

# Anatomie des gelebten Raumes [Fortsetzung]

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

Objektyp: **Article**

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

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

Heft 10: **Abfertigungssysteme und Flughafenempfangsgebäude =  
Systèmes d'enregistrement et bâtiments de réception des  
aéroports = Dispatching systems and airport terminal buildings**

PDF erstellt am: **17.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-333332>

## **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 des gelebten Raumes

(Fortsetzung des gleichnamigen Beitrages in Heft 9)

## C. Beispiele traditioneller japanischer Gestaltungsmethoden bewegungs-, zeit- und stimmungstrukturierten Umwelterlebnisses

### Prozession und Rundgang

als zwei extreme, verschiedene menschliche Lokomotionsarten, die entscheidend Umwelterlebnis und Umweltgestaltung bei religiösen Bauten in Japan beeinflusst haben.

Kompira-, eine shintoistische Schreinanlage in Kotohira (siehe Abbildungen 1, 3, 4, 7).

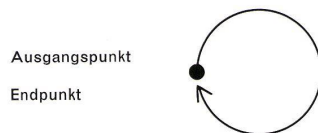
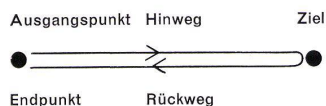
Kiyomizu, eine buddhistische Tempelanlage in Kyoto (siehe Abbildungen 2, 5, 6).

### 1. Prinzip des Umwelterlebnisses

a) Prinzip der menschlichen Lokomotion innerhalb dieser Anlagen:

Lineare fortschreitende Bewegung aus einer relativ profanen in eine zunehmend heiligere Umwelt auf dem Hinweg, und vice versa auf dem Rückweg.  
Prozession auf ein Ziel hin (Bewegung auf ein reales oder virtuelles Ziel hin)

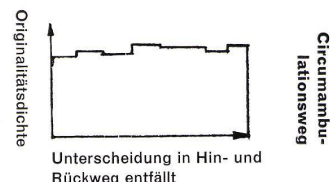
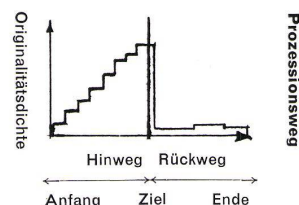
Zirkuläre Bewegung in einer religiös gleichwertigen Umwelt um ein zentrales Symbol, welches grundsätzlich eine Konfiguration oder ein Geschehen sein kann.  
Geschlossener Rundgang (Bewegung um eine reale oder virtuelle Mitte)



- Ausgangspunkt ist klar durch Hinweg (beziehungsweise Endpunkt durch Rückweg) vom Ziel getrennt;
- Hin- und Rückweg sind nur physisch identisch, konkret erlebnismäßig jedoch verschieden, da der Weg klar aus einer Ortsfolge besteht, die auf ein Ziel ausgerichtet ist, das heißt, jeder Ort ist in bezug zum Ziel verschieden weit entfernt oder nahe;
- Das Ziel ist gewöhnlich physisch und somit auch emotional klar definiert;
- Graduelle Hinführung zum Ziel.

- Physische und emotionale Unterscheidung in Hinweg, Rückweg und Ziel entfällt;
- Hinweg ist identisch mit Rückweg; Weggehen bedeutet Heimkehren;
- Jeder Wegpunkt, jeder Ort ist Ziel.

b) Prinzip der Originalitäts- oder Erlebnisdichte innerhalb dieser zwei Anlagen (was vorhersehbar ist, ist nicht originell).



Auf einem auf ein Ziel hin gerichteten Prozessionsweg steigt der Novellationsgrad der durchschrittenen Umwelt bis zum Ziel, der physischen und emotionalen Klimax, kontinuierlich an, nach dessen Erreichung er ungeheuer abfällt, jedoch nie den Nullpunkt erreicht, da auch auf dem Rückwege sich noch neue Ausblicke und Raumereignisse dem Pilger bieten werden.

Unterscheidung in Hin- und Rückweg entfällt. Auf einem auf eine Mitte ausgerichteten Umgang bleibt der Grad des Neuigkeitscharakters der durchlebten Umwelt von Anfang bis zum Ende ungefähr konstant, obwohl er durchaus durch gewisse Höhe- oder Tiefpunkte des konkreten Raum-erlebnisses strukturiert sein wird.

Resultat: Das Gesamtvolumen der erlebbaren Originalitätsdichte ist beim geschlossenen Umgang höher, ja fast doppelt so hoch als bei einem auf ein Ziel ausgerichteten einsträngigen Prozessionsweg, bei dem Hin- und Rückweg physisch identisch sind.

## 2. Prinzip der Umweltgestaltung

a) Inneres Prinzip der Umgestaltung:

### Hierarchische Raummodulation

Unterordnung oder Überordnung von Teilräumen, die äußerlich wohl unter Umständen gleichen Charakters sind, innerlich aber von verschiedenem Erlebniswert sind, zu einem Hauptraum höchster Ordnung hin. Bei dieser Gestaltungslogik der «vertikalen Durchstrukturierung» des Gesamtraumes oder der «Subordinierung» von Teilräumen unter einen Hauptraum haben gleichwertige oder gleichrangige Raumteile grundsätzlich keine Verbindung miteinander.

### Koordinierende Raummodulation

Aneinanderreihung oder Überlagerung von Teilräumen, die äußerlich gleichen oder auch verschiedenen Charakters sein können, innerlich aber immer von gleicher Wertigkeit sind. Bei dieser Gestaltungslogik der «horizontalen Durchstrukturierung» des Gesamtraumes oder der «Koordination» von Teilräumen zu einem Hauptraum, sind praktisch Verbindungen von allen Raumteilen untereinander erlaubt und möglich.

Die unterschiedliche Logik der Raumstrukturierung basiert auf einer entsprechend unterschiedlichen Logik der gesellschaftlichen oder religiösen Strukturierung, die sloganlike bezeichnet werden könnte als:

«Der Mensch ist ein Statuier»  
(und dies im religiösen wie im sozialen Sinne)

«Alle gegebene und alle gemachte Welt besitzt von Anfang an die Buddhanatur»

Jetzt wird verständlich, daß sich diese Logik der Raummodulation auf fast allen Shinto-Schreinanlagen nachweisen läßt.

Da aber diese Logik der Raummodulation praktisch der Logik des Landerschließungsprozesses (des Landnehmungsprozesses) einer frühen Kulturstufe, eines einen neuen Raum einnehmendem Menschen entspricht und auf diesen zurückgeführt werden kann, und da diese Logik bei fast allen Shinto-Schreinanlagen nachgewiesen werden kann, folgt, daß es sich bei allen Religionen, die diese Logik der Raummodulation wie der Shinto adoptieren, höchstwahrscheinlich um Früh- (das heißt Primitiv-) Religionen handelt.

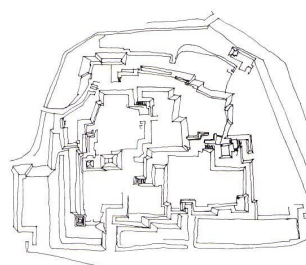
Es ist ebenfalls verständlich, daß diese Raumlogik bei fast allen buddhistischen Tempelanlagen in Japan Anwendung findet.

Da aber jene Logik der Raummodulation der Logik der Landintensivierung, das heißt der Kultivierung eines bereits eingenommenen Landes einer späteren Kulturstufe entspricht, folgt, daß es sich bei allen Religionen, die diese Logik der Raummodulation wie der Buddhismus adoptieren, um Hochreligionen handeln wird.

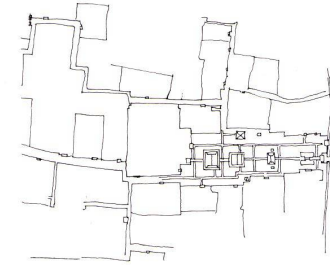
Es ist natürlich grundsätzlich möglich, daß sich eine Hoch-Religion bei ihrem Formschaffen einer Raummodulationslogik bedient, die von einer Primitivreligion entwickelt worden ist und nur darin logisch konsequent erscheint. Es kommt dann zu besonders in christlicher Architektur weitgehend sichtbarem Gegensatz zwischen innerer religiöser und äußerer Gestaltungslogik.

In Japan wurde diese Raummodulationslogik auf Kaiserpaläste und Burgen übertragen. Dabei wurde praktisch die religiöse durch eine gesellschaftliche Hierarchie ersetzt.

Jene Raummodulationslogik fand später in fast allen Zen-Tempelanlagen, Villen und Wohnhäusern Anwendung.



Die Burg zu Kumamoto



Myoshin-Ji, einer der großen Zen-Tempel Kyotos

In beiden Fällen wird die innere Logik der genannten zwei Raumordnungsprinzipie nicht dadurch gestört, daß äußerlich dieses Prinzip sich entlang einer linearen Symmetrieachse entwickelt oder aber einer freieren asymmetrischen Anordnung folgt, daß es sich einer starren geometrischen Konzeption bedient oder aber topologischen Gegebenheiten sich anschmiegt, daß es linear oder flächig zur Anwendung kommt.

Mathematisch ausgedrückt könnten die zwei verschiedenen Prinzipien der Raummodulierung bezeichnet werden als:

a) Prinzip der fortschreitenden doppelten Verneinung;

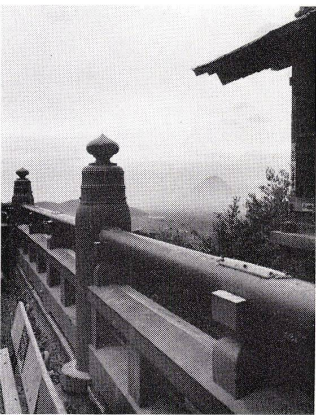
Prinzip der fortschreitenden doppelten Identität;

## b) Äußeres Prinzip der Umweltgestaltung.

In beiden Fällen baut sich das bewegungs-, zeit- und stimmungsstrukturierte Umwelterlebnis – sieht man einmal von den dynamischen Eigenschaften des Gesamtfeldes (Bewegung auf ein Ziel hin, Bewegung um ein Zentrum) ab – aus Erlebnismomenten der menschlichen Bewegung und der menschlichen Ruhe auf. Den ersten Momenten entsprechen gestalterisch Wege (von ausgeprägt dynamischem Charakter), den zweiten Orte (von zum Einhalten einladendem Charakter). Doch bei genauerer Analyse zeigt sich auch hier schon äußerlich die verschiedene innere Gestaltungslogik der beiden Anlagen:

Die Wegteile der durchlebten Umwelt haben eindeutig eine konstante Steigerung bis zum Ziele hin, welche beim Rückweg als konstantes Gefälle erscheint.

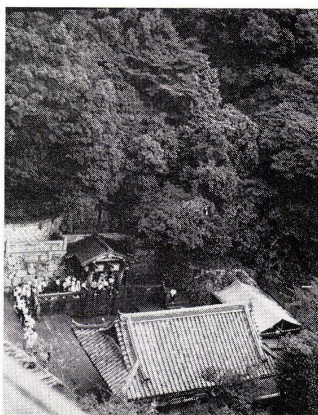
Der Hauptort der Anlage, das physische Ziel und die emotionale Klimax, ist hier zum absoluten Ruhepunkt ohne weiteren Anreiz zur Weiterbewegung ausgebildet.



1

Die Wegteile der durchlebten Umwelt haben teils steigenden, teils fallenden Charakter, der höchstwahrscheinlich nur aus der existierenden Topologie des Geländes erklärt werden könnte. Das bedeutet, Gefälle oder Steigung haben hier keine raumwertende Bedeutung.

Der Hauptort der Anlage, sofern man hier überhaupt von einem solchen sprechen kann, wird sofort durch neue Anreize zum Fortbewegen (der Otowa-Wasserfall) als absoluter Ruhepunkt verneint.



2

Die Monzen-Machi, die Stadt vor den Toren des Schreines, ist hier klar in die Logik des Prozessionsweges mit eingeschlossen und als einsträngige lineare Struktur entlang des Prozessionsweges (mit Restaurants, Andenkenkiosks und Hotels) ausgebildet.

(Siehe Lageplan)

Die Monzen-Machi kann hier, der anderen inneren Logik des beabsichtigten Raumerlebnisses entsprechend, praktisch äußerlich aus verschiedenen oder mehreren Strängen von Zuwegen bestehen und spaltet sich hier auch in drei Äste von Zuwegen auf, entlang denen sich die Stadt entwickelt.

(Siehe Lageplan)

### 3. Prinzip der unterliegenden Weltanschauung:

Allein schon aus dem unterschiedlichen Umwelterlebnis bei diesen zwei Anlagen, nämlich dadurch, daß der Mensch durch äußerliche Bewegung innerlich bewegt wird und bewegt werden soll, lassen sich zwei sehr verschiedene Weltanschauungen herauskristallisieren, die sozusagen die Hauptgestalter dieser Anlagen waren:

Hier ist das Ziel verschieden vom Weg und nur über diesen zu erreichen;

Ins Weltanschauliche übertragen bedeutet dies, daß man hier von einer Methode (oder einem Mittel) reden kann, die hilft, schrittweise ein anvisiertes Ziel (oder einen Zweck) zu erreichen.

In die Logik dieser Weltanschauung paßt somit die Rechtfertigung, daß ein bestimmter Zweck gewisse (auch üble) Mittel heiligen könne.

(Man denke hier an die traditionelle Intoleranz gewisser westlicher Religionen.)

Dort ist jeder Wegpunkt Ziel.

Ins Weltanschauliche übertragen ergibt sich hier die Sicht, daß ein Ziel (oder ein Zweck) zu jeder Zeit und an jedem Orte mit Hilfe einer bestimmten Methode (oder einem bestimmten Mittel) zu erreichen ist. Extrem ausgedrückt, Ziel und Methode sind eins.

(Man denke hier an den traditionellen Geist aller Zen-Künste.)

Innerhalb der Logik dieser Weltanschauung kann ein übles Mittel nur zu einem üblen Resultat führen. (Man denke hier an die Toleranz fernöstlicher Religionen.)

Diese Weltanschauung charakterisiert alle sogenannten Zeit-Philosophien (hierzu gehören das Judentum, das Christentum und der Islam).

Sie sind gekennzeichnet durch ihre Denklogik des Entweder-Oder. Die Dualität des Profan und Heilig ist ihnen Grundlage.

Erlebnis von Ewigkeit und Unendlichkeit wird in eine zeitliche und räumliche Ferne, in eine visionäre jenseitige selige Welt, verschoben, die man nur mit Hilfe eines Mittlers erreichen kann.

Heilig und Profan, Gott und Mensch bleiben auf ewig Dualität.

Jene Weltanschauung charakterisiert alle sogenannten Ewigkeits-Philosophien (hierzu gehören der Hinduismus, Taoismus und Buddhismus).

Sie sind gekennzeichnet durch ihre Denklogik des Sowohl-Als-auch. Das übergegensätzliche Konzept der Leere ist ihnen Grundlage.

Augenblick ist Ewigkeit, Raum ist Unendlichkeit, Erscheinung (Samsara) ist Wesen (Nirvana), wenn auch ein getrübbtes Wesen, das der rechten Erfassung (das heißt der individuellen Anstrengung) bedarf. Heilig und Profan, beide Seiten der Welt durchdringen sich und sind im Letzten identisch, das heißt, jeder Mensch ist potentiell ein Buddha.

### Der Kompira-Schrein-Bezirk

ist nicht eine der Stationen auf der berühmten Wallfahrtsstraße durch die 88 heiligen Städten von Shikoku – wie fälschlich so oft angenommen wird –, obwohl er sicher von den meisten Pilgern dieser Wallfahrt oft mit aufgesucht wurde. Er ist und war ein spezieller Schrein für die Seefahrer und damit aller Reisenden. Seekrank werden heißt im Japanischen «fune ni you», das heißt «vom Schiffe betrunken werden». Viele Pilger taten daher dort das Gelübde, künftig dem Alkohole zu entsagen, in der stillen Hoffnung, daß sie dann durch die Gnade des Kompira auch vom Schiffe nicht mehr betrunken würden.

Die dem Schreine vorgelagerte Stadt, die Monzen-Machi, ist hier klar nur eine Verlängerung des einsträngigen Prozessionsweges und daher von einfach linearer Struktur. Die Monzen-Machi und die eigentliche Schreinanlage, das heißt die gemachte Umwelt, widersetzt sich als menschlich geschaffene Ordnung in keiner Phase der Topologie, der gegebenen Umwelt, das heißt der von der Natur gegebenen Ordnung um Kotohira, sondern baut auf ihr auf, benutzt sie zum größten Effekte einer Verschmelzung beider Ordnungen.

Der Prozessionsweg besteht bis zum Ziele, dem Hongu (Nr. 18), dem Hauptschreine, aus einer Folge von Weg-Räumen (meistens engen, beidseitig geschlossenen und daher ziemlich dunklen, durch starke Steigungen, seien es Rampen oder Treppen, gekennzeichneten Räumen), die durch Ort-Räume (meistens weiten, selten auf allen vier Seiten umschlossenen und daher ziemlich hellen, fast immer vollkommen ebenen Räumen mit klar definierten guten und weiten Ausblicken) wie durch Gelenke zusammengehalten (oder getrennt) werden. Wie aus der folgenden Analyse und Notierung der visuell erlebbaren Komplexität der Prozession durch die Gesamtanlage erkennbar wird, sind die wichtigsten dieser klar definierten Ort-Räume die folgenden Stationen:

#### Nr. 1:

Der relativ kleine, von drei Seiten umschlossene Ort-Raum vor dem zweistöckigen Hauptort der Anlage, erreichbar nach einer langen, steilen Treppenflucht. Hier stehen die «5 Farmer», 5 bunte Papierschirme,

unter denen seit alters Bauern lokale Leckerbissen anpreisen. Ein Rückblick erlaubt eine Aussicht über einen Großteil der durchwanderten Monzen-Machi.

#### Nr. 2:

Ein größerer, ebenfalls dreiseitig geschlossener Ort-Raum, der vom «Stalle der heiligen Pferde», einem Torii und einer sehr steil ansteigenden Treppe (dem männlichen Aufstieg) und einer Mauer mit schwacher ansteigendem Aufstieg (dem weiblichen) gefaßt ist.

