

MIND EXPERIENCE  
RAUMDRAMATURGIE  
Metakommunikative  
Kunst-Erlebnisräume

Ulrike Ertel & Henner J.H. Ertel  
München

MIND EXPERIENCE RAUMDRAMTURGIE  
Metakommunikative Kunst-Erlebnisräume

**Inhaltsverzeichnis**

1.0	EINLEITUNG - BEGRIFFSBESTIMMUNG UND ZIELSETZUNG	1
1.1	Erlebnisraum	3
2.0	ALLGEMEINE WISSENSCHAFTS- UND KUNSTTHEORETISCHE GRUNDLAGEN UND MODELLE	5
2.1	Wahrnehmungsfunktionskreis	5
2.2	Verhalten und Reagieren	8
2.3	Selbstwahrnehmung	10
2.4	Perzeption und Apperzeption	10
2.5	Empfinden und Erleben	11
2.6	Bewusstsein und Unbewusstes	14
2.7	Mitmenschliches Empfinden	16
2.8	Kommunikation	17
2.9	Wirklichkeit erster und zweiter Ordnung	18
2.10	Sprache	19
2.11	Zweckhafte und zweckfreie Einstellung	19
3.0	SPEZIFISCHE THEORETISCHE ÜBERLEGUNGEN ZUR GESTALTUNG UND INSZENIERUNG DER MIND EXPERIENCE RAUMDRAMATURGIE	21
3.1	Psycho-physisches Gestaltungsgesetz	21
3.2	Kontraste und Prägnanz	24
3.3	Konfusion - Neuartigkeit, Andersartigkeit	25
3.4	Abstrakte und konkrete Gestaltung	26

## 1.0 EINLEITUNG - BEGRIFFSBESTIMMUNG UND ZIELSETZUNG

Bevor wir das von uns entwickelte neue Multimedia-Kunstkonzept Mind Experience (Mind = Sinn, Gemüt, Geist; Experience = Erfahrung, Erlebnis) in seiner konkreten Gestaltung und Inszenierung im Sinne einer metakommunikativen Raumdramaturgie geographisch gegebener und frei definierter, konzentrischer, parazentrischer und multizentrischer Erlebnisräume behandeln, wollen wir im folgenden zunächst einmal eine allgemeine Einordnung und Begriffsbestimmung innerhalb des Komplexes „Besucher-Raumdramaturgie-Interaktion“ vornehmen.

Die Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie ist bezüglich ihrer theoretischen Einbettung, ihrer Funktion als Untersuchungsgegenstand der Kunsttheorie und im weiteren auch der Umweltpsychologie zuzurechnen.

- Dabei wird die Raumdramaturgie in einem ökologischen Ansatz nicht auf physikalische Reize reduziert gesehen, sondern als „konkret erfahrbares, erlebbares Umherum“ konzipiert.
- Dieser phänomenale Kunsterlebnisraum beeinflusst das Erleben, Reagieren und Verhalten des Menschen - aufbauend auf seine räumliche, materielle und imaginäre Beschaffenheit.
- Mind Experience ist somit eine Erlebens- und Verhaltenskunst. Die Empfindungen der Entwicklung und des Wandels, des Leichten, der Lust und Expansion, der Extraversion und Intensität, der Aktivität, der Dauer und Erhöhung, der Schwere und Spannung, der Verinnerlichung, Introversion und Tiefe, der Passivität und Sensibilität auslöst.
- Die Raumdramaturgie, wie sie dem Besucher erscheint, wird somit quasi zum Spiegel seiner ganz persönlichen Wünsche, Eigenarten, Bedürfnisse, Erwartungen und Ängste, d.h. im Erleben der Raumdramaturgie äußert sich immer auch die Persönlichkeit des Besuchers.
- Die Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie kann nie unabhängig vom wahrnehmenden, erlebenden und sich verhaltenden Kunstbetrachter gesehen werden.

Die grundlegenden Überlegungen zur begrifflichen Einordnung der Raumdramaturgie in die Thematik „Besucher-Kunstwerk-Beziehung“, im Sinne der Interaktion des Betrachters mit dem Kunstwerk über Wahrnehmungs-, Bewusstseins-, Empfindungs- und Verhaltensprozesse, und darum geht es letztlich, wenn wir uns mit der Raumdramaturgie und deren Gestaltung und Inszenierung beschäftigen, sollten deutlich machen, dass sowohl eine theoretische Diskussion als auch Überlegungen zur Gestaltung und Inszenierung der Raumdramaturgie, immer auch individualpsychologische, soziale und gesellschaftspolitische Konzepte von uns einbezogen werden.

- Hauptziel der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie ist das Vermitteln eines ganzheitlichen Raumerlebnisses, gewissermaßen ein dramatisiertes Gestalten und Inszenieren von Ideen, Symbolen, Objekten und Räumen.

Dabei ist jedes Gestaltete mit Symbolen, Objekten und Raummerkmalen auf verschiedene Art gekoppelt, weist stets eine Binnengliederung auf und ist vielseitig deutbar, da es nach vielen Seiten hin orientiert ist.

- Die Raumdramaturgie ist Träger von Zeichen, ist Zeichensetzer und Übermittler von sehr vielschichtigen unbewussten, vorbewussten und bewussten Informationen und Aussagen.
- In ihr symbolisiert sich für den Besucher nicht nur seine eigene Lebensbasis, sondern auch die geistig-kosmische Welt. Er findet in ihr Lebensziele und seine Leitbilder verwirklicht. Als einen Art Mikrokosmos kann die Raumdramaturgie Spiegelbild des unerschöpflichen Lebenssinnes sein.
- Undurchschaubare Aspekte und Hintergründe individualpsychologischer, sozialer und gesellschaftspolitischer Fragen zu thematisieren, vorzuzeichnen und bewusst zu machen, ist die polare Aufgabe der Raumdramaturgie. - Kunst mit gesellschaftspolitischen Zielsetzungen.
- Die eigentliche Wurzel der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie und der konkreten Gestaltung und Inszenierung liegt in der Ausdrucksverleihung (Integration) bestehender innerer Verhältnisse oder latenter Kräfte des Außer-Seelischen.
- Den seelischen Beziehungen zwischen den Besuchern sowie zwischen Besucher und Raumdramaturgie wird ein angemessener expressiver Rahmen für eine geistig-seelische Auseinandersetzung mit sich selbst und der Umwelt gegeben.
- Das soziale Reizklima der Raumdramaturgie wird sich dabei gewissermaßen am Rande der Psyche auswirken, wird sinnesmäßig nur vage wahrgenommen und höchstens vorbewusst empfunden.

Es existiert vor allem in der Schicht des Seelischen, die sich in Gesten, Gebärden, Haltungen, Kleidung, körperlichen Ausdrucksmerkmalen u.v.a. der Mitbesucher, die an der Raumdramaturgie teilnehmen, widerspiegeln.

Diese soziale Empfindungswelt besteht aus vielen bewussten, vorbewussten und unbewussten Eindrücken. Es sind immer nur Impulse, signalartige oder symbolische Wahrnehmungsregungen, die nie ganz mit der Wirklichkeit übereinstimmen.

- Die Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie soll als Ganzes zum Erleben und zu Aktionen auffordern. Nimmt man beide Daseinsformen als wichtige Polaritäten, so kann man sagen, dass die Raumdramaturgie Anreiz zum einen wie zum anderen, zur Ruhe und zum Genießen einerseits, zur tatsächlichen Kontaktnahme mit der menschlichen und dinglichen Realität andererseits bietet.
- Die Inhalte der Raumdramaturgie werden nicht nur benutzt, sondern auch in irgendeiner Form z.B. sinnhaft „einverleibt“. Denn man kann keine tiefgehenden Kunsterlebnisse für Besucher schaffen, die nur in sich selbst ruhen, sie müssen immer auch innere Beteiligung und Aktionen entfalten.

## 1.1 Erlebnisraum

Der Erlebnisraum, das Aktionszentrum der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie ist Form, ohne aber Formkraft zu besitzen. Er ist das Leere, aber nicht das Nichts, nicht das Neutrale, sondern die Wirklichkeit als Sphäre und Rahmen repräsentiert.

Eine solche Auffassung geht über die geometrische Definition des Raumes hinaus, nach der der „Raum“ die Beziehungen zwischen einer Menge von Punkten genannt wird. Für die Bestimmung der Raumdramaturgie als Ordnungs- und Koordinatensystem ist dies nicht mehr ausreichend. Dafür müssen wir das Orientierungsprinzip erweitern:

- Erlebnisraum der Raumdramaturgie ist die geographisch orientierte Sphäre des jeweils Gegebenen und damit eine Art System von Körpern. Hiermit wird der Ganzheitsbegriff von neuem berührt und die Raumdramaturgie als der Prototyp der reinen Funktionen, die ja alle über ihre Teilbereiche auf Ganzheiten ausgerichtet sind, angesehen.

Dabei braucht der Erlebnisraum bei der Mind Experience Raumdramaturgie nicht einmal als gebaute Umhüllung verstanden werden, es reicht z.B. aus, wenn er durch irgendwelche Definitionen oder Markierungen beschrieben oder gekennzeichnet ist. Es kommt hier nur auf den Nachweis der Objektivität von Erlebnisraumfunktionen an.

Dieser besteht nicht nur darin, dass der Erlebnisraum bei der Raumdramaturgie Stoffe und Kräfte aufnehmen kann, sondern auch darin, dass es ihn als eine Kategorie der Wirksamkeiten gibt.

Die Frage muss also lauten:

- Ist der Erlebnisraum objektiv gegeben oder übertragen wir hier nicht nur unsere Empfindungen und Bedürfnisse auf die Außenwelt?

Wenn in der gegenständlichen Welt, in der künstlerischen Auseinandersetzung durch bloße „Setzungen“ Erlebnisraum entsteht, so könnte es scheinen, als würden wir die sich ergebenden Linien und Begrenzungen nur in unserem Denken als Erlebnisraum auffassen.

Abgesehen davon, dass das Denken durchaus auch eine objektive Seite hat, ist diese Erlebnisraummarkierung bzw. -definition aber schon dadurch nicht subjektiv, da sie ja objektive Beziehungen schafft.

Es ist ja nicht zu fordern, dass eine Markierungslinie in einem Feld von allen Menschen als Erlebnisraumbegrenzung angesehen werden muss, vielmehr stellen die Zeichen dadurch Signale dar, dass sie nicht für andere Funktionsbereiche zu verwenden sind.

So kann ein solches Markierungszeichen auch für die Gegenstandswelt wichtig sein oder der Ordnung dienen; aber erst, wenn die anderen Aufgaben es nicht überwiegend beanspruchen, ist es in der Lage „Merkzeichen“, d.h. bestimmendes Erlebnisraumsymbol zu werden.

- Die Erlebnisraumfunktion der Raumdramaturgie gehört einer Wirklichkeitskategorie an, die nicht physikalisch erforscht werden kann, sondern metaphysisch, im erweiterten Sinne ontologisch ist.
- Die Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie ist eine in allen Erscheinungen auf spezifische Art wirksame „Macht“, aber keine Kraft, auf Bewegungsbegrenzung, Differenzierung, Strukturierung und Orientierung bezogen.

## 2.0 ALLGEMEINE WISSENSCHAFTS- UND KUNSTTHEORETISCHE GRUNDLAGEN UND MODELLE

Da es bisher keine umfassende Theorie der Raumdramaturgie gibt, sollen im folgenden einige wichtige theoretische Ansätze bzw. Modelle kurz skizziert werden, die Relevanz für die Beziehung des Betrachters zur Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie besitzen.

- Die Erlebnisraumwirkung bei der Raumdramaturgie besteht sowohl aus vielfältigen Bedeutungen als aus tatsächlichen sehr vielschichtigen Wirkungen.  
Was der Besucher wahrnimmt und erlebt, ist ein „mehrschichtiges Bedeutungsgefüge“, das er um seiner physischen und psychischen Existenz willen entziffert, das er aber auch willkürlich ausdeutet und aufnehmen kann.
- Der Empfindungskontakt mit der Raumdramaturgie ergibt im wesentlichen eine durch Intensität und Qualität der Reize veranlaßte psychische Disposition.

Damit stellen sich die Fragen:

- Welche Wirkungen und Bedeutungen hat die Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie?
- Welche psychischen und physischen Bindungen verursachen die Raumdramaturgie-Gegebenheiten im Menschen?
- Welche Veränderungen rufen die Vorgänge und Wirkungen der Raumdramaturgie hervor?

### 2.1 Wahrnehmungsfunktionskreis

Wir sind nicht bloß Wesen, die aufnehmen und verarbeiten, sondern auch solche, die Energie entfalten und freisetzen. Daraus lässt sich ein Wahrnehmungsfunktionskreis - bei der Raumdramaturgie-Besucher-Beziehung ableiten.

- Nicht die Reize der Raumdramaturgie selbst, sondern die mit ihnen verbundenen Bedeutungen, Gestalt- und Ganzheitswirkungen wirken sich auf die körperlich-funktionelle Grundlage des Empfindens der Raumdramaturgie-Besucher aus.
- Die Intensität des Erlebens und Identifizierung der Besucher mit den Inhalten und Botschaften der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie ist dabei emotional sehr stark abhängig von den Maßstäben zum Besucher, dem Aktivitätsfreiraum, der Bedürfniserfüllung und Einwirkungsmöglichkeit.

Viele zwischen den Dingen sichtbar und unsichtbar wirkenden Kräfte gehören zu der Mind Experience Raumdramaturgie. Die offensichtlichen lassen sich verhältnismäßig leicht feststellen, wie:

- Farbe
- Licht



- Raumklima
- Geräusche
- Proportionen und
- andere Beziehungen.

Die immateriellen Vorgänge und Energien, seien sie physischer oder geistiger Art, bleiben aber der direkten Wahrnehmung und meist auch dem Bewusstsein verborgen.

- Doch gerade, die auf Gefühle oder noch tiefere Schichten des menschlichen Wesens abzielenden Impulse machen meist erst das besondere Fluidum, die eigentliche Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie aus.

Wenn auch viele der reizüberfluteten Menschen heute kein Organ mehr für fluidale Ausstrahlungen haben, so werden durch die „metaphysischen Eigenschaften“ der Raumdramaturgie der genius loci und deren stoffliche Objekte, immaterielle Wirkungen erzielt.

Fasst man alle offensichtlichen, nur spürbaren, mittelbar wahrnehmbaren und indirekten, andererseits alle nur berechenbaren, denkbaren, stets unbewusst, über- und unsinnlich bleibenden Einflüsse zusammen, so ergibt sich, dass alle Wirksamkeiten erneuernde, regulierende oder strukturelle Funktionen haben.

Und in diesem dreifachen Sinne, der die zerstörerischen, aber gleichzeitig aufbauenden Kräfte, ferner auch deren Tragfähigkeit in ihrem Zusammenspiel mit einschließt, lässt sich von einer Raumdramaturgie-Dynamik sprechen.

Der Begriff „Dynamik“ wird in diesem Zusammenhang erweitert verwendet, nicht nur als Stärke und Vermögen, sondern schon in einem quasi energetischen und auch in einem form-naheliegenden, substantiellen Sinne. Dies ist nur möglich in bezug zur Raumdramaturgie, denn diese bindet die Energie, wandelt die Wirksamkeiten zu erfolg- und zielgerichteten Wirkungen.

- Die Grundlage der Wirkungen sind aber Bedeutungen, z.B. ursprüngliche, tatsächliche oder hinterher unterlegte Sinngehalte. Wirkungen und Bedeutungen, und zwar sowohl die erkannten und erkennbaren als auch die unerkannten und unerkennbaren (agnostische), machen das Gefüge der dynamischen Raumdramaturgien aus.

Sicher wäre es verkehrt, Gegebenheiten der Raumdramaturgie als bedeutungslos abzustempeln, weil sie vielleicht zunächst einmal undeutbar erscheinen. Es gibt gerade bei der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie nichts, was nicht irgendeine Bedeutung hätte.

- Bedeutungen sind somit einerseits Inhalte der Gegebenheiten, des Seins und des Bewusstseins, andererseits Informationen, also Neuigkeiten, Nachrichten und Impulse, die noch kein Ziel erreicht haben, noch „auf dem Wege sind“.

Genau genommen sind zunächst Vorgänge, Dinge oder Erscheinungen, Zeichen, Symbole der Raumdramaturgie noch keine Wahrnehmungsinhalte, sie müssen erst durch ein Netz (psycho-physische Potenzialität) von Bewertungen hindurch und dort entschlüsselt werden.

Die menschliche Existenz ist in dem Sinne räumlich, dass sie sich „nach innerer Notwendigkeit dem Außen öffnet“ und das Verhalten „in und zu einer konkreten Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie in ihren räumlichen und dinglichen Gegebenheiten“ stattfindet.

Sie hat Anmutungscharakter (ganzheitlicher Stimmungsaspekt), der in Beziehung gesetzt zu seiner Umgebung Harmonie oder Kontrastbildung erzeugt. Dies kann Veränderungen im „vertrauten Bild“ der Weltschau erzeugen.

Die Mind Experience Raumdramaturgie wird somit Wahrnehmungsbrennpunkt und bewirkt Handlungskonsequenzen, sie verändert zeitliche und räumliche Strukturen, damit auch Verhalten und zwischenmenschliche Beziehungen. Dabei unterscheiden wir folgende Aspekte:

- Gestimmtes raumdramaturgisches Erleben - ganzheitliche stimmungsmäßige, nicht zielgerichtete Wirkung von:
  - Form, Farbgebung, Klang, Ort, Lage, Distanz, Bewegung, Besuchereinflüsse u.a..

Die Kennzeichen von Dingen sind hier nur in ihrer Stimmungsvalenz relevant.

Die gestimmte Mind Experience Raumdramaturgie teilt sich nur im „absichtslosen Verweilen“ mit. Bei der Optik der Raumdramaturgie überwiegt agnostisches Erkennen von Farben und Gegenständen in Verbindung mit gerichteten Bewegungen.

Bei der Akustik finden wir eher pathisches Erleben und ungerichtete, dem Tanz vergleichbare Bewegung.

- Orientiertes raumdramaturgisches Erleben - zeitlich strukturiert, die Wege sind zielgerichtet und zweckbestimmt. Das handelnde Subjekt steht im Zentrum. Wir unterscheiden die Mind Experience
  - Handlungsraumdramaturgie,
  - mit dem Subjekt als Ausgangspunkt zielgerichteten Handelns und die Mind Experience
    - Wahrnehmungsraumdramaturgie,
  - das Subjekt als sinnlich wahrnehmend und intermodal, integrierend.

Diese vorgenommenen Differenzierungen stellen analytische Einheiten dar, die unterschiedliche Aspekte des ansonsten ganzheitlichen Erlebens hervorheben.

Wichtig ist hier auch, dass der Aufforderungscharakter der Mind Experience meta-kommunikativen Raumdramaturgie nicht isoliert betrachtet werden darf, erst der Besucher mit seinen individuellen Interessen, Bedürfnissen, Erwartungen und seiner bewusstseinsmäßigen Einstellung, macht einen sinnesmäßigen, charakteristischen Eindruck zu einem Faktum, d.h. zu einer Gegebenheit der Wirklichkeit.

Aufforderungscharakter ist hier der terminus technicus, der eine Brücke zwischen den Raumdramaturgien und dem Besucher schlägt. So sind die Reaktionen der Besucher auf die Raumdramaturgien sehr unterschiedlich, sie können sehr gemindert oder gesteigert sein. Aufgrund spezifischer Erwartungen, besonders der Raumdramaturgie gegenüber, wird aber eine besondere Sensibilisierung der Erlebnisraumwahrnehmung entstehen.

Das Ungewohnte, die ungewohnten Formen und Raumgestaltungen und die sehr unterschiedlichen Mitbesucher steigern außerordentlich die Aufnahmefähigkeit und damit auch die Beurteilungs- und Kritikfähigkeit der Raumdramaturgie-Besucher. Durch die heutigen einförmigen Umwelterfahrungen wird besonders die Sensibilisierung und Wahrnehmungsfähigkeit der Menschen negativ beeinflusst.

Die Befunde und Modelle der Wahrnehmungs- und Kunstpsychologie belegen die Annahme, dass die Wahrnehmung der Raumdramaturgie keinen einfachen, quasi fotografischen Abbildungsprozess darstellt, sondern ein gestaltender Akt ist, in den neben Informationen der Sinneskanäle über:

- Helligkeit, Farbe, Ausdehnung, Geräusche, Tonhöhe, Geruchs- und Tastreize usw. auch
- kognitive und Gedächtnisprozesse weitgehend unbewusst eingehen.

Die dadurch geschaffene subjektive Wirklichkeit bestimmt das Erleben, Reagieren und Verhalten der wahrnehmenden Person.

Die Wahrnehmungsinhalte gehen durch ein Netz von Bewertungen und werden dort entschlüsselt, erhalten somit Relevanz und Bedeutung, woraus wieder Wirkungen auf die Mind Experience Raumdramaturgie im Sinne von Empfindungen, Verhalten und neuen Wahrnehmungen entstehen.

Dabei sind alle Wahrnehmungen, welchen Inhalt sie auch haben mögen, „sozial gestimmt“. Irgendwie spielt die durch Erwartung oder durch Nachwirkung auf ein Erlebnis sich ergebende Stimmung für die Außenweltbeziehung eine Rolle, selbst wenn wir mit Sachproblemen beschäftigt sind.

## 2.2 Verhalten und Reagieren

Abgeleitet von der Feldtheorie besteht immer eine Interdependenz zwischen Besucher und Raumdramaturgie.

- Der geographisch definierte Erlebnisraum der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie wird, wie schon erwähnt, als Verhaltensraum erfahren und löst „phänomenales Verhalten und Reagieren“ aus, das als reales Verhalten und Reagieren wieder auf die Raumdramaturgie einwirkt und in ihr stattfindet.

- Die Funktion der Mind Experience Raumdramaturgie erfordert, ermöglicht oder verhindert somit ein bestimmtes Verhalten und Erleben, das an bestimmte zeitliche und räumlich bestimmbare Gegebenheiten der Raumdramaturgie-Gestaltung und -Inszenierung gebunden ist.

Auch hier wird deutlich, dass die Gestaltung und Inszenierung die Interaktion der Raumdramaturgie-Gegebenheiten mit personalen Faktoren berücksichtigen muss, will sie Wirkungen erzielen und sie in ihrer Qualität und Quantität abschätzen.

Der Einfluss durch die Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie auf das Erleben des Menschen, geschieht über die Wahrnehmung der vielfältigen Reize über unser Nervensystem.

Da die physikalisch gegebenen Objekte und Gestaltungsmittel der Raumdramaturgie eine Unmenge von Reizen und potenziellen Informationen für den Besucher bereit halten bzw. er diesen ausgesetzt ist, muss ein Selektionsprozess stattfinden, sowohl durch die Aufnahmekapazität der Sinne selbst, aber besonders durch individuell unterschiedliche Aufmerksamkeitsprozesse und den Einfluss gespeicherter Programme (innere Verarbeitung).

Der hierauf aufbauende „output“ als Wirkung in die Raumdramaturgie hinein enthält also einen Großteil unbewusster, automatisiert verarbeiteter Informationen.

Neben Prozessen der selektiven Aufmerksamkeit spielen Muster erkennen oder Invariantenbildung in der Wahrnehmung eine große Rolle wie auch Strukturierung der Wahrnehmung über Gestaltgesetzmäßigkeiten wie

- Kontrastbildungs- und Assimilationsprozesse
- Figur-Grund-Phänomene
- Prägnanz
- Tendenz zur guten Gestalt u.a..

Die wichtigsten Wahrnehmungsmodalitäten in absteigender Informationskapazität sind dabei:

- Gesicht
- Gehör
- Druck
- Berührung
- Temperatur
- Geruch und Geschmack

wobei dabei noch nichts über die jeweilige subjektive und situative Bedeutung einer Modalität gesagt ist.

Betrachtet man die Wahrnehmung des Besuchers, über deren Prozesse er mit der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie in Interaktion tritt, als ganzheitlichen Prozess, so sind hierzu auch Prozesse des Empfindens, der kognitiven, emotionalen und verhaltensmäßigen Verarbeitung zu rechnen, obwohl hier auch schon von Wirkungen der Wahrnehmung gesprochen werden könnte.

Durch diesen Prozess des Erlebens der Raumdramaturgie mit den Bestimmungsstücken

- Reizaufnahme - Reizselektion
- innere Verarbeitung unter Einbezug von Gedächtnis
- kognitiver und emotionaler Verarbeitung und Reaktion sowie deren Rückmeldung

wird wiederum die Wichtigkeit subjektiven Erlebens bei der Interaktion mit der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie aufgezeigt.

Auch für die Gestaltung und Inszenierung der Raumdramaturgie ist also die Berücksichtigung von Gestaltgesetzmäßigkeiten, die Wahrnehmungsstrukturierung von großer Bedeutung.

### 2.3 Selbstwahrnehmung

Die Erkenntnisse aus dem Bereich therapeutischer Beeinflussung über das erfahrungsorientierte Lernen für die Selbstwahrnehmung sind auch für die Mind Experience Raumdramaturgien relevant.

- Sie betonen die Wichtigkeit der Schulung der Selbstwahrnehmung im Sinne eines feststellenden, nicht eines bewertenden Beobachtens und Wahrnehmens (Gewahrsein; awareness) akut ablaufender Prozesse, um ein allzu starkes automatisches Verfangensein in den Inhalten kognitiver Konzepte (Bewertungen, Erinnerungen) zu verhindern und die „Integration kognitiver, körperlich-sensorischer, imaginativer, emotionaler und motorischer Prozesse zu fördern“ („Direkt-dabei-sein“).

Gerade diese Integration erscheint als Grundlage ganzheitlichen Erlebens - ein Hauptziel der Gestaltung und Inszenierung der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie.

### 2.4 Perzeption und Apperzeption

Die ersten Empfindungen beim Registrieren und Erfassen der Mind Experience Raumdramaturgie lassen sich als Perzeptionen, die zweiten beim Wahrnehmen und Erleben als Apperzeptionen bezeichnen.

- Apperzeption besagt, dass es sich um eine aktive, schon bewusstere, wenn auch nicht hellwache Zuwendung bei gleichzeitiger bewertender und einordnender Verarbeitung handelt.
- Perzeption dagegen ist gleichbedeutend mit einer unbewussten Regelung des Umherschweifens-Lassens des Blickes oder anderer Sinnesfunktionen.

Perzeption und Apperzeption sind somit die Grenzfälle der Sinnesempfindungen, wobei der Perzeption die Aufnahme an sich, d.h. die Fühlungnahme zur unmittelbaren Umgebung vorausgeht, während die Apperzeption zu einem relativ klaren Erfassen der tatsächlichen Gegebenheiten und zur Kontaktnahme mit diesen führt.

Am Anfang, eben wenn dem Menschen etwas Neues begegnet oder er in eine fremde, neue Situation gerät, verhält er sich, wie wenn er fast blind wäre, so dass man sogar mit einigem Recht sagen könnte: Zu Beginn findet keine optische, sondern nur eine tastmäßige Wahrnehmung statt, der Mensch streckt nur seine Sinnesfühler aus.

In nicht-fremden Situationen erfolgt daher auch die Wahrnehmung apperzeptiv. Perzeption und Apperzeption beziehen sich damit auch auf das Verstehen der Eindrücke und Einflüsse, denn der Wahrnehmungsprozess läuft in beiden Fällen als ein Einordnen der äußeren Gegebenheiten in seelisch-geistige Strukturen ab. Das Verstehen kann dabei ganz oberflächlich, aber auch tiefgreifend sein.

## 2.5 Empfinden und Erleben

Die propriozeptiven Empfindungen verbinden den Erlebnisraum der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie und die Eigenwelt des Betrachters durch Einbeziehung der letzteren in die erstere. Dieser Vorgang besagt, dass es sich hierbei umgekehrt verhält wie bei den Sinnesempfindungen.

- Beim Sehen und Hören wird die Raumdramaturgie zur Eigenwelt, besonders deshalb, weil die Eindrücke als direkte Reize wirksam werden. Man richtet seinen Blick auf die Raumobjekte, erfasst die inhaltliche Gestaltung und Dramaturgie, nimmt das Gesehene geistig-seelisch auf und reagiert auf die davon ausgehenden Reizkräfte.

Dieser Vorgang kommt einem seelischen Einverleiben und in Besitznehmen gleich.

- Das Gegenteil tritt bei allen muskulären Reaktionen ein, die auf ein Ziel gerichtet oder willkürlich verursacht worden sind bzw. nicht völlig zufällig entstehen: Sie sind Ausdruck schlechthin. Welchen Inhalt der Ausdruck hat, ist nicht wichtig. Er braucht nicht einmal einen angedeuteten Sinn.

Jede propriozeptive Empfindung ist ein Hinausstreben, Hinausschicken von Eigenkräften. Die Tatsache, dass hier überhaupt Empfindungen auftreten, weist jedoch darauf hin, dass es sich nicht um „Verschleudern“ von Energien, sondern um ein Sich-Binden handelt.

Durch Reize der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie entstandene Sinnesempfindungen und auch die dabei mit schwingenden eigenkörperlichen Regungen sind zunächst stimmungs- und gemütsfern.

Namentlich die Gesichtseindrücke zeichnen sich gerade dadurch aus, dass sie die Funktionen der Umwelt in sich tragen und dadurch als objektiv empfunden werden können.

Die Objekt-Subjekt-Beziehung kann daher nur auf dem Weg der reinen Wahrnehmung erfolgen, nicht etwa durch Tätigkeit, denn wenn auch die propriozeptiven Empfindungen beim Handeln wie alle Empfindungen wirklichkeitsverbunden sind, überwiegt doch der subjektive Anteil bei ihnen.

Ihre Objektivität bezieht sich schließlich auf das Mitmenschliche und Soziale, also nicht auf Sachliches. Dass materielle Dinge triebhaft erworben und sachlich-geistige Ziele erreicht werden wollen, spricht nicht gegen die grundsätzliche Immaterialität der gesteigerten Eigenempfindungen.

Ob man eine „künstlerische“ Leistung vollbringt oder mit innerer Anteilnahme etwas plant und ausführt, immer sind es nicht die Sachen selbst, sondern der gemüthafte oder seelische Wert, mit dem man in Beziehung tritt. Nicht jeder einzelne Akt ist dabei schon Gestaltung, aber er ist Teil eines gewissen Planes.

Leben verlangt Aufbau, bis zum letzten Atemzug wird etwas geplant und geformt. Die Hoffnung auf Erfüllung, der Optimismus etwas zu erreichen, wird im kleinen wie im großen stets zu einem gestalterischen Vorgang. Beides, das Verlangen nach Erreichung naher Ziele, wie auch die Zielstrebigkeit selbst, sind daher wesensmäßige Prägungsvorgänge. Diese vollziehen sich auch in der Sinnesempfindung, denn Sehen, Hören, Riechen, Schmecken usw. sind ebenfalls Tätigkeiten.

Im Empfinden, auch auf einfachster Stufe, wird der Reiz modifiziert, weitgehend umgewandelt und gestaltet. In dieser Art von Aktivität entwickelt der Mensch Gemütsregungen, er projiziert sie zugleich in den Erlebnisraum. Während die „reine“ Sinnesempfindung objektverbunden ist, daher eher stimmungsneutral oder gegenüber Gefühlen zurückhaltend und passiv bleibt, entsteht bei der anschließenden Reizverarbeitung ein Stimmungsimpuls, der als Gemütsempfindung charakterisiert werden kann.

Dieser beeinflusst die Wahrnehmung, indem er dazu beiträgt, dass das Empfundene zurückgekoppelt wird. Man „genießt“ dadurch seine Empfindungen, indem man den Stimmungsanstoß aufbaut, in der Schwebe hält.

- Deshab kann die Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie zu Gemütsregungen führen, zu innerer Bewegtheit und schließlich auch zu äußerer Aktivität Veranlassung sein.

Eindrücke, die immer wiederkehren und zur individuellen Lebensumwelt gehören, werden nicht nur sinnhaft, sondern auch gemüthaft empfunden. Sie beeinflussen schließlich den endothymenten Lebensgrund, d.h. sie formen den Charakter mit. Nicht alle Objekte und Reize wirken sich in dieser Weise aus, denn vieles nimmt für den Einzelnen keine innere Gestalt an.

Was wichtig werden kann und was unwichtig bleibt, lässt sich daher allgemein nicht darstellen. Im wesentlichen sind es aber die apperzeptiv verarbeiteten Eindrücke und Reize, die vom Bewusstsein und vom Denken ergriffen und somit gemütsmäßig neutralisiert werden.

Die durch Perzeption aufgenommenen konstanten Einflüsse wirken sich tiefgehender aus. Freilich ist hier zu bedenken, dass die Mind Experience Raumdramaturgie auch die bewusst erfassten Einzelheiten und Vorgänge prägt. Nur geschieht diese Art von Formung nicht über unmittelbare Gemütsregungen, sondern über Vorstellung, Einsicht und Selbstbildung.

In der Folge apperzeptiven Wahrnehmens können sich unter Zuhilfenahme des Bewusstseins „sekundäre“ Gemütsempfindungen ausbilden, die den Charakter gleichsam von innen her formen, während die un- oder unterbewusst bleibenden perzeptiven Gemütsempfindungen von außen her angreifen und formen.

- Nur wenn sich auch die Gemütswerte durch Gestaltreize im Erlebnisraum strukturieren, d.h. nicht als Dauerreiz, sondern als Belebung wirksam werden, lassen sie sich positiv sehen.

Sonst schaffen Gemütsfunktionen nur Millieuwirkungen, die die innere Teilnahme an der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie und die Entfaltung geistig-seelischer Kräfte eher behindert.

Die Vitalität oder das Vegetative wird zum Gemütsinhalt und zur einzigen Kraft, die das Erleben bestimmt. Es müssen jedoch auch aus seelischen, und durch sie aus geistigen Quellen Impulse kommen. Diese werden durch die Gestalthaftigkeit in den realen Zusammenhängen über die Sinnesempfindungen angeregt.

- Diese Wirklichkeitsausschöpfung verlangt, dass der Mensch sich sehend und hörend mit gestaltend beteiligt. Diese Beteiligung ist vom Denken, Bewusstsein, von Willkür und vom besonderen seelischen Engagement unabhängig. Sie fordert nur, dass der Mind Experience Raumdramaturgie-Besucher mit Interesse oder mit Neigung beteiligt ist.
- Im Empfinden und Erleben der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie liegt somit auch die Möglichkeit ganzheitsbindende Kräfte zu entfalten. Diese Kräfte werden zwar nicht automatisch mit jeder Sinnes- und Körperempfindung aktiviert, aber durch geringe Anstrengung lassen sie sich an den Gestaltreizen des Erlebnisraumes entfalten.
- Mit diesen Zentralempfindungen bezeichnen wir somit das vorbewusste, eigentümliche Bemerkte der durch die Natur oder durch menschliche Tätigkeit in die Raumdramaturgie eingepflanzten Formkräfte.

Es sind bedeutsame strukturell wirkende Kräfte und Regungen. Sie umfassen sowohl Strebungen wie Worthaltungen und haben Beziehung zu Trieben wie zu Tugenden. Sie berühren das Gewissen wie auch die Leidenschaften und können unabhängig vom gegenwärtigen Zustand eine tragfähige Grundstimmung bilden. Durch sie können weiter reichende natürliche Kräfte der Raumdramaturgie überhaupt erst aufgenommen werden.



- Ein Besucher, der fähig ist, die Reize und Wirkungen der Raumdramaturgie in ihrer vollen Tiefe aufzunehmen, steht nicht nur empfindungs- und gemütsmäßig in einem anderen Verhältnis zur Außenwelt als derjenige, der sich überwiegend von ihnen bestimmen lässt, er hat sich auch mit seinem ganzen Wesen auf Umwelt und Natur eingestellt bzw. ausgerichtet.

Das Ich des Menschen repräsentiert sein ganzes Wesen. Eine tiefere und ausschöpfende Wahrnehmung kann daher schon mit dem Satz gekennzeichnet werden „Ich empfinde das...“ und nicht „Es wirkt auf mich“. Die volle Beteiligung des Ichs am Empfindungsvorgang bringt zwar keine neuen Qualitäten hervor und ist im Prinzip auch nicht notwendig, aber sie erschließt sowohl die bewusst wahrnehmbar wie die unbewusst wirkenden Erlebnisraumeigenschaften. Nur dadurch entsteht aber die Objektivierung, die nur vom Ich getroffen werden kann, d.h. durch Feststellung des subjektiven Anteils wird dieser eliminiert.

Nicht nur oberflächliche Sympathie und Antipathie, sondern vor allem begründete Zu- und Abneigung wirken sich im Ich-Reiz-Kontakt aus.

- Die Reize der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie durchlaufen dabei verschiedene physisch-psychische Stadien, bis sie zum differenzierten Erkennen gelangen.
- Die Wahrnehmung im engeren Sinne beginnt bei der Reizaufnahme und Stimulation und endet im Bewusstsein.
- Die Raumdramaturgiefunktionen sind jedoch mit den Reizwirkungen verbunden und gehören bereits zum Gesamtwahrnehmungsablauf. Raumdramaturgiefunktionen, werden stets als Vorstellungsempfindungen, d.h. als Projektionen erkannter Zusammenhänge in den Außenraum wahrgenommen.
- Die Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie erkennen heißt schließlich, dasjenige, was wir sehen, hören und sonst wie wahrnehmen, als Ganzheit von Um-, Mit- und Eigenwelt zu erfassen und zu empfinden.

## 2.6 Bewusstsein und Unbewusstes

Bewusstsein ist eine Qualität der seelischen Vorgänge und in seiner Höhe und Tiefe wesentlich an der Erfassung und am Erleben der Mind Experience Raumdramaturgie beteiligt.

Jenes Wissen um die Eigen- und Umwelt, das vom Ich erfasst und geformt worden ist, bietet dem Ich die Möglichkeit, Aktivitäten zu entfalten. Das bedeutet zugleich die Ausweitung des Bewusstseins auf die Außenwelt und Kontrolle gegenüber dem eigenen Selbst.

- Eine möglichst offene, nicht-wertende, aber doch auch bewusste Hinwendung und Haltung erscheint auch unter diesen Aspekten für ein tiefgreifendes und umfassendes Erleben der Raumdramaturgie von Wichtigkeit.

- Aber nur ein geringer Teil beim Erleben der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie bleibt uns bewusst. Der weitaus überwiegende Teil ist zunächst verborgen und wird auch bei aller Wachheit nicht bewusst.

Unser wesentliches Tun und Verhalten ist von Vor-Bildern bestimmt. Man kann nur fühlend, ahnend und mutmaßend erkennen, dass unsere Existenz von vielen Kräften getragen und gelenkt wird.

- So will der Besucher zwar aktiv angeregt werden, jedoch nicht mit der Aufforderung, diese Anregung bewusst zu erfassen und zu werten. Er zieht es lieber vor, im Unterbewusstsein zu verbleiben, weil er dort ein vielseitiges, betriebsames und angenehmes Empfindungsklima vorfindet.

Diese Betriebsamkeit des Unbewussten rührt von den sich in ihm widersprechenden Inhalten. Dieser verschlüsselte Kodex, der unser Gesamtverhalten bestimmt, lässt sich aber auch intuitiv beeinflussen. Die Konditionen des bewussten Lebens brauchen nicht völlig im Dunkeln zu stehen, sie können wenigstens im Schattenhaften sein.

- Im Brenn- und Schwerpunkt des Unbewussten, dem Aktionszentrum des Ichs vollzieht sich das Offensein für die Anmutungswerte der Raumdramaturgie, die Umwandlung des sogenannten gegenständlichen Bewusstseins in das zuständliche.

Diese Zuständlichkeit der Welt - der Raumdramaturgie wie der seelischen Innenwelt des Besuchers - ist allein auf dieser Ebene zu erfassen. Im Grunde steht er zu ihr unbewusst-wissend in einem behutsamen, ätherischen Verhältnis.

Ein Prozess, der nur in der Tiefe des Unbewussten vollzogen werden kann, d.h. konkret:

- Die sinnesmäßige Erfassung der Objektwelt bezieht sich zunächst nur auf Einzelheiten, die zwar kombiniert zusammengefügt werden, aber doch nicht ohne weiteres als ein Ganzes angesehen werden, in welchem z.B. auch die Luft- und Zwischenräume (gedanklich) gleichrangig sind.
- Für die Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie spielt also das Unterbewusstsein, in dem tiefere Symbole, Ideen und Empfindungen beheimatet sind, in verschiedener Hinsicht eine große Rolle.

Es steckt voller dramatischer biographischer Residuen, unbewussten Ängsten, Wünschen und diffusen Sinnesempfindungen. Begrifflich ist es schwer zu fassen, es ruht auch letztlich als Daseinsgrund begriffs- und bildlos, deshalb auch unanschaulich, nicht darstellbar, in den seelischen Untergründen, sozusagen noch unterhalb des Mutterbodens des Bewusstseins.

- Je tiefer wir durch die Raumdramaturgie das Bewusstsein ansprechen, um so breiter, d.h. um so tragfähiger, zugleich auch kollektiver - allgemeiner ist die Bewusstseinschicht, die wir aktivieren.

Aus den unbewussten Tiefen steigen seelische Kräfte empor und mit ihnen Sinngehalte und „uralte“ Symbole.

Die Geschichte der Menschheit ist in diesen Tiefen verankert und jedes Individuum belebt sie neu. Jeder Einzelne macht nicht nur seine eigenen Entwicklungsstufen durch, er durchläuft auch die Kultur und damit die Bewusstseinsstufen der ganzen Menschheit. Vielfach verhindert das Unbewusste deshalb den bewussten Kontakt zur Sach- und Mitwelt, das wache „Gegenwärtig- und „In- der-Welt-sein.“

Jeder Mensch ist mit gewissen vorbewussten „Lebensweisheiten“ ausgestattet, er muss sie nur stets von neuem beleben. Bloße Erfahrungen allein nützen ihm nicht viel. Während die bewusste Erfassung der Sinneseindrücke die unmittelbaren Empfindungen begünstigt, indem sie die Aufmerksamkeit auf übersichtliche Ausschnitte richtet, ist die halb- oder unterbewusste Wahrnehmung dazu angetan, die Eindrücke unkontrolliert abzuwandeln.

## 2.7 Mitmenschliches Empfinden

- Durch die Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie werden sehr stark mitmenschliche Empfindungen angeregt, bedürfen aber der wissenschaftlichen Unterstützung, des Kontaktbewusstseins und der Einfühlungskraft.

Auch hier gilt, dass nicht die automatische Reaktion, sondern Zurückhaltung und innere Stille den anderen zum Bewusstsein kommen lässt. Mitmenschliche Empfindungen haben letztendlich Vorrang vor allen anderen Empfindungsarten und müssen neben dem Erleben der Raumdramaturgie und Eigenwelt ins ganzheitliche Erfassen einbezogen sein.

Sie sind auch im stärkeren Maße als bei den anderen Empfindungsarbeiten mit Bewusstseinsregungen gekoppelt, denn sie beziehen ja immer auch den Bewusstseinsträger, nämlich das Ich, mit ein. Deshalb unterscheiden sie sich auch von den verschiedenen Arten funktioneller und sachlicher zwischenmenschlicher Beziehungen durch das Kontaktbewusstsein und den hierdurch ermöglichten Empfindungsaustausch.

- Das Vorhandensein objektiv wirksamer Anmutungsqualitäten in der Mind Experience Raumdramaturgie ist unbestreitbar. Sie richten sich nach dem Bedeutungszusammenhang, in dem der Eindruck steht, d.h. nach dem nächstliegenden Bezugswert.

Gerade diese Interdependenz zwischen Anmutung und Gemütsregung ist für die Sinnes- und Fremd-Ich-Wahrnehmung vorbildlich im wahrsten Sinne des Wortes.

Du-Empfindung fördern häufig den Kontakt zu einer inneren Verschmelzung mit dem Fremd-Ich, so dass die mitmenschlichen Empfindungen zu Selbst-Empfindungen werden können. Dabei sollte das Du mit einem gewissen Abstand betrachtet und empfunden werden. Denn durch festgelegte Rollen sind zwischenmenschliche Beziehungen heute oft festgefahren und mechanisiert, so dass das Fremd-Ich kaum noch richtig wahrgenommen wird.

- Mitmenschliche Empfindungen tragen die Raumdramaturgie (Raumdramaturgie als offenes Existenzfeld), weit unterhalb oder oberhalb der Bewusstseinschwelle, ohne dass man sich darüber im klaren ist.

Die Mind Experience Raumdramaturgie ist zwar in die natürliche und künstliche Umwelt eingeordnet, sie tritt jedoch als trennendes Prinzip in Erscheinung. Während die Sinneswelt im unabdingbaren Wechselspiel von Anstoß und Echo wirkt, zerschneiden mitmenschliche Empfindungsreize (das Fremd-Ich) die Wahrnehmung. Nicht die automatische Reaktion, sondern gerade Zurückhaltung, innere Stille lässt den anderen zum Bewusstsein kommen.

- Die Förderung eines bewussten Wechselverhältnisses zwischen Besucher und Raumdramaturgie durch unverschwommene, intelligente und vielschichtige Gestaltung und Inszenierung unterstützt die mitmenschliche Empfindungsfähigkeit als Voraussetzung zum Menschenverständnis - Erfahren des Anderssein.
- Eine praktische Bedeutung hat die Ausgliederung der mitmenschlichen Empfindungen in der Tatsache, dass beim Zusammentreffen von Besuchern letztere Vorrang vor allen anderen Empfindungsarten besitzen. Alle Objekte und Erscheinungen werden daher zunächst nach mitmenschlichen Kriterien beurteilt.
- Es gibt kaum ein leibliches Gebiet, das von den mitmenschlichen Empfindungen unabhängig wäre, da die Bezugnahme zwischen Ich und Raumdramaturgie sowohl über den leiblichen Organismus als auch über die mannigfaltigen Ich-Fremd-Ich-Beziehungen gehen.

Die bewusstseinsfähige mitmenschliche Empfindung ist eine wichtige Vorbedingung zum Menschenverständnis. Sie ist aber auch politisch für die Zukunft ebenso wichtig wie die Demokratisierung und Befreiung der Menschen von den ihnen unangemessenen Rollen. Die Erlebnisregungen auf Grund der Wahrnehmung des Menschen als Mensch schlechthin, unabhängig von seiner rassischen, weltanschaulichen und schließlich auch von seiner charakterlichen Bindung ist der Impuls zur Verantwortung für Freiheit.

## 2.8 Kommunikation

- Die Mind Experience Raumdramaturgie kommuniziert nicht nur Informationen, sondern kommuniziert auch über Kommunikation selbst.

Sie hat daher „metakommunikative Bedeutung“ und schafft eine Wirklichkeit zweiter Ordnung.

Dabei ist sie aber keine Kryptographie, „die Kunst“, die künstlerischen Aussagen zu verschleiern und zu chiffrieren, sondern „Antikryptographie“, die die Botschaft eindeutig vermittelt, dass sie dem Kunst-Erlebenden hilft, Ordnung in der scheinbaren Unordnung zu finden. Dabei wird die Botschaft auf jene Aspekte unserer irdischen Wirklichkeit erster Ordnung zurückgreifen, die wir als allgemein gültige Wirklichkeit akzeptieren.

- Bei der Raumdramaturgie-Kommunikation handelt es sich immer um eine Erlebnisraum-Situation, bei der es nicht automatisch eine gegenseitige Basis zwischen der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie und dem Betrachter gibt, sondern von dem Kunst-Erlebenden erst gefunden oder erfunden werden muss.

Wenn ihm dies gelingt, eröffnet sich der Blick in eine bis dahin unbekannte und vielleicht unvorstellbare Wirklichkeit zweiter Ordnung.

## 2.9 Wirklichkeit erster und zweiter Ordnung

- Wirklichkeit erster Ordnung ist der Wirklichkeitsaspekt der Mind Experience Raumdramaturgie, der sich auf den Konsensus der Raumdramaturgie-Wahrnehmung bezieht.
- Die Wirklichkeit zweiter Ordnung, die „wirkliche“ letztlich nur subjektive Wirklichkeit, dass wir die Wirklichkeit immer nur sehen, wie wir sie selbst sehen, kann nur darüber erfahren werden.
- Der Raumdramaturgie-Besucher wird sich des Wahns einer wirklichen Wirklichkeit bewusst, ihm wird so die Botschaft vermittelt, für sich zu akzeptieren, mit relativen Wahrheiten zu leben, mit Fragen, auf die es einfach keine Antworten gibt, mit dem vielleicht sogar für ihn schmerzlichen Wissen, nichts zu wissen, und mit diesen paradoxen Ungewissheiten der Existenz dürfte die Voraussetzung für menschliche Reife und die daraus folgende Toleranz geschaffen werden.
- Mit der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie stellt sich für den Kunst-Erlebenden immer wieder aufs neue die Frage, ob der Wirklichkeit eine erkennbare Ordnung zugrunde liegt.

Hat die Welt keine Ordnung, dann müsste er die Konfusion der Raumdramaturgie akzeptieren und die Wirklichkeit wäre gleichbedeutend mit Chaos und unser Leben ein Alptraum.

Hat dagegen der Erlebnisraum als Abbild der Wirklichkeit für den Kunst-Erlebenden insofern eine Ordnung als er zur Milderung seines Zustandes existentieller Desinformation eine Ordnung in den Erlebnisraum hineinliest, sich aber dessen nicht bewusst ist, dass er selbst dem Erlebnisraum diese Ordnung zuschreibt, sondern vielmehr seine eigenen Zuschreibungen als etwas „dort drinnen“ erlebt, das er die Wirklichkeit nennt.

Besteht für den Besucher eine tatsächlich unabhängige Ordnung, so ist sie die Schöpfung eines höheren Wesens, von dem er und das Weltgeschehen abhängig ist.

- Durch das Fehlen direkt übertragbarer Erfahrungen und die sich daraus ergebende Unfähigkeit des Besuchers die Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie auf Antrieb zu erfassen, führt bei ihm zu jener sofortigen Suche nach Ordnung und Erklärung.
- Bei der Raumdramaturgie, die scheinbar keinerlei innere Ordnung hat, wird das Suchen nach Sinnbezügen zu Wirklichkeitsauffassungen und Verhaltensformen führen, die für den Betroffenen ein tiefe philosophische Bedeutung bekommt.

## 2.10 Sprache

In diesem Zusammenhang soll noch kurz auf die Bedeutung von Sprachsymbolik bei der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie, also der zeichen-codierten Verarbeitung von Umweltreizen eingegangen werden, da die stimmungs-mäßige Wahrnehmung einerseits, die kognitive, einordnende Verarbeitung von Reizen andererseits, auch sehr stark von vor allem verinnerlichten Sprachprozessen abhängig ist.

- Sprache hat neben der Kommunikation die Funktion, die Selektion von Wahrnehmungstimuli und deren Verarbeitung durch Abstraktion und Symbolbildung zu unterstützen, die Informationsmenge zu reduzieren und zu strukturieren - eventuell ähnlich der Gestaltgesetzmäßigkeiten im bildhaften, mehr ganzheitlich-intuitiven Bereich.

Es ist anzunehmen, dass Sprache deshalb stärker, nicht ausschließlich, bei aufmerksamkeitsgebundenen Prozessen (Apperzeption) beteiligt ist, während symbolisch-bildhafte Verarbeitung mehr an intuitiv-ganzheitlichen Prozessen (Perzeption) wirksam wird (vgl. auch Hemisphärenspezialisierung).

Allerdings sind dies keine sich streng ausschließenden Prozesse nach dem entweder-oder-Prinzip, sondern wirken mit unterschiedlichen Gewichten situativ im Sinne der Ganzheitlichkeit zusammen.

Die bewusste Verarbeitung von Sinnesempfindungen, etwa die Reflektion von Erleben und damit auch sprachliche Etikettierung erscheint wichtig, soll Erleben nicht immer nur intuitiv erfolgen und somit auch der Gefahr unterliegen, allzu stark von bisherigen gelernten Mustern, Einstellungen und emotionalen Automatismen abzuhängen.

Entwicklung, Veränderung und kreative Nutzung psychologischer, sozialer und gesellschaftspolitischer Raumdramaturgien bedarf beider Bereiche, der Perzeption im Sinne eher ganzheitlichen „Nebenbei-Empfindens“ wie auch der Apperzeption, im Sinne aufmerksamkeitsgelenkten, mehr bewussten und auch „zur Reflektion anregenden Wahrnehmens“, was aber eine unvoreingenommene, sich-Zeit-nehmende, eher feststellende, denn wertende Grundhaltung nicht ausschließt, sondern eher fordert.

## 2.11 Zweckhafte und zweckfreie Einstellung

- Erst eine bewusst zweckfreie Hinwendung lässt sich auch funktionell verstehen und hat für das Erleben der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie große Bedeutung. Es ist die Grundeinstellung zur zweckfreien Begegnung mit dem Erlebnisraum schlechthin.
- Das objektive Erkennen in der Kunst verlangt eine Interessiertheit, ohne ausgeprägt etwas Bestimmtes, Spezifisches zu suchen. Nur bei einer völligen geistig-seelischen Offenheit gegenüber dem zu erwartenden Erlebnis kann sich die „Idee“ der Raumdramaturgie manifestieren.

Jeder, der etwas herausfinden will, die Wahrheit, Zusammenhänge, Bedeutungen über sich selbst oder die Welt, ja selbst die Zweckmäßigkeit einer Angelegenheit, muss seine Einstellungserwartungen „zurückschrauben“, so dass nicht nur die Vorwegnahme des Erlebens und der Erkenntnisse durch die Raumdramaturgie verhindert wird, sondern auch der Drang zur rationalen Zweckausrichtung des Denkens unberührt bleibt.

In einer Welt von genormten Gefühlen und vorgegebenen Meinungen, sind die meisten Menschen heute kaum noch fähig, eine unvoreingenommene Grundeinstellung einzunehmen, sie lassen sich von ihren vordergründigen Verstandesinteressen und Einstellungen sowie von standardisierten Werten und Leitbildern beeinflussen und irritieren. Je nachdem, wie das Bewusstsein auf die Mind Experience Raumdramaturgie gerichtet ist, kann es die Nützlichkeit werten oder das Gegebene wertungsfrei feststellen. Im ersteren Fall verfolgt es die Funktionen und Wirkungen der Objekte. Im zweiten Fall geht es Zusammenhängen nach und findet zwanglos Erkenntnisse und Einsichten.

Es sind die verschiedenen Möglichkeiten der Selbst-Erfüllung, die das Bewusstsein braucht, weil es sich ständig erweitern will. Verstärkt sich dieses Suchen, so geht es in Zweckhaftigkeit über, denn es hat den Kontakt zum eigenen Dasein verloren. Der Mensch ist sich dann nicht mehr seiner selbst bewusst, sondern identifiziert sich mit der Welt der Objekte; und verliert sich so in der Realität außerhalb seines Selbst.

In einem solchen Kreislauf dauert der Zustand der wirklichen Daseinsbezogenheit nur eine kurze Weile. Die wirkliche zweckfreie Einstellung, die sogenannte „positive Ungerichtetheit“, Vorstellungs-Zurückhaltung bei gleichzeitiger Daseinsbejahung befindet sich stets in einem labilen Gleichgewicht. Sie ist ständig gefährdet, den Boden zu verlieren. Zweckfreiheit ist hier mit Unabhängigkeit, philosophischer Grundeinstellung und Ästhetik, Zweckgebundenheit mit Sachlichkeit, festgelegter, eher enger Weltanschauung, Leistungsprinzip und sozialer Anpassung gleichzusetzen.

Die bisherigen Ausführungen sollten die Einordnung der Besucherreaktionen auf spezifische Mind Experience Raumdramaturgien in einer umfassenderen psychologischen Perspektive unter unterschiedlichen theoretischen Ansätzen beleuchten und gleichzeitig Basis sein für die Einordnung in die Thematik Besucher-Raumdramaturgie-Beziehung.

- Unabhängig von der unterschiedlichen Begrifflichkeit der theoretischen Ansätze ist für die bewusste Gestaltung und Inszenierung von Mind Experience Raumdramaturgien, neben der Berücksichtigung von Erlebnisraumkomponenten, immer auch die Empfindungswirklichkeit des Besuchers von Bedeutung, um die ganzheitliche Wirkung beschreiben und erklären zu können.

Im folgenden Kapitel werden einige wichtige und spezifischere Aussagen zur Gestaltung und Inszenierung von Raumdramaturgien gemacht.

### 3.0 SPEZIFISCHE THEORETISCHE ÜBERLEGUNGEN ZUR GESTALTUNG UND INSZENIERUNG DER MIND EXPERIENCE RAUMDRAMATURGIE

Aufbauend auf den bisherigen grundlegenden Überlegungen wird im folgenden spezifisch die Gestaltung und Inszenierung der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie kurz behandelt.

- Die Raumdramaturgien sollen und können eigentlich auch nicht passiv aufgenommen werden - die aktive Auseinandersetzung mit den thematisierten Erlebnisräumen ist das inhaltliche Ziel.
- Diese Auseinandersetzung stellt ein elementares Erlebnis, einen aktiven Selbstfindungsprozess dar.
- Die Erlebnisfunktionen sind in der Raumdramaturgie mit den Außenreizwirkungen verbunden, stellen wie bereits ausgeführt, Vorstellungsempfindungen, d.h. Projektionen erkannter Zusammenhänge in den Außenraum dar und geben damit das Konzept der Gestaltung und Inszenierung vor.

#### 3.1 Psycho-physisches Gestaltungsgesetz

- Bei jeder Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie wird von uns ein eigenes, neues psycho-physisches Gestaltungsgesetz kreiert, ohne das dies uns bei der Inszenierung und Gestaltung bewusst wird, es ist Teil des ganzheitlichen schöpferischen Prozesses.
- Daneben greifen wir auch bewusst auf bekannte zurück, wie das Gesetz der Prägnanz, Konstanz, Figur-Grund-Beziehung, Gliederung, Geschlossenheit, Strukturierung u.a..

Die meisten Gestaltgesetze gehen von der Prämisse aus, dass das Ganze mehr ist als die Summe seiner Teile.

- Daher wird Gestaltung auch speziell als Entwicklung von echten Gefühlen aufgefasst. Das ist ein komplexer schöpferischer Akt, der zusätzlich zur wissenschaftlichen Analyse hinzutreten muss.

Durch bloße Konstruktion werden Einzelheiten nur zusammengefügt, aber der ganzheitliche Charakter stellt sich nicht von selbst ein.

- Aus einer Ansammlung von Teilen wie beim Mosaik eine Ganzheit und „lebendige“ Gestalt entstehen zu lassen, geschieht durch einen eigentümlichen Vorgang, an dem nicht nur der Verstand und das manuelle Können, sondern vor allem auch Geist und Gefühl beteiligt sein müssen.
- Es soll etwas, was isoliert steht, durch einen kreativen Prozess zusammenwachsen. Eine immaterielle Gestalt soll mit der materiellen Wirklichkeit verschmelzen und dadurch sichtbar und empfindbar werden.
- Das ist zunächst einmal ein schöpferischer Konkretisierungsvorgang, denn konkret heißt „volle Wirklichkeit, Realität, auch „verdichtet, vergegenständlicht“ und bezieht sich auf das Besondere im Allgemeinen.



- Das Gegenstück dazu ist abstrakte Gestaltung, bei der das Allgemeine im Besonderen verwirklicht wird. Ideen und unanschauliche geistige Gesetze können so ohne Berücksichtigung der speziellen Situation veranschaulicht werden.

Dafür lassen sich Proportionslehren, mathematische Ordnungen ganz unabhängig von der Qualifikation des gegebenen Zustandes anwenden. Sie können aber auch als Hilfsmittel zur Charakterisierung des besonderen herangezogen werden, sie nehmen Ausdruck an und wirken sich dynamisch aus.

- Der ganzheitlich gestalteten und inszenierten Raumdramaturgie eine klare und wirksame Gestalt zu verleihen, ist im weitesten Sinne mit Konkretisierung gemeint. Konkret bedeutet hier auch, in die Ganzheitlichkeit die Details psycho-physischen Forderungen gemäß einzuordnen, z.B. die wirkliche Sinnesempfindung zu berücksichtigen.

Das äußert sich bei der Gestaltung und Abstimmung von Luft, Licht, Farben, Helligkeiten, Materialien und betrifft ebenso die Frage, welche Objekte eingebracht werden.

- Es ist sicher eine Vereinfachung und Reduktion, wenn wir die Besucher-Raumdramaturgie-Beziehung „lediglich“ innerhalb des Begriffsrahmens Reizvolumen-Informationsrate der emotionale Grunddimension

- Annäherung - Meidung beschreiben.

Andererseits ist es ein praktikables, operationalisierbares Modell, das gerade bei der konkreten, zielgerichteten Gestaltung und Inszenierung der Mind Experience Raumdramaturgien von besonderer praktischer, trotzdem theoretisch und empirisch fundierter Bedeutung ist.

- Die Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie lässt sich auch als Reizvolumen im Sinne der Informationsrate von Umgebungen beschreiben - reizstark vs. reizarm als Dimension.

Die Ermittlung des Reizvolumens der spezifischen Raumdramaturgien kann so mit einer Liste von Adjektivpaaren festgestellt werden:

- gewiss - ungewiss
- abwechslungsreich - redundant
- komplex - einfach
- neuartig - vertraut
- großdimensioniert - kleindimensioniert
- kontrastreich - ähnlich
- dicht - spärlich
- lückenhaft - kontinuierlich
- ungewohnt - gewohnt

- heterogen - homogen
  - überfüllt - leer
  - asymmetrisch - symmetrisch
  - nah - fern
  - bewegt - ruhig
  - selten - gewöhnlich
  - zufällig - strukturiert
  - unwahrscheinlich - wahrscheinlich u.a..
- Das Reizvolumen der Mind Experience Raumdramaturgie kann als Kombination der Neuartigkeit und Komplexität der Gestaltungs- und Inszenierungsmerkmale angesehen werden.

Mit diesen Dimensionen lassen sich auch Phänomene bzw. Bestimmungsgrößen der Raumdramaturgien wie

- abstrakt und konkret, Kontrast, Prägnanz, Übereinstimmung mit der „guten Gestalt“, Ambivalenzen u.a. verknüpfen und wenn auch vereinfacht beschreiben.
- Das Reizvolumen stellt somit das Niveau der Ungewissheit dar, das die Raumdramaturgie auslöst. Je reizstärker die Raumdramaturgie ist, desto mehr Aufmerksamkeit schenken wir ihr (zumindestens anfänglich) - die dann erfolgende Suche nach Strukturen, Bedeutungsgebung reduzieren die Komplexität und damit auch das Reizvolumen.
- Wobei damit noch nichts über die emotionale und verhaltenssteuernde Bedeutung für den Besucher ausgesagt wird. Hierzu benötigen wir die Einführung der emotionalen Dimension, die vor allem darüber bestimmt, ob sich der Besucher der Raumdramaturgie vollkommen öffnet oder sich ihr verschließt.
- Die emotionalen Reaktionen der Besucher lassen sich letztendlich in ihrer Vielfalt nicht ausschöpfend beschreiben - andererseits scheinen ihnen gewisse Grunddimensionen zugrundezuliegen, mit deren Hilfe sie sich dimensional unabhängig beschreiben lassen, um u.a. eben auch die Wirkungen der Mind Experience Raumdramaturgien abschätzen zu können.

Solche Grunddimensionen sind:

- Erregung - Nichterregung
- Lust - Unlust
- Dominanz - Unterwerfung.

Zur Erfassung konnotativer Bedeutungen:

- Bewertung
- Anreiz

- Aktivierung
- Antrieb
- Potenz
- angenehm - unangenehm (Bewertungsaspekt)
- Annäherung - Vermeidung (Verhaltensaspekt)
- Aktivierung (Erregungsaspekt).

Die Umsetzung der Reize und Impulse der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie ist dabei Sache der Konfiguration des Reizfeldes, also der „sinnhaften Objektbeziehungen“, d.h.: der

- Anordnung
  - Struktur
  - Umgebung
  - Akzentuierung und
  - Prägnanz.
- Beteiligte Empfindungskomponenten, die die Beziehung Besucher-Raumdramaturgie prägen, führen im Zusammenspiel zum ganzheitlichen Erleben des Raumes.
  - Raumdramaturgie muss diese Komponenten anregen und mit entsprechenden Gestaltungsmitteln zielgerichtet und bewusst zur Wirkung bringen. Dabei erscheinen einige allgemeine Prinzipien und Einflussfaktoren von besonderer Bedeutung:

### 3.2 Kontraste und Prägnanz

- Eine besondere menschliche Eigenart ist es, Kontraste zu suchen. Zu Kontrasten zählen sowohl Gegensätze, die sich ausschließen, als auch Polaritäten, einander bedingende Gegensätze.
- Kontraste sind notwendig, da sie das Leben nicht nur interessant machen, sondern in vielfacher Hinsicht Kräfte freisetzen.
- Sie müssen in der Außen- und auch in der Vorstellungswelt, im seelischen wie im körperlichen Bereich vorhanden sein.

Ambivalenz gilt es also nicht etwa zu vermeiden, sondern in bestimmter Weise zu fördern.

- Bei der Gestaltung der Erlebnisräume, etwa durch Kontrapunkte im Optischen wird die Neigung zur Doppelwertigkeit der Empfindungen ausgeschöpft.
- In Polaritäten (Auseinandertreten und gleichzeitiges Verbinden von Gegensätzen) sind Kontrast und Einheit zugleich veranlagt. Sie sind in ihrer Doppeldeutigkeit und Ambivalenz besonders hervorzuheben.

- Daraus ergibt sich für jede Einzelempfindung, gleich, ob sie aus einer reinen Sinneswahrnehmung oder aus mitmenschlichen Anstößen stammt, eine „Doppeldeutigkeit“, d.h. Ambivalenz. Prägnanz im Sinne der Figur-Grund-Wahrnehmung sind Kontraste (Gegensätze und Polaritäten), die zur Reizstärke beitragen und Interesse wecken.
- Prägnanz ist aber auch Voraussetzung für die im Erleben so wichtigen „synästhetischen Wirkungen“, ohne die die Raumdramaturgie keine ganzheitliche Wirkung entfalten könnte.
- Prägnanz bedeutet die charakteristische Heraushebung spezifischer Wirkungselemente. Dadurch gebunden werden
  - Sympathie - Antipathie
  - Lust - Unlust
  - Zuneigung - Abneigung.
- Der Mensch muss das Reizbild mit seinem eigenen Wesen, d.h. mit seinem Charakter konfrontieren. Dieser äußerst wichtige Vorgang ist für das Verstehen des Kunstwerkes, für das situative Wohlbefinden mit entscheidend.

### 3.3 Konfusion - Neuartigkeit, Andersartigkeit

- Die Mind Experience metakommunikative Raumdramaturgie ist Kommunikation durch Konfusion als dramaturgisches und künstlerisches Mittel, die dem Empfänger bewusst in einen Zustand latenter Ungewissheit und Instabilität versetzt.
- Nach anfänglicher Lähmung und Hemmung, aufgrund großer Reizstärke löst dies bei dem Besucher eine sofortige Suche nach Anhaltspunkten und Strukturen aus, zur Klärung innerer Ungewissheit und des damit verbundenen Unbehagens.

Die Wahrnehmung kleinster Einzelheiten und scheinbarer Nebensächlichkeiten wird so geschärft.

Damit werden weniger reale Informationen übermittelt, sondern die Botschaften über bestimmte Wirklichkeitsauffassungen. Denn Paradoxien sind universal und beeinflussen unsere Wirklichkeitsauffassung.

- Die Raumdramaturgie regt dabei dem Erlebnisraum-Besucher an, Ordnung in scheinbare Unordnung zu bringen, wobei der Erlebende immer hierfür auch selbst eine gegenseitige Basis für die Kommunikation zwischen ihm und der Raumdramaturgie finden muss, was ihm zu wirklich tiefgreifenden Erkenntnissen über seine subjektive Wirklichkeit bringen kann, ihn anregt, feste Ideologien zu lockern bzw. aufzugeben, mit relativen Wahrheiten zu leben, und damit mehr Erkenntnistiefe über komplexe gesellschaftliche Zusammenhänge zu entwickeln.

- Wichtig erscheint dabei aber auch, dass ein zu hoher Grad an Konfusion ohne (dramaturgische) Hilfestellung zur Strukturierung und Bedeutungsgebung zu vermeiden wäre, da bei starker Unlustbetonung des Konfusionserlebens eher mit einer Meidung, denn mit wirklicher innerer Auseinandersetzung zu rechnen ist.

Eine Verfestigung gewohnter Erlebens-, Reaktions- und Verhaltensmuster wäre dann eher zu erwarten.

### 3.4 Abstrakte und konkrete Gestaltung

- Gestaltung und Inszenierung der Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie ist „lebendig“ im Sinne von „anschaulich“ oder „bewegt“. Ist sie zu starr, so überwiegt der konstruierende Anteil, ist sie zu dynamisch, so wird er schwer fassbar und erscheint aufgelöst.
- Die künstlerische Formgebung des Erlebnisraumes ist demgemäß weder bloßes Machen, Konstruieren, Werken und Zusammenfügen allein, noch Versinnbildlichen, Ausdruckgeben und spielerisches Sich-Selbst-Darstellen, sondern ein sehr tiefgehender schöpferischer und kreativer Gestaltungsakt.
- Konkrete Gestaltung bedeutet, der ganzheitlich gestalteten Mind Experience metakommunikativen Raumdramaturgie eine klare und wirksame Gestalt zu verleihen, was sich auch direkt manifestiert bei der Gestaltung und Inszenierung von
  - Raum, Objekten, Materialien, Farbe, Licht, Luft und Subjekten.

Ziel ist die Ausdrucksverleihung durch Integration innerpsychischer Verhältnisse mit Kräften des Außer-Seelischen in den Reizen der Raumdramaturgie. Dabei werden die bekannten Gestaltungsgesetze genutzt wie

- Prägnanz
- Konstanz
- Figur-Grund-Beziehung
- Gliederung
- Geschlossenheit
- Strukturierung u.a..
- Dies stellt einen komplexen schöpferischen Akt dar. Bei der abstrakten Gestaltung soll vor allem das Allgemeine im Besonderen verwirklicht werden, Ideen und geistige Inhalte werden veranschaulicht - überwiegend Verstand und Bewusstsein angesprochen.

Informationen werden optisch durch viele verschiedene Zeichen mit bestimmten sehr unterschiedlichen geistigen Inhalten aufgenommen. Die Bedeutung dieser Zeichen und ihre Zuordnung ist aus der Erfahrung in dem Raum, vielfach aber auch durch historische Tradition, Sitte und Gebrauch entstanden. Diese Erfahrungen werden bei den Mind Experience Raumdramaturgien in Frage gestellt, um sie dadurch neu zu erfahren.

- Die Gestalt-Zeichen sind wesentliche Elemente der Mind Experience Raumdramaturgien - die unbewusste, intuitive und bewusste Lesbarkeit und Deutung der Zeichen als künstlerische Zielsetzung.

Die Les- und Überschaubarkeit der Raumdramaturgie wird ermöglicht und gesteigert durch die Einfügung von besonderen Bezugspunkten und bestimmten Merkzeichen:

- Überbetonung
- Bilder
- Farben
- Schriften
- Raumgliederungen
- Ein- und Ausgänge.

Neben Bezugspunkten werden als dramaturgische Mittel bei der Gestaltung und Inszenierung außerdem eingesetzt

- Bezugslinien und
- Bezugsstrukturen
- Das Aktions- und Bewegungsziel braucht dabei nicht immer gesehen werden, man hat die Information intuitiv.

Funktionsbrennpunkte bzw. Bezugspunkte, die angehäuft auftreten, können auch der Orientierung dienen. Durch Symbolisierung werden dabei Schwerpunkte als Bezugspunkte optisch markiert werden. Symbole werden mit Objekten verbunden.

- Stets besteht eine intensive Beziehung zwischen der Mind Experience meta-kommunikativen Raumdramaturgie, seiner Gestaltung und Inszenierung = der künstlerischen Zweckgebundenheit und den Besuchern.
- Sie kann optisch bzw. durch gezielte Betonung der Gestalt verändert werden. Die Beziehungsfelder sind dabei sowohl:
  - personenbezogene
  - gesellschaftsbezogene
  - kulturellbezogene und
  - analogbezogene Merkmale.

Für die konkrete Gestaltung und Inszenierung der Mind Experience Raumdramaturgie unter Beachtung der vorher dargelegten theoretischen Überlegungen werden unter anderem folgende Gestaltungskategorien herangezogen und in ihrer Bedeutung neu definiert.

Dies stellt wie bereits erwähnt einen schöpferischen Akt dar, der mehr ist und auch sein muss als eine bloße Aneinanderreihung von Einzelmerkmalen:

- Raumgröße - Ausdehnung, Verhältnis zum Menschen

- Raumform - Gestaltung, Form
- Raumproportion - Ausdehnungsverhältnis
- Raumrichtung - Bezug zum Standpunkt
- Raumgrenzen - Boden, Wände und Decke
- Raumbelichtung - Tag- oder Kunstlicht
- Raumfarbe
- Raumakustik - Nachhall
- Raumluft - Luftwechsel, Temperatur, Staub und Geruch
- Raumschließung - Wegführung
- Raumeinrichtung - Objekte
- Raumteilung
- Raumanbindung - Außenwelt
- Raumverbindungen - Nachbarräume
- Raumfolgen - Reihungen
- Raumzusammensetzung - andere Räume
- Raumdurchdringung - Objekt-, Subjektbezug
- Raumkopplung - Vorraum.

Dazu kommen noch

- optische Sichtweiten - Objekt-, Subjektbezug
- sprechakustische Verstehensgrenzen - Objekt-, Subjektbezug
- Bewegungsfreiheit und -dynamik - aber auch
- objekt- und subjektbezogene Behinderungen sowie
- soziale Kontakte und Interaktionen spielen eine wichtige Rolle.