

<b>Zeitschrift:</b>	Bauen + Wohnen = Construction + habitation = Building + home : internationale Zeitschrift
<b>Herausgeber:</b>	Bauen + Wohnen
<b>Band:</b>	22 (1968)
<b>Heft:</b>	10: Abfertigungssysteme und Flughafenempfangsgebäude = Systèmes d'enregistrement et bâtiments de réception des aéroports = Dispatching systems and airport terminal buildings
<b>Artikel:</b>	Anatomie des gelebten Raumes [Fortsetzung]
<b>Autor:</b>	Nitschke, Günter / Thiel, Philip
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-333332">https://doi.org/10.5169/seals-333332</a>

### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 17.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## Anatomie des gelebten Raumes

(Fortsetzung des gleichnamigen Beitrages in Heft 9)

### C. Beispiele traditioneller japanischer Gestaltungsmethoden bewegungs-, zeit- und stimmungsstrukturierten 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).

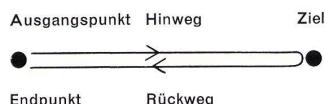
Kiyomizu, eine buddhistische Tempelanlage in Kyoto (siehe Abbildungen 2, 5, 6).

#### 1. Prinzip des Umwelterlebnisses

##### a) Prinzip der menschlichen Lokomotion innerhalb dieser Anlagen:

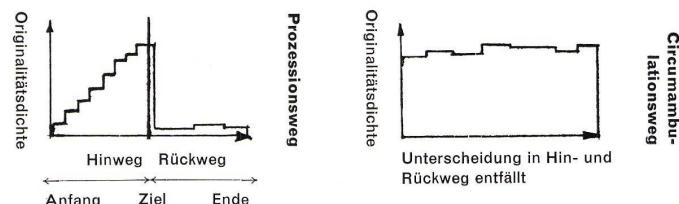
Lineare forschreitende Bewegung aus einer relativ profanen in eine zunehmend heiligere Umwelt auf dem Hinweg, und vice versa auf dem Rückweg.

Prozession auf ein Ziel hin  
(Bewegung auf ein reales oder virtuelles Ziel hin)



- 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.

##### 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 Rückweg sich noch neue Ausblicke und Raumereignisse dem Pilger bieten werden.

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 Teirläumen, 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 Teirläumen unter einen Hauptraum haben gleichwertige oder gleichrangige Raumteile grundsätzlich keine Verbindung miteinander.

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 Statustier»  
(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.

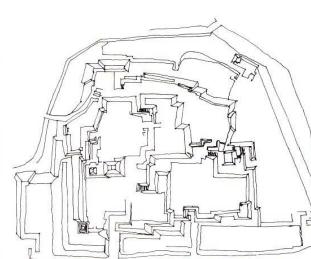
Es ist ebenfalls verständlich, daß diese Raumlogik bei fast allen buddhistischen Tempelanlagen in Japan Anwendung findet.

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.

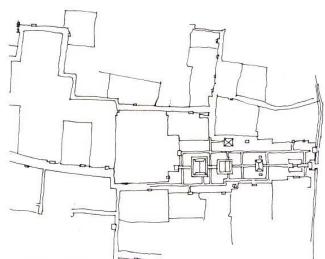
Es ist natürlich grundsätzlich möglich, daß sich eine Hoch-Religion bei ihrem Formschaften einer Raummodulationslogik bedient, die von einer Primitivreligion entwickelt worden ist und nur darin logisch konsequent erscheint. Es kommt dann zu besonders in christlicher Architektur weitgehend sichtbarem 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 Raumordnungsprinzipien 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 forschreitenden doppelten Verneinung;

Prinzip der forschreitenden doppelten Identität;

## b) Äußeres Prinzip der Umweltgestaltung.

In beiden Fällen baut sich das bewegungs-, zeit- und stimmungsstrukturierte Umwelterlebnis – sieht man einmal von den sydynamischen 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



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, Andenkenshops 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 übeln 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 getrübtes 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, widerersetzt 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 Haupttor 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.

