

liegt lediglich in der Konnotation: Der Begriff der Rolle ist stärker spielerisch konnotiert und rückt so den Begriffen »Dramaturgie« und »Erzählung« näher. Er unterstreicht den kommunikationstheoretischen Ansatz dieser Untersuchung.

Keine Rolle, kein Akteurstyp kann im Fortgang einer Geschichte für sich alleine stehen. Wie für diese Untersuchung definiert, sind Geschichten Beziehungen und Beziehungen sind Geschichten.<sup>1</sup> Akteurstypen bilden immer eine Allegorie auf eine mögliche Beziehung zu einer Geschichte und einem Narrativ. Sie emergieren aus dem Verhältnis zu Geschichte und Narrativ. Ohne Narrative und Geschichten gibt es keine Rollen und ohne Rollen gibt es keine Geschichten und Narrative. Auf derart wechselseitige Abhängigkeiten ist im Fußball mit dem Bonmot verwiesen: »Angriff fängt in der Verteidigung und Verteidigung fängt im Angriff an.«

Diese Untersuchung setzt nicht auf vorhandene Beziehungsmodelle und -Typologien auf.<sup>2</sup> Die Entwicklung der Akteurstypologie speist sich unmittelbar aus den hier vorgelegten Feldstudien.

## 7.2 Akteurstypologie

Narrative (Visionen), Geschichten zur Auserzählung von Narrativen und erzählende Akteur\_innen bilden die drei wesentlichen Bezugspunkte, über welchen die Akteurstypen (Rollen) abgetragen sind. In einem ersten Schritt soll der Zusammenhang des akteursgetriebenen Verhältnisses von Narrativen und Geschichten betrachtet und auf bestimmte Konstellationen befragt sein.

### 7.2.1 Narrative und Geschichten

Treiber für das Tun aller Akteur\_innen ist die geteilte Vision (Narrativ). Gäbe es in der Vorstellung der Akteur\_innen keine Vision und kein »Morgen«, täten sie nicht das, was sie heute tun. Oder anders formuliert: sie würden nicht erzählen, um sich und der Welt damit eine Vision nach und nach anzueignen,

1 Vgl. zu dieser Kerndefinition das Kapitel »Wissensläufe« und hier den Abschnitt »Was sind Geschichten?« in diesem Buch.

2 Im vierten Kapitel »Wissensläufe« ist auf solche verwiesen, wie sie sich vielfältig vor allem in Literaturwissenschaften und Sozialwissenschaften finden.

bis diese Vision gelebte Wirklichkeit ist. Die fünf vorgenommenen Falluntersuchungen für Projekte unter dem Dach der IBA Thüringen und des Quartier de l'innovation stehen beispielhaft für in die Tat umgesetzte Visionen und ihre Erzählungen. Es zeigt sich, wie Visionen mit Geschichten untersetzt werden. Eine gemeinsame Vision kann dabei mit unterschiedlichen, auch konkurrierenden Erzählungen einhergehen.

Es kann passieren, dass sich Geschichten von einer Vision (Narrativ) »wegentwickeln«. In diesem Fall ist eine konstruktive Rückkopplung mit dem Narrativ und dessen Modifikation möglich. Dieser Fall ist als Dramaturgie A bezeichnet.<sup>3</sup>

Ebenso ist es möglich, dass eine Vision nicht nur zunehmend widerstrebend auserzählt wird, sondern auch eine konstruktive Rückkopplung mit dem Narrativ nicht mehr gelingt. Im Eskalationsfall können Akteur\_innen proklamieren ihre Mitarbeit in einem Projekt zu beenden. Dies heißt aber nicht zwangsläufig, dass sie kraft ihrer Erzählungen nicht weiterhin zugegen wären. Denn wer in den Widerspruch zu bestimmten Auserzählungen eines Narrativs geht, tut dieses ebenfalls durch die Form einer Auserzählung, wie im dritten Kapitel zu dieser Untersuchung dargelegt: Man kann nicht nicht kommunizieren. Insbesondere eine deutliche und fortgesetzte Kritik an einer Auserzählung eines Narrativs zeigt, dass gerade auch diesen Akteur\_innen an der weiteren Auserzählung gelegen ist, wenngleich sich nun die Energien als ein Kräftemessen auf der Ebene der Deutungshoheit über ein Narrativ bündeln und die Erzählung auf eine Metaebene, derjenigen der Auseinandersetzung über die Deutungshoheit, schwenkt.<sup>4</sup> Diese in die Kritik gehenden Akteur\_innen bleiben aber in den Erzählungen präsent, wirken möglicherweise sogar präsenter denn je. Hierin zeigt sich erneut die höhere Wirkungsdimension von Visionen und Narrativen. Sie sind gewaltige Treiber, können einen oder spalten.<sup>5</sup> Die Variante, in welcher der Kampf um die Deutungshoheit eines Narrativ in den Vordergrund tritt, ist in der folgenden tabellarischen Darstellung als Dramaturgie B hinterlegt.

Drittens ist es möglich, dass Visionen in den ihnen folgenden Geschichten dem Grunde nach konfliktfrei auserzählt werden. Diese Variante des Ver-

3 So zu beobachten für das Projekt MR-63.

4 Dieses ist in Teilen für die Projekte »Gera – Neue Mitte« und »Leubinger Fürstenhügel – Tank- und Rastanlage« zu beobachten.

5 Vgl. das Kapitel Wissensläufe und hier den Abschnitt »Narrativ ist nicht gleich Geschichte« in diesem Buch.

hältnisses zwischen Narrativ und Geschichten ist für die Realisierung von Vorhaben ein glücklicher Umstand. Sie lässt sich für die hier vorliegenden fünf Fallstudien nochmals in zwei Varianten untergliedern: im ersten Fall laden die unter einem Projektnarrativ auserzählten Geschichten das Narrativ konsistent weiter auf. Dieses soll als Dramaturgie C bezeichnet sein.<sup>6</sup> Im zweiten Fall wird das Narrativ mit durchaus differierenden Geschichten, aber konfliktfrei (!) auserzählt: es tritt zumindest vordergründig kein Kampf um die Deutungshoheit zu einem Narrativ ein. Das Narrativ bleibt unangetastet wirksam, wenngleich zugehörige Auserzählungen Unterschiede aufweisen. Dieses ist hier als Dramaturgie D bezeichnet.<sup>7</sup>

Damit ergeben sich in Summe vier Varianten im Verhältnis von Narrativ (Vision) und den folgenden Geschichten:

	Narrativ	Geschichten	Dynamik
Dramaturgie A	Geschichten modifizieren das Narrativ und entwickeln es fort.		positiv
Dramaturgie B	Geschichten verlagern sich auf die Metaebene im Konflikt über die Deutungshoheit eines Narrativs.		negativ
Dramaturgie C	Geschichten erzählen ein Narrativ unverändert und konsistent aus.		positiv
Dramaturgie D	Geschichten erzählen ein Narrativ in unterschiedlicher Deutung aus, erheben aber nicht Anspruch auf exklusive Deutungshoheit über das Narrativ.		eher positiv

In dramaturgischen Konstellationen sind auch unterschiedliche Arenen, in denen Geschichten erzählt werden, anzutreffen. Nicht das Narrativ, aber die gelebten Geschichten haben solche Orte, welche aus den in den Kapiteln drei und vier erläuterten Gründen als Arenen bezeichnet sind. Unterschiedliche Arenen für Geschichten unter dem Dach eines Narrativs sind möglich. Wo Narrative unterschiedlich auserzählt werden, sind auch unterschiedliche

6 Dieses ist für das Projekt »Laboratoire à ciel ouvert« beschrieben.  
7 Dieses ist für das Projekt »Kannawurf, 1.500 Hektar Zukunft« beschrieben.

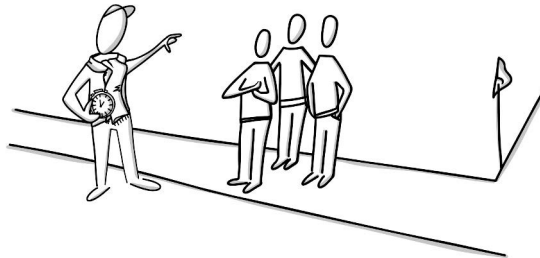
Arenen wahrscheinlich. Unterschiedliche Arenen beschreiben unterschiedliche Dialogräume. Dies muss nicht notwendig Ausdruck einer Krise in der Projektumsetzung und Zeichen des Kampfes über die Deutungshoheit eines Narrativs sein, sondern kann sich auch konstruktiv begründen, etwa durch örtliche Gebundenheit erzählender Akteur\_innen oder das Ziel eines Projekts, an unterschiedlichen Orten Präsenz zu demonstrieren. Gleichwohl gilt es genau hinzuschauen, ob durch unterschiedliche Arenen Informationsflüsse unterbrochen oder sogar aktiv unterbunden werden, und welche Auswirkungen dieses auf die Beziehungen der Akteur\_innen untereinander hat. Diese Beziehungen sind, wie in dieser Untersuchung definiert, nicht »Beiwerk«, sondern bilden die in Gruppen verkörperten Geschichten selbst. Sensibilität und Vorsicht mit der Auserzählung in unterschiedlichen Arenen ist geboten.

### 7.2.2 Akteurstypen

Die fünf Feldstudien lassen bestimmte typische erzählerische Funktionen von Akteur\_innen, welche sich aus ihrer Positionierung in den Projekten ergeben, erkennen. Diese Funktionen sind Teil der Dramaturgien und sollen nunmehr in Rollenbilder gefasst sein.

**Trainer\_in:** Sie stehen am Rande der Arena, in welcher sich das eigentliche Spektakel vollzieht. Sie besitzen große Kompetenz und äußern sich deutlich vernehmbar zum Spielverlauf. In ihrer Klarsicht liefern sie wichtige Impulse. Sie weigern sich in ihrer Rolle zugleich demonstrativ, das Spielfeld zu betreten.

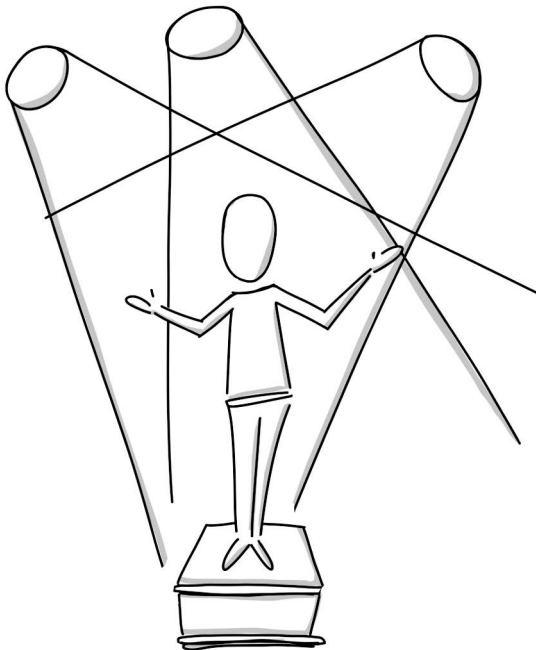
*Trainer\_in*



©Susann Seifert

**Showmaster\_in:** Showmaster\_innen stehen im öffentlichen Rampenlicht. Sie wissen um ihre Prominenz und den öffentlichen Auftritt als strategisches Instrument. Sie nutzen diese Position, indem sie Türen öffnen und für ein Projekt werben. Der im Englischen bekannte Slogan »There's no business like show business« ist im doppelten Sinne lesbar: Showmaster\_innen machen eine Show. Aber eben nicht bloß das: sondern auch Geschäft (»business«). Showmaster\_innen treten möglicherweise nur einmalig oder selten für ein Projekt auf die große Bühne. Doch sie geben ihm vor der Kulisse Sichtbarkeit und hinter der Kulisse Wirksamkeit. Zugleich kann es passieren, dass der Glanz von Showmastern\_innen Schatten auf weitere Akteur\_innen wirft, die weniger im Rampenlicht stehen, aber in ihren Rollen ebenso wirksam sind.

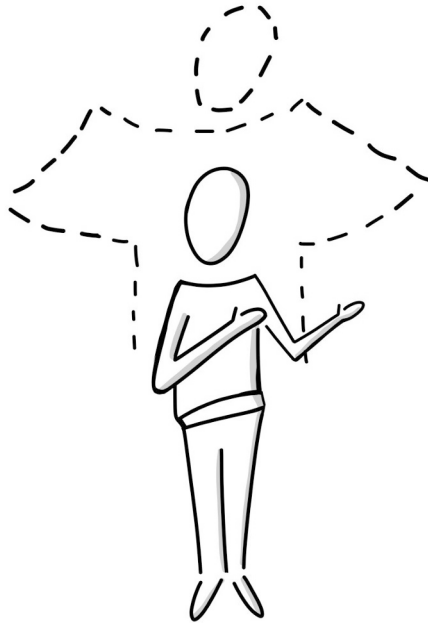
### *Showmaster\_in*



©Susann Seifert

**Engel:** Sie sind stille Ermöglicher\_innen. Sie können dieses im Kleinen wie im Großen sein. Im Kleinen zum Beispiel, indem sie sich um Bewirtungen in Arbeitstreffen kümmern. Im Großen, indem sie sich ideell und demonstrativ hinter ein Projekt, seine Vision und seine Werte stellen. Sie sind von großer Integrität. Sie schweben durch Arenen, häufig ohne dass sie mit spektakulären Handlungen auffallen. Häufig genießen sie auch die Gegenwart in einer Gruppe, fühlen sich in ihr aufgehoben, ohne dabei im Mittelpunkt stehen zu wollen. Ihr Fehlen kann schmerzlich sein. Doch ihre Gegenwart lässt sich nicht erzwingen. Engel sind flüchtige Wesen.

### *Engel*

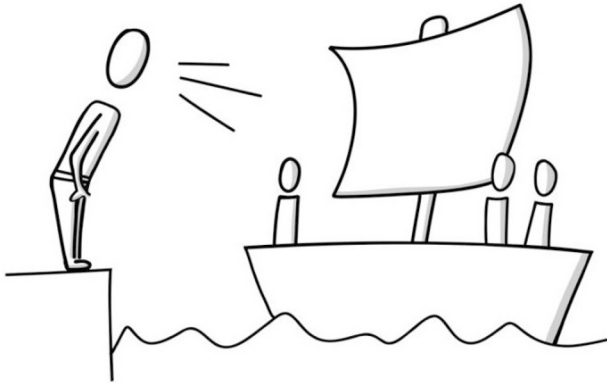


©Susann Seifert

**Animateur\_in:** Sie sorgen dafür, dass ein Projekt Fahrt aufnimmt. Sie sind gut im Zusammenführen von Menschen, in der Stimulierung von Dialogen in Gruppen. Sie bringen Prozesse auf Betriebstemperatur. Die dafür erforder-

lichen Techniken spulen sie routiniert herunter. Sie haben aber nicht den langen Atem zur Auserzählung von Geschichten und sehen sich auch nicht dafür zuständig. Ihnen dauerhaft ausgesetzt zu sein, bedeutet auch Anstrengung und möglicherweise Überforderung für eine Gruppe: animateur\_innen können mit ihrem souveränen Set an Handlungstechniken beeindrucken, auf Dauer aber auch die Sensibilität für projekteigene Dynamiken und Bedürfnisse einzelner Akteur\_innen vermissen lassen.

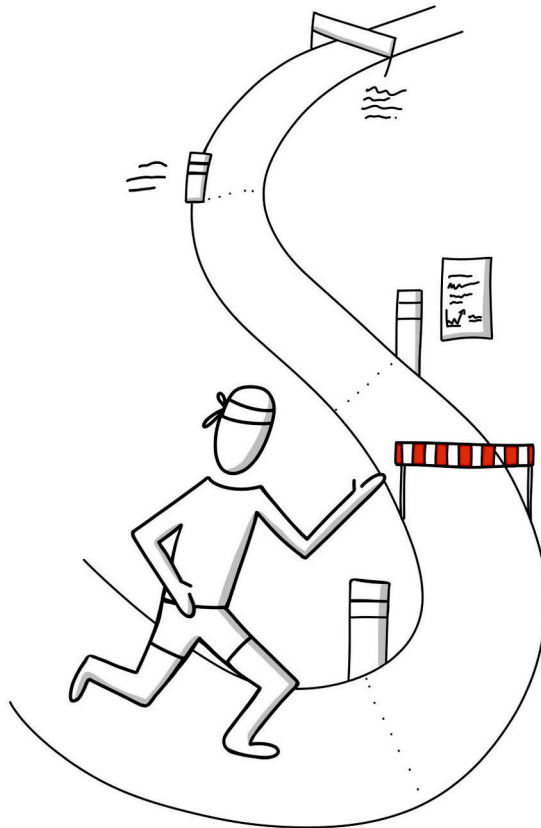
*Animateur\_in*



©Susann Seifert

**Langstreckenläufer\_in:** Langstreckenläufer\_innen sind keine Sprintertypen. Sie laufen häufig zunächst unauffällig mit und fallen erst später durch ihren ausdauernden Atem auf. Sie sind Diener\_innen einer Geschichte, erzählen sie kontinuierlich fort. An dramatischen Wendepunkten müssen sie aufpassen, von den Entwicklungen der Geschichte nicht überholt zu werden.

### *Langstreckenläufer\_in*



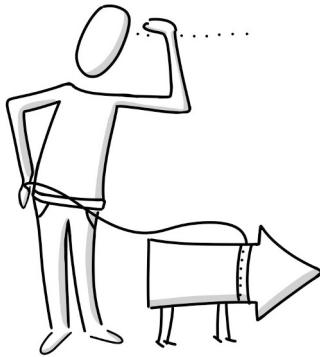
©Susann Seifert

**Hütehund/Hütehündin:** Sie halten eine Herde beisammen. Sie bewirken in ihrer Strenge Gutes für eine Gruppe. In dieser klar definierten Funktion regeln



sie die Möglichkeiten von Begegnungen und Informationsflüssen. Sie bieten Zuverlässigkeit und Orientierung. Sie tragen dabei große Verantwortung, Informationen stets transparent darzustellen. Werden sie diesem Anspruch nicht gerecht, kann die kommunikative Komfortzone in eine Bürde für eine Gruppe umschlagen: Informationsflüsse brechen ab, Entscheidungen werden nicht zur Zufriedenheit aller getroffen.

### *Hütehund/Hütehündin*



©Susann Seifert

**Utopist\_in:** Sie entwerfen die großen Bilder. Neben Animator\_innen gehören sie am Projektanfang zu den Treiber\_innen von Projekten. Ihr Wirken zielt weniger auf die unmittelbare Handlungsebene und vielmehr auf eine allgemeine Idealvorstellung am Horizont. Ob und wie diese Vorstellungen zu verwirklichen sind, bleibt zweitrangig. Sie stehen in besonderem Maße für den Anfang einer Geschichte. Ihre physische Anwesenheit ist im weiteren Projektverlauf nicht immer erforderlich, solange die Vision im Tun einer Gruppe lebendig bleibt.

### *Utopist\_in*



©Susann Seifert

**Geist:** Man kriegt sie nicht gegriffen. Sie sind im operativen Tun selten oder gar nicht zugegen. Doch man sagt sich, dass es sie gibt. Von ihnen wird viel gesprochen und die Gesamterzählung (Vision) scheint ohne sie nicht auszu-

kommen. Ihre eigentliche Bedeutsamkeit ist schwer einzuschätzen und erweist sich erst im Projektverlauf.

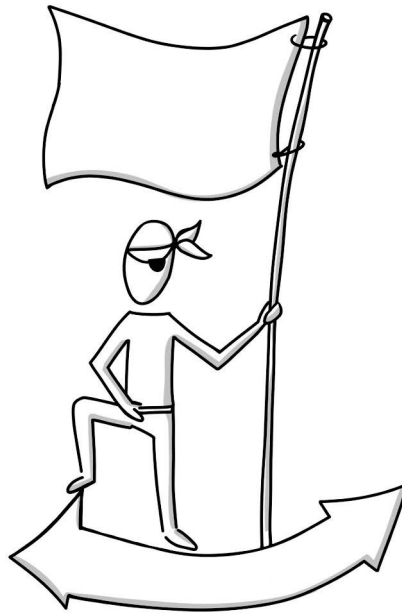
*Geist*



©Susann Seifert

**Pirat\_in:** Sie tauchen plötzlich auf und kapern Geschichten. Sie reißen die Erzählung in einer dramatischen Wende an sich. Sie nutzen einzelne Momente geschickt, um einen Gruppenprozess an sich zu binden. Sie pflegen ihr Image als Freibeuter\_innen. Sie umweht der Wind von Freiheit und Heldentum. Während Richtungswechsel in einem Projekt grundsätzlich nie ausgeschlossen sind, wählen Pirat\_innen hierzu Methoden, mit welchen sie die Mandate anderer Projektakteur\_innen unterlaufen.

*Pirat\_in*



©Susann Seifert

**Einsiedler\_in:** Innerhalb eines Prozesses finden sie sich in einer scheinbar ausweglosen Situation wieder. Handlungsoptionen kennen sie keine mehr. Es ist schwer auszumachen, ob die Isolation ihnen aufgezwungen ist oder ob sie sich ihre Baude, in die sie sich zurückgezogen haben, nicht doch aus freien Stücken gesucht haben.

*Einsiedler\_in*



©Susann Seifert

Welche Akteurstypen in welchen der fünf Feldstudien anzutreffen sind, ist nun tabellarisch dargestellt. Die unterschiedlichen Akteurstypen sind dabei in unterschiedlicher Anzahl vertreten. Auch können einzelne Akteurstypen fehlen. Die Anzahl wie auch das Fehlen einzelner Akteurstypen, vor allem aber die resultierende Gesamtkonstellation sind bedeutsam für die Entwicklung einer Geschichte und die Auserzählung einer Vision. In den folgenden Darstellungen sind vorhandene wie fehlende Akteurstypen gleichermaßen ausgewiesen.

Die tabellarische Darstellung ist ergänzt um eine verbale Beschreibung der spezifischen Akteurskonstellation in ihrem Verhältnis zur erzählerischen Ausgestaltung der jeweiligen Projekt-Vision (Narrativ).

Schließlich sind in den Zuordnungen zu den Fallbeispielen auch die Sektoren gelistet, aus denen ihre Akteur\_innen stammen. Dies jedoch nicht zu analytischen Zwecken, sondern um die intersektorale Ausgangssituation der Projekte zu dokumentieren. Wie ausführlich dargelegt, leitet sich die Akteurstypologie hieraus nicht ab, sondern soll ganz im Gegenteil diese bisher häufig praktizierte Betrachtungs- und Analyseweise überwinden.

## Gera – Neue Mitte

Geschichtsbeginn (Projektbeginn)	2012
Arena 1	Vereinslokal »Mangelwirtschaft« (Ja – für Gera)
Arena 2	Stadt Gera (Verwaltung)
Arena 3	Stadt Gera (Stadtrat)
Narrativ (Vision)	Geras Neue Mitte
Erzählte Geschichten	Wohnen, Handel, Kultur, Freizeit, Ökologie, urbanes Leben
Verhältnis Narrativ – Geschichten	negativ (Dramaturgie B)
Akteur_innen (Gruppe)	Trainer_in Showmaster_in Engel Animateur_in Langstreckenläufer_in Hütehund (bis in das Jahr 2020) Utopist_in Geist Pirat_in Einsiedler_in
Geschichtsende (Projektende)	offen
Sektoren	Verwaltung, Politik, Zivilgesellschaft, Handel, Bauwirtschaft, Finanz- und Immobilienwirtschaft

Das breite Tableau der Akteurstypen zeugt von im hohen Maße vitalen und dabei auch öffentlich widerstreitende Geschichten. »Geras Neue Mitte« liefert eine Vision, welche zehn Jahre nach Projektbeginn, wie in der Feldstudie dargelegt, mit vielen Erzählungen aufgeladen ist. Eine erste Geschichte zeugt von dem Wunsch, einen sozial und wirtschaftlich nachhaltigen Stadt-raum neu zu schaffen. Eine weitere Geschichte erzählt von der Vision, vor allem ökologisch nachhaltige Flächen, die hohe naturräumliche Aufenthalts-qualität bieten, zu etablieren. Eine dritte Geschichte indes ist kaum öffentlich auserzählt. Sie rankt sich um eine Leerstelle: es ist die seit Projektbeginn offe-

ne Frage, wie die privatwirtschaftlich organisierten Besitzer, vertreten durch die GWB Elstertal, sich die Entwicklung der Branche investiv, betriebskosten-seitig und besitzrechtlich ausmalen.<sup>8</sup>

Die drei maßgeblichen Arenen sind die Räumlichkeiten des Vereins »Ja – für Gera«, die Stadtverwaltung und – vor allem im Zuge der Debatten um das Narrativ – der Stadtrat Gera.

Das Akteurstableau erweist sich als breit: animateur\_innen, Utopist\_innen und Langstreckenläufer\_innen sind in allen Arenen anzutreffen. Einen wirklichen Show-Master, ein öffentliches Gesicht, hat das Projekt indes nicht. In den Anfängen hatte ein solche Funktion die Geschäftsführerin der IBA Thüringen inne, als sie die Türen zum European-Wettbewerb öffnete. Der Oberbürgermeister von Gera, der ein Anwärter auf diese Rolle sein könnte, findet sich in der Rolle nicht.

Die Befürworter\_innen einer noch stärkeren naturräumlichen Gestaltung reklamieren für sich, bestimmte Bevölkerungsgruppen zu vertreten, ohne diese Autorisierung formal nachweisen zu können. Sie rücken dem Akteurstypen des/der »Pirat\_in« nah. In diesem Zusammenhang zeigt sich die Wirkung von dinglichen Aktanten deutlich: Ein Dokumentationsinstrument einer öffentlichen Informationsveranstaltung (»Wunschbaum«) ist zum Ausgangspunkt späterer Debatten über die weitere adäquate Auserzählung der Vision geworden. Ein in einer breiten Dialogkultur verankerter Prozess bedarf in der Folge der Stabilisierung seines Kurses.

Akteur\_innen, welche in der Funktion eines »Hütehundes« die Teilnehmer\_innen der Arenen zusammenführen und zusammenhalten, waren seit Projektbeginn vertreten. Sie fanden sich im Kreis des Vereins Ja – für Gera und der Stadtverwaltung. Ab dem Jahr 2020 sind diese Rollen aber aus beschriebenen Gründen nicht mehr ausgefüllt worden.

An den vielzähligen Aktivierungsmaßnahmen haben sich viele Menschen durch temporäre Unterstützungen beteiligt, die als Engel auf das Projekt positiv wirken.

Indes betrachtet eine größere Anzahl von Akteur\_innen das Geschehen »von der Seitenlinie«. Einige Akteur\_innen, darunter Vertreter\_innen des Stadtrates, finden sich in der Rolle von Trainer\_innen ein. Es erfolgen Rufe

---

8 Die vielfältigen, in dieser Untersuchung ausgewerteten Dokumente über die vorhandenen Projektdialoge liefern keine Szenarien zu Investitions- und Betriebskostenbetrachtungen sowie künftigen Besitz- und Nutzungsmodellen. Interviewanfragen an die GWB Elstertal blieben unbeantwortet.



von einer Arena in die andere Arena, ohne dass die Rufenden hier handelnd (operativ) auf dem Feld stehen.

Die drei Arenen zeugen damit von Segen und Fluch gleichermaßen: sie unterstreichen die Anziehungskraft des Narrativs und zugleich die Disruption der mit ihnen verbunden Geschichten. Dieses führt auch dazu, dass sich Akteur\_innen entmutigt als Einsiedler\_innen zurückziehen.

Schließlich sind die Dialoge in den Arenen auch durch eine Leerstelle und somit die Rolle des Geistes behaftet: in der Auserzählung des Projektes käme der GWB Elstertal (respektive ihrer Anteilseigner) als Eigentümerin von Grund und Boden im Grunde eine Rolle als Utopistin und Langstreckenläuferin zu.

Rast- und Tankanlage – Leubinger Fürstenhügel

Geschichtsbeginn (Projektbeginn)	2012
Arena 1	A71/Sömmerda
Arena 2	Berlin (DEGES)
Narrativ (Vision)	Rast- und Tankanlage – Leubinger Fürstenhügel
Erzählte Geschichten	Mobilität, Tourismus, Verkehr, Zivilisationsgeschichte (Bronzezeit, frühe Neuzeit), Tod
Verhältnis Narrativ – Geschichten	positiv (Dramaturgie C)
Akteur_innen (Gruppe)	Trainer_in Showmaster_in Engel Animateur_in Langstreckenläufer_in Hütehund Utopist_in Geist Pirat_in (Einsiedler_in)
Geschichtsende (Projektende)	2021
Sektoren	Politik, Verwaltung, Architektur/ Landschaftsplanung/Bau, Energie, Denkmalpflege

Die Vision ist mit einer schlüssig vorgetragenen Erzählung untersetzt, welche im gesamten Projektverlauf nicht erkenntlich ins Wanken geraten ist. Die anzutreffenden Akteurstypen aus den unterschiedlichen Sektoren haben eine stabile Dialogsituation geschaffen, welche sich lediglich aus funktionalen Gründen nochmals in zwei Arenen unterteilt: dem Kommunikationsknoten in Berlin (DEGES) und dem Ort der baulichen Umsetzung in Thüringen an der Autobahn 71.

Es fällt auf, dass mit dem Heimatfreunde Leubingen e.V. ein potenzieller Mitstreiter nicht als gleichwertiger, entscheidungsberechtigter Partner, son-

dern lediglich informatorisch eingebunden wurde. Diese Entscheidung wurde, wie die Prozessbeschreibung zeigt, gezielt herbeigeführt. Der intersektorale Prozess hat somit eine Lehrstelle. Was dieses für die Verankerung des Leubinger Fürstenhügels in seiner neuen baulichen Gestaltung und für die Verankerung in der regionalen Identität auf lange Sicht bedeutet, bleibt abzuwarten.

Die Rolle der Utopist\_innen findet sich vor allem im Umfeld der IBA Thüringen. Vision und Narrativ sind in der Folge durch alle bestimmenden Akteur\_innen geteilt. Alle Beteiligten haben die Rollen von Langstreckenläufer\_innen eingenommen, die über viele Jahre mit dem Projekt befasst blieben und die mit der geteilten Vision vor Augen die Interessen und Kompetenzen ihrer Sektoren mit der auszuerzählenden Geschichte verwoben haben. Die Rolle des Hütehundes wurde insbesondere durch die DEGES ausgefüllt.

Da der Heimatfreunde Leubingen e.V. in dem Prozess nicht als entscheidungsberechtigter Partner agiert hat, kann er im engeren Sinne nicht in die Akteurstypologie einbezogen werden. Seine öffentlichen Stellungnahmen zeigen, dass er sich in der Rolle eines »Einsiedlers«, der von Prozessen ausgeschlossen ist oder sich von diesen ausschließt, wiedergefunden hat.

Es treten keine Akteurstypen hervor, welche dem Projektverlauf durch einzelne Impulse markante Beschleunigungen (Showmaster\_in) oder plötzliche Wendungen und Unterbrechungen (Pirat\_in) zugetragen hätten. Ebenso finden sich keine Akteur\_innen, welche als Trainer\_innen oder Animateur\_innen in besonderem Maße auf die Prozessdynamik eingewirkt hätten.

Kannawurf, 1500 Hektar Zukunft

Geschichtsbeginn (Projektbeginn)	2016
Arena 1	Schloss Kannawurf
Arena 2	Apolda, Eiermann-Bau
Arena 3	1.500 Hektar Land bei Kannawurf
Narrativ (Vision)	Kannawurf, 1.500 Hektar Zukunft
Erzählte Geschichten	Agrarwirtschaft, Gartenarchitektur, regionaler Handel, Klima
Verhältnis Narrativ – Geschichten	eher positiv (Dramaturgie D)
Akteur_innen (Gruppe)	Trainer_in <del>Showmaster_in</del> Engel Animateur_in Langstreckenläufer_in <del>Hütehund/Hütehündin</del> Utopist_in <del>Geist</del> <del>Pirat_in</del> Einsiedler_in
Geschichtsende (Projektende)	offen
Sektoren	Agrarwirtschaft, Denkmalpflege, Landschaftsarchitektur, Kunst, Handel, Verwaltung

Die Maßnahme ist vielschichtig: der gestalterische Eingriff in die Agrarlandschaft um Kannawurf erfordert Verständigung über Produktkreisläufe, über technische Voraussetzungen der Bewirtschaftung und rechtliche Klärungen. Er kann zudem nur im Einklang mit der Zeitlichkeit von Natur und mit ökologischen Interdependenzen erfolgen. Dieses einzelne ökologische Projekt wird das Weltklima nicht retten: gleichwohl lastet auf ihm in besonderer Hinsicht auch eine symbolische Erwartung. Das Projekt reagiert auf akute globalpolitische Probleme.

Ausdruck dieser Erwartungshaltung ist die starke Vision, welche die Gründungspartner Künstlerhaus Thüringen e.V. und die IBA Thüringen

entwickelt und formuliert haben. In dem Projekt sind besonders prägnant Utopist\_innen anzutreffen.

Zudem prägen Animateur\_innen die intensive Aktivierungsphase, unter anderem durch das Feldtheater und den Campus. Einzelne Animateur\_innen, die im Künstlerhaus Thüringen e.V. oder für die IBA Thüringen weiterhin tätig sind, nehmen auch die Rollen von Langstreckenläufer\_innen ein. Weitere Animateur\_innen waren temporär auf dem Campus zugegen.

Das Projekt organisiert sich zunehmend in zwei unterschiedlichen Arenen: mit dem Wirken im und am Schloss Kannawurf und dem Wirken am Sitz der IBA Thüringen in Apolda. Im Projektverlauf fällt auf, dass die in den beiden Arenen praktizierten Dialoge von einem zunehmend getrennten Akteurskreis geführt werden. Ein gemeinsamer Hütehund oder eine gemeinsame Hühelhündin für beide Arenen ist nicht auszumachen. Es ergibt sich eine Diskurs- und Handlungslücke zwischen einer umfassenden ökologisch-agrarwirtschaftlichen Betrachtung auf der einen Seite, wie sie seitens der IBA Thüringen (Apolda) bearbeitet wird, und Fragen der eher konkret-punktuellen natur- und gartenräumlichen Gestaltung, wie sie seitens des Künstlerhauses Thüringen e.V. (Kannawurf) adressiert sind. Akteur\_innen in den beiden Arenen nehmen dabei – im Blick und Kommentar auf das Tun in der jeweils anderen Arena – auch Rollen von Trainer\_innen ein.

Diese disparate Entwicklung führt gleichwohl nicht zu Versuchen, den Kurs des Projektes grundsätzlich zu drehen. Pirat\_innen sind nicht anzutreffen. Die Vision wird zwar in unterschiedlichen Arenen auf unterschiedliche Weise auserzählt, jedoch konzentrieren sich die Akteur\_innen im Grunde auf das Spielgeschehen ihrer jeweiligen Arenen.

Gerade auch im Umfeld der künstlerischen Aktivitäten des Künstlerhaus Thüringe e.V. in Kannawurf sind immer wieder Menschen, die in Kannawurf leben, in Einzelprojekte involviert. Sie wirken als Engel. Das Projekt umfasst hingegen auch »Einsiedler«. Insbesondere Versuche der Einbindung von Landwirten erweisen sich als mühsam.

Das Projekt kennt keine »Showmaster«, die dem Projekt besondere politische Dynamik verleihen.

Laboratoire à ciel ouvert

Geschichtsbeginn (Projektbeginn)	2016
Arena 1	Montréal Süd-West
Narrativ (Vision)	Technologielabor in realer städtischer Umgebung
Erzählte Geschichte	Technik, Lernen, städtisches Leben
Verhältnis Narrativ – Geschichten	positiv (Dramaturgie C)
Akteur_innen (Gruppe)	Trainer_in Showmaster_in Engel <del>Animateur_in</del> Langstreckenläufer_in Hütehund/Hütehündin Utopist_in Geist <del>Pirat_in</del> <del>Einsiedler_in</del>
Geschichtsende (Projektende)	
Sektoren	Wirtschaft, Wissenschaft, Verwaltung

Das Laboratoire à ciel ouvert reagiert auf einen zentralen Bedarf, neue Kommunikationstechnologien, Endgeräte und Nutzerbedarfe in einer qualifizierten Testumgebung zu erproben. Es ist von Utopist\_innen ersonnen und betrieben.

Das Projekt verfügt, zur Bewerbung und Implementierung der Utopie, über starke Showmaster. Der Generaldirektor des Quartier de l'innovation Damien Silès und Serge Legris der Firma Vidéotron stechen hervor. Im Moment der Eröffnung haben seitens der Firma Ericsson deren Präsident Graham Osborne und mit Pierre Dumouchel der Directeur Général der l'École de technologie supérieure (ÉTS) das Projekt beworben.

Bereits zum Projektanfang wurde deutlich, dass agile und handlungsstarke Akteur\_innen zur Realisierung erforderlich sind, welche als Langstreckenläufer\_innen die erforderlichen Ressourcen haben. Während diese in der Pri-

vatwirtschaft gesehen und gefunden wurden, schied die Stadt Montréal aus einer zentralen Rolle aus.

Mit einem Projektmanager ist der Akteurstyp des Hühnehndes besetzt. Das Projekt verfügt über einen eindeutigen Kommunikationsknoten.

Ein(e) Animateur\_in im eigentlichen Sinne besitzt das Projekt indes nicht. Öffentliche Präsenz wird durch die Show-Master erzeugt, die Abwicklung obliegt dem Projektmanager. Es konnten keine Personen identifiziert werden, die konzeptionell prägend im Tagesbetrieb auf das Projekt einwirken und es vorantreiben.

Unternehmer\_innen, die sich mit Prototypen in das Labor eingebracht haben, wirken als Engel.

Das Projekt hat mit Geistern zu kämpfen. Sie tauchen unter anderem in Genehmigungsverfahren auf, wenn für behördliche Abstimmungen und Zustimmungen die Stadt Montréal oder Regierungsbehörden einzubeziehen sind: bei ihnen handelt sich um für die Prozessabläufe relevante Akteur\_innen, deren Bedeutung für den Projekterfolg bei Projektbeginn nicht hinreichend erkannt war. Die Evaluation des Projektes zeigt, dass hierauf mit der Absicht reagiert wurde, Vertreter\_innen dieser Institutionen in Zukunft in das Projekt frühzeitiger einzubinden. Sie könnten damit in Zukunft die Rolle von Langstreckenläufer\_innen einnehmen.

Die Vision wurde und wird konsistent auserzählt. Das Projekt fällt durch seine große erzählerische Geschlossenheit auf. Projektintern werden keine widerstreitenden Auserzählungen sichtbar. Akteurstypen wie »Trainerinnen«, »Piraten\_innen« oder »Einsiedler\_innen« sind nicht anzutreffen.

MR-63

Geschichtsbeginn (Projektbeginn)	2016
Arena	Montréal Süd-West
Narrativ (Vision)	MR-63
Erzählte Geschichten	Technik, Kunst, Kultur, Kulinarik
Verhältnis Narrativ – Geschichten	positiv (Dramaturgie A)
Akteur_innen (Gruppe)	<del>Trainer_in</del> Showmaster_in Engel <del>Animateur_in</del> Langstreckenläufer_in Hütehund/Hütehündin Utopist_in Geist <del>Pirat_in</del> <del>Einsiedler_in</del>
Geschichtsende (Projektende)	2023 (geplant)
Sektoren	Kunst, Kultur, Tourismus, Architektur, Ver- kehr, Verwaltung, Politik

Die Auserzählung der Vision hat das Zeug zur Aventüre. Mit den beiden Direktoren sind zwei Personen als Utopisten treibende Kraft. Mit dem Stadtteil Süd-West in Montréal hat die Vision eine klar umgrenzte Arena, welche durch die Installierung zweier Prototypen bereits temporär bespielt wurde.

Der wohl größte Treiber des Projektes ist hingegen ein dinglicher Aktant: Bildkraft und Symbolkraft der Waggonen MR-63 sind Attraktion für Unterstützer\_innen des Projektes.

Das Projekt profitiert zudem von einer auffallend stark besetzten Riege von Show-Mastern: Neben dem künstlerischen und kaufmännischen Direktor sind der Generaldirektor des Quartier de l'innovation, der Stadtteilbürgermeister und die Bürgermeisterin von Montréal für das Projekt öffentlich werbend in Erscheinung getreten.

Langstreckenläufer\_innen sind, neben dem künstlerischen und kaufmännischen Direktor, aus den Sektoren der Verkehrsbetriebe, der Privatwirtschaft



(Architektur) und der Stadtverwaltung in das Projekt hinzugetreten. Mit langfristig vorbereiteten Entscheidungen haben sie frühzeitig (Veräußerung der Wagen MR-63) oder im Projektprozess (Architekturentwürfe, Bereitstellung eines innerstädtischen Grundstückes) die Vision mit großem Engagement mit auserzählt. Bürger\_innen wirken mit Mikrospenden als Engel.

Die Direktoren wirken gemeinsam als Hütehunde, wobei sie ihre Zuständigkeiten (Kunst, Betriebsmodell) klar voneinander abgegrenzt haben.

Auffallend ist das Fehlen von Trainern: Zurufe von Akteur\_innen, welche sich nicht in der Arena bewegen, sind nicht zu vernehmen. Akteur\_innen, die nur für einen bestimmten Zeitraum einzig in Initialphasen wirksam sind (Animateur\_innen), sind nicht anzutreffen. Die Rolle wurde und wird durch die beiden Projektinitiatoren in Personalunion mit ihrer Rolle als Utopisten ausgefüllt.

Subversive oder hemmende Akteurstypen (Pirat\_in, Einsiedler\_in) sind in der Auserzählung nicht zu entdecken.

Es erfolgte eine erfolgreiche Modifikation des Narrativs (Vision) von einer Architekturi-kone zu einem regional verankerten Ort für Kunst, Kultur und Kulinarik.

### 7.3 Modellanwendung

Es ist möglich, die Akteurstypologie und ihre Allegorien zur Analyse anderweitiger intersektoraler Prozesse heranzuziehen, sofern bei Bedarf erforderliche Anpassungen erfolgen. Diese Untersuchung reiht sich damit in eine Gruppe qualitativer Netzwerkforschungen ein, welche visualisierte Rückkopplungsprozesse systematisch fruchtbar machen.<sup>9</sup> Eine solche Visualisierung hat also ein gleich zweifaches Ziel: a) Die Ergebnisse einer erfolgten Untersuchung Leser\_innen besser vor Augen zu stellen und b) Gruppen eine verbesserte Möglichkeit der fallbezogenen Anverwandlung des Analyseinstrumentes zu bieten.<sup>10</sup> Unterstrichen soll dabei sein, dass

9 Zu diesbezüglichen Methoden der Netzwerkforschung vgl.: Schönhuth, Michael/ Gamper, Markus/Kronenwett, Michael/Start, Martin (Hg.): Visuelle Netzwerkforschung. Qualitative, quantitative und partizipative Zugänge, Bielefeld 2013.

10 Zum Potenzial einer Arbeitsweise, visualisierte Ergebnisse von Netzwerkforschungen in Forschungsprozesse wieder einzuspielen, schreiben die Herausgeber (Michael Schönhuth, Markus Gamper, Michael Kronenwett und Martin Start) des Sammelbandes »Visuelle Netzwerkforschung«: »Über den Schritt der Visualisierung öffnet sie den