#### Nr. 9:

Ein kleinerer, lichter, dreiseitig geschlossener Ort-Raum, von Teehaus, einem weiteren Pferdestall und einer Steinmauer definiert.

#### Nr. 11:

Ein dreiseitig geschlossener, lichter Ort-Raum, in den viele Steinlaternen und kleinere Schreine gesetzt sind. Die linke offene Raumseite erlaubt einen Ausblick über das nahe gelegene Tal.

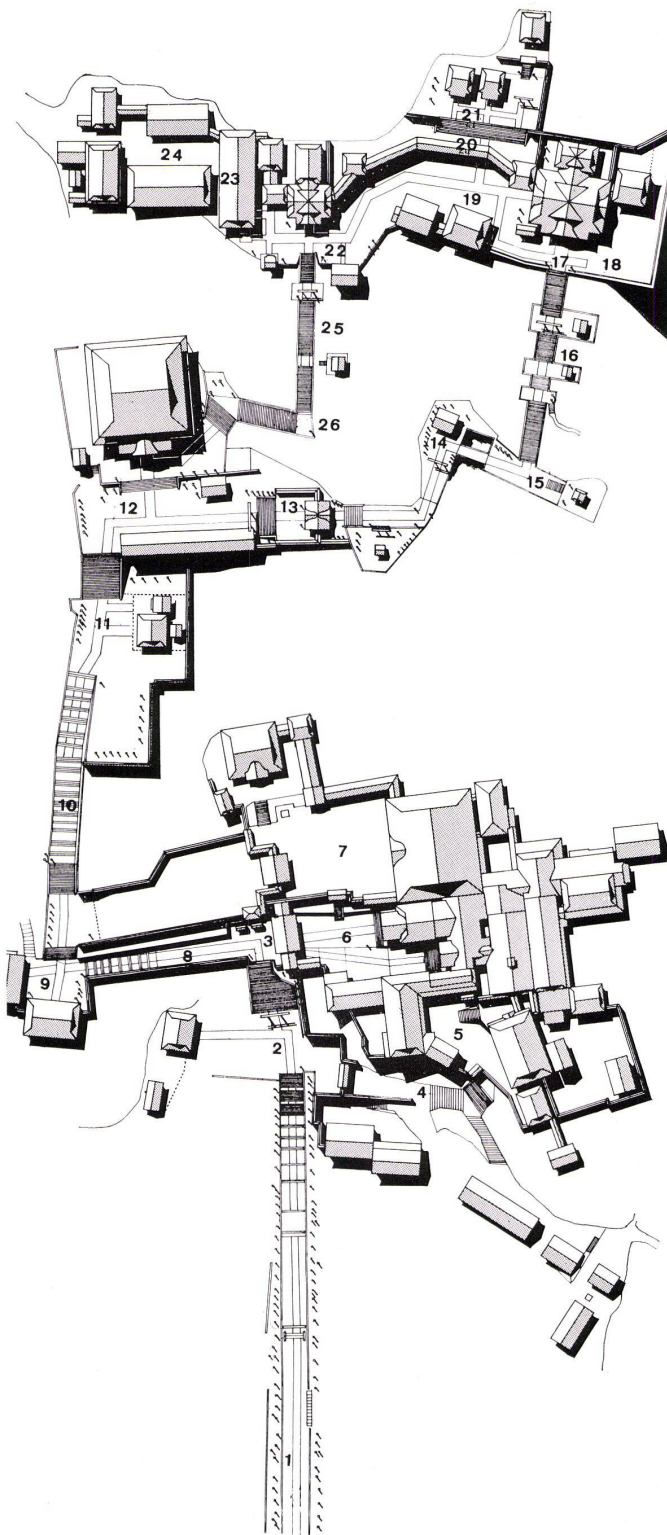
#### Nr. 12:

Ein großer, allseitig geschlossener, lichter Ort-Raum vor dem Asahi-Schrein und Gebäuden zum Ausruhen. Aber man hat sich getäuscht, wenn man dies als Ziel schon auffaßt, denn links lädt ein neues Torii zum Weitergehen ein.

#### Nr. 18:

Ein zweiseitig gerahmter, sehr lichter Ort-Raum mit einem herrlichen Ausblick über halb Shikoku bis zum Innenmeer. Man erlebt das Gefühl des Schwebens in den Wolken. Man ist über den Dingen. Dies ist der emotional und physisch nicht mehr zu überbietende Höhepunkt der Prozession. Man hält inne, ohne räumlich weiter stimuliert zu werden. Um den Pilger praktisch zu überlisten, bis zu diesem Ziel trotz des höchst beschwerlichen Anstieges durchzuhalten, werden folgende psychologische Gestaltungsstricks benutzt:

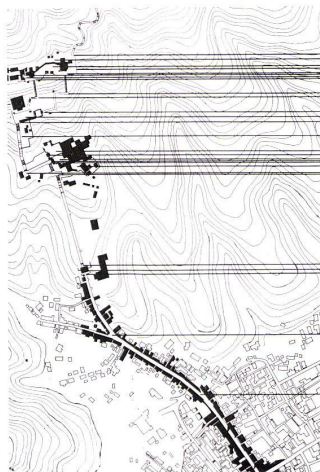
a) Das Prinzip der alternierenden Wendungen; jeder anvisierte, quasi magisch anziehende visuelle «Augenstop» oder gebautes Symbol am Ende eines langen Weges erschließt – ist dieser Punkt einmal erreicht – einen neuen oder eine Reihe neuer Augenstops. Das hält den Pilger in Spannung, treibt ihn weiter.



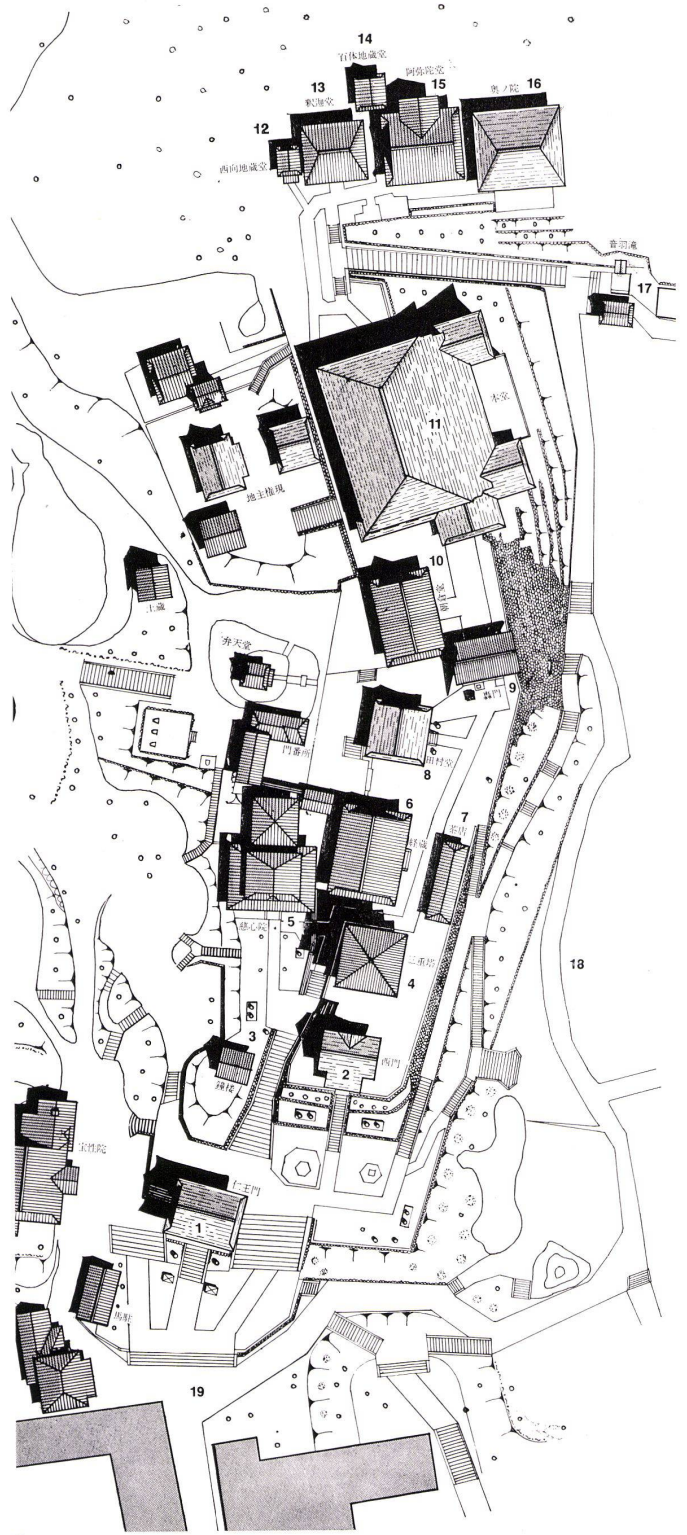
3

b) Die höchst beschwerlichen langen Treppen verbergen ihre wahre Länge bis zum Erreichen einer Zwischenplattform; aber der Schock wird meistens durch eine herrliche Aussicht, oft ein Rückblick, ausgeglichen, die praktisch dem Pilger seine Mühen vergessen läßt und seine Neugier weiter anreizt. Das Spiel wiederholt sich bei der nächsten Plattform.

c) Konstanter Wechsel von erlebtem Raumcharakter (Alternieren zwischen geschlossen und offen, eng und weit, hell und dunkel, vage und explizit) und Oberflächenqualität der raumestablierenden Elemente (Alternieren zwischen weicher und harter, vom Menschen oder von der Natur gemusterte Oberfläche) kriert einen konstanten Wechsel der



4

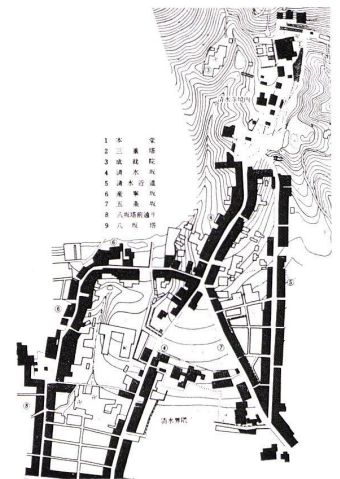


5

Raumstimmung; die Dichte des Originalitätswertes läßt ihn die Zeit vergessen. Varietas delectat. Das Umweltserlebnis als Ganzes wird in der Erinnerung eines Pilgers immer eines über viele beschwerliche Etappen erreichten und auf dieses ausgerichteten Zieles weiterleben.

#### Der Kiyomizu-Tempelbezirk

am Fuße des Higashiyama, der «östlichen Bergkette» von Kyoto – Station Nr. 16 auf der berühmten Wallfahrtsstraße der 33 Kwannon-tempel von Saikoku –, ist höchstwahrscheinlich im 8. Jahrhundert entstanden, obwohl nachher des öfteren abgebrannt. Die heutigen Gebäude stammen wohl größtenteils von einer Rekonstruktion aus dem Jahre 1631 her.



6

Die dem Tempel vorgelagerte Stadt, die Monzen-Machi im Osten von Kyoto, ist hier durch eine weitgehende Verästelung der Zuwege zum eigentlichen Tempelbezirk strukturiert. Auf Grund der unterschiedlichen Gestaltung lassen sich klar sechs verschiedene Weg-Räume unterscheiden (siehe Lageplan der Monzen-Machi):

a) Der gerade Straßen-Raum (8) vor der Yasaka-Pagode (9) des Hokan-JI-Tempels ist vollkommen von dieser beherrscht. An dem Ort-Raum mit dieser Pagode angekommen, merkt man plötzlich, daß diese Pagode keineswegs zum eigentlichen Tempelbezirk gehörte und daß man diesen noch lange nicht erreicht hat. Die Straße spaltet sich

plötzlich hier in einen Weg zum Hokan-JI und einen zum eigentlichen Kiyomizu-Tempelbezirk auf.

b) Der stark gekrümmte ansteigende Weg-Raum des San-El-Anstieges (6), der wegen seiner konstanten Krümmung dem Auge keinen Halt, ja im Gegenteil dauernd einen Ausblick bietet, hat stark vorwärtstreibenden Charakter.