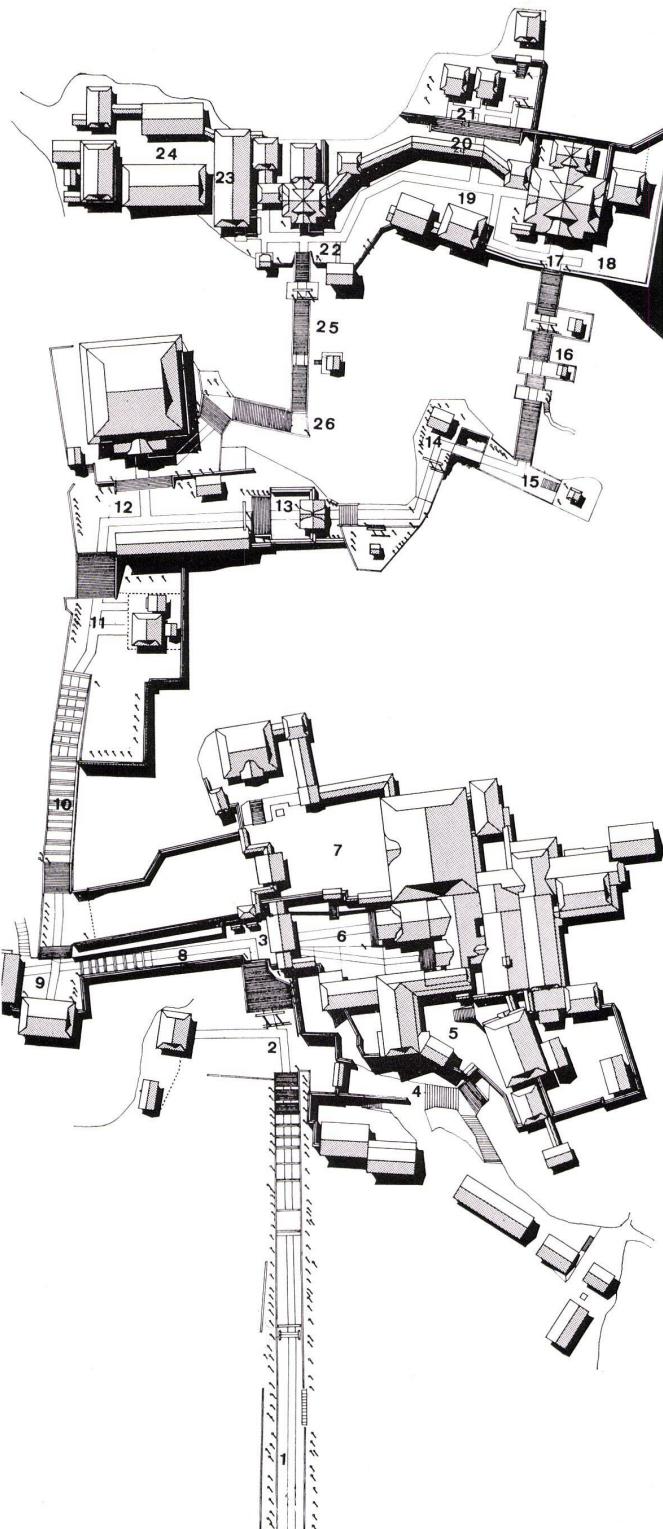
#### Nr. 12:

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 auffaßte, 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 Gestaltungstricks benutzt:

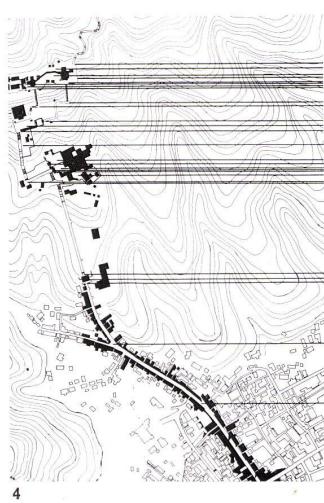
a) Das Prinzip der alternierenden Wendungen; jeder anvisierte, quasi magisch anziehende visuelle «Augenstop» oder gebautes Symbol am Ende eines langen Weges erschließt – ist dieser Punkt einmal erreicht – einen neuen oder eine Reihe neuer Augenstops. Das hält den Pilger in Spannung, treibt ihn weiter.



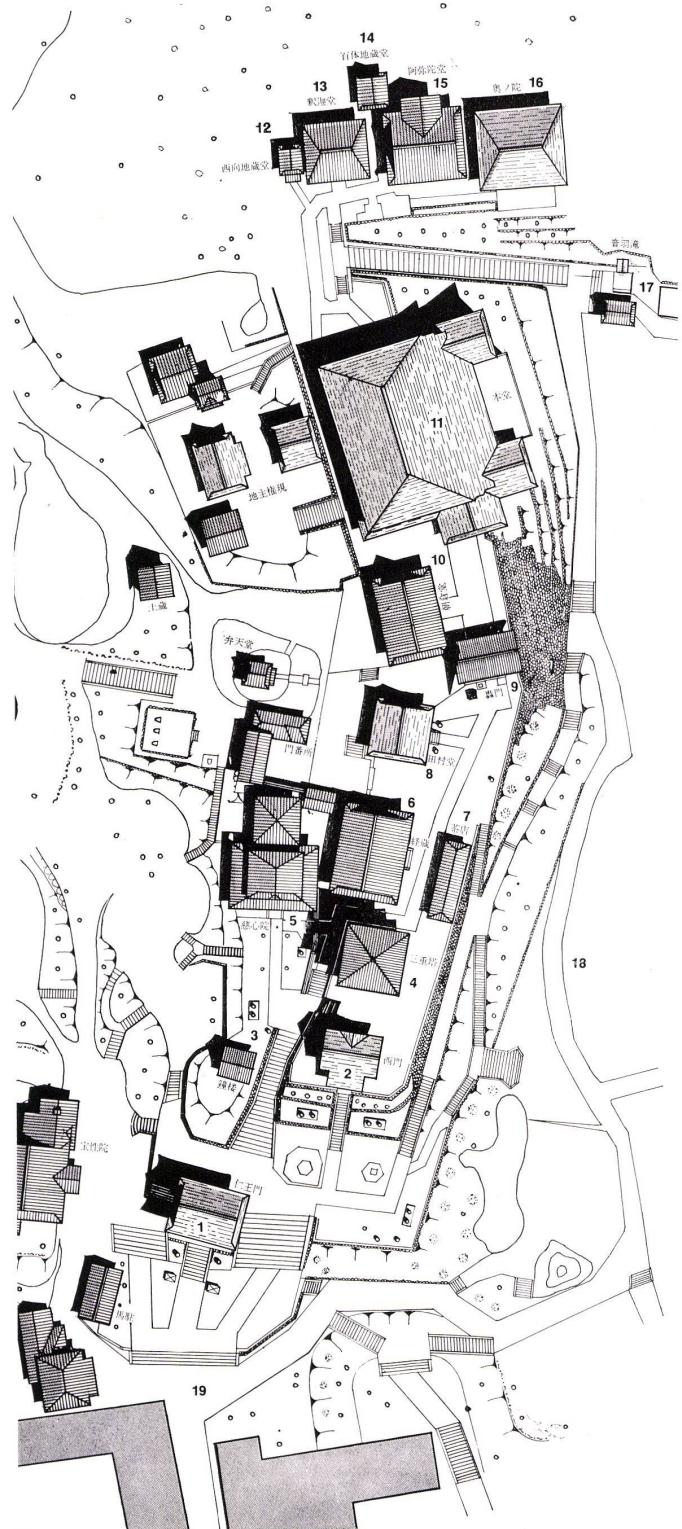
3

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 raumestabilisierenden Elemente (Alternieren zwischen weicher und harter, vom Menschen oder von der Natur gemusterte Oberfläche) kreiert einen konstanten Wechsel der



4

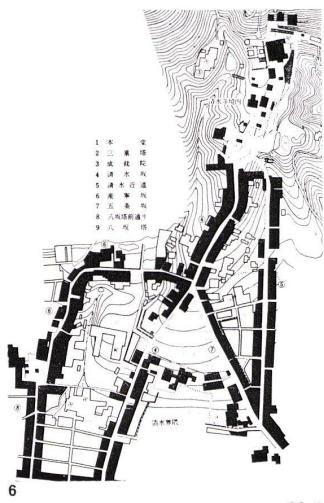


5

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 Ziels weiterleben.

#### Der Kiyomizu-Tempelbezirk

am Fuße des Higashiyama, der «östlichen Bergkette» von Kyoto – Station Nr. 16 auf der berühmten Wallfahrtsstraße der 33 Kannon-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

X 3

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.

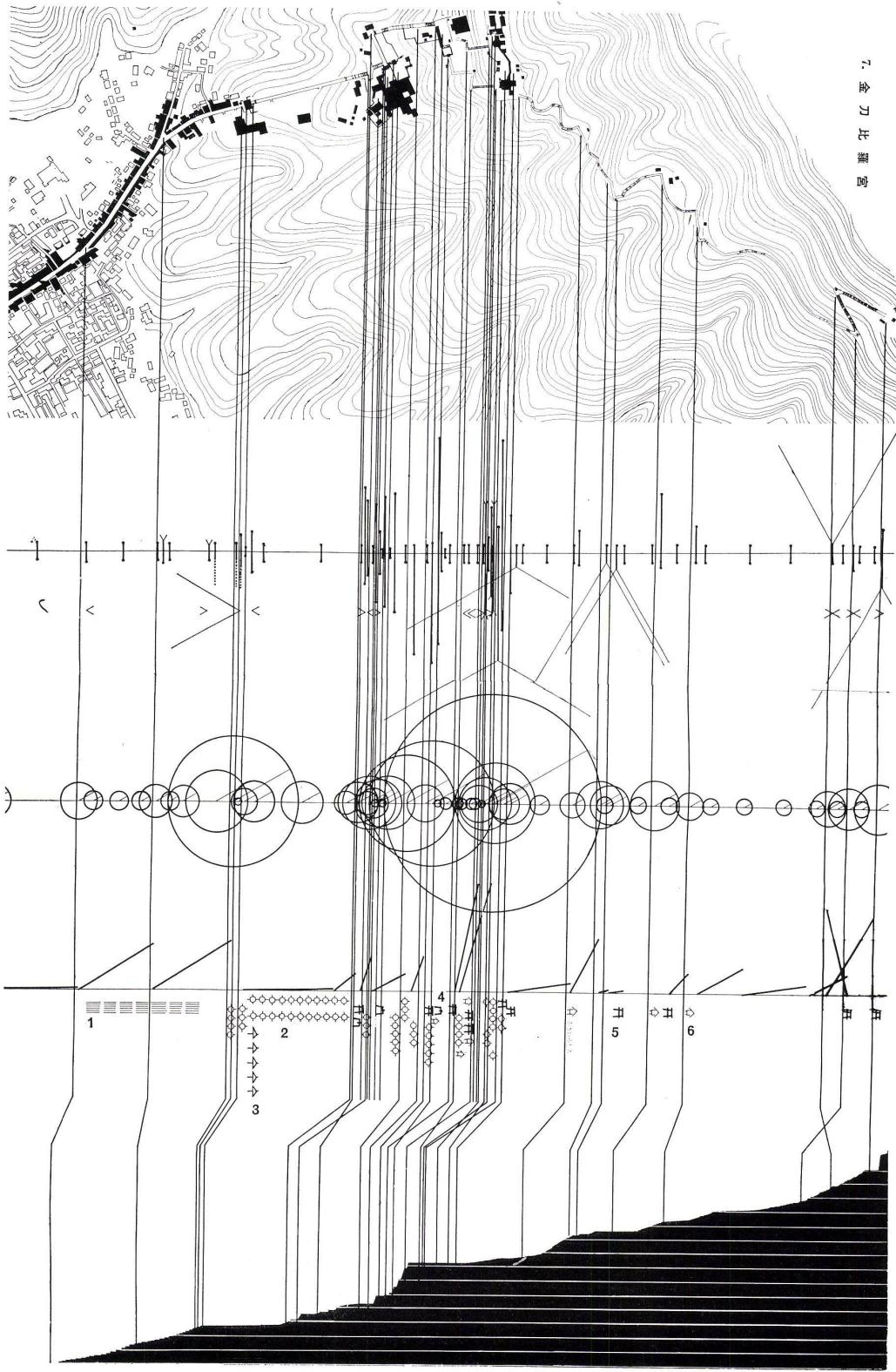
c) Der Straßen-Raum des Kiyomizu-Anstieges (4), der durch eine Unzahl von Souvenirläden gerahmt wird, reizt durch das konstante Auf-tauchen und Verschwinden des Daches der Pagode von Kiyomizu zum Weiterschreiten.

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

#### Analysen 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 (= präsentative 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 durchschritter 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.



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

Kanal 2:  
Größe des zur Bewegungsrichtung rechtwinkeligen, 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-Reihenhausern 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-Abkürzungsweges (5) ist beidseitig von den gleichen zweistöckigen Reihenhausern gefaßt, und man hat konstant vom Anfang bis zum Ende die Silhouette der Kiyomizu-Pagode vor bewaldetem Hintergrund als Anreiz oder «Augenstop» in Bewegungsrichtung vor sich.

Das Raumerlebnis auf einem vollen Rundgang im eigentlichen Tempelbezirk ist nicht so sehr durch eine klare hierarchisch saubere Aneinanderreihung von Einzelräumen, sondern mehr durch ein ineinanderfließen von Einzelräumen charakterisiert; es läßt sich wohl auch hier die grundlegende Weg-Ort-Gestaltungs dialektik entsprechend der Bewegung—Ruhe—Umwelterlebnis dialektik erkennen, doch ist diese Dialektik räumlich nicht so klar herausgearbeitet, da ihr religiös nicht dieselbe Bedeutung der Aufbereitung einer profanen in eine zunehmend heiligere Welt wie bei reinen Shinto-Schrein-Anlagen zu kommt.

Zwei psychologische Umweltgestaltungstricks werden hier mit größtem Erfolg ausgespielt:

a) Das konstante lineare ineinanderfließen oder Verschmelzen von Einzelräumen bewirkt praktisch, daß der Pilger dauernd weitergeleitet wird und weder zu einem kurzfristigen Einhalten noch zu einer Hauptlast eingeladen wird. Das wird besonders bei der Ankunft auf der Butai, der «Tanz- oder Aussichtsbühne» des Hondo, der Haupthalle (11) erlebbar; ein herrlicher Ausblick über einen Großteil Kyotos verleiht 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 Attraktion hinab; aber an diesem klar als Ort ausgebildeten Ruhe-Raum angekommen, wird er sofort wieder von einem mit Ahornbäumen baldachinartig überdachten Weg-Raum zum Weiterziehen angeleitet. Er hat praktisch – und das ist wohl echt buddhistische Logik – für sich selbst durch konkrete Erfahrung herauszufinden, 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 – plötzlich an seinen Ausgangspunkt (19) zurückgekehrt ist. Die durchschrit tene Raumfolge hat ihn jeder Orientierung beraubt. Die Tatsache besteht, doch wie dies raumpsychologisch im einzelnen erreicht worden ist, ist mir noch unklar.

Das Umwelterlebnis als Ganzes wird in der Erinnerung eines Pilgers immer eines einer zu einer kompletten Einheit verschmolzener Raumfolge sein.

Friedrich St. Florian, Rom

## Imaginäre Architektur

Die Raumgebilde der luftgebundenen Transportsysteme

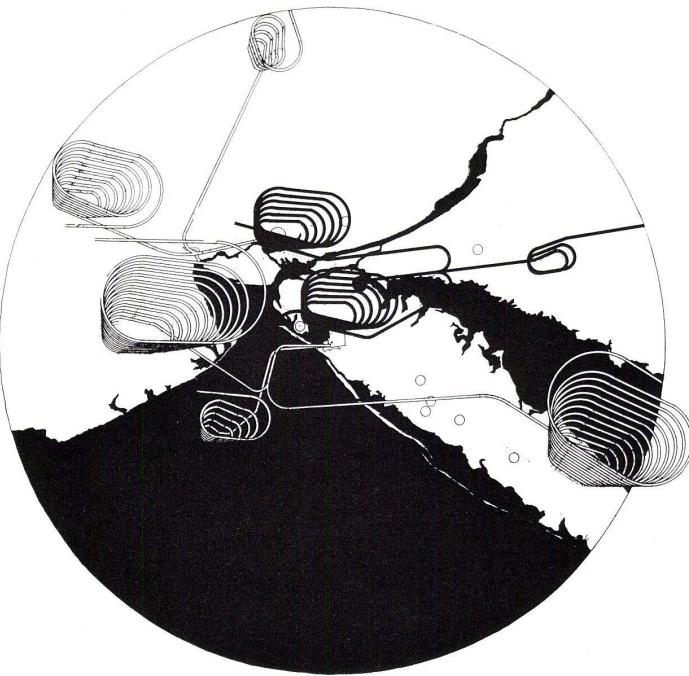
Es gibt heute im Luftraum über großen Städten Raumgebilde, die man als imaginäre Architektur bezeichnen kann. Es sind dies die so genannten «Holding Areas» oder Warteräume, in denen ankommende Flugkörper zunächst in vielgeschossigen Spiralen geordnet und dann zu den Landeplätzen gesteuert werden. Im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

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

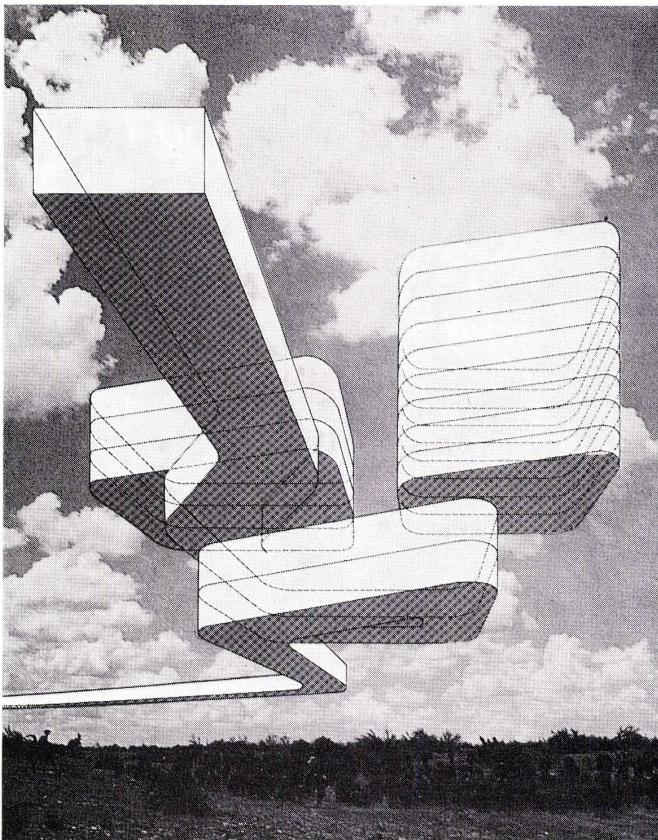
Über diesen rationalen Zusammenhang hinaus faszinieren das Raumkonzept solcher Konstruktionen und die möglichen Ansätze für kommende Architekturvorfstellungen.

Zunächst sind zwei Eigenschaften des Raumkonzeptes sofort erfaßbar: Einmal fügen sich diese erzeugten Raumgebilde durchaus allen traditionellen Definitionen der Ingenieurbaukunst. 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 existieren, wenn sich ein Flugkörper ihrer bedient.

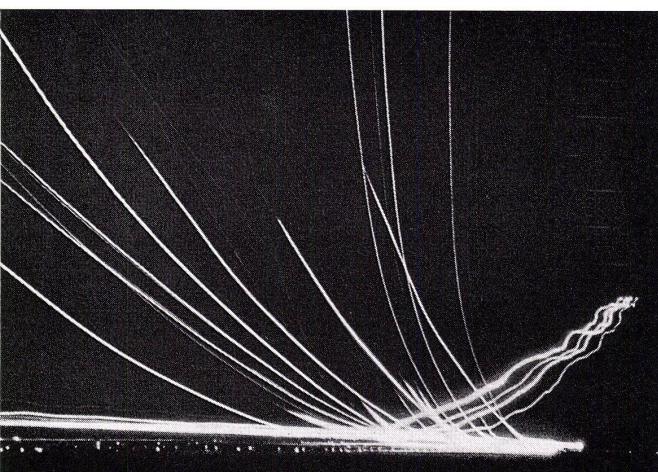
Übertragen auf das Gebiet der Architektur, scheint mir das Phänomen solcher Raumkonzeptionen verheißungsvoll. Die Vorstellung einer Architektur, die imaginär ist, das heißt eine Architektur, die erfunden, erzeugt und realisiert werden kann ohne jegliche materielle Belastung oder Begrenzung und die dennoch mitteilbar 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 Erlebnisbereiches gewinnt das Phänomen der Imagination neue Dimensionen.



1



2



3

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