Raum-Rekonstruktion.

tion, die hier auf einer allerersten Interpretationsebene verbleiben muss - mir jedoch ausführlich genug erscheint, um einen ersten Eindruck des methodischen Vorgehens als Grundlage für meine weiteren Überlegungen zu hinterlassen.

Methodologische Wurzeln des themenzentrierten Assoziationsdramas

Wenn ich von Methoden spreche, versuche ich, immer zugleich die Techniken und die Methodologie im Blick zu behalten - auf Grund des Verständnisses, dass nur eine davon weniger als die Hälfte ist. Dennoch verlangt begriffliches Denken wie auch eine verständliche Darstellung eine gewisse Trennung, die zugleich Ordnung produziert. In der Gliederung meines Textes möchte ich einer ersten Darstellung der Forschungstechnik nun eine Reihe methodologischer Überlegungen folgen lassen. Dabei beginne ich mit einer Kurzdarstellung der Quellen, aus denen Peter Jüngst und Oskar Meder ihre Methodik für das themenzentrierte Assoziationsdrama entwickelt haben - die da sind die Soziometrie und das Psychodrama von Jakob Moreno, das katathyme Bilderleben von Hanscarl Leuner sowie das Konzept szenischen Verstehens von Alfred Lorenzer. Diese therapeutisch ausgerichteten Konzepte aus der Psychologie eignen sich meines Erachtens aber nur begrenzt als Kenntnissysteme zur Analyse von Raum, sehr wohl aber bieten sie Orientierungsmuster um über die je individuelle Konstitution von räumlichen Gegebenheiten nachzudenken. Um dies um die Komponente der gesellschaftlichen Konstitution zu ergänzen, werde ich im Weiteren Ausführungen zum kollektiven Gedächtnis von Maurice Halbwachs sowie eine sehr kurze Fassung des Konzeptes des sozialen Raumes bei Pierre Bourdieu anfügen.

Die strategische Form der Datengenerierung in der szenischen Rekonstruktion folgt einer modifizierten Form des Psychodramas. Dieses wurde von Jakob Moreno in den 50er Jahren als Gruppentherapie entwickelt, nachdem er schon seit den 30er Jahren Erfahrungen mit Stegreiftheater und mit der interaktionellen Methode des Soziogramms gesammelt hatte. Letztere gehört zu den soziometrischen Techniken, die soziale Interaktionen von Individuen in Gruppen quantifizierend erfragen und darstellen. Zum Beispiel werden Kommunikationsmuster als Soziogramm - in mathematischer Sprache ist dies ein topologischer Graph - dargestellt, das eine erhebliche „face validity“ besitzt. Die Aussagekraft eines solchen Soziogramms hängt von der vorausgehenden Operationalisierung der Beziehungen zwischen den Gruppenmitgliedern ab. Der Weiterentwicklung zum Psychodrama lag bei Moreno zwar eine verworren anmutende existentialistisch kosmische Philosophie zu Grunde, davon unabhängig wird jedoch bis heute sein Verdienst herausgestellt, im Psychodrama die Aktion gegenüber der Beschränkung auf die Ebene der verbalen Zeichen und der Interpretation des psychoanalytischen Arrangements betont zu haben (vgl. Hörmann 1986). Für unsere Zwecke ist zu betonen, dass das improvisierte szenische Agieren ein spielerisches, aber den-

noch intensives Erleben in gegenwärtiger Unmittelbarkeit schafft - zugleich mit der rekonstruierenden Rückschau auf frühere Bewusstseinschichten, die mit Hilfe der Dramatisierung lebendig werden. Damit wird alltäglicher Handlungsreichtum nicht auf eine ausschließliche Sprachwelt reduziert, sondern erhält die im Leib gespeicherte Gefühls- und Symbolwelt. Problematisch ist allerdings bezüglich Morenos Schriften anzumerken, dass er die gesellschaftliche Wirklichkeit auf die Figur der Gruppe reduziert. Als zwischenmenschliche Beziehungen gelten bei ihm quasi nur die soziometrischen Gesetze der Anziehung und Abstoßung. Die damit einhergehende Verdinglichung des Beziehungssystems verhindert nach meiner Auffassung die „Kunst analytischer Arbeit“ - wie Sigmund Freud es formulierte, von Fragen nach gesellschaftlicher Strukturierung ganz zu schweigen. Im von mir dargestellten Beispiel der Fußgängerzonen-Rekonstruktion gäbe es gemäss Moreno keine Heilungschancen mittels planerischen oder sozialpädagogischen Eingreifens, sondern ausschließlich über die verändernde Bearbeitung der gegenseitigen Beziehungen in allen möglichen Gruppen.

Schon die Form des Psychodramas agiert auf einer Bühne - auch im Goffmanschen Sinn - und kreiert im Spiel räumliche Bezugssysteme. Verstärkt wird auf die Raumorientierung der menschlichen Psyche in bestimmten Therapien wie dem katathymen - also affektbedingten - Bilderleben eingegangen. Dieses beruht auf der Tagtraumfähigkeit, das heißt der Imaginationsfähigkeit des Menschen im Unterschied zum bloßen Vorstellungsvermögen. Hanscarl Leuner experimentierte mit dieser Methode seit den 50er Jahren und nennt sie alternativ auch Symboldrama (1981). Die Erfahrungen mit der Tagtraumtechnik verweisen auf eine hochgradige Abhängigkeit der imaginierten Bilder von der Gefühlswelt ebenso wie auf gewisse Standardmotive und -symbole, an denen sich Erlebnisse dramatisch entfalten. So braucht die Grundstufe dieser Therapieform nur fünf landschaftliche Motive, an denen sich die Imaginationen kristallisieren: Dies sind (a) die Wiese als Bühne aktuell konflikthafter Projektionen, (b) der Bach, an dem entlang - wie am Lebenslauf - in die Vergangenheit oder die Zukunft zu folgen ist, (c) der Berg, der aus der Ferne zu betrachten ist oder der von seinem Gipfel aus einen Überblick ermöglicht, (d) das Haus, das wie das eigene Ich von außen und von innen besichtigt werden kann, und schließlich (e) der Waldrand, aus dem - wie aus dem Unbewussten - Symbolgestalten treten können. Jeder Mensch entwickelt offensichtlich mehr oder weniger leicht diese Innenwelten, in denen Zeit aufgehoben ist und die ihre Bildinhalte fortlaufend in Abhängigkeit von unterschiedlichem Projektionsdruck ändern. Im katathymen Bilderleben werden Landschaftsbilder bevorzugt generiert, die jedoch nicht äußeren bekannten Regionen entsprechen müssen. Insofern scheinen sie für eine innenweltliche Ordnung zu stehen, die als voll entwickelte Imagination nicht mehr dem Willen gehorcht und somit Konfliktfelder relativ leicht erkennbar und bearbeitbar macht. Diese Erfahrung aus dem therapeutischen Bereich werde ich als eine Voraussetzung für die planungspraktische Relevanz der Konfliktbilder, die sich in der szenischen

Raum-Rekonstruktion entfalten. Im Beispiel der Fußgängerzonen-Rekonstruktion hieße dies, dass die mehrheitliche Rollenwahl zwar abhängig vom Erhebungszeitpunkt und der Gruppenzusammensetzung zu sehen ist, aber nicht zufällig das dominierende Eigenschaftsquartett aus Hektik, Rücksichtslosigkeit, Einsamkeit und Anonymität produzierte. Zur Imagination der Fußgängerzone gehören sie gemäss der Technik des katathymen Bilderlebens als verdeutlichte latente Strukturierung - zumindest für die spielende Gruppe - dazu.

Dass innenweltliche Ordnungen szenisch imaginiert werden, erfährt im Begriff des Szenischen Verstehens bei Alfred Lorenzer noch eine Vertiefung und Erweiterung. Lorenzer geht davon aus, dass sogenannte Sach-Vorstellungen Erinnerungsspuren sind, die die Lebenspraxis von Menschen in einer vorgegebenen Welt in konkret ausgeführten Formeln festhalten; diese Einzeichnungen vergangenen Lebens sind zugleich dynamische Entwürfe zukünftiger Lebenspraxis - also zugleich „Blaupausen“ des Lebensplanes und die Potentiale seiner Verwirklichung. Erinnerungsspuren als geronnene Interaktionsformeln, als Momente komplexer situativer Szenarien sind nie isoliert zu sehen, sondern nur im Handlungsnetz. Allerdings sind sie selbst auf der Ebene der noch komplexer und abstrakter zu verstehenden Affekte noch ohne Bewusstsein erlebbar. Zur Bewusstwerdung bedarf die aktuell-konkrete Szene noch der „Bedeutung der Sprachfiguren“, also der Verknüpfung mit Wertvorstellungen. Jegliche analytische Situation ist, laut Lorenzer, gekennzeichnet durch den „Weg vom ‘szenischen Zusammenspiel’ über das ‘Bildverstehen’ zum ‘Benennen der Szene’... Indem das szenische Spiel gespielt wird, stellt sich die Inszenierung auf drei Ebenen strukturell übereinstimmend ein... Das szenische Moment verbindet das sprachliche Zusammenspiel mit den Bilddarstellungen und diese mit dem ‘Beim-Namen-Nennen’“ (Lorenzer 1983: 114). So bewirkt das szenische Verstehen der klassischen psychoanalytischen Traumdeutung wie der neueren Imagination eine Resymbolisierung. Für unsere Raum-Szenen heißt dies, dass unbewusste und deshalb unbenennbare Erinnerungsspuren durch das Ins-Bild-setzen leiblicher Symptomatik überhaupt erst erkennbar zu versprachlichen sind. In der Fußgängerzonen-Rekonstruktion fällt mir dazu als Belegbeispiel die Szene auf, in der „Hektik“ und „Einsamkeit“ mit dem Tisch eine neue dominierende Erlebnisebene einrichten, die ihnen zusammen mit der „Anonymität“ und der „Rücksichtslosigkeit“ den Aufschwung gewährleistet. Gälte auch das Verhältnis AnalytikerIn - KlientIn als Vorbild, so bedeutete dies für jede szenische Rekonstruktion, dass die Spielleitung niemals außerhalb des Spieles steht, sondern der Verstehensprozess auf der Wirklichkeit des szenischen Zusammenspiels gründet. In der vorgestellten Übungssequenz formulierten die Studierenden in ihrer Schlusskritik den Eindruck, ich hätte sie als Leiterin durch meine Fragen immer dorthin gesteuert, wo ich sie von Anfang an hätte haben wollen. Aus meiner Perspektive erschienen die Ergebnisse dagegen eher überraschend, jenseits eines etwa vorhandenen Erwartungshorizontes und nur aus den gewählten Rollen und den gestellten Szenen heraus interpretierbar.

Wenn ich diese drei Wurzeln des von Peter Jüngst und Oskar Meder entwickelten themenzentrierten Assoziationsdramas zusammenfassend betrachte, so werden nach meinem wissenschaftlichen Geschmack die räumlichen Erscheinungsformen zu ausschließlich aus tiefenpsychologischer Sicht angegangen (dabei verstehe ich Geschmack im Bourdieuschen Sinn nicht als individuelle oder gar als persönliche, sondern als gesellschaftliche Dimension, in diesem Fall sicherlich beeinflusst durch meine Herkunftsdisziplin). Wenn ich im Folgenden nach Ergänzungen suche, heißt das nicht, dass ich die emotionale Belegung räumlicher Umwelt wieder vernachlässigbar oder die unbewussten Einschreibungen unserer Raumerfahrungen genügend erforscht fände. Die Produktion räumlicher Symbolik ist aber nicht nur am Individuum festzustellen, sondern ist kultureller Ausdruck gesellschaftlicher Organisation und Regulation, die wir gerade am und im Raum nachweisen wollen. Zwar verweisen die hochgradig geteilten Bildinhalte bei der Imagination auf kollektive Klischees, beruht das szenische Verstehen auf vergleichbaren Wirklichkeiten und entstand das Gruppenverfahren im Widerstand gegen die zunehmende Individualisierung der fortgeschrittenen Moderne. Dennoch liegt es zumindest mir näher, Vergesellschaftungsprozesse, die sich auch in der Raumkultur niederschlagen, nicht nur mit gruppenpsychologischen, sondern auch mit gesellschaftswissenschaftlichen Modellen zu analysieren. In der Forschungstechnik zeigt sich der verschobene Fokus an den Fragen zwecks strukturierender Intervention: So strebt zum Beispiel das katathyme Bilderleben eine wahrnehmungsmäßige Ausschöpfung sowohl hinsichtlich kognitiver Tatbestände als auch hinsichtlich eines breiten Spektrums emotionaler Bewegtheit an; eine diesem Anspruch folgende Rollenbefragung bezieht sich auf eigene Gestimmtheit und Intentionen, auf den Stimmungsscharakter des Gesamtbildes, auf typische Attribute, auf Rollendetails wie auch auf Umgebungen des eigenen Standorts. Ein stärker gesellschaftswissenschaftlich orientierter Fokus enthält zudem Fragen nach Zentrum und Peripherie, nach Hierarchien zwischen den Rollen und zum dargestellten Ähnlichkeits- bzw. Distanzmuster, also im weiteren Sinne nach der Ordnung des Raumbildes; weiter könnte nach verantwortlichen HandlungsträgerInnen bei nicht Personen repräsentierenden Rollen, nach mit der Rolle verbundenen Normen oder nach Regulierungsalternativen gefragt werden. Die beiden aus der Soziologie stammenden Konzepte, die ich zur Erweiterung der raumbegreifenden Interpretationsmodelle ausgewählt habe, will ich nun wiederum in ihrer wissenschaftshistorischen Abfolge vorstellen.

