Wolfgang Meisenheimer

Architektur und Landschafts-architektur. Analoge Phänomene

Die Begriffe „Architektur", „Landschaftsarchitektur", „Städtebau", „Innenarchitektur",„Design" sind alle unklar, wenn es um die Eingrenzung ihrer Gegenstände geht, um die gemeinten Phänomene. Wir sollten solche Unterscheidungen den Juristen, Ökonomen und Lehrern überlassen, die darauf drängen, das gewaltige Feld der räumlichen Gestaltung, in dem wir leben und arbeiten, für ihre Zwecke in kleinere Einheiten zu zergliedern. Vielleicht ist eine solche Unterscheidung nur auf einer pragmatischen Ebene sinnvoll, wenn es nämlich um Recht, Ausbildungsfragen und Ökonomie geht. Dagegen zeigt sich bei der Betrachtung der Phänomene, dass die Reviere auf faszinierende Weise ineinander übergehen, sich unendlich komplex berühren und im Erlebnis miteinander verquickt sind.

Ich werde versuchen, einige räumliche ‚Urphänomene' zu benennen, die allen diesen Bereichen zugrunde liegen: Die Betroffenheit der Betrachter durch ‚subjektive' Erlebnisse einerseits und die Konstruktion ‚objektiver' Dingeigenschaften in den jeweils dargestellten Szenen andererseits. Diese beiden Aspekte der Raumdiskussion gehören bei jeder hinreichenden Analyse zusammen: die phänomenalen Merkmale drüben, auf der Seite der Dingwelt, der materiellen Gestaltung, und die Fähigkeiten des Leibes auf der Seite des Erlebnis-Ichs.

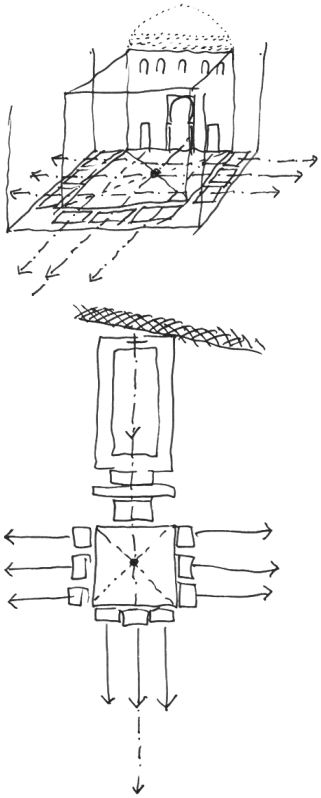


Abb. 1 und 2 Aus dem Skizzenbuch des Verfassers Granada (1988/89). In den *Gärten der Alhambra*. Die mathematische Signaturder Gärten beginnt am äußeren Rand mit einem Rahmenelement. Aus der Teilung der inneren Fläche durch kunstvolle Symmetriefiguren ergibt sich dann eine nicht endenwollende Herausforderung an den Ordnungssinn der Betrachter. Hinter dem wahrnehmbaren Muster soll bitte das „eigentliche", gemeinte, entdeckt werden, eine höhere Ordnung als die sinnlich gegebene, zufällig erfahrene. Die konkrete Demonstration der Gartenbaukunst, die sich vor den Augen ausbreitet, gibt also nicht die bloße Darstellung eines Theorems, etwa ein Renaissance-Zitat mit Achsialsymmetrien erster und zweiter Ordnung, sondern eines von vielen möglichen Wahrnehmungsspielen, die ein „Urmuster" zugleich zeigen und verbergen. In der draußen lesbaren Grafik liegen intellektuelle Ironien, die gemeinte Schemata ahnen lassen. Die konkret realisierte Form lenkt und verwirrt, führt und betört, beides gleichermaßen.

Die frühen Raumerlebnisse des Menschen, die ihn ein Leben lang prägen

Wir haben durch die Untersuchungen der Kinderpsychologie, zum Beispiel bei Jean Piaget, gelernt, dass die Raumwahrnehmung bei jedem Menschen, das heißt sein Eindruck vom Nebeneinander der Dinge und die Rolle seines Leibes dabei, sich in einer gewissen Reihenfolge entwickelt. Bestimmte Fähigkeiten sind bei Neugeborenen und sehr kleinen Kindern schon ausgeprägt; sie betreffen die Eroberung des Raumes durch den handelnden Leib als eine ‚topologische' Struktur. Es ist nicht nur das Auge, sondern der ganze Leib, der die Kontingenz der Außenwelt mit gezielten Aktionen

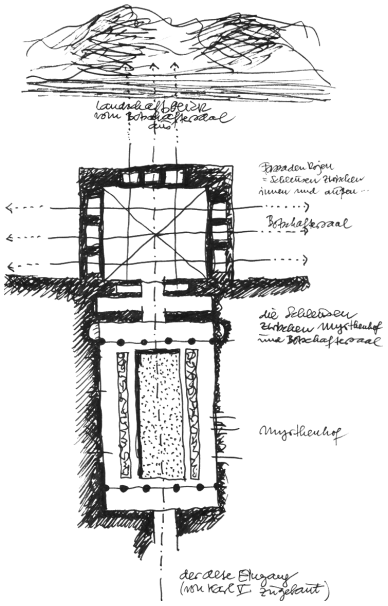


Abb. 2

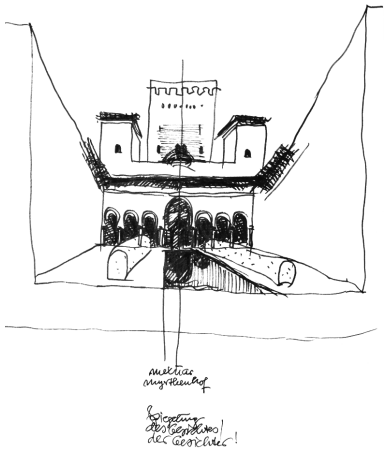
als eine Art ‚Hier-und-da-Spiel' ordnet. Er möchte bestimmte Orte seines Interesses einnehmen, Orte seiner Sehnsucht erobern, von Orten zu Orten sich bewegen. Er entwickelt dabei Gesten, die Richtungen meinen, Wege und Bewegungen, die ‚hier' und ‚dort' zueinander in Beziehung setzen – ein Raumsystem, das ganz und gar interessegebunden ist, eingebunden in ein Bedeutungsnetz von Handlungen, Erwartungen und Erinnerungen, Richtungen, interessanten Zonen, Revieren, die tabu sind oder zur Verfügung stehen. Die räumliche Welt erscheint in diesem Stadium der Entwicklung als ein Netzwerk von Aufforderungen, die mit dem Leib durch Wünsche, Vorstellungen, Erinnerungen und Aktionen verknüpft sind. Die Grundbegriffe dieser sogenannten ‚topologischen' Raumstruktur sind also *Ort* und *Weg*, aber auch *Revier, Zone, Feld, Grenzen*, die solche Zonen voneinander trennen und *Schwellen* beim Übergang von einer zur anderen. Dieser Raum ist handlungsgebunden; man bewegt sich in ihm von hier nach dort, erreicht Höhepunkte, überschreitet Grenzen, tritt in ein Gebiet ein usw. Diese Elemente werden als Ziele und Erinnerungsphänomene subjektiv erlebt; sie betreffen zwar das ‚objektive' Nebeneinander der Dinge, meinen aber auch die ‚subