

# **Anatomie der gelebten Umwelt = Anatomie des environs vécus = Anatomy of lived environment**

Autor(en): **Nitschke, Gunter / Thiel, Philip**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Bauen + Wohnen = Construction + habitation = Building + home :  
internationale Zeitschrift**

Band (Jahr): **22 (1968)**

Heft 9: **Raumwahrnehmung und Raumgestaltung = Perception visuelle  
spatiale et configuration volumétrique = Spatial perception and  
volumetric configuration**

PDF erstellt am: **17.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-333313>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

## Anatomie der gelebten Umwelt

Anatomie des environs vecus  
Anatomy of lived environment

### A. Struktur des gelebten (konkreten) und des mathematischen (abstrakten) Raumes):

»Es ist doch etwas Dummes, daß man das eine weiß und das andere erlebt!«

Um nicht mißverstanden zu werden, muß vorausgeschickt werden, daß es sich im folgenden um Versuche handelt, der Komplexität des erlebten, oder besser, gelebten<sup>1</sup> Raumes Herr zu werden. Ebenfalls sollte auch das hier oft verwandte Wort Struktur im Sinne von »geistiger Form«, d. h. von Form, die der menschliche Geist über das phänomenal Gegebene legt und mit der er es für sich ordnet und nicht im Sinne physisch konstruktiver Eigenschaften verstanden werden. Forschungsergebnisse der modernen Philosophie, der Psychologie und der Naturwissenschaften sollen in das Bewußtseinsfeld des raumschaffenden Architekten getragen werden. Im folgenden wird begrifflich zwischen Zeitlichkeit als einer Strukturform menschlichen Daseins und Zeit mit ihrem doppelten Gesicht als mit Uhren meßbare, abstrakt mathematische Zeit und als der vom Menschen konkret er- oder besser, gelebten Zeit und in analoger Weise zwi-

schen Räumlichkeit als einer Wesensbestimmung menschlichen Daseins und Raum mit seinem ebenfalls doppelten Gesichte als einerseits objektiv meßbarer, abstrakter Raum und als vom Menschen konkret er-, oder besser, gelebten Raume unterschieden. Es wird daher hier entweder vom abstrakten oder konkreten Raume oder von abstrakter oder konkreter Zeit die Rede sein.

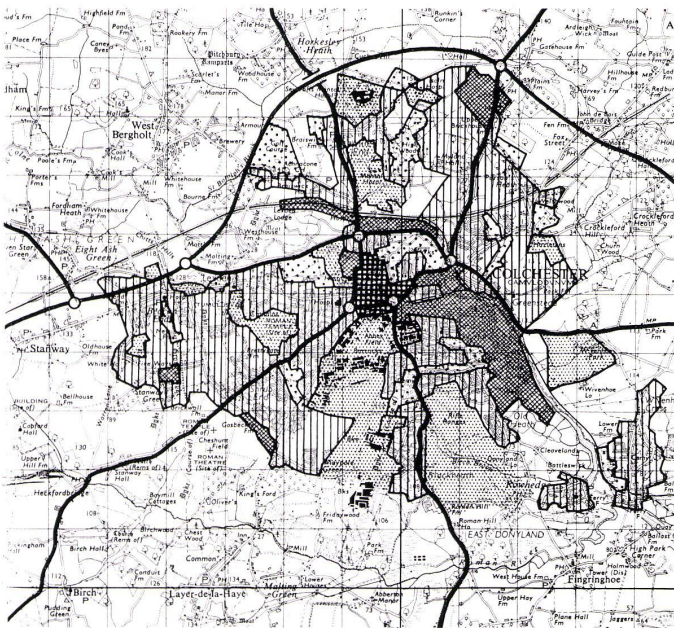
Da hier der konkret vom Menschen gelebte Raum und dessen Darstellungsmethoden interessieren, soll dieser als erster Schritt gegen den abstrakten Raum abgehoben werden. Auf eine analoge Abhebung von konkreter und abstrakter Zeit muß in diesem Zusammenhange verzichtet werden<sup>2</sup>.

Fassen wir zuerst die allgemein verständlichen hauptsächlich Eigenschaften des abstrakten Raumes zusammen, wobei wir uns der Einfachheit halber auf den dreidimensionalen euklidischen Raum beschränken wollen: kein Punkt ist vor dem anderen ausgezeichnet, ebenso ist auch keine Richtung vor der anderen ausgezeichnet; er ist in sich ungliedert und weitet sich vollkommen gleichmäßig und wertneutral nach allen Seiten aus, d. h., er ist kontinuierlich, unendlich, isotrop, homogen, objektiv bestimmbar, geometrisch zur Verfügung stehend; Entfernungen und Richtungen sind geometrisch fixierbar; er ist ungestimmt.

Fast alle der täglich vom Architekten oder Planer verwandten Darstellungsmethoden in Form von Grundrissen, Schnitten, Lageplänen usw. haben auch heute noch die eben beschriebene Raumvorstellung als Basis, obwohl jeder aus eigener Erfahrung weiß,

daß zum Beispiel die in diesen konventionellen maßstabsgetreuen orthogonalen Projektionen erscheinenden Entfernungen keineswegs etwas über die tatsächlich erlebten Entfernungen beim Durchschreiten eines Raumkomplexes auszusagen vermögen<sup>3</sup>. Daß Darstellungsmethoden sich je nach dem Inhalt, der kommuniziert werden soll, zu unterscheiden haben und tatsächlich in der Praxis für ein und denselben Raum von höchst unterschiedlicher Qualität sein können, wird klar bei einer Gegenüberstellung von Bild 1, wo die funktionale Komplexität des Raumes um Colchester festgehalten wurde, und Bild 2, wo die visuelle Komplexität desselben Raumes, und zwar, wie sie sich dem im Auto bewegenden Menschen bietet, dargestellt worden ist. Eine normale Landkarte könnte für den nämlichen Raum höchstwahrscheinlich am besten die physisch-strukturelle Komplexität wiedergeben<sup>4</sup>.

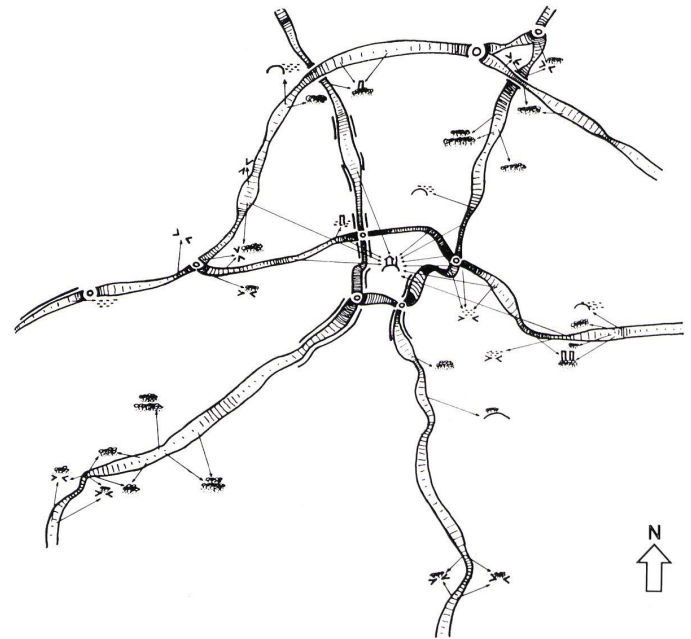
Dem seien nun die Eigenschaften des gelebten oder konkreten Raumes gegenübergestellt: er hat einen Mittelpunkt, den erlebenden Menschen; er hat somit ein ausgezeichnetes Richtungssystem, welches sich mit den Bewegungen des menschlichen Körpers ändert; er ist begrenzt und keineswegs wertneutral, d. h., er ist endlich, inhomogen, subjektiv bestimmbar, erlebnismäßig gegeben, Entfernungen und Richtungen sind relativ zum Menschen fixierbar; er ist gestimmt<sup>5</sup>. Obwohl die Untersuchungen zum konkreten Raume neueren Datums sind, darf man nicht übersehen, daß der mathematische, abstrakte Raum begrifflich sich aus dem konkreten menschlichen Raumerleben erst durch einen langen




1 Funktionelle Komplexität des Bereiches um Colchester.  
Complexité fonctionnelle de la zone située autour de Colchester.

Functional complexity of the Colchester area.

-  Primäre Straßen / Routes principales / Primary roads
-  Stadtzentrum / Centre de ville / City centre
-  Handel und Industrie / Commerce et industrie / Business and industry
-  Wohnbereich / Zone d'habitation / Residential district
-  Landwirtschaftl. Güter / Etablissements / Establishments
-  Offenes Gelände / Terrain ouvert / Open zones



2 Visuelle Komplexität des Bereiches um Colchester.  
Complexité visuelle de la zone située autour de Colchester / Visual complexity of the Colchester area.

-  Visuelle Intensität / Intensité visuelle / Visual intensity
-  Vertikale Begrenzung der Trasse / Limite verticale de la trace / Vertical alignment
-  Entscheidungspunkt / Point de décision / Point of decision
-  Verengung / Restriction
-  Aussicht / Vue / View
-  Häuser / Maisons / Houses
-  Wald / Forêt / Forest
-  Tal / Vallée / Valley
-  Hügel / Colline / Hill
-  Turm / Tour / Tower
-  Stadtzentrum / Centre ville / City centre

目 + 儿 = 見

Auge

2 Beine

«sehen»

耳 + 門 = 聞

Ohr

Tür

«hören»

3

Abstraktionsprozeß ergeben konnte und ergeben hat, ein Prozeß, dessen Beginn in Japan (wie im Kapitel über traditionelle japanische Raumdarstellungsmethoden dargestellt wird) vor noch gar nicht so langer Zeit anzusetzen ist. Aus diesem Grunde wurden bei der vorliegenden Arbeit Studienobjekte aus dem japanischen Kulturraum gewählt, weil in Europa jegliches architektonische Raumschaffen zu sehr mit der jeweilig vorherrschenden mathematisch-physikalischen Raumvorstellung gekoppelt gewesen zu sein scheint. In Japan hingegen hat die Beschränkung des Menschen auf ein bloßes Verstandessubjekt und damit verbunden die Beschränkung des Raumdenkens auf ein abstrakt mathematisches erst mit dem Einbruch westlicher Zivilisation eingesetzt.

Für den europäischen Kulturraum faßt A. Einstein diesen Abstraktionsprozeß als Einleitung zu M. Jammers Buch über die geschichtliche Entwicklung des europäischen abstrakten Raumbegriffes auf nur drei Seiten in genialer Weise folgendermaßen zusammen<sup>6</sup>.

Er erkennt in der Geschichte der europäischen Physik und Mathematik zwei grundsätzlich verschiedene Raumauffassungen, die sich gegenseitig beeinflussen und in ihrer Entwicklung stimulieren und von denen beide als freie Erfindungen des menschlichen Geistes betrachtet werden müssen: Raum als Lagerungsqualität der Körperwelt (hierbei ist Raum ohne körperliche Objekte undenkbar, d. h., es ist widersinnig, hierbei von leerem Raume zu sprechen) und Raum als Behälter aller körperlichen Objekte (hierbei kann ein körperliches Objekt nicht anders als im Raum befindlich gedacht werden und man kann somit durchaus von einem leeren Raume sprechen). Der erstere Raumbegriff war durchaus in primitiver Form schon in Aristoteles' Physik mit seiner Theorie des »Ortes« (τόπος) oder Theorie der Stellungen im Raume angelegt.

Einstein sieht nun den Prozeß der geschichtlichen Entwicklung des modernen mathematischen Raumbegriffes als ein langes Ringen, um erst einmal zum Begriff des selbständigen und absoluten Raumes (1. Phase bis Newton) vorzudringen, um dann in einem fast ebenso langen Ringen diesen Begriff des absoluten Raumes wieder zu überwinden (2. Phase, die noch nicht abgeschlossen zu sein scheint). Die 2. Phase wird erst dadurch ermöglicht, daß der Begriff des körperlichen Objektes als Fundamentalbegriff der Physik allmählich durch den des Feldes ersetzt wurde. Langsam ließ sich die gesamte physikalische Realität als Feld darstellen, dessen Komponenten von vier raum-zeitlichen Parametern abhängen. Wie Einstein ausführt, sind die Gesetze dieses Feldes allgemein kovariant, d. h. an keine besondere Wahl des

Koordinatensystems gebunden, so hat man die Einführung eines »selbständigen« Raumes nicht mehr nötig. Das, was dann den räumlichen Charakter des Realen ausmacht, ist die Vierdimensionalität des Feldes. Es gibt damit keinen leeren Raum, d. h. keinen Raum ohne Feld mehr.

Man ist nun geneigt, analog dem Entwicklungsprozeß des mathematisch-physikalischen abstrakten Raumbegriffes, der nach Einstein als Rückkehr zu einer bereits vor 2000 Jahren angelegten und formulierten Sicht bezeichnet werden könnte, auch im Aufnehmen der modernen Psychologie und Phänomenologie vom konkreten Raumbegriff eine Rückkehr zu einem frühen Denken des Menschen zu erblicken, der noch nicht fähig war, den Begriff des abstrakten Raumes von der praktisch erlebten Raumerfahrung zu trennen. Dies zeigt zum zweiten Male die Wichtigkeit und den Wert, den plötzlich Raumanalysen von noch vorhandenen gebauten Beispielen primitiverer, d. h. von mathematisch-abstraktem Denken wenig beeinflusster Kulturstufen für uns haben.

Nach dieser begrifflichen und geschichtlichen Fassung des konkreten und abstrakten Raumbegriffes sei auf das konkrete Raumerlebnis direkt zurückgekommen. Obwohl wir heute natürlich wissen, daß sich der erlebte Raum auf unseren verschiedenen Sinnesgebieten in verschiedenen Modis darstellt, sei hier nur kurz auf die verschiedene Daseinsweise von Farbe und Klang hingewiesen, die E. Strauß in seiner Arbeit »Formen des Räumlichen«<sup>7</sup> herausgearbeitet hat. Er kommt dabei zu dem Resultat, daß die Farbe uns immer gegenüber erscheint. Der Ton dagegen kommt auf uns zu, schwebt vorbei, erfüllt den Raum, gestaltet sich also in einem zeitlichen Nacheinander. So weist ja auch der sprachliche Ausdruck »Schallquelle« schon darauf hin, daß sich der Ton wie das Wasser von einer Quelle vom Körper ablöst. Die Farbe hingegen haftet an einem Gegenstand, der Ton aber wird hervorgebracht und trennt sich von ihm. Farbe ist somit Eigenschaft eines Dinges, der Ton aber Wirkung einer Tätigkeit. Jossmann<sup>8</sup> hat für die deutsche Sprache bewiesen, daß Ausdrücke, mit denen die optischen Wahrnehmungserlebnisse, wie gehen, blicken, schauen, gewahren oder betrachten, etymologisch mit Worten für Bewegungen verwandt oder teilweise sogar identisch sind. Ziehen wir nun noch aus dem fernöstlichen Sprachraum das chino-japanische Ideogram für »SEHEN« heran, das klar das Symbol für Auge auf zwei Beinen zeigt<sup>9</sup>, so wird deutlich, daß sowohl westliche als auch östliche Sprache allein schon daselbe Wissen ausdrückt, daß nämlich im Sehen der Raum durch Bewegungen gegliedert wird.

Hören und gehören, hören und hörig sind bedeutsamerweise sprachlich gesehen eng verwandte Begriffe, von hören, horchen und gehorchen ganz zu schweigen. Der Ton hat eigene Aktivität, er verfolgt uns, dringt auf uns ein, erfaßt oder packt uns. Bezeichnenderweise wird die »Passivität« des Hörens auch durch die Symbolik der chino-japanischen Ideogramme klar ausgedrückt. So wird hier »Hören« durch ein Symbol für Ohr, das unter dem Symbol für Tür fixiert ist, wiedergegeben (siehe Bild 3).

Wir kommen somit zu einem Gegensatz Sehen = Ergreifen und Hören = Ergriffen werden als Charakteristikum des unterschiedlichen Erscheinungsmodus optischen und akustischen Raumerlebnisses.

Obwohl nun grundsätzlich konkretes Raumerlebnis über einzelne menschliche Sinne getrennt oder über alle von ihnen gleichzeitig vermittelt werden kann, wird im folgenden hauptsächlich auf das Raumerlebnis und Raumschaffen eingegangen werden, das vom menschlichen Auge rezeptiv und kreativ beherrscht wird. Damit soll keineswegs ein Primat des Visuellen innerhalb des konkreten Raumerlebnisses ausgedrückt oder beansprucht werden, sondern vielmehr Arbeiten und Untersuchungen zu den anderen Aspekten zur Bildung einer allumfassenden Theorie menschlichen konkreten Umwelterlebnisses und Umweltgestaltung zur Veröffentlichung und Diskussion herausgefordert werden.

## B. Beispiele traditioneller japanischer Darstellungsmethoden des Umwelterlebnisses

### I. Dimensionen traditionellen japanischen Raumbewußtseins

Wie an anderer Stelle<sup>10</sup> im Detail nachgewiesen wurde, läßt sich im traditionellen Japan ein Bewußtsein von drei sukzessiven Stufen materieller Räumlichkeit unterscheiden. Diese wurden als Raum (Kukan), d. h. das Gegenstück zum greifbaren Objekt, als Platz (Ma), d. h. als ein alle Dualität unserer Erlebniswelt zusammenfassender Begriff und als große Leere (Dai-Kyu), als ein Begriff für einen Bereich der gleichförmigen Ruhe mit und gleichzeitig jenseits aller Transformation und allen Wandels, für einen Bereich, in dem die polare Gegensätzlichkeit unserer Begriffswelt ihren Sinn verliert, beschrieben. Da die erste Stufe ungefähr dem Begriff unseres normalen europäischen Raumes entspricht, die dritte Stufe eine speziell vom Buddhismus inspirierte Vorstellung ist, soll hier nur kurz – und das nicht zuletzt wegen der derzeitigen Aktualität im europäischen Raumschaffen – auf die zweite Stufe des traditionellen japanischen Raumbewußtseins eingegangen werden. Denn in diesem traditionellen Begriff des Ma zeigt sich uns ein nur schwer mit einem treffenden deutschen Wort zu belegendes Raumbewußtsein,

welches, wenn im zweidimensionalen Bereiche benutzt, die Dualität von gemalter Form (Kakareta Mono) und Nicht-Form (Yohaku), d. h. Freifläche transzendiert und in komplementäre Polaritäten zusammenfaßt, was an der Lerntechnik und dem Erscheinungsbild fernöstlicher Kalligrafie nachgewiesen wurde,

welches, wenn im dreidimensionalen Bereiche benutzt, die Dualität von substantiellem Objekt (Buttai) und Raum (Kukan) transzendiert, was praktisch an jedem traditionellen japanischen Wohnhauskomplex mit integriertem innerem und äußerem Garten bewiesen werden kann.

welches, wenn im vierdimensionalen Bereiche benutzt, die Dualität von Bewegung (Do) und Ruhe (Sei) transzendiert und in komplementäre Polaritäten zusammenfaßt, was, auf den Tanz bezogen, sich im traditionellen Noh-Tanz (Tanz und Stillstand), auf Musik bezogen, sich im Naga-Uta des Kabuki-Theaters (Gesang und Pause), und wenn auf Sprache bezogen, sich im Rakugo-Theater (Sprache und Stille) zeigt, welches, wenn im fünfdimensionalen Bereiche benutzt, die Dualität von objektiv gegebener Umwelt (Kyakkan) und subjektiv entworfener Umwelt (Shukan), d. h. die Dualität von Geschehnis und Erlebnis transzendiert und in komplementäre Polaritäten

zusammenfaßt, was sich an den auch im heutigen Japanisch noch verwandten Gebrauchsformen des Ma in der einfachen Alltagssprache nachweisen läßt.

Um einem solch weiten Raum- oder Umweltbewußtsein im Deutschen einen Namen zu geben, wurde in Anlehnung an Binswanger<sup>9</sup> dieses Bewußtsein des Ma als ein Bewußtsein um eine gestimmte Umwelt (oder als gestimmtes Platzbewußtsein) bezeichnet, wobei natürlich sofort hinzugefügt werden muß, daß dieses Bewußtsein keineswegs das Bewußtsein einer objektiv erfassbaren ungestimmten Umwelt verneinte, sondern vielmehr auf ihm aufbaute, es transzendierte, d. h. vervollständigte. Ma ist somit Zeugnis einer Vorstellung, daß »Mensch« und »Umwelt« stets eine dialektische Einheit bilden, in der keineswegs der eine Pol dem anderen Sinn verleiht, der Sinn vielmehr sich erst aus der gegenseitigen Spiegelung beider Pole ergibt. Ma steht also für ein Raumbewußtsein, das ausgelöst werden kann:

1. durch statische Zeichen = Konfiguration, d. h. durch
  - a) Verteilung äußerer gemalter Zeichen im Sinne von Form- und Nicht-Form – Schaffen fernöstlicher Kalligrafie,
  - b) Verteilung äußerer gebauter Zeichen im Sinne von Objekt- und Raum-Schaffen normaler dreidimensionaler Architektur;
2. durch dynamische Zeichen = Ereignisse, d. h. durch
  - a) Verteilung äußerer dynamischer Zeichen im Sinne von ästhetischem Tanz, Gesang oder Rede der traditionellen japanischen Künste, im Sinne von religiösen Festen und Prozessionen oder auch im Sinne von normalen urbanen Aktivitäten wie Einkäufen oder Arbeiten,
  - b) innere Stimmungen, von denen ein Mensch durchdrungen sein kann und die er dann auf seine jeweils wahrgenommene Umwelt projiziert, oder äußere Stimmungen, die sich beim Umwelterlebnis auf den erlebenden Menschen projizieren.

Natürlich ist jede beliebige Kombination dieser hier aufgezählten Raumerlebnis auslösenden Zeichen<sup>11</sup> in der Wirklichkeit möglich und tatsächlich täglich zu beobachten. Und das ist die Eigentümlichkeit des Begriffes Ma, daß er eine Weite zeigt, die alle diese Möglichkeiten aufnehmen kann.

## II. Raumerlebnis verstanden, dargestellt und geschaffen durch Verteilung korrelativer Zeichen.

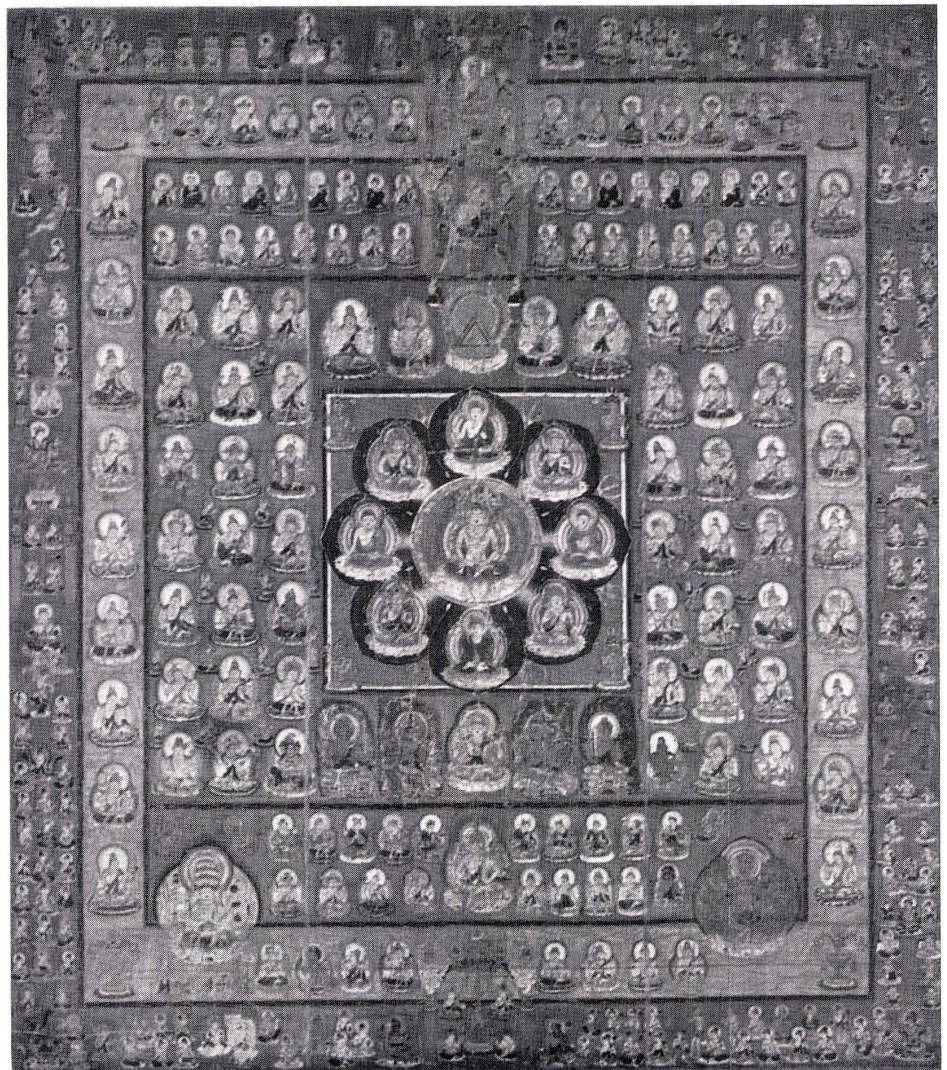
Zeichenthematisch analysiert finden sich im traditionellen Japan repräsentative, präsentative und konstruktive, d. h. symbolische, indexikalische und ikonische Raumdarstellungsmethoden.

### 1. Repräsentation von Raum- oder Umwelteigenschaften durch symbolische Zeichen »Mandalas«:

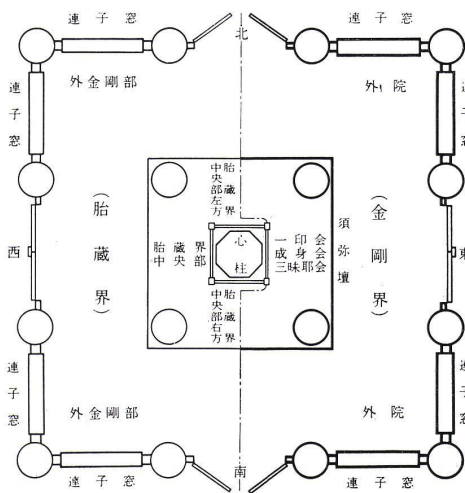
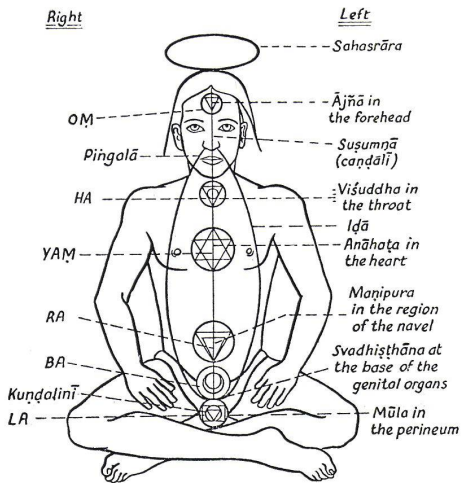
Symbol bedeutet Ersetzung; objektivbezogenen Definition des Symbols: »... ein Zeichen, das sein Objekt unabhängig von Übereinstimmungen und realen Beziehungen interpretiert.«<sup>11</sup>, eine Ziffer oder eine Vokabel ist ein Symbol, Buchstaben eine Symbolkette.

Mandalas – in Japan auf Wandgemälden, an der Rückwand von Altarfiguren oder auf Kakemonos zu finden – sind abstrakt-dogmatische »Meditations-Schaubilder«, auf denen zahlreiche Figuren aus dem buddhistischen Pantheon nach rein theologisch-symbolisch-magischen Gesichtspunkten meist in höchst geometrische Weise, d. h. in Quadrat- und Kreisfeldern angeordnet sind. Diese Gestaltungshierarchie diente dem buddhistischen Meditanten als Hilfe und Grundlage für seine Meditationen über das höchste Absolute, dessen einzelne Erscheinungsformen und vor allem für Meditationen über den geistigen Zusammenhang dieser Manifestationen mit ihrer letzten metaphysischen Einheit, d. h. der Entfaltung des Buddha Vairocana in der Diamant-Welt (Kongokai) und der Mutter-schoß-Welt (Taizokai) (siehe Bilder 4, 5).

Oft tragen auch Mandalas keine Bilder von Figuren, sondern nur symbolische, den Sanskritbuchstaben ähnliche Zeichen, die als mystische Zeichen die Wesenheit von gewissen Heilsgestalten symbolisieren, ohne jedoch mit deren eigentlichen Namen einen sprachlichen Zusammenhang zu haben. Auch finden sich rein geometrische Darstellungen in Form von sich überlagernden verschiedenartig gerichteten Dreiecken, oder Darstellungen, die nur die symbolischen Attribute gewisser Heilsgestalten, nicht aber sie selbst wiedergeben. Alle diese verschiedenen Mandalas hatten jedoch dieselbe Funktion, nämlich dem Meditanten zur Unio Mystica mit ihrem metaphysischen Träger zu verhelfen. Ohne auf die interessante Entwicklungsgeschichte der »Wissenschaft« der Mandalas, Yantras und Mantras von Indien, Tibet, China und Japan eingehen zu können<sup>12</sup>, soll nur angedeutet werden, daß durch diese Symbole vom Meditanten praktisch das Drama kosmischer Desintegration und Reintegration nach- oder besser miterlebt werden konnte. Insofern ist ein Mandala ein Kosmogram, ein Bild des Kosmos, aber nicht nur in seiner statisch-räumlichen Ausdehnung, sondern auch in seiner dynamisch-zeitlichen Entfaltung. Es gibt den Kosmos in seinem doppelten Prozeß der Desintegration (d. h. der göttlichen Emanation) und Re-Integration (d. h. menschlichen Reabsorption) wieder. Es repräsentiert sozusagen den Prozeß göttlicher Exhalation und menschlicher Inhalation und ersetzt ihn durch Symbole. Die sukzessiven Phasen, in denen das Eine, das



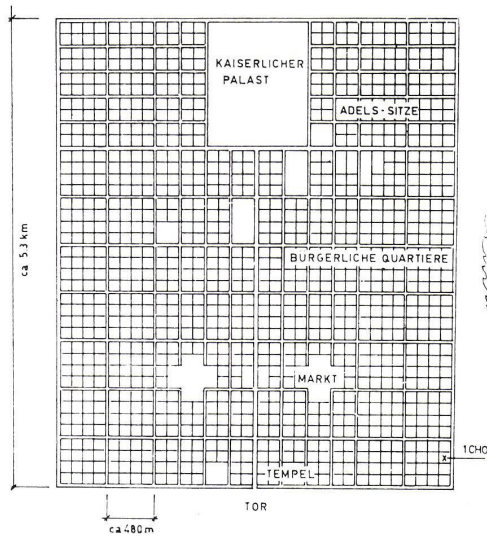
4  
Mandala der Taizo-kai.  
Mandala du Taizo-kai.  
Mandala of the Taizo-kai.



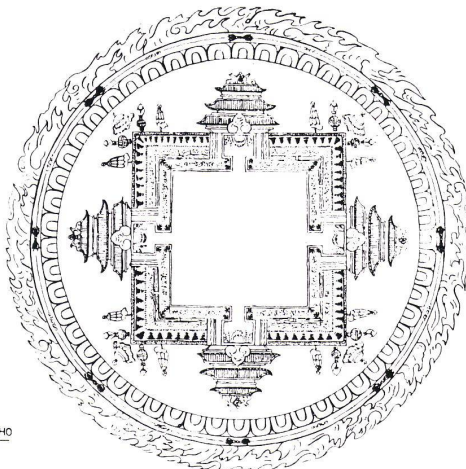
6 Grundriß und Ansicht einer Pagode in Form eines Mandala-Systems in Daigo-Ji, Kyoto.

Plan et vue d'une pagode en forme d'un système de mandala à Daigo-Ji, Kyoto.

Plan and elevation view of a pagoda having the shape of a mandala system in Daigo-Ji, Kyoto.



7 Lageplan des alten Kyoto. Situation du vieux Kyoto. Site plan of ancient Kyoto.



8 Plan in Form einer Mandala. Plan en forme d'un mandala. Plan in the shape of a mandala.

Göttliche, sich in die Vielfalt der tausend Phänomene aufgespalten oder sich quasi im menschlichen Unterbewußtsein verbirgt, wurden ursprünglich durch ein raffiniertes Arrangement symbolischer maskuliner und feminer Gottheiten, durch glückverheißende und furchterregende Gestalten, später durch Buddhas und Bodhisattvas oder nur deren Attribute oder einfach deren Symbolzeichen repräsentiert. Für den Eingeweihten, nicht für den Laien (und das ist wichtig, da dies einen Willen zum Erlernen dieser Symbolsprache voraussetzt), wurden diese Symbole zum magischen Schlüssel, durch den er in den Stand gesetzt wurde, Zugang und Verständnis zum Tumult und Gewirr der tausend metaphysischen Kräfte zu gewinnen und diese letztlich nicht nur zu dominieren, sondern praktisch in Nichts aufzulösen.

Im Prozeß der Meditation arbeitete sich der Eingeweihte schrittweise bis zur Identifikation mit dem zentralen Ruhepunkt, der Axis Mundi, vor, um welche sich quasi alles Weltgeschehen abwickelt, von der es ausging und zu der es zurückkehrt.

Aber ein Mandala war nicht nur Macro-Cosmogram, sondern auch Psycho-Cosmogram, da sich im Menschen selbst micro-cosmisch dasselbe Drama von Evolution und Involution (d. h. von zunehmender Individualisierung und Rückkehr zur ursprünglichen Einheit) für den fernöstlichen Menschen abzuspielen schien, das er macro-cosmisch im Weltall als Ganzem zu entdecken glaubte.

In einigen tantrischen Yogaformen wird in einer Art mystischer Physiologie der menschliche Körper selbst als Mandala interpretiert. Der Hauptarterien- und Nervenstrang im Rückgrat entspricht dabei der Axis Mundi, die im obersten Punkte des Hauptes in der sog. Brahma-Öffnung endet, die symbolisch für die Grenze menschlicher Existenz stand, jenseits der die göttliche Späre beginnt (siehe Bild 5). Auf eine Interpretation der Einzel-symbologie der verschiedenen zu meditierenden mystischen »Zentren« und »Kanäle« muß hier verzichtet werden.

Wir wissen heute, daß ganze Tempelinnerräume als große Mandalas ausgestaltet worden waren und nur so zu verstehen sind. Ebenso war das Arrangement von Vasen und anderem ritualen Gerät vor einer Buddhafigur, ja sogar die konstruktive Ordnung von Pagoden (siehe Bild 6) und ganzen Tempelbauten als Mandalas konzipiert und gestaltet. Dasselbe wurde festgestellt für die Platzierung der einzelnen Tempelbauten innerhalb eines größeren Tempelbezirkes und wiederum für deren Arrangement innerhalb einer Stadtstruktur als ganzer, so daß letztlich selbst wohl der ursprüngliche Stadtplan von Kyoto (das ehemalige Heiankyo) eine Art Mandala, d. h. eine Wiedergabe erkannter macro-kosmischer Ordnungen in micro-kosmischem, hier städtischem Maßstabe darstellte (siehe Bild 7).

Sieht einmal einen Tempelbau selbst als Mandala – was in den späteren Ausführungen über den Kiyomizu-Tempel zu Kyoto geschehen soll –, so wird praktisch jegliche Circumambulation desselben selbst zur Meditation, d. h. zu einer Bewegung zum Zentrum, zu einer Bewegung zum Ursprung. Wieweit dies selbst auf ein Durchschreiten einer in Mandalaform ausgelegten ganzen Stadt zutraf, erlaube ich mir nicht anzugeben.

Bedenkt man, daß ursprünglich in Indien und Tibet Mandalas nur einfach in den Sand gezeichnet worden waren, wobei die Symbole oft in einer Art gesetzt wurden, daß sie die

Form einer »königlichen« Stadt mit Wällen, Toren, Türmen und Gärten annahmen, einer Stadt, in deren Mitte der Meditant dann Platz (siehe Bild 8) nahm und auf die er von oben herabschaute, dann wird klar, daß schrittweise einmal konzipierte macro-kosmische Raumordnungen auf micro-kosmische Raumordnungen, sei es nun im Maßstab nur eines Mandalas, oder eines Tempelbaues, oder einer ganzen Stadtanlage mit Hilfe von aufeinander bezogenen symbolischen Zeichen übertragen wurden. Das aber bedeutet, daß für den traditionellen fernöstlichen Menschen macro- und micro-kosmischer Raum nur durch die Verteilung korrelativer Zeichen verständlich wurde, dadurch auch dargestellt und in Wirklichkeit kreiert wurde. Die Raumordnung, die uns im alten Plane von Kyoto entgegentritt, hat aber auch in keinem Detail etwas von einem substantiellen, ästhetischen Raum- und Objekt-Arrangement, wie wir es in fast allen Stadtplänen seit der Renaissance in Europa gewohnt sind, sondern entspricht vollkommen dem Prinzip der Raumordnung, -gestaltung und -notierung der Mandalas.

## 2. Präsentation von Raum- oder Umwelteigenschaften durch indexikalische Zeichen: »Traditionelle japanische Landkarten.«

Index bedeutet Orientierung; objektbezogene Definition des Index's: »... ein Zeichen, das reale Beziehungen zu seinem Objekte hat.«<sup>11</sup> – ein Plakat, ein Wegweiser ist ein Index.

Eine Taschen- oder Touristenkarte vom alten Edo aus dem Jahre 1843<sup>13</sup> benutzt zwei Arten von Zeichentechniken, um dem Benutzer eine Vorstellung vom tatsächlichen Raumgefüge des alten Edo zu vermitteln:

- das Zeichen des Straßen- und Flußsystems von klar indexikalischem Charakter,
- das Zeichen der Familienwappen der damaligen wichtigsten feudalen Persönlichkeiten, von Shinto-Schreinen und buddhistischen Tempeln von symbolischem Charakter.

Von Wichtigkeit in diesem Zusammenhang ist jedoch nicht das »was« der benutzten Zeichen, sondern vielmehr das »wie« der Anordnung dieser Zeichen, d. h. es ist von Wichtigkeit zu erkennen, in welcher Weise hier tatsächliche physische Raumgegebenheiten zum besseren Verständnis und zur besseren Orientierungsmöglichkeit des Benutzers deformiert oder bewußt unkorrekt präsentiert wurden (siehe Bild 10).

Zu a) So wurde das Straßennetz je nach Wichtigkeit des Geländes innerhalb der Gesamtstruktur verzerrt, d. h. entweder vergrößert oder verkleinert, weniger oder mehr genau angezeigt. Das bedeutet, daß das Straßennetz auf der Karte in der Nähe des Stadtzentrums, d. h. in der Nähe des Kaiserpalastes, mehr oder weniger den physischen Tatsachen entspricht, aber je weiter von diesem »Originalitätszentrum« entfernt, desto mehr vereinfacht und verkürzt wurde. Diese Darstellung entspricht somit mehr dem tatsächlichen »Originalitätsgrade« der konkret erlebten Umwelt, als einer maßstabgerechten Darstellung. Die geringere Anzahl von interessanten räumlichen Konfigurationen rechtfertigt die Verkürzung und Vereinfachung der Notierung in den Außenbezirken. Somit ist das wiedergegebene Straßennetz ein direkter Indikator konkreten städtischen Umlerlebnisses.

Zu b): Die symbolischen Wappenzeichen fungieren auf dieser Karte als Lage- und Orientierungsindikatoren der wichtigsten städtischen »landmarks«, wie dies Kelvin Lynch heutzutage ausdrücken würde. Sie geben die Lage und die Bedeutung eines wichtigen Objektes innerhalb der Gesamtstruktur genauesten an, ohne anzustreben, es ikonisch genau abzubilden. Die Karte ist somit keine vereinfacht gezeichnete Luftaufnahme (d. h. ein Ikon, zeichenthematisch gesprochen), sondern

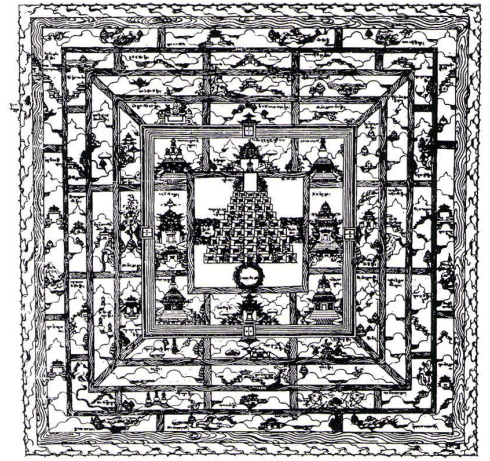
eher ein Indikator des umweltlichen Originalitätswertes eines konkret erlebten Stadtraumes.

Für den Japaner hatten und haben, wie wir später sehen werden, diese »vereinfachten« Landkarten von indexikalischem Zeichencharakter ein größeres Potential, um das Image einer tatsächlich konkret erlebten Stadtmwelt zu vermitteln als maßstabgerechte orthogonale Darstellungen. Anders ausgedrückt kann man wohl behaupten, daß diese traditionellen japanischen Raumdarstellungen auf ein Raumbewußtsein schließen lassen, das Raum durch Strukturierung von gebauten korrelativen Zeichen verstand, und andererseits auf ein Raumschaffen deutet, das als Verteilung von gebauten korrelativen Zeichen gesehen wurde.

## 3. Konstruktion von Raum- oder Umwelteigenschaften durch ikonische Zeichen: »Die traditionelle japanische »un-en«-Darstellungstechnik.«

Ikon bedeutet Abbildung; objektbezogene Definition des Ikon's: »... ein Zeichen, das mit seinem Objekt gewisse Züge – also mindestens ein Merkmal – gemeinsam hat; eine Fotografie ist demnach ein Ikon.«<sup>11</sup>

Auf einem aus dem Jahre 1521 oder 1525 stammenden, in Wirklichkeit aus vier Teilen bestehenden aufstellbaren Faltschirm (Byōbu) ist das alte Kyoto mit seinen wichtigsten



9 Mandala aus »The nine ways of Bon« von David L. Snellgrove.

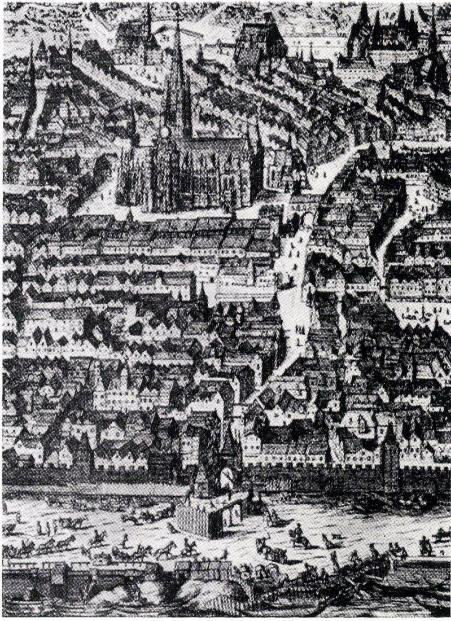
Mandala extrait de »The nine ways of Bon« de David L. Snellgrove.

Mandala from »The nine ways of Bon« by David L. Snellgrove.

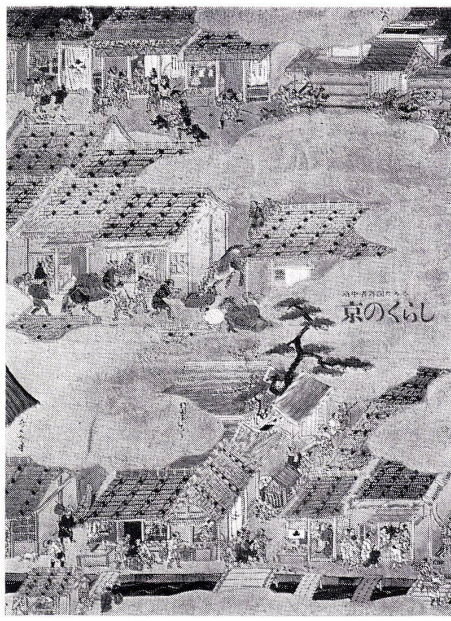
10 Rekonstruierte Karte von Edo (ca. 1843 entstanden).  
Carte reconstituée de Edo (établie aux environs de 1843).

Reconstructed map of Edo (dated around 1843).

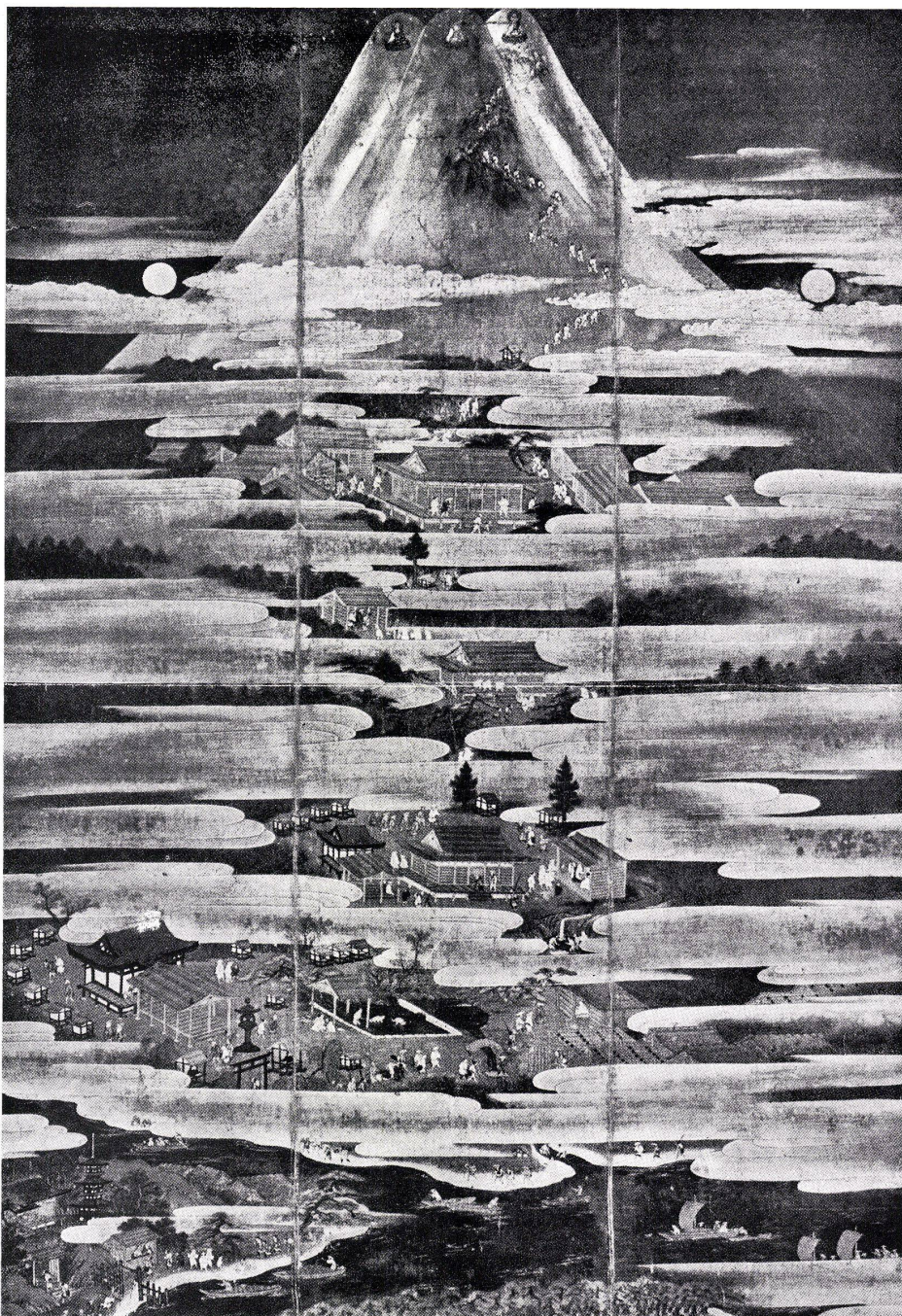




11



12



13

urbanen Institutionen, Plätzen, Funktionen und Festen innerhalb der vier Jahreszeiten und den damit engstens verbundenen berühmtesten Augenblicken in einer Art gemalter Vogelperspektive abgebildet.

Vergleicht man diese Darstellungsmethode mit in Europa seit langem praktizierten isometrischen Zeichnungen, so stellt man fest, daß den europäischen Beispielen objektive topologische Exaktheit zugrunde liegt, da alle Stadtelemente mit fast fotografischer Genauigkeit darauf abgebildet, ja konstruiert zu sein scheinen. Bei den japanischen Beispielen hingegen wird diese objektive Genauigkeit nie angestrebt. Man könnte die hier sichtbare Methode eher als subjektive Auswahl und Interpretation, ja als phänomenale Übertreibung objektiver Tatsachen bezeichnen. Durch geschickt angeordnete Wolken- und Nebelzonen (das ist die verbale Übersetzung von »un-en«) werden bestimmte Stadtelemente gezeigt, andere verborgen. Obwohl nun die tatsächlichen Formen individueller Gebäude oder urbaner Ereignisse wie Feste oder Prozessionen wie bei den europäischen Beispielen bis ins letzte Detail mit fast fotografischer Genauigkeit abgebildet, oder zeichenthematisch gesprochen, ikonisch wiedergegeben sind, werden sie doch bewußt durch Wolkenzonen voneinander getrennt oder umgekehrt ausgedrückt, miteinander verbunden. Das heißt, die einzelnen Stadtraumkonfigurationen oder -ereignisse sind diskontinuierlich arrangiert (siehe Bild 11 und 12 und Bild 13). Somit wird selbst bei den traditionellen japanischen Raumdarstellungen Raum durch Verteilung von speziell ausgewählten und aufeinander in Beziehung gebrachten Zeichen dargestellt. Dies verbindet sie einerseits klar mit den vorher beschriebenen rein symbolischen Raumdarstellungen der fernöstlichen Mandalas und den gemischt symbolisch-indexikalischen Darstellungen der traditionellen Touristenkarten, aber auch mit Feststellungen K. Lynchs andererseits, der nachgewiesen hat, daß uns bei einer Raumdarstellung die bloße, objektiv wahre Addition einzelner physischer Stadtraumelemente noch keineswegs das Image einer gewissen Stadt, d. h. den konkret erfahrenen Stadtraum, zu vermitteln vermag. Erst durch Weglassen unwichtiger Elemente, Hervorheben wichtiger Elemente sowie Betonung ihrer Beziehung untereinander erscheint so etwas wie eine wirkliche Raum-Image-Darstellung, die der tatsächlich erlebten Raumerfahrung sicher näher kommt als jede realistische fototechnische Reproduktion desselben Raumes.

11  
Europäisches Gegenstück zu der japanischen Un-En-Technik.

Pendant européen de la technique japonaise Un-En.  
European counterpart of the Japanese Un-En technique.

12  
Darstellung mit diskontinuierlich arrangierten Stadtraum-Konfigurationen.

Représentation avec configurations de l'espace urbain arrangées de façon discontinue.

Representation with discontinuously arranged urban configurations.

13  
Das Fuji-Mandala (eine Mandaladarstellung in Un-En-Technik).

Le Mandala-Fuji (une représentation de mandala dans le technique Un-En).

The Fuji mandala (a mandala representation in Un-En technique).

### III. Raumerlebnis verstanden, dargestellt und geschaffen als bewegungs-, zeit- und stimmungsstrukturierter Prozeß

Einige der zeichenthematisch als ikonisch zu bezeichnende traditionelle japanische Raumdarstellungsmethoden sollen im folgenden weiter auf das sich dahinter verbergende Raumverständnis untersucht werden.

#### 1. Die traditionellen japanischen »Rollbilder« oder »Emakimonos«

Die ruhige statische Zusammenordnung, wie sie auf den Hekigas (d. h. »Wandbildern«, die in der buddhistischen Kunst eine ähnliche Rolle spielen wie etwa Wandgemälde in den romanischen Kirchen, d. h. also vorwiegend heilige Konfigurationen wiedergeben) oder auf den Kakemonos (d. h. »Hängebildern«, die an eine Wand oder einem frei stehenden Rahmengestell oder später in der Tokonoma, dem geistigen Mittelpunkt des Tee- oder auch einfachen Wohnhauses, aufgehängt wurden und die in der geistlichen Kunst ursprünglich einen Themenkreis haben, der neben Porträts das ganze Gebiet buddhistischer Heilsfiguren sowie Mandala-Darstellungen umfaßt) zu finden ist, wird auf den Emakimonos (d. h. »Rollbildern«, die ursprünglich als geistliche Serienbilder Szenen aus dem Leben Buddhas oder aus der buddhistischen Kirchengeschichte sozusagen als grafische Glaubenschroniken geschickt aneinandergereiht zeigen und von Interessenten langsam und feierlich entrollt und in miterlebender Andacht betrachtet wurden, später aber zur Hauptdarstellungsform der großen japanischen Romane wurden) in ein dynamisches Geschehen aufgelöst. Hierbei wird zwischen den Einzelgestalten nicht nur ein geistiger, sondern direkt ein Handlungs- und Bewegungszusammenhang dargestellt.

Die Emakimonos sind somit ihrem Wesen nach Erzählbilder und machen dank ihrer in beliebiger Lage ohne Unterbrechung fortlaufenden Bildform (gemaltes Bild und gemalte Schrift sind dabei eine Einheit) eine außerhalb Ostasiens nirgends so konsequent durchgestaltete zeitlich-historische, sei es epische oder sei es dramatische Erzählung, möglich. In dieser erzählenden Darstellung eines räumlichen Geschehens spielt somit die zeitliche Dimension im Sinne des Hintereinanders der Raumerlebniseindrücke oder die Dimension der Bewegung im Sinne des Entrollens des räumlichen Nebeneinanders der dargestellten Szenen eine große Rolle.

Perspektivische Darstellungsmethoden, d. h. Methoden, die auf fixiertem Augpunkt beruhen, wurden natürlich auch nach Japan importiert, aber nie wirklich akzeptiert, so daß es nicht verwundert, daß es in Japan bis zum heutigen Tage kaum irgendwelche Raumbildungen im Sinne von Raumformen der Renaissance, des Barocks oder Klassizismus gibt, die ja mit perspektivischen Raumvorstellungen und Raumdarstellungen aufs engste verknüpft gewesen zu sein scheinen.

Man dachte seit der Renaissance in Europa bei der Darstellung eines Raumes plötzlich nicht mehr an eine Zeichnung auf einer Wand, auf einer Vase oder auf goldenem Hintergrund zum Beispiel, sondern an eine bestimmte Aussicht durch ein Fenster. Diese Einstellung faßt B. Taylor in »Linear Perspective« 1715 zusammen, wenn er sagt: »Man sollte wissen, daß das perfekte Bild auf das Auge des Betrachters so wirken sollte, daß dieser einfach nicht mehr imstande ist, festzustellen, ob das, was er wahrnimmt, nur einige Farbpigmente sind, die künstlich auf

eine Leinwand gelegt sind oder ob es die Objekte direkt sind, die er sieht, die gleichsam durch den Bilderrahmen wie durch einen Fensterrahmen gefaßt sind. Um aber diesen Effekt zu erzielen, ist es notwendig, daß die Lichtstrahlen vom Bilde her in derselben Weise auf das Auge des Betrachters treffen, wie sie von den wirklichen Objekten, die auf dem Bilde dargestellt sind, das Auge des Betrachters treffen würden.« Und Bilder, bei denen ohne weiteres der Bilderrahmen durch einen Fensterrahmen ersetzt werden könnte, sind tatsächlich gemalt worden und haben das architektonische Raumschaffen stark beeinflusst. Damit aber diese »Täuschung« perfekt ist, muß der Betrachter seinen Kopf nicht nur still halten, sondern ihn auch in eine ganz bestimmte Entfernung und Richtung zum Bilde bringen und halten. Die kleinste Bewegung von diesem »fixierten Augpunkt« weg entlarvt den Fensterrahmen wieder als Bilderrahmen, das dargestellte räumliche Geschehen als flaches Gemälde (siehe Bild 14).

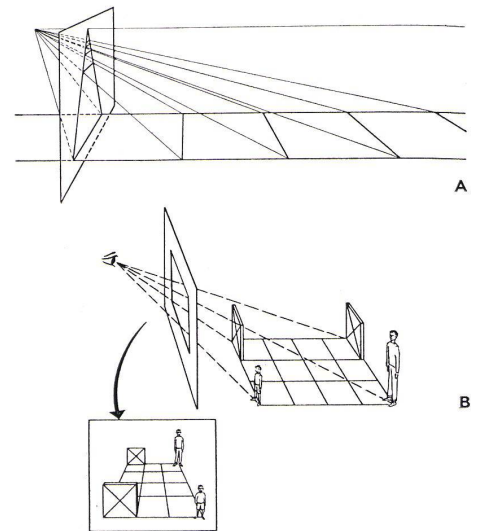
Das in Japan seit alters benutzte Raumdarstellungsprinzip, das aus den Emakimonos spricht, beruht auf »beweglichem Augpunkt« (siehe Erklärungen zum china-japanischen Ideogramm für »sehen«).

Das aber besagt, daß das konkrete Raumerlebnis klar als bewegungs- oder zeitstrukturierter Prozeß verstanden worden sein muß. Um noch genauer zu sein, die Emakimonos zeigen keinesfalls ein kontinuierliches Panorama, sondern eher eine aneinandergereihte Kollektion individueller Raumimpressionen oder Raumereignisse, d. h., die einzelnen dargestellten Szenen sind diskontinuierlich arrangiert (wobei oft die vorher beschriebene Un-en-Technik benutzt wurde) und werden praktisch erst durch die lineare Betrachtungsform, dem Prozeß des Entrollens, in der Erinnerung des Betrachters zu einer Einheit verschmolzen. Das bedeutet, Raumereignisse werden nicht direkt physisch, sondern imaginär miteinander verbunden, d. h., Raum wird auch hier durch Verteilung korrelativer Zeichen dargestellt, augenscheinlich auch so verstanden und ebenfalls so geschaffen (siehe Bild 15).

Das wird besonders an einem ganz bestimmten Typus japanischer Gärten augenfällig; in diesem Typus von Garten, der als Ikesen-Kaiyushiki (wörtlich: »Teich-Bach-Garten zum Herumspazieren«) bezeichnet wird, ist bewußt auf ein bewegungs- oder zeitstrukturiertes Raum- oder Umwelterlebnis hin entworfen und angelegt. Der Besucher wird zu Fuß oder manchmal auch im Boot in einer festgelegten Bewegungsrichtung durch eine Folge von zeitlich, räumlich und stimmungsmäßig aufeinander bezogenen Umweltereignisse geschleust, wobei die zeitweilige Einladung zum Einhalten der Bewegung, zum Ausruhen, praktisch nur als ein ganz bestimmtes Extrem in der Bewegung des Menschen – nämlich wenn Bewegung gleich Null ist – mit einkalkuliert worden war.

#### 2. Die »Fukinuke-Yatai«-Darstellungstechnik:

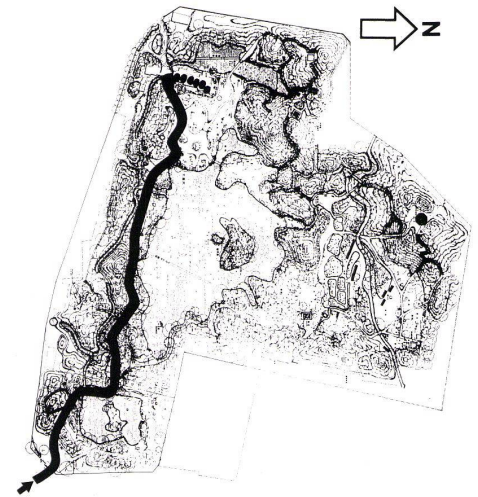
Beim »Lesen« des Emakimono wandert unser Augpunkt nicht nur von Szene (ich benutze bewußt das Wort »Szene«, um auszudrücken, daß auf diesen Rollbildern Raumereignisse nicht bloß objektiv, sondern stimmungsmäßig vermittelt werden) zu Szene, sondern auch innerhalb einer Szene, so daß praktisch auch die einzelnen Szenen keinen fixierten Augpunkt voraussetzen und haben. Hierbei ist behilflich eine Raumdarstellungstechnik aus dem alten Japan, die oft in Verbindung mit



14  
Prinzipien der Linear-Perspektive.  
Principes de la perspective linéaire.  
Principles of linear perspective.

- A) Projektion eines regelmäßig gepflasterten Weges, der sich unendlich in die Ferne zieht, auf eine Bildebene. Die wichtigsten Gesetze der Linear-Perspektive und dabei besonders die Lage des Fluchtpunktes auf dem Horizont lassen sich von dieser Skizze ablesen.  
B) Projektion einer räumlichen Szene auf die »Fenster-scheibe« der Bildebene.
- A) Projection d'un chemin régulièrement pavé qui se déroule infiniment dans le lointain sur une surface de projection. Les plus importantes lois de la perspective linéaire, spécialement la situation du point de fuite à l'horizon, sont lisibles sur ce croquis.  
B) Projection d'une scène spatiale sur la »vitre de la fenêtre« de la surface de l'illustration.
- A) The projection on a picture plane of a regular pavement extending into the distance. The main laws of linear perspective can be observed, especially the vanishing point at the horizon.  
B) Projection of a spatial scene on a window of the picture-plane.

(From J. J. Gibson: "The perception of the Visual World".)



15  
Koishikawa Koraku-en in Tokio im Grundriß. Beispiel eines Ikesen-Kaiyushiki-Typus der japanischen Gärten.  
Weg: Beschriftet, gemessen und notiert als Teil eines Anwendungsbeispiels einer modernen Notierungsmethode konkreten Bewegungs-, Zeit- und Stimmungsstrukturierter Umweltereignisse.  
Raumgestaltungsprinzip: Eine absichtlich geschaffene Kontinuität (= der festgelegte Spazierweg) wird durch diskontinuierlich verstreute Raumereignisse (= Ausblicke von literarischen Assoziationen) unterbrochen.  
Plan de Koishikawa Koraku-en à Tokyo.  
Exemple d'un type d'Ikesen-Kaiyushiki des jardins japonais.  
Chemin: Emprunté, mesuré et noté comme partie d'un exemple d'utilisation d'une méthode moderne de notation d'un événement d'environnement structuré de



façon concrète en mouvement, temps et influence sur l'état d'esprit.

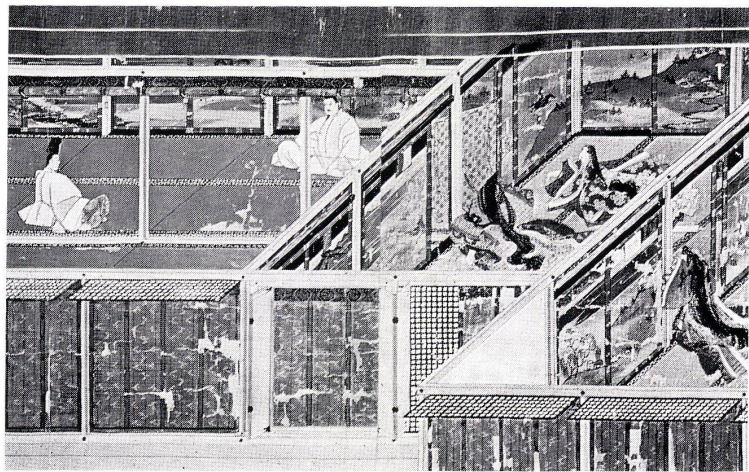
Principe de la formation spatiale: Une continuité construite intentionnellement (= la promenade déterminée) est interrompue au moyen d'événements spatiaux dispersés de façon discontinue (= perspectives d'associations littéraires).

Koishikawa Koraku-en in Tokyo, in plan.

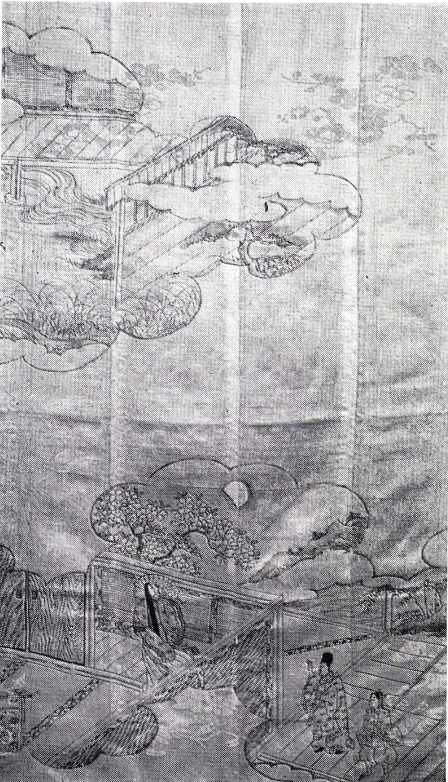
Example of an Ikesen-Kaiyushiki type of Japanese garden.



16



17



16

Ein Beispiel des Ikesen-Kaiyushiki-Typus von Garten (in diesem Falle des Dairei-in in Kyoto).

Exemple du type de jardin Ikesen-Kaiyushiki (ici Dairei-in à Kyoto).

An example of the Ikesen-Kaiyushiki type of garden (in this case of the Dairei-in in Kyoto).

17

Beispiel einer »Fukinuke-Yatai«-Darstellungstechnik. Eine Szene aus Rolle 3 des 20 Rollen umfassenden »Kasuga G'ong'en Reig'en-ki« Emakimono aus dem Jahre 1309.

Exemple d'une technique de représentation »Fukinuke Yatai«.

Une scène du rouleau 3 du »Kasuga G'ong'en Reig'en-ki« Emakimono de l'année 1309 et comprenant 20 rouleaux.

Example of a "Fukinuke Yatai" representation technique.

A scene from scroll 3 of the "Kasuga G'ong'en Reig'en-ki" Emakimono dated 1309 (comprising a total of 20 scrolls).

18

Darstellung in »Fukinuke-Yatai«-Technik.

Représentation dans la technique »Fukinuke Yatai«.

Representation in "Fukinuke Yatai" technique.

der genannten »Un-En«-Technik auf Rollbildern angewandt wird. Wörtlich bedeutet »Fukinuke Yatai« eine Technik des »Wegblasens des Dachstuhles« (siehe Bild 17). Sie erlaubt uns durch einfaches Nichtdarstellen des Daches einen Einblick in das simultane Geschehen mehrerer Raumeinheiten, d. h. sie erlaubt uns durch Bewegung des Augpunktes ein Miterleben der Gleichzeitigkeit von verschiedenen Raumeinheiten. Sie versetzt uns gleichsam in die Position eines allwissenden göttlichen Wesens.

### 3. Traditionelle und moderne japanische Reiseroutendarstellungen:

Eine höchst interessante Kombination von traditionellen Raumdarstellungstechniken und moderneren Methoden, konkretes Umwelt-erlebnis zu notieren, wie sie im folgenden entwickelt werden sollen, wird auf einer Reiseroutendarstellung sichtbar, wie sie die nationale japanische Eisenbahn für ihre neuen Superreisenbahnlinie, der »Neuen Tokaido-Linie« für den einfachen Touristen angefertigt hat. Diese Eisenbahnlinie folgt nicht nur ungefähr der Route der berühmtesten legendären Straße des alten Japan, der »Tokaido« (wörtlich: »der Weg entlang der Ostküste«), einer Verbindung zwischen Kyoto und Tokyo, sondern auch die moderne Darstellungsmethode des Raumerlebnisses entlang dieser Route scheint an ältere Holzschnitte wie z. B. Hokusais »Berühmten 53 Ausblicken auf der Tokaido« direkt anzuknüpfen.

Sie zeigt parallel zu einer linearen maßstabsgerechten Zeit-Entfernungs-Skala das konkrete Umwelterlebnis, das sich dem Reisenden zur rechten oder linken Seite in Fahrrichtung vom Fenster des Zuges aus bietet, und zwar in Form von durch Leerstellen (das waren bei der Un-En-Technik die »Wolken«, jetzt sind es einfach »Felder«, bei früheren Reiseroutendarstellungen derselben Linie waren es einfach unstrukturierte, grüne Farbflächen) von einander getrennten oder miteinander verbundenen ikonisch abgebildeten Einzelumwelt-Szenen. Dabei fällt auf, daß überhaupt kein Versuch gemacht wird, die tatsächlich im Zuge vorgenommene, oft doch sehr kurvenreiche Bewegung durch die Landschaft etwa auf eine maßstabsgerechte Landkarte zu übertragen. Die »Bewegungslinie« ist gradlinig parallel zur »Zeit-Entfernungs-Skala« angebracht, was sicher dem konkret erfahrenen Bewegungsgefühl in diesem Luxuszug näher kommt, da in ihm Richtungsänderungen ebenso wie etwa in modernen Flugzeugen kaum mehr physisch feststellbar sind. Zweitens wird der durchlebte Raum – wie auf den beiderseitigen »Raumereigniskanälen ersichtlich – anscheinend auch hier als durch physisch diskontinuierlich klar voneinander unterschiedene Einzelraumereignisse strukturiert verstanden und in einer Art Kombination von traditioneller Un-En- und Emakimono-Technik durch Verteilung korrelativer, in diesem Falle ikonischer Zeichen dargestellt.

Die bibliografischen Hinweise zu diesem Beitrag finden sich in der Chronik dieses Heftes.