Methodologische Ergänzungen für die szenische Rekonstruktion

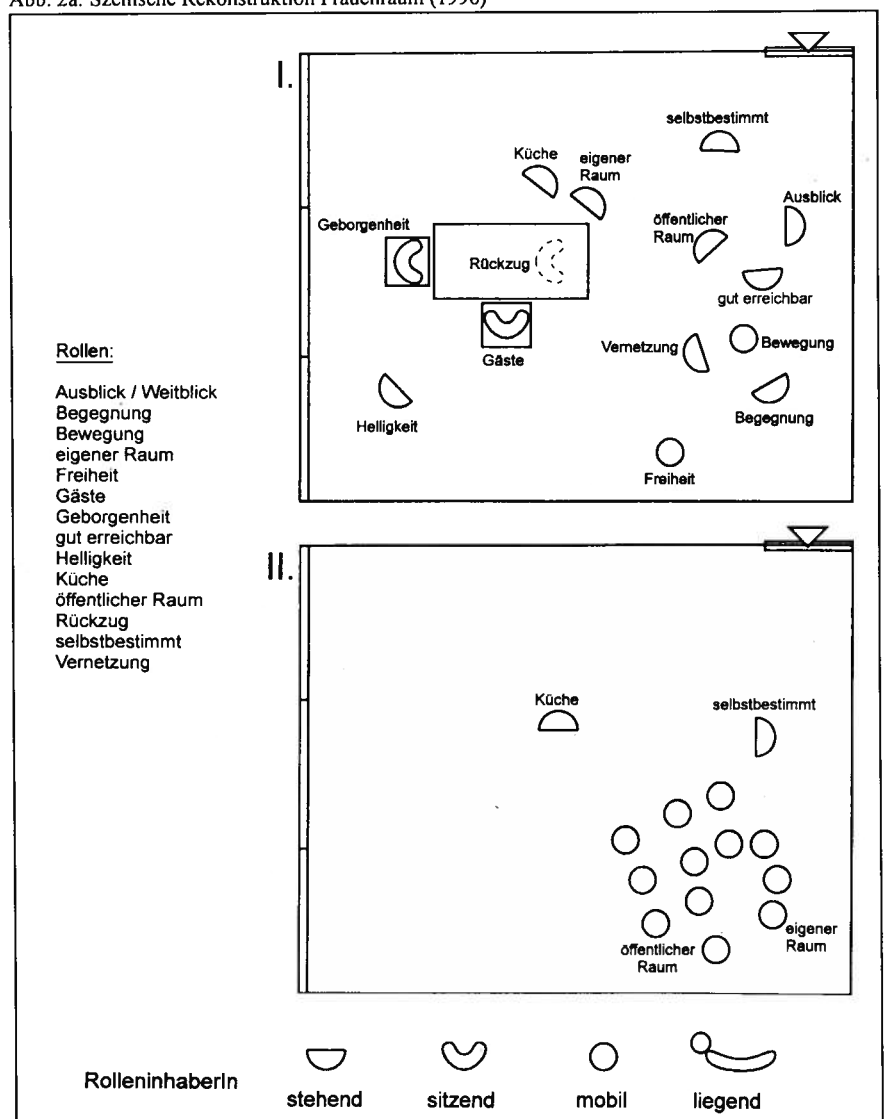
Maurice Halbwachs' letzte unvollendete Arbeit aus den 40er Jahren widmete sich dem kollektiven Gedächtnis, das sich nach Ansicht Emile Durkheims als „Gewissen der Gruppe“ in den Normen und Regulierungen niederschlägt, die das Denken und Verhalten jeder und jedes Einzelnen bestimmen.

Gedächtnis und Urteile der Individuen unterliegen aber spezifisch sozialen Bedingungen, die den Rahmen, in dem erinert und erfahren werden kann, stecken. Die diesen Rahmen bildenden kollektiven Vorstellungen als Sitz der Tradition unterscheiden sich zwar von Gesellschaft zu Gesellschaft, von Gruppe zu Gruppe - sind aber zugleich bezeichnend für dieselben. Halbwachs unterscheidet die kollektiven Gedächtnisse von der „Geschichte als Bild der Ereignisse“, das allenfalls als universales Gedächtnis der Menschen erscheint - ohne als dieses wirksam sein zu können. Denn „jedes kollektive Gedächtnis hat eine zeitlich und räumlich begrenzte Gruppe zum Träger“ (Halbwachs 1967: 73), ist an soziale Milieus gebunden - ohne die als Geschichte nur „chronologische und räumliche Schemata“ zurückbleiben. Zeit und Raum erscheinen bei Halbwachs als Konstruktionsdimensionen, in denen das kollektive Gedächtnis vergangene Geschehnisse „bewahrt und zugleich den Vorstellungen und Erwartungen anpaßt und eingliedert ...: Tradiertes bleibt sich nicht gleich und das Neue ist im Vergangenen enthalten“ (Halbwachs 1967: VII). Die Bindung des Sozialen an den Raum ist so unumgänglich, denn „eine Gruppe, die in einem bestimmten räumlichen Bereich lebt, formt ihn nach ihrem eigenen Bild um; gleichzeitig aber beugt sie sich und paßt sich denjenigen materiellen Dingen an, die ihr Widerstand leisten. Sie schließt sich in den Rahmen ein, den sie aufgestellt hat. ... die Gruppe selber bleibt ... dem Einfluß der materiellen Natur unterworfen und hat an ihrem Gleichgewicht teil“ (Halbwachs 1967: 129). Die so entwickelten Konnotationen begleiten einen Menschen überall hin, sind unter anderen Bedingungen zwar veränderbar, bedürfen dazu aber immer des sozialen Austausches: Raumerfahrung bedarf also einer dreifachen Struktur bestehend aus Mensch - Mensch - (Um-)Welt. In dieser Interaktionsstruktur werden Verteilungs-, Verknüpfungs- und Verbreitungsmuster in der materialen Welt ausgehandelt. Für die szenische Raum-Rekonstruktion heißt dieses, dass zunächst nur das in der spielenden Gruppe geteilte kollektive Gedächtnis als vorherrschendes Interpretationsmuster sichtbar wird, es unter anderem von der Homogenität der Gruppe abhängt, wie bezeichnend die Präsentation ist. Vergleichsweise inhomogene Gruppen könnten so eher sehr grundlegende Kulturmuster herausspielen, während eher homogene Gruppen spezifischere Milieubeschreibungen zulassen.

Für meinen letzten methodologischen Fokus verbleibe ich im Strukturdenken französischer Soziologie. Ausgehend von sei-

nen ethnologischen Studien in der Kabylei entwickelt Pierre Bourdieu eine Theorie der Praxis, die das alltägliche Sprechen und Handeln zur Herstellung und Übertragung von Sinn als Grundprinzip lebensweltlicher Vergesellschaftung ansieht. Objektive Strukturen und subjektive Orientierungen sind auf das Engste miteinander verknüpft. Was bei Halbwachs das an Raum und Zeit gebundene kollektive Gedächtnis war, wird bei Bourdieu zum Habitus. Im Habitus eines Menschen kommt das zum Vorschein, was ihn zum gesellschaftlichen Wesen macht: Seine Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe und die Prägung, die er durch diese Zugehörigkeit erfahren hat. Die an spezifische Umgebungen gebundenen verschiedenen Habitusformen sind strukturierte Strukturen, die geeignet sind, als strukturierende Strukturen zu wirken. Als Bindeglied zwischen dem gesellschaftlichen Gewordensein und dem konkret-individuellen Verhalten dient der Habitus auch als kollektives Klassen-„Unbewusstsein“. Al-

Abb. 2a: Szenische Rekonstruktion Frauenraum (1996)



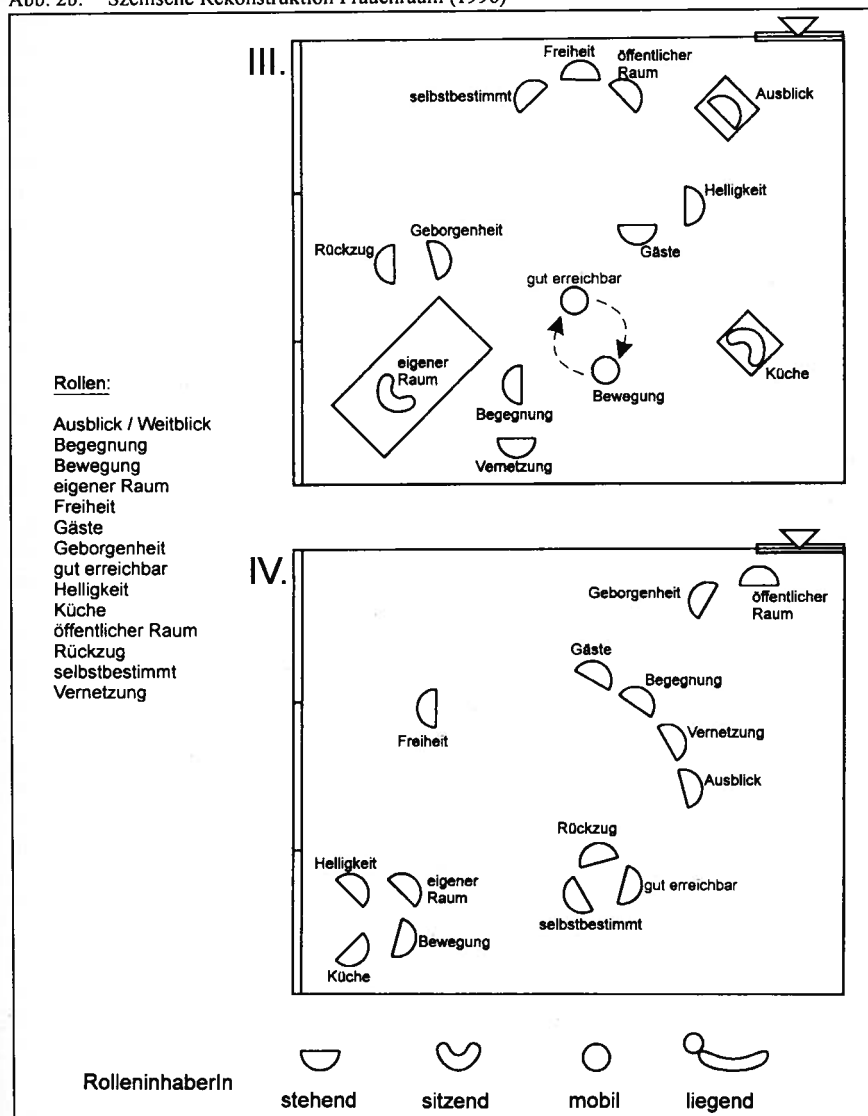
Quelle: eigene Darstellung

lerdings spricht Bourdieu statt von Klassen lieber vom sozialen Raum, einem Raum von Beziehungen, dessen Positionen durch Geschmack und Lebensstil - als individuelle Praxis des Habitus - konstruiert werden. Im sozialen Raum verortete Klassifikationen hängen von der gesellschaftlichen Machtverteilung ab. Wie im geographischen Raum sind „Stellenwechsel und Ortsveränderungen nur um den Preis von Arbeit, Anstrengung und vor allem Zeit zu haben“ (Bourdieu 1985: 13). Wenn ich die szenische Raum-Rekonstruktion mit Bourdieuschen Begriffen versee, so wird sie zur Darstellung der Inkorporierung der objektiven Strukturen des sozialen Raumes; der Sinn für die eigene soziale Stellung schließt einen Sinn für Grenzen, für Distanz, Nähe und Ferne ein. Wenn Leib und Sprache wie Speicher für die Ordnung der Welt dienen, dann stellen wir im Spiel durch den mit der Rolle verknüpften Habitus Teile dieser Ordnung dar.

Eine Folge aus diesen Überlegungen ist, dass nicht nur konkret-begrenzte Orte in der szenischen Rekonstruktion darstellbar erscheinen, sondern auch theoretische Begriffe und Metaphern, das heißt, abstrakter konstruierte Themen. Dies möchte ich an einem zweiten Beispiel dokumentieren: Im November 1996 gab es eine Tagung der Frauen im IFR zum Themenkomplex „Feministische Theorien zu Geschlechterverhältnis und Raum“. Als erste Tagungsphase wurde eine szenische Rekonstruktion zum Thema „Frauenraum“ durchgeführt um sich für die folgenden Referate und Diskussionsgruppen eines gemeinsamen Erfahrungsspeichers zu vergewissern. Wie im ersten Beispiel hatte auch hier keine der Teilnehmerinnen zuvor Erfahrung mit dieser Methode. Da das Seminar zu viele Teilnehmerinnen für eine Spielgruppe hatte, gibt es bei diesem Spiel mehr Zuschauerinnen als Akteurinnen.

„Frauenraum“

Abb. 2b: Szenische Rekonstruktion Frauenraum (1996)



Quelle: eigene Darstellung

Eine Kurzcharakteristik der Beziehungsbildfolge zeigt sehr unterschiedliche Verteilungsmuster für die vier Szenen. In der ersten Szene ergriff die „Küche“ sofort die Initiative, stellte einen Tisch in die Mitte und plazierte die „Gäste“ sowie die „Geborgenheit“ an ihren Küchentisch. Der „Rückzug“ kroch allein unter den Tisch und in den Windschatten der „Geborgenheit“. Zusammen mit dem „Eigenen Raum“ betrachtete die „Küche“ zufrieden ihr Werk, während die anderen Rollen noch orientierungssuchend Stellungen probierten. Nur die „Freiheit“ verhielt sich ungebunden, während die „Helligkeit“ sich zum Haus gehörig fühlte. Die Zwischendiskussion um die szenische Dominanz der „Küche“ führte im zweiten Bild zu deren Isolation - zwar noch in der Raummitte, aber fern von allen anderen Rollen, die in großer Nähe zueinander ihre Positionen suchten. Der „Eigene Raum“ wie auch der „Öffentliche Raum“ haben sich am weitesten von der „Küche“ entfernt, wobei letzterer gezielt die „Bewegung“ im Cluster der noch nicht neu geordneten Rollen suchte. In der dritten Szene hat sich die „Küche“ schmolend in die Ecke verzogen, während auf der einen Seite der „Ausblick“ und auf der anderen Seite der „Eigene Raum“ sich eine erhöhte Position verschafft haben. Der „Eigene Raum“ schien einerseits auf „Rückzug“ und „Geborgenheit“ zu beruhen und andererseits sich aus „Begegnung“ und „Vernetzung“ zu speisen. Das letzte Beziehungsbild wies zwei sich absetzende Teilgruppen auf: Zum einen den „Öffentlichen Raum“, der nun

von der „Geborgenheit“ aufgesucht wird, und zum anderen die Konstellation aus „Helligkeit“, „Küche“, „Eigenem Raum“ und „Bewegung“, die als Teilgruppe das Fenster des Seminarraumes öffneten und hinausschauten. Dies provozierte die Frage, was am Rand des Frauenraumes geschieht bzw. was dieser Rand bedeutet? So endete die Sequenz mit einer Diskussion um Angst vor dem Grenzüberschreiten und um Folgen verändernder Konstitution, die Begriffe neu denken lässt, Zusammenhänge verdeutlicht, die zuvor unsichtbar waren, oder Raum besetzt, der unthematisiert nicht existent war.

Einordnung der Forschungstechnik

Bevor ich abschließend Einsatzmöglichkeiten dieser Methode in der Raumplanung vorschlage, will ich noch eine kurze Charakterisierung der Forschungstechnik vornehmen. Im Unterschied zu Jüngst und Meder, die in Universitätsseminaren mit gleichbleibender Zusammensetzung auch Wert auf die Selbsterforschung der Gruppe legen, habe ich die Form Szenischer Rekonstruktion bislang hauptsächlich als Wahrnehmungübung mit ErstanwenderInnen aus dem akademischen Spektrum durchgeführt - mit den hier präsentierten Ergebnissen, die mit Einschränkungen auf hohe Robustheit und Effektivität der Technik schließen lassen. Als Datenerhebungsinstrument ist die szenische Rekonstruktion eine Kombination und vielleicht am ehesten als beobachtungs- und befragungsgestützte Inhaltsanalyse einzustufen, die die in den Leib eingeschriebene Raumstruktur aufzeichnet. Die Untersuchungsstrategie ist dadurch gekennzeichnet, dass das unstandardisierte Instrument hauptsächlich eine diskursive Kontrolle in der Gruppe ermöglicht; das interaktive Verfahren ist hochreaktiv, so dass sich die Spielleitung ihrer Einflusnahme sehr bewusst sein sollte. Die Gruppengröße sollte zwischen mindestens sechs und höchstens etwa 15 Personen liegen, die ein Thema bis zu einer gewissen Ausschöpfung variieren können, wobei diese durch zeitliche Grenzen und durch Einfallslosigkeit der Gruppe gegeben ist. Die Auswertung erfolgt mittels Techniken aus dem Kontext hermeneutischer Analyse, wobei mir rekonstruierende Ansätze am nächsten liegen.

Einsatzmöglichkeiten

Was kann nun diese Methode für die Raumplanung leisten? Vorauszusetzen ist, dass wir Raum nicht bloß als physisches Substrat verstehen, sondern als ein zwischen Menschen und Natur ausgehandeltes Konstrukt. Erfahrungen mit Raum prägen sowohl diesen als auch die Denk-, Gefühls- und Verhaltensweisen der Menschen. Raumplanung soll professionelle Raumentwicklung betreiben. Der in die Zukunft gerichteten Perspektive sollte nach meiner Einschätzung eine Reflexion

des Vorgefundenen in seinem Gewordensein mit allen erkennbaren Stärken und Schwächen vorangehen. Eine solche Reflexion - quasi als Ortserkundung - kann durch die vorgestellte Methode der Szenischen Rekonstruktion unterstützt werden. - Wenn ich weiter davon ausgehe, dass Planungsentwürfe immer auch verändernde neue Erfahrungswelten anstreben - also strukturierende Struktur strukturieren (wollen) - dann ist deren Distanz zur aktuell gelebten Erfahrungswelt zu untersuchen. Zu viele realisierte Entwürfe werden nicht in der vorgesehenen Art und Weise genutzt, was auf eine zu große Diskrepanz zwischen lebensweltlichen Strukturen und dem professionellen Ideal verweist. Solches könnte mittels Szenischer Rekonstruktion besser erkannt werden, bevor ein Entwurf entsteht bzw. planend umgesetzt wird. Ich halte die Methode diesbezüglich für Orte verschiedener Größenordnung einsetzbar - ob es um die Neuplanung eines Badezimmers geht, um eine Hinterhofgestaltung, die Umgestaltung eines Marktplatzes oder die Verkehrsplanung einer Großstadt. Als Kriterium ist lediglich zu beachten, dass die zu spielenden Szenen unserer Alltagserfahrung zugänglich sind. - Letztlich halte ich die Methode für geeignet, raumbezogene Theorieentwicklung im Sinne der Grounded Theory anzuleiten: Alle Mitglieder menschlicher Gesellschaften tragen als Teil ihrer kulturellen Einbindung auch Konzeptionen von Raum in sich - im Körper und im Denken - in Form latenter Struktur, die sie verdeutlichen und deuten können.

Literatur:

- Augé, M.: Orte und Nicht-Orte. Frankfurt 1994
 Bourdieu, P.: Sozialer Raum und „Klassen“. Frankfurt 1985
 Halbwachs, M.: Das kollektive Gedächtnis (mit einem Vorwort von H. Maus). Stuttgart 1967
 Hörmann, G.: Gruppentherapien. In: Rexilius, G.; Grubitsch, S. (Hg.): Psychologie (S.223-241). Reinbek 1986
 Jüngst, P.; Meder, O.: Innere und äußere Räume - Zur Symbolbelegung und emotionalen Besetzung städtischer Umwelt. In: Winter, J.; Mack, J. (Hg.): Herausforderung Stadt: Aspekte einer Humanökologie (S.261-293). Frankfurt 1988
 Leuner, H.: Katathymes Bilderleben - Grundstufe: Einführung in die Psychotherapie mit der Tagtraumtechnik. Stuttgart 1981.
 Lorenzer, A.: Sprache, Lebenspraxis und szenisches Verstehen in der psychoanalytischen Therapie. In: Psyche, 37, S. 97-115; 1983
 Meder, O.: Wörter für die Stumme Gewalt der Orte suchen! Vorarbeiten für eine Didaktik der Planung. In: Jüngst, P.; Meder, O. (Hg.): Raum als Imagination und Realität: Zu seinem latenten und manifesten Sinn im sozialen und ökonomischen Handeln. Kassel 1988
 Moreno, J.L.: Gruppenpsychotherapie und Psychodrama: Einleitung in die Theorie und Praxis. Stuttgart 1959

Dr. Gabriele Sturm ist Dozentin für Methoden empirischer Sozialforschung an der Philipps - Universität in Marburg.