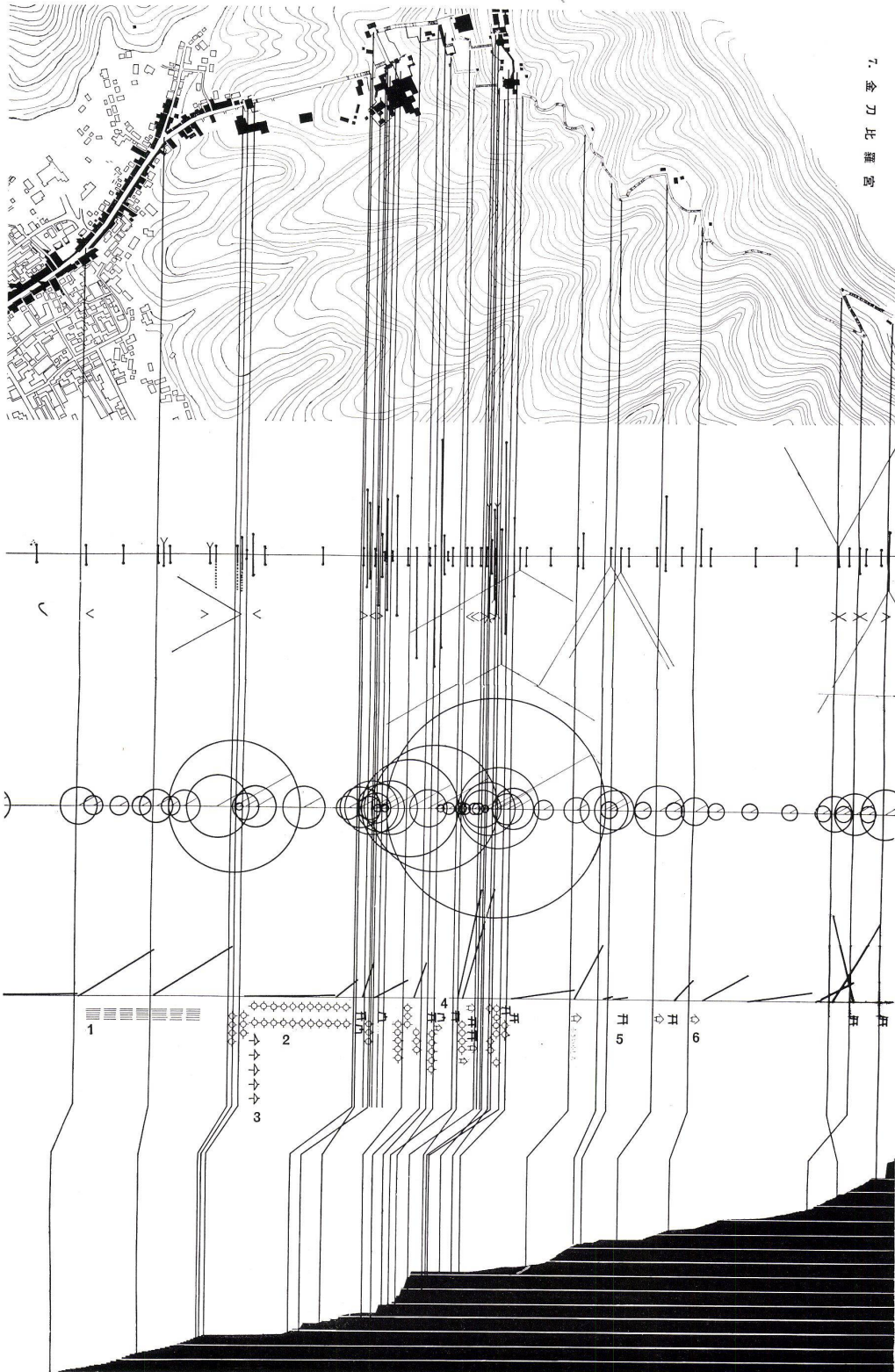
c) Der Straßen-Raum des Kiyomizu-Anstieges (4), der durch eine Unzahl von Souvenirläden gerahmt wird, reizt durch das konstante Auftauchen und Verschwinden des Daches der Pagode von Kiyomizu zum Weiterschreiten.

d) Der Straßen-Raum des Gojo-Anstieges (7) ist einseitig durch eine Wand von fast identischen,

## Analyse und Notierung der visuellen Komplexität, erlebbar entlang des Prozessionsweges durch die Kompira-Schreinanlage

Diese Nebeneinanderstellung der konventionellen iconographischen Darstellungsmethode von Raumfolgen durch ein orthogonales Projektionsverfahren (= präsentische Darstellungsmethode von Umweltinformation) und der quasi modernen bewegungsstrukturierten, teilweise indexikalischen, teilweise symbolischen Darstellungsmethode eines sequentiellen Erlebnisses derselben Raumfolgen (diskursive Darstellungsmethode von Umweltinformation) erlaubt einen Vergleich der kommunikativen Vor- und Nachteile der respektiven Darstellungsmethoden.

Raum-Helligkeitsgrade, Ausblicksweiten und -richtungen, Steigungsverhältnisse durchschrittener Weg- und Ort-Räume sowie wichtigste raumstrukturierende symbolische Elemente wie Tore, Laternen, Votivtafeln usw. lassen sich nur schwer, wenn überhaupt, im konventionellen, orthogonalen Projektionsverfahren notieren und aus diesem später entnehmen, während sie andererseits die Möglichkeit bieten, kaum phänomenal erfahrbare Raumdicken graphisch wiederzugeben. Die konventionellen Darstellungsverfahren durchdringen die Umwelt, während die diskursiven Darstellungsmethoden die Umwelt quasi nur abtasten und notieren, was phänomenal gegeben ist.



7. 金刀比羅宮

Kanal 1:  
Normaler Lageplan durch die Schreinanlage und die vorgelagerte lineare Monzen-Machi.

Kanal 2:  
Größe des zur Bewegungsrichtung rechtwinkligen, beidseitig überblickbaren Raumes (durch horizontale schwarze Linien wiedergegeben) sowie Weite und Richtung der Aussichten.

Kanal 3:  
Helligkeitsgrade der durchlebten Räume.

Kanal 4:  
Steigungsgrade der durchwanderten Umwelt (links der Bewegungslinie) und wichtigste Raumsymbole und deren Anzahl. 1 Läden; 2 Steinlaternen; 3 Papier sonnenschirme; 4 Torbauten; 5 shintoistische Torii; 6 kleine Schreine.

Kanal 5:  
Überhöhter Schnitt durch die Gesamtanlage.

zweistöckigen alten Kyoto-Reihen-  
häusern begrenzt; durch geschickte  
Staffelung, unter Ausnutzung der  
vorhandenen Topologie, wird dieser  
Häuserzug viel zu lang, zu langweilig.  
Er wird quasi zum Wegweiser.

e) Der Raum des Kiyomizu-Abkür-  
zungsweges (5) ist beidseitig von  
den gleichen zweistöckigen Reihen-  
häusern gefaßt, und man hat kon-  
stant vom Anfang bis zum Ende die  
Silhouette der Kiyomizu-Pagode vor  
bewaldetem Hintergrund als Anreiz  
oder «Augenstop» in Bewegungs-  
richtung vor sich.

Das Raumerlebnis auf einem vollen  
Rundgang im eigentlichen Tempel-  
bezirk ist nicht so sehr durch eine  
klare hierarchisch saubere Anein-  
anderreihung von Einzelräumen,  
sondern mehr durch ein Ineinander-  
fließen von Einzelräumen charak-  
terisiert; es läßt sich wohl auch hier  
die grundlegende Weg-Ort-Gestal-  
tungsdialektik entsprechend der  
Bewegung—Ruhe—Umwelterlebnis-  
dialektik erkennen, doch ist diese  
Dialektik räumlich nicht so klar  
herausgearbeitet, da ihr religiös  
nicht dieselbe Bedeutung der Auf-  
bereitung einer profanen in eine  
zunehmend heiligere Welt wie bei  
reinen Shinto-Schrein-Anlagen zu-  
kommt.

Zwei psychologische Umweltgestal-  
tungstricks werden hier mit größtem  
Erfolge ausgespielt:

a) Das konstante lineare Ineinander-  
fließen oder Verschmelzen von  
Einzelräumen bewirkt praktisch, daß  
der Pilger dauernd weitergeleitet  
wird und weder zu einem kurzfristi-  
gen Einhalten noch zu einer Haupt-  
rast eingeladen wird. Das wird be-  
sonders bei der Ankunft auf der  
Butai, der «Tanz- oder Aussichts-  
bühne» des Hondo, der Haupthalle  
(11) erlebbar; ein herrlicher Aus-  
blick über einen Großteil Kyotos  
verleitet ihn zur Annahme, er hätte  
tatsächlich eine Art «Ziel» erreicht.  
Doch da erschließt sich tief unter  
ihm eine neue Attraktion: der Oto-  
wa-Wasserfall, tief unter dem Oku-  
No-In (16), dem «Innersten Bau»,  
vor dem sich Pilger erfrischen und  
tummeln. Eine klar sichtbare lange  
Treppe führt zu dieser neuen Attrak-  
tion hinab; aber an diesem klar als  
Ort ausgebildeten Ruhe-Raum an-  
gekommen, wird er sofort wieder  
von einem mit Ahornbäumen bal-  
dachinartig überdachten Weg-Raum  
zum Weiterziehen angeleitet. Er hat  
praktisch – und das ist wohl echt  
buddhistische Logik – für sich selbst  
durch konkrete Erfahrung heraus-  
zufinden, daß letzten Endes Weg  
und Ort, Weg und Ziel, Ruhe und  
Bewegung dasselbe, das heißt, nur  
zwei verschiedene Modalitäten eines  
größeren Ganzen sind.

b) Für die meisten Pilger ergibt sich  
wohl der größte Schock in dem  
Augenblick, wo er erkennt, daß er –  
ohne es auch nur zu ahnen – plötz-  
lich an seinen Ausgangspunkt (19)  
zurückgekehrt ist. Die durchschrit-  
tene Raumfolge hat ihn jeder Orien-  
tierung beraubt. Die Tatsache be-  
steht, doch wie dies raumpsycho-  
logisch im einzelnen erreicht wor-  
den ist, ist mir noch unklar.

Das Umweltserlebnis als Ganzes  
wird in der Erinnerung eines Pilgers  
immer eines einer zu einer komplet-  
ten Einheit verschmolzener Raum-  
folge sein.

(Der dritte Teil dieses Beitrages  
wird in Heft 11/68 erscheinen.)

Friedrich St. Florian, Rom

## Imaginäre Architektur

Die Raumgebilde der luftgebundenen  
Transportsysteme

Es gibt heute im Luftraum über  
großen Städten Raumgebilde, die  
man als imaginäre Architektur be-  
zeichnen kann. Es sind dies die so-  
genannten «Holding Areas» oder  
Warteräume, in denen ankommende  
Flugkörper zunächst in vielgeschos-  
sigen Spiralen geordnet und dann  
zu den Landeplätzen gesteuert wer-  
den. Im Luftraum über New York  
existieren zum Beispiel acht solche  
Raumgebilde, die Rückstauwarte-  
räume für den John-F.-Kennedy-  
Flughafen nicht mitgerechnet.

Im technischen Sinn sind das Ver-  
kehrseinrichtungen im Luftraum, die  
durch die zunehmende Dichte im  
Flugverkehr notwendig geworden  
sind.

Über diesen rationalen Zusammen-  
hang hinaus faszinieren das Raum-  
konzept solcher Konstruktionen und  
die möglichen Ansätze für kommen-  
de Architekturvorstellungen.

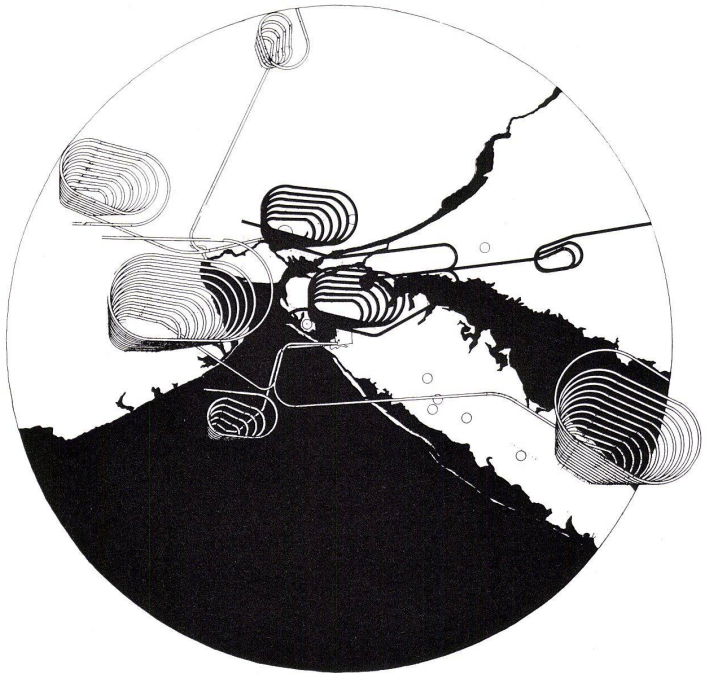
Zunächst sind zwei Eigenschaften  
des Raumkonzeptes sofort erfaßbar:  
Einmal fügen sich diese erzeugten  
Raumgebilde durchaus allen tradi-  
tionellen Definitionen der Ingenieur-  
baukunst. Sie sind meßbar, haben  
Dimensionen, Höhe, Breite, Tiefe,  
nur daß die Raumhüllen nicht mehr  
physisch existent sind, sondern nur  
als Einbildung existieren. Eine zweite  
Eigenschaft ist, daß diese Verkehrs-  
bauten überhaupt nur dann existie-  
ren, wenn sich ein Flugkörper ihrer  
bedient.

Übertragen auf das Gebiet der Archi-  
tektur, scheint mir das Phänomen  
solcher Raumkonzeptionen ver-  
heißungsvoll. Die Vorstellung einer  
Architektur, die imaginär ist, das  
heißt eine Architektur, die erfunden,  
erzeugt und realisiert werden kann  
ohne jegliche materielle Belastung  
oder Begrenzung und die dennoch  
mittelbar ist, ist im Augenblick  
kaum mehr als ein Gedankensprung,  
ein Traum, eine Hypothese. Als  
Hypothese ist sie freilich Teil einer  
viel umfangreicheren Entwicklung,  
die sich in der Transformation des  
Menschen selbst vollzieht. Mit der  
zunehmenden Ausdehnung des  
menschlichen Erfahrungs- und Er-  
lebnisbereiches gewinnt das Phäno-  
men der Imagination neue Dimen-  
sionen.

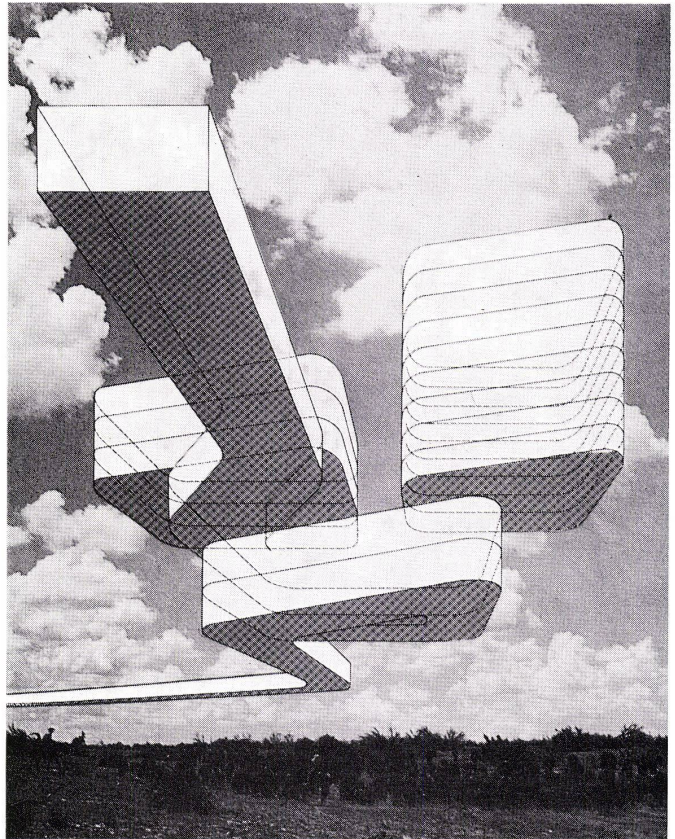
1  
«New York Bird Cage». Die Anordnung  
der Warteräume im Luftraum über  
New York. Der Radius ist 50 Meilen.

2  
«Waiting Rooms». Imaginäre Architektur.  
Montage, 1968.

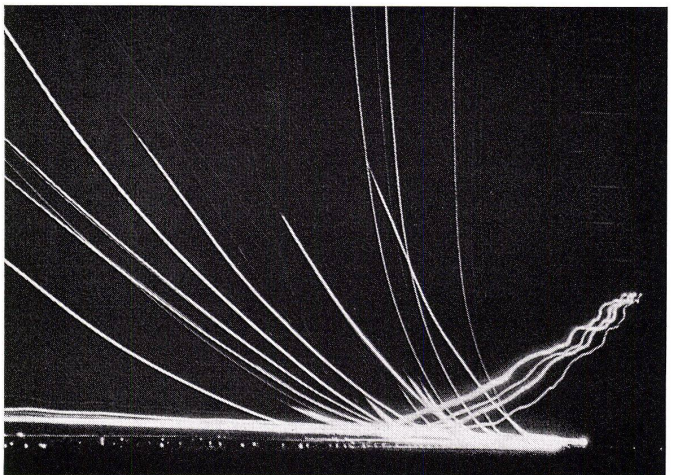
3  
Imaginäre Kraftlinien luftgebundener  
Transportsysteme. John-F.-Kennedy-  
Flughafen. In einer mittleren Verkehrs-  
stunde befinden sich ungefähr 300 bis  
500 Flugkörper innerhalb des «New York  
Bird Cage».



1



2



3