








# ViSIONsSuche



FREIRAUM FÜR ÜBERMORGEN

DAS TRANSFORMATIVE POTENZIAL SPIELERISCHEN VISIONIERENS

ANNETTE VOIGT, DAVID ROTHFUSS & JASMIN JOSSIN

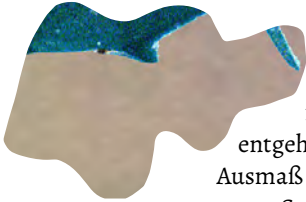


# 13 Freiraum für übermorgen

## Das transformative Potenzial spielerischen Visionierens

Annette Voigt, David Rothfuss & Jasmin Jossin

### Coronapandemie und öffentlicher Freiraum



Schätzungsweise die Hälfte der Weltbevölkerung war im Frühjahr 2020 aufgefordert oder gezwungen, zu Hause zu bleiben und Kontakte zu anderen Menschen radikal zu vermindern, um einer Ansteckung mit Covid-19 zu entgehen. Die alltägliche Nutzung öffentlicher urbaner Freiräume war in einem Ausmaß eingeschränkt, wie es zuvor undenkbar schien, zum Beispiel durch Sperren von Sport- und Spielplätzen, Ausgangssperren und Mindestabstandsregelungen.

Bisher wurden öffentliche Freiräume in der Regel ohne pandemische Erwägungen als „Erholungs-, Freizeit- und Bewegungsräume“ konzipiert (Hartz 2018: 720): „Sie bieten Orte der Begegnung und der Kommunikation. Sie eröffnen Spielräume und Experimentierfelder“ (ebd.). Begegnung und gemeinsames Spiel standen nun aber weniger für ein positives, lebendiges urbanes Miteinander, sondern für gesundheitliche Bedrohung (Münderlein 2021: 64) und behördliche Reglementierung. Jedoch nahmen Freiräume gerade in dieser Krise als Flucht- und Sehnsuchtsorte eine gesellschaftlich wichtige Rolle ein. Denn vor allem in den Städten wurde das Leben erschreckend dystopisch: bedroht, isolierend, räumlich begrenzt, stark reglementiert und kontrolliert. Öffentlichkeit und Soziales verlagerten sich zeitweise nahezu vollständig in Innenräume oder (halb-)öffentliche digitale Räume (Rothfuss 2021), sodass in den Innenstädten geradezu apokalyptische Leere herrschte. Konträr zu plötzlich dysfunktionalen Fußgänger:innenzonen und städtischen Plätzen wurden andere, - zumeist grüne - Räume wie Parks teils so stark frequentiert, dass sie zu Orten potenzierten Infektionsrisikos umgedeutet und in ihrer Zugänglichkeit und Nutzbarkeit beschränkt wurden. Durch diese Einschränkungen und den Wunsch nach sicherer Distanz wurden Freiraumnutzungen ausgeweitet oder geändert (z.B. Picknicken auf dem Friedhof, Einrichtung temporärer Spielstraßen). Die Pandemie forderte und bedingte also ein radikales Umdenken von Freiräumen, ihrer Gestaltung, Nutzung und Aneignung (Gehl 2020; Null/Smith 2020, Hennecke/Münderlein 2021). Wir nahmen diese Zäsur zum Anlass, danach zu fragen, welche Zukunftsvisionen Menschen von Freiräumen in der Stadt haben. Dazu starteten wir einen *call-to-creative-action*, das *Spielraum-Xperiment*, um Menschen dazu anzuregen, utopische Ideen von Frei- und Spielräumen zu entwickeln. Dabei sollten physische, finanzielle oder rechtliche Limitationen explizit außer Acht gelassen werden, um freie und radikale Visionen zu ermöglichen. Im Folgenden stellen wir den Hintergrund und die Durchführung der Aktion dar und gehen auf die transformativ-emanzipatorischen Potenziale einiger Freiraumvisionen ein.

### Das transformativ-emanzipatorische Potenzial des Utopischen

Welche kreativen und kritischen Potenziale werden frei, wenn Menschen dazu motiviert werden, Freiraumvisionen zu entwerfen?



## Die Demokratisierung der Zukunft

Der Diskurs zur Zukunft der Städte ist meist an den gegenwärtigen Rahmenbedingungen für die Stadtentwicklung ‚von morgen‘ und an heute notwendig erscheinenden und realisierbaren Maßnahmen orientiert. Aufgrund dieser Pfadabhängigkeit wird jedoch erschwert, den Blick auf das ‚Übermorgen‘ zu richten, in dem Herausforderungen entstehen können, die heute noch nicht absehbar sind (vgl. BBSR 2019). Entsprechend werden für Probleme kaum Lösungswege gefunden, die eingeschlagene Pfade verlassen oder die herrschenden Machtverhältnisse und die eurozentrische Perspektive auf Transformation und Nachhaltigkeit überwinden. Demgegenüber verweisen zahlreiche Autor:innen auf das transformative und kritische Potenzial gesellschaftlicher Utopien: Diese stellen in ihrer weitreichenden Abgrenzung von der Gegenwart nicht nur bestehende Rahmenbedingungen und Ziele infrage, sondern verlassen den Raum des derzeit Möglichen oder Machbaren, um Alternativen aufzuzeigen. Viele der heute dominierenden, technischen Visionen sind als weitreichende Allmachtsansprüche lesbar. Ihre anvisierten Transformationen des Raums sind kapitalistisch motiviert, z.B. durch eine digitale Parallelrealität (Metaverse, Mark Zuckerberg) oder einen global sichtbaren Eingriff in den Nachthimmel (Starlink, Elon Musk) – transformieren. Daher ist eine Demokratisierung von Zukunftsvisionen fundamental wichtig – besonders hinsichtlich der Fragen, wer diese entwickelt und worauf sie abzielen.

Utopien sind nicht nur Ziel, sondern auch emanzipatorisches Mittel: Alan Shapiro (2016) sieht das Potenzial *radikaler* Visionen darin, dass die ihnen immanente Befreiung von ‚Schränken‘ (z.B. durch gesetzliche Rahmen oder Grenzen der technischen Machbarkeit) freies, kreatives Denken ermöglicht – vor allem, wenn man ‚selbst‘ Utopien entwickelt (Bremer/Kuhnhenne 2017a: 8 f.; Harten 2010). Utopien sind „gedankliche soziale Erfahrungsräume“ (Rammler 2014: 16). Während ihrer Entwicklung können den Visionierenden persönliche Ziele, Ängste, Prioritäten und Ideale bewusst werden, und im günstigsten Fall entsteht die Motivation, sich an gesellschaftlicher Veränderung zu beteiligen (Fernando et al. 2018; Harten 2010). In dieser Hinsicht kann die Utopie als Leitbild für die Ausrichtung von Entscheidungen und Handlungen dienen. Auch der Zukunftsforscher Robert Jungk (Jungk/Müllert 1987) begreift das Visionieren als Antrieb für die Entwicklung von Ideen wünschenswerter Zukünfte, die das Potenzial besitzen, die Realität zu verändern. Für umfassende politische Emanzipation und Partizipation sei notwendig, die Vorstellungskraft und Fantasie von Bürger:innen zu fördern und das utopische Denken zu demokratisieren (ebd.; vgl. die Beiträge in Bremer/Kuhnhenne 2017b).

## Die gesellschaftspolitische Dimension von Freiraum

In den räumlichen Planungswissenschaften und der Kulturgeographie wird Raum als Ausdruck ökonomischer und kultureller Produktions- sowie sozialer Aneignungsprozesse begriffen, die durch gesellschaftliche Machtverhältnisse beeinflusst sind und über die auch soziale In- und Exklusion geregelt werden (vgl. Lefebvre 1977 und das Konzept der *imaginativen Geographie*; Said 1978). Öffentliche Freiräume sind nicht nur materiell-physische, sondern insbesondere soziale und kulturelle Phänomene. Ihre Gestaltung und die in ihnen geltenden Regeln geben vor, von wem und wie diese Räume zu nutzen sind. In Gestaltungen und Nutzungen manifestieren sich Dominanzen wie zum Beispiel die des Autoverkehrs in den städti-



schen Räumen oder des Fußballspielens auf Parkwiesen. Sowohl Verbote als auch *hostile design*<sup>1</sup> verhindern bestimmte Nutzungen von Orten und exkludieren so Menschen. Vorstellungen über Freiräume und ihre Nutzung lassen sich daraufhin untersuchen, inwieweit sie bestehende Hegemonien widerspiegeln. Wenn diese Vorstellungen aber radikal utopisch sein dürfen, ermöglichen sie eine spielerische Offenheit und ein Aufbrechen von herrschenden Machtverhältnissen. Freiraumvisionen können so Ausdruck alternativer gesellschaftspolitischer Ideale des Zusammenlebens und der Raumnutzung sein.

## Das Potenzial des Spiels

Wir formulierten unsere Aufforderung, eine Zukunftsvision von Freiräumen in der Stadt zu entwickeln, als *Spielraum-Xperiment*. *Spiel* ist für uns als kulturerzeugende und -tradierende Praktik (Huizinga 2004 [1939]) relevant: Spiele konstituieren sich aus der Akzeptanz systemischer Regeln, die es ermöglichen, sich auszuprobieren und Situationen konsequenzvermindert – ‚nur im Spiel‘ – zu erleben. Dem Spiel kann auch revolutionäres Potenzial zugesprochen werden, weil hier durch Neu- und Umkodierung von Phänomenen potenzielle Zukünfte erprobt werden können (Beil/Freyermuth/Schmidt 2019): Wie würden wir Raum nutzen, wenn sein Boden Lava wäre oder es kein Grundeigentum gäbe? Eine Vision von einem Raum /zum Spielen/ die Antizipation seiner Architektur und Ausstattung sowie der eigenen potenziellen Handlungen in diesem Raum. Dadurch müssen auch die Regeln dieser Welt konstruiert werden, was eine vertiefende Exploration und ein ‚gedankliches Weiterspinnen‘ dieser Zukunftsvisionen ermöglicht.

## Die Entwicklung von raumbezogenen Visionen

Verschiedene empirische Methoden zur Formulierung und Visualisierung von Raumvorstellungen werden mit raumplanerischem, partizipatorischem und transformativem Interesse genutzt. *Mental Mapping* erfasst die subjektiven Vorstellungen, die Menschen von ihrer (gegenwärtigen oder früheren) sozialräumlichen Umwelt haben (Behnken/Zinnecker 2010). Die narrativen Landkarten ermöglichen nicht nur Erkenntnisse für die Forschenden, sondern vor allem für die Teilnehmenden, insofern sie Mittel zur Ordnung, Reflexion und grafischen Darstellung des eigenen Wissens sowie zur Formulierung von Prioritäten, Qualitäten und Defiziten sind.<sup>2</sup> Partizipative Planung hingegen blickt auf die Zukunft, artikuliert meist *konkrete* Wünsche und fokussiert auf *realisierbare* Gestaltungen für bestimmte Räume. Doch welcher Ansatz erlaubt es, raumbezogene *Zukunftsvisionen* – seien sie auf einen existierenden Ort bezogen oder nicht, realisierbar oder fantastisch, utopisch oder dystopisch – zu entwickeln und zu erforschen? Utopische Visionen zu entwickeln ist ein künstlerisch-kreativer Akt, der nicht Beschränkungen wie Plausibilität, Widerspruchsfreiheit oder Realisierbarkeit unterliegen soll.<sup>3</sup> Visionen konzentrieren sich auf das, was gewollt, ausprobiert, spielerisch ent- und vielleicht wieder verworfen wird. Dem *artistic research* zufolge evozieren künst-

1 Hostile oder defensive architecture bezeichnet Gestaltungen öffentlicher Räume, die Aktivitäten marginalisierter Gruppen verhindern, wie beispielsweise Bänke, die nicht zum Schlafen benutzt werden können (siehe <https://hostiledesign.org/>).

2 Aktivist:innen nutzen Mapping als Medium der Visualisierung von Machtstrukturen und sozialen Missständen sowie zum politischen und ästhetischen Widerstand. Siehe zum Beispiel die Arbeiten des mapping action collective (<https://mappingaction.org/>) und des kollektiv orangotango (<https://orangotango.info>).

3 Visionen und Utopien unterscheiden sich daher von wissenschaftlichen Zukunftsbildern wie z.B. Szenarien, Vorhersagen oder den Zukunftsbildern der Initiative Scientists for Future (<https://de.scientists4future.org/zukunftsbilder/>).

lerische Praktiken Reflexion und neue Ideen (Borgdorff 2009) – auch bei Menschen, die sich selbst nicht als Künstler:innen begreifen.

## Das Spielraum-Xperiment

Auf Basis dieser Überlegungen entwickelten wir im Rahmen des transdisziplinären Forschungsprojekts *Urbane Xtopien*<sup>4</sup> während des Lockdowns einen Flyer, der Menschen dazu anregen sollte, eine künstlerische Spielraum-Utopie zu produzieren. Er forderte auf: „Stell Dir einen öffentlichen Ort in Deiner Stadt vor, einen Ort, an dem man spielen, sich bewegen oder einfach träumerisch verweilen kann. Kümmer Dich nicht darum, ob Deine Idee derzeit zu realisieren ist oder nicht“. Des Weiteren regten Fragen zu Ideen an wie beispielsweise: „Wie sieht dieser Ort aus? [...] Welche Dinge sind da, für welche bietet er Platz?“ Ausgehend von der Annahme, dass ein offenes Format viele Menschen anspricht, wurde betont, dass jede Art der Formulierung einer eigenen Vision willkommen sei – ob als Text, gemaltes Bild, Collage oder fotografiertes Arrangement. Wir haben den Flyer sowohl über persönliche und berufliche Netzwerke verbreitet als auch im Hochschulkontext eingesetzt. Die Einreichungen sind auf einer Website zugänglich.<sup>5</sup>

## Das Spektrum der Beiträge

Wie wurden die Visionen erarbeitet? Die meisten Teilnehmer:innen arbeiteten alleine, einige gemeinsam mit ihren Kindern oder Partner:innen. Sie nutzten die Offenheit des Formats dazu, ihre eigene Ausdrucksform zu finden: in Form von Texten, Bildern – von Tuschezeichnungen über schnelle Skizzen bis hin zu fotografierten Installationen mit Lego oder Naturmaterialien – oder eines Videos über einen im Computerspiel *Minecraft* (Mojang Studios, veröffentlicht 2011) generierten Spielraum. Die meisten Teilnehmer:innen erstellten aber digital oder analog Collagen. Gründe hierfür könnten – neben der relativen Niedrigschwelligkeit – die Potenziale sein, die Christel Teiwes-Kügler und Jessica Vehse (2017) nennen: In Collagen können „Aussagen in Text- und Bildsymbole übersetzt, miteinander kombiniert und nebeneinander gestellt werden“, daher „können inhaltliche Botschaften, die sprachlich einer Struktur des Nacheinanders unterworfen sind, in dieser Gleichzeitigkeit wirken und auch Widersprüchliches und Uneinheitliches nebeneinander visualisieren“ (ebd.: 31). Inhaltlich decken die Beiträge ein weites Spektrum ab. Im Folgenden nehmen wir nur einige Motive und Spannungsfelder in den engeren Fokus.

Einige Autor:innen haben bestimmte Orte als Ausgangspunkt genommen und verändert (z.B. den Domplatz in Trier); andere haben unbestimmte Freiräume geschaffen, die uns vertraut erscheinen, wie beispielsweise Spielplatz, Erlebnispark, Hof, Kletter- und Rodelhügel, Wiese, Straße oder Naschgarten. Zum Teil haben sie explizit die Nutzungsmöglichkeiten formuliert: Der Friedhof wird zu einem Friedhof-Bücherei-Café, und die urbane Landwirtschaft ist mit Himbeeren, Mangobäumen und Apfelsorten utopisch konkretisiert. Abenteuer und Nervenkitzel jenseits von DIN-Normen und TÜV-Siegel versprechen



<sup>4</sup> Eingebunden ist das Spielraum-Xperiment in das Forschungsprojekt „Urbane Xtopien – Freiräume der Zukunft“ (<https://xtopien.org>).

<sup>5</sup> Siehe <https://de.padlet.com/xtopia>. Wir beziehen uns auch auf Bilder, die aus Gründen des Datenschutzes nicht im Padlet sind.



Alle Grenzen der Physik sind überwunden.  
Menschen sind reines Bewusstsein.  
Körper, Raum und Zeit sind frei wählbare Variablen.  
Menschen schaffen Paralleluniversen.  
Realitäten können selbst gebildet werden.  
Es besteht kein Unterschied zwischen Erschaffen und Denken.  
Alles ist frei von Konsequenzen und Interdependenzen.  
Alles ist Experiment, alles ist Spiel.

# Warum nicht

## TRY

## AGAIN

Berg des  
Besinnens

Position: 271, 70, -306

**Kinder brechen die asphaltdecke der alten parkplätze auf,  
elike eine zeit, die ihnen unverständlich ist“**

»Erstens: Will ich das?  
Zweitens: Kann ich das?«

Mein Freiraum ist ein Vielraum









der Schrottspielplatz und eine Schaukel „so hoch, dass man sich anschnallen muss“ sowie Tunnelrutschen, Baumhäuser, begehbare Netze und Hängematten oder ein mit Regenwasser gefüllter Infinitypool. Die Tätigkeiten, die Menschen ausüben, sind vielfältig: Sie laufen, lassen sich ziellos treiben, sitzen, lesen und trinken Kaffee; sie skaten, klettern, rutschen, balancieren auf Slacklines oder fahren Seilrutsche, machen Yoga, tauchen unter Wasser, fliegen im Heißluftballon; sie gärtnern, reiten, erkunden Natur und beobachten Tiere oder sie malen, musizieren, tanzen und spielen Theater; sie tauschen Dinge und kommunizieren, reparieren, diskutieren, kochen und feiern Feste. Orte für „wertschätzende Selbstverteidigung“ und ein „Übungsplatz für einen neuen Umgang mit Wut und Ärger“ verheißen neue Erfahrungen im *Bürgerpark*. Nur der *Wasser-Traumpark* thematisiert, dass Menschen im und für den Traumpark arbeiten müssen.

Andere Visionen lassen gängige Vorstellungen von (Frei-)Raum und Identität radikal hinter sich. Sie schaffen einen *Vielraum*, der immer das ist, was man gerade möchte oder braucht; oder einen *Wer-will-ich-sein-Spielplatz*. Manche Teilnehmer:innen haben offenbar versucht, Räume und Identitäten jenseits physikalischer und logischer Grenzen zu denken – Motive, die wir aus dem Science-Fiction-Genre und Computerspiel-Welten kennen (z.B. Teleportation, Aufhebung von Gravitation). In *Future Symbiose* schwebt ein Bruchstück der Erde in Symbiose mit Pilzen durch den Weltraum. Diese Visionen gehen weit über das Verständnis von Utopie als „rationaler Fiktion“, die zumindest prinzipiell auf ihre mögliche praktische Umsetzbarkeit und Gewolltheit angelegt ist (Schölderle 2012: 17), hinaus. Das *Traumland für alles* enthält märchenhafte Elemente wie eine „Klingel zum Paradies“. Auch zwei Thematisierungen von Mobilität schaffen fantastische Bilder: Menschen, die sich in Taucheranzügen in Kanäle stürzen, in denen Quallen schweben, und überdimensionale Fische, die Menschen fliegend transportieren.

Viele Visionen thematisieren ein Miteinander von Mensch und Tier in der Stadt – auch hier mal realistisch, mal fantastisch: Pferde ermöglichen klimafreundliche Erkundungstouren, Füchse, Igel, Waschbären, aber auch Kängurus leben problemlos mit Menschen. Ein Steinadler nutzt die im *Kreativ-Spielraum* aufgestellten Bilder als Ansatz. Gemeinsam ist vielen Utopien, dass die Tiere wild leben, ihren Platz im Freiraum autonom einnehmen und die Menschen ihnen diesen gewähren.

Ein weiteres Thema ist der gemeinschaftlich selbstverwaltete und -gestaltbare Freiraum – mit Bürgerforum, Begegnungsräumen, Bühne, Werkstätten, Gemeinschaftsküche, Computerlab oder einem Markt der Möglichkeiten. Im *Kulturbiotop* vernetzen sich Pflanzen, Tiere und Menschen zu einem „unkonventionellen Soziotop mit überlokaler Strahlkraft“, in dem Kunst und Kultur zur Aneignung und Ausgestaltung animieren. Wenige Einreichungen lassen sich dagegen als Rückzugsutopien interpretieren, so zum Beispiel *der andere Raum*, in dem es keinen WLAN- und Telefonempfang gibt. Überhaupt: Bis auf wenige Ausnahmen sind die meisten Freiräume frei von Digitalem.

Explizit auf die pandemische Vision bezieht sich nur der *Domplatz in Trier* („Schaukeln als Alternative zur Fahrt in der S-Bahn“). *Nach der Arbeit* bildet Glaskugeln ab, die sich, wie auch Outdoor-Arbeitsplätze, als Möglichkeit zum *physical distancing* interpretieren lassen, aber auch als innovative Arbeitsorte. Viele thematisieren jedoch (Gemeinschafts-)Aktivitäten, die während des Lockdowns nicht möglich waren. Auch die Darstellung von Erdbeeren und Schampus im *Lustgarten* könnten für eine Sehnsucht nach Gemeinschaft und Lebenslust sprechen.



## Diskussion: das transformative Potenzial der Spielraum-Visionen

Was ist das transformative Potenzial der Visionen? Für diese Frage ist zu beachten, dass die von uns erreichten Personen (persönliche Kontakte, Student:innen) nicht repräsentativ für die Gesamtbevölkerung sind. Zudem war das *Spielraum-Xperiment* eine Einladung zum *spielerischen Visionieren*, nicht zum Formulieren von transformativen Idealen. Viele Teilnehmer:innen scheinen zwar durchaus Freiräume entworfen zu haben, die ihre gesellschaftlichen Ideale abbilden. Andere haben aber eher individualistisch geprägte Visionen entwickelt oder losgelöst von Gestaltungsidealen für reale Räume mit der Auflösung von Raum, Gestalt und Individualität gespielt, hatten dabei also keinerlei ‚transformative Absichten‘.

### Erfahrungsräume

Das Feedback zur Aktion war größtenteils positiv: Es habe Spaß gemacht, im Lockdown eine Freiraumvision zu entwickeln und darzustellen. Einige waren von ihrer eigenen Vision überrascht und sahen es als Gewinn an, sich aktiv mit ihr auseinandergesetzt zu haben. Mehrere Teilnehmende sind Freiraumplaner:innen; gerade sie genossen die Freiheit des Visionierens, ohne planerisch einschränkende Rahmenbedingungen beachten zu müssen. Die Annahme, dass freies, kreatives Visionieren gedankliche Erfahrungsräume schafft und eigene Wünsche oder Prioritäten bewusst werden lässt (Teiwes-Kügler/Vehse 2017: 31), sehen wir bestätigt. Ob dadurch auch Verhaltensänderungen angeregt werden (Fernando et al. 2018; Trumann 2017; Harten 2010), muss an anderer Stelle beforscht werden.

### Freiraumkritik

Viele Visionen sind als Kritik an den herrschenden Zuschreibungen an Raum zu interpretieren: Autos gibt es nur auf dem *Schrott-Spielplatz*, Straßen sind umgenutzt oder überwuchert. Auch die große Lust an Offenheit und Vielfalt ist als Kritik an der Monofunktionalität vieler heutiger Räume lesbar. Einige Nutzungen hinterfragen ausgrenzende Bedeutungszuweisungen und Verhaltenskodexe bestimmter Räume: Wieso nicht am Dom fröhlich kreischend schaukeln, im Schrott spielen oder auf dem Friedhof Cappuccino trinken?

Die Visionen hinterfragen derzeitige Werte und konstruieren zugleich implizit oder explizit ‚neue Regeln‘ des Miteinanders. Der *Kulti-Multi-Ebenen-Parcours* achtet auf soziale Fairness, Energieautarkie, gute Erreichbarkeit und ökologische Nachhaltigkeit. Der *andere Raum* respektiert das Bedürfnis nach Ruhe von Mensch und Tier. Der *Wasser-Traumpark* definiert Regeln, die Freiheiten für Kinder sichern: „Eltern dürfen nicht nerven, sonst müssen sie Strafe zahlen.“ Auch die Bürger:innen im selbstverwalteten *Bürgerpark* wachen über die gemeinsam aufgestellten Regeln und schützen den Park vor Vandalismus.

Viele Visionen formulieren den Wunsch nach Selbstverwaltung und kollektiven Gestaltungsmöglichkeiten, mehr und anderen Formen von Austausch und Begegnungen. Hier zeigen sich Übereinstimmungen mit aktuellen politischen Forderungen, dass die Stadtentwicklung ‚von unten‘ die urbanen



Freiräume von morgen und ihre Aneignung bestimmen soll. Dabei werden mit „Aneignung“ Praxen verstanden, die weit über übliche planerische Vorgaben hinausgehen: Praxen selbstbestimmter, alltäglicher Nutzung und gemeinschaftlichen *Selbermachens* sind ebenso angesprochen wie Protest gegen Dominanzen und Deutungshoheiten.<sup>6</sup>

Auch die visionierten frei lebenden Tiere stellen unser Wertesystem infrage, da sie sich nicht an die ihnen traditionell zugewiesenen Räume wie Schutzgebiete oder Zoos halten, sondern sich den städtischen Freiraum aneignen. Hier zeigen sich Gedanken, die aktuell unter den Begriffen *Konvivialität*, *Multi-Spezies-Gesellschaft* und *More-than-Human* in verschiedenen Disziplinen diskutiert werden: neue Formen des Miteinanders von menschlichen und nicht-menschlichen Wesen, die erlauben, Ressourcen und Räume auf respektvolle Weise miteinander zu teilen (van Dooren/Rose 2012; Voigt et al. 2022), und die letztendlich ein radikal verändertes Mensch-Natur-Verhältnis erfordern. Unsere Teilnehmer:innen scheinen Utopien von Städten, die auch Lebensraum von Tieren und Pflanzen sind und gemeinschaftlich genutzt und gestaltet werden, gegenüber den im 20. Jahrhundert stark dominierenden Technikutopien mit ihrem Kanon populärer Sci-Fi-Ikonografie zu bevorzugen – hierbei entsprechen ihre Idealvorstellungen der bevorzugten Stadtvision „Urbane Wildnis“ der deutschen Stadtbevölkerung (Jossin 2021). Dass die meisten Freiräume frei von Digitalem sind, könnte zudem auf einen Überduss digitaler Kommunikation im *Lockdown* hindeuten (vgl. Xiao et al. 2021).

Viele der Spielraum-Visionen sind also als Kritik an heutigen Städten, ihren Freiräumen und Nutzungsmöglichkeiten interpretierbar, und sie nehmen Aspekte einer umfassenden kulturellen und gesellschaftspolitischen Transformation auf. Andere halten bestehende Strukturen und Denkmodelle aufrecht: Der *Wasser-Traumpark* entspricht dem Modell des Eventparks und hält die kapitalistische Trennung von Arbeit und Freizeit bei. Einige bewahren die Dichotomie von Stadt und Natur und beziehen sich auf tradierte Park- und Landschaftsbilder, auf naturalistische Idyllen oder entwickeln Rückzugsutopien, die zumindest in einigen Aspekten auf retrospektiv konstruierte, vor- oder anti-moderne Weltbilder verweisen. Dennoch kann Visionsentwicklung unabhängig von den visionierten Inhalten transformative Prozesse anstoßen, wenn sie die Welt als gestaltbar begreiflich macht und zur reflektierten Partizipation anregt.

### *Die Notwendigkeit der Reflexion*

Die bloße Beteiligung am Spielraum-Xperiment garantiert einen solch transformativen Prozess allerdings nicht. Hierfür sollte sich für die Teilnehmer:innen ein begleiteter Lernprozess anschließen, in dem sie die möglichen gesellschaftlichen Implikationen der eigenen Utopie und des dahinterliegenden Weltbildes, eigene Deutungsmuster gesellschaftlicher (Macht-)Verhältnisse und Privilegien sowie die Bereitschaft zu individuellen Beiträgen zur Transformation, einschließlich der Aufgabe von Privilegien, thematisieren und reflektieren können. Zusätzlich könnte diese ‚Nachbereitung‘ transformative Handlungskompetenzen vermitteln und die Selbstwirksamkeit der Beteiligten erhöhen. Mit der Anwendung der Aktion im Hochschulkontext haben wir dies – in sehr begrenzter Hinsicht – versucht. blieb eine solche Möglichkeit verwehrt.

6 Mittels symbolisch-künstlerischer Aneignung fordern Reclaim the Streets und InnenStadtAktionen den öffentlichen Raum zurück. Weitere Beispiele sind die politische und praktische Aneignung des Tempelhofer Feldes in Berlin, der Hamburger Antonipark oder die Flussbad-Initiative in Berlin (Wildner/Berger 2018).



## Die Herausforderung: Menschen zum Visionieren erreichen

Die hier diskutierten Beiträge zum *Spielraum-Xperiment* stammen von persönlich angesprochenen Personen oder aus der Hochschullehre.<sup>7</sup> Über Nachhaltigkeits- und Umweltbildungsnetzwerke oder über Facebook konnte *niemand* zum Mitmachen bewegt werden. Andere digitale *calls-to-creative-actions* während des Lockdowns waren jedoch virale Selbstläufer.<sup>8</sup> Warum stieß unser Aufruf auf keine Resonanz? Wir verbreiteten ihn im Januar 2021, als längst ein großes digitales Angebot aus Kunst und Kultur adaptierte Formen von Kreativität und Selbstdarstellung unter den neuen Lebensbedingungen ermöglichte. Außerdem sagten zunächst Interessierte, dass sie wegen ‚Digitalmüdigkeit‘ keine Zeit oder Energie gefunden hätten, sich zu beteiligen. Wenngleich uns dies aufgrund der eigenen Erfahrung nicht überraschte, widerspricht es doch unserer Ausgangsthese, dass Menschen *gerade* unter pandemischen Bedingungen eine große Sehnsucht nach Frei-Raum haben und froh über Anregungen zum kreativen Schaffen sein müssten. Nach einem analytischen Vergleich mit einer ähnlichen Aktion<sup>9</sup> ist uns deutlich geworden, dass ein *call-to-action* zielgruppenspezifischer adressiert sein und als digitale Aktion professionell betreut werden muss. Zudem motivieren Belohnungen – auch in Form von Sichtbarkeit, Selbstdarstellung und Zuspruch in den sozialen Medien.

Auch hatten lokal verortete Adaptionen des *Spielraum-Xperiments*, die wir mit Praxispartner:innen durchführten, wenig Wirkung: So konnten Bürger:innen in Frankfurt am Main eigene Freiraumutopien beim Ideenmarathon „(T)Raum für die Zukunft“ einreichen, den die Alte Oper ausrief – mit sehr geringer Beteiligung.<sup>10</sup> Auch am Frankfurter Aktionstag *Post-Corona-Innenstadt* luden wir zum Visionieren ein. Aber nur wenige Frankfurter:innen entwickelten Freiraumutopien, vielmehr nahmen sie uns als Anlaufstelle für aktuelle Probleme (Dominanz des Verkehrs, prekäre Wohnraum-situation etc.) wahr.

### Fazit

Das Spielraum-Xperiment konfrontierte uns als Forschungsprojekt damit, dass wir einen schwer einzulösenden Bildungsanspruch formuliert hatten: nämlich Menschen dafür zu gewinnen, sich von der Realität und ihren Problemen loszulösen und auf ein utopisches Gedankenexperiment einzulassen.

Dennoch zeigte sich an den Beiträgen, welches Potenzial darin liegt, Menschen zum Visionieren anzustiften: Das Visionieren als Praxis ist etwas formal Progressives und potenziell transformativ, insofern man sich die Welt anders denkt, als sie ist. Methodisch haben wir gezeigt, dass Menschen durch die kreative Auseinandersetzung mit einer Aufgabe eine eigene Vision von Freiraum entwickeln und formulieren können. Diese Visionen enthalten Ideen, die sich als Kritik an den derzeitigen Freiräumen lesen lassen. Auch wenn sie als spielerische Visionen fernab des Anspruchs auf Realisierung oder Eignung als gesellschaftspolitische Ideale entwickelt worden sind, sind ihnen politische Ideen von Individualität, Gesellschaft und Mensch-Natur-Verhältnis inhärent. Sie hinterfragen bestehende

7 Vor allem an der FH Potsdam, siehe <http://dasendederdominanz.de/>.

8 Zum Beispiel #tussenkunstenquarantaine (Schmidt 2020) oder Getty Challenge (Waldorf/Stephan 2020).

9 Vgl. <https://www.futurefiction-wettbewerb.de/>.

10 Vgl. <https://www.alteoper.de/de/programm/veranstaltung.php?id=521969387>.



Gestaltungen und in ihnen festgeschriebene Zuweisungen, wie sich Menschen – und auch Tiere – zu verhalten haben. Sie thematisieren zudem, dass Freiräume gemeinschaftlich und prozessual angeeignet und gestaltet werden sollen. Jedoch sind die Inhalte der Visionen nicht *per se* politisch progressiv, sondern können auf bestehende gesellschaftliche, politische oder wirtschaftliche Verhältnisse rekurrieren, auf naturalistische Weltbilder verweisen oder die Ebene des Gesellschaftlichen ausblenden. Für weitere Untersuchungen des transformativ-emanzipatorischen Potenzials des Visionierens wäre es wichtig, die Visionen mit den Autor:innen zu reflektieren und zu diskutieren.

Kreative, künstlerische Zugänge zu Raum ermöglichen und fördern die Genese und Visualisierung von Vorstellungen über alternative Lebensrealitäten. Individuelle Utopien fernab jeder Realisierbarkeit können nicht Teil der Partizipation bei Planungsprozessen sein (soweit es diese überhaupt gibt). Sie können jedoch überhaupt erst zur Partizipation oder zum Protest animieren und eine innere Richtlinie für die Formulierung eigener Ziele und Wünsche sein, die möglicherweise dann auch wieder auf das ‚Morgen‘ übertragen und in Planungsprozesse eingebracht werden können.

Die Robert Bosch Stiftung hat die Durchführung des Projekts „Urbane Xtopien – Freiräume der Zukunft“ ermöglicht.

## Literatur

- BBSR – Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (2019) (Hg.): Nachdenken über die Stadt von Übermorgen, BBSR-Online-Publikation Nr. OX/2019.
- Behnken, Imbke/Zinnecker, Jürgen (2010): „Narrative Landkarten“, in: EEO Enzyklopädie Erziehungswissenschaften online. Weinheim: Beltz Juventa, o.S. [https://www.beltz.de/fachmedien/erziehungswissenschaft/enzyklopaedie\\_erziehungswissenschaft\\_online\\_eeo/artikel/8900-narrative-landkarten.html](https://www.beltz.de/fachmedien/erziehungswissenschaft/enzyklopaedie_erziehungswissenschaft_online_eeo/artikel/8900-narrative-landkarten.html) (letzter Zugriff am 30.11.2022).
- Beil, Benjamin/Freyermuth, Gundolf S./Schmidt, Hanns C. (Hg.) (2019): Playing utopia. Futures in digital games, Bielefeld: transcript.
- Borgdorff, Henk (2009): „Die Debatte über Forschung und Kunst“, in: Anton Rey/Stefan Schöbi (Hg.), subTexte 03. Künstlerische Forschung – Positionen und Perspektiven, Zürich: Institute for Performing Arts and Film, S. 23–51.
- Bremer, Helmut/Kuhnhenne, Michaela (Hg.) (2017a): „Utopien als alternative Zukunftsentwürfe im Kontext von politischer Bildung, Arbeiten und Lernen“, in: Helmut Bremer/Michaela Kuhnhenne (Hg.), Utopien und Bildung, Düsseldorf: Hans-Böckler-Stiftung, S. 7–10.
- Bremer, Helmut/Kuhnhenne, Michaela (Hg.) (2017b): Utopien und Bildung, Düsseldorf: Hans-Böckler-Stiftung. <http://hdl.handle.net/10419/157365> (letzter Zugriff am 30.11.2022).
- Dooren, Thom van /Rose, Deborah Bird (2012): „Storied-places in a multispecies City“, in: Humanimalia 3 (2), S. 1–27.
- Fernando, Julian W./Burden, Nicholas/Ferguson, Adam/O'Brien, Léan V./Judge, Madeline/Kashima, Yoshihisa (2018): „Functions of utopia: How utopian thinking motivates societal engagement“, in: Personality and Social Psychology Bulletin 44 (5), S. 779–792.
- Gehl, Jan (2020): Public space public life during COVID-19. Report phase 1 and report phase 2. <https://covid19.gehlpeople.com> (letzter Zugriff am 14.08.2022).



- Harten, Hans-Christian (2010): „Utopie“, in: Dietrich Benner/Jürgen Oelkers (Hg.), *Historisches Wörterbuch der Pädagogik*. Studienausgabe, Weinheim/Basel: Beltz, S. 1071-1090.
- Hartz, Andrea M. (2018): „Freiraum“, in: Akademie für Raumforschung und Landesplanung (Hg.), *Handwörterbuch der Stadt- und Raumentwicklung*, Hannover: ARL, S. 717-733.
- Hennecke, Stefanie/Münderlein, Daniel (Hg.) (2021): *Freiraum in der Krise?! Eine Bestandsaufnahme in Zeiten der Covid-19-Pandemie*, Kassel: Universität Kassel.
- Huizinga, Johan (2004 [1939]): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek: Rowohlt.
- Jossin, Jasmin (2021): *Visionen zur Stadt der Zukunft. Kommunen in der sozial-ökologischen Transformation. Monitor Nachhaltige Kommune – Bericht 2021*, Gütersloh: Bertelsmann Stiftung. [https://repository.difu.de/jspui/bitstream/difu/583105/1/MNK\\_Bericht\\_2021.pdf](https://repository.difu.de/jspui/bitstream/difu/583105/1/MNK_Bericht_2021.pdf) (letzter Zugriff am 24.11.2022).
- Jungk, Robert/Müllert, Norbert (1987): *Zukunftswerkstätten. Wege zur Wiederbelebung der Demokratie*, München: Goldmann.
- Lefebvre, Henri (1977): „Die Produktion des städtischen Raums“, in: *ARCH+ 9* (34), S. 52-57.
- Münderlein, Daniel (2021): „Der epidemiologische Blick auf den öffentlichen Raum“, in: Stefanie Hennecke/Daniel Münderlein (Hg.), *Freiraum in der Krise?! Eine Bestandsaufnahme in Zeiten der Covid-19-Pandemie*, Kassel: Universität Kassel, S. 64-65.
- Null, Schuyler/Smith, Hillary (2020): „COVID-19 could affect cities for years. Here are 4 ways they're coping now“, in: *TheCityFix: World Resource Institute (WRI)*. <https://www.wri.org/blog/2020/03/covid-19-could-affect-cities-years-here-are-4-ways-theyre-coping-now> (letzter Zugriff am 14.08.2022).
- Rammler, Stephan (2014): „Schubumkehr – Die Zukunft der Mobilität“, Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Rothfuss, David (2021): „Gelebte Realität in virtuellen Freiräumen“, in: Stefanie Hennecke/Daniel Münderlein (Hg.), *Freiraum in der Krise?! Eine Bestandsaufnahme in Zeiten der Covid-19-Pandemie*, Kassel: Universität Kassel, S. 293-305.
- Said, Edward W. (1978): *Orientalism: Western concepts of the Orient*, London: Penguin.
- Schmidt, Elena (2020): „Zwischen Kunst und Quarantäne“, in: *Schirn Mag.* [https://www.schirn.de/magazin/schirn\\_tipps/2020/zwischen\\_kunst\\_und\\_quarantaene/](https://www.schirn.de/magazin/schirn_tipps/2020/zwischen_kunst_und_quarantaene/) (letzter Zugriff am 14.08.2022).
- Schölderle, Thomas (2012): *Geschichte der Utopie. Eine Einführung*, Köln: Böhlau.
- Shapiro, Alan N. (2016): „Fiktion ist der Schlüssel zu kreativen Lösungen“, in: *factory – Magazin für nachhaltiges Wirtschaften* 12 (3), S. 26-32.
- Teiwes-Kügler, Christel/Vehse, Jessica (2017): „Gesellschaftsbild und Utopie“, in: Helmut Bremer/Michaela Kuhnhenne (Hg.), *Utopien und Bildung*, Düsseldorf: Hans-Böckler-Stiftung. <http://hdl.handle.net/10419/157365>, (letzter Zugriff am 30.11.2022), S. 27-50.
- Trumann, Jana (2017): „Utopien und Lernen im Alltag“, in: Helmut Bremer/Michaela Kuhnhenne (Hg.), *Utopien und Bildung*, Düsseldorf: Hans-Böckler-Stiftung. <http://hdl.handle.net/10419/157365>, (letzter Zugriff am 30.11.2022), S. 51-61.
- Voigt, Annette/Thomsen, Janne/Hennecke, Stefanie/Hauck, Thomas (2022): „Wildtiere am falschen Ort?“, in: Jessica Ullrich (Hg), *Kohabitation, Koexistenz, Konvivialität. Tierstudien 22/2022*. Berlin: Neofelis, S. 77-86.
- Waldorf, Sarah/Stephan, Annelisa (2020): „Preface“, in: Getty Publications (Hg), *Off the walls. Inspired re-creations of iconic artworks*. Los Angeles: Getty Publications, S. 4-5.

- Wildner, Kathrin/Berger, Hilke M. (2018): Das Prinzip des öffentlichen Raums. <https://www.bpb.de/politik/innenpolitik/stadt-und-gesellschaft/216873/prinzip-des-oeffentlichen-raums> (letzter Zugriff am 14.08.2022).
- Xiao, Y./Becerik-Gerber, B./Lucas, G./Roll, S.C. (2021): „Impacts of working from home during COVID-19 pandemic on physical and mental well-being of office workstation users“, in: Journal of Occupational and Environmental Medicine 63 (3), S. 181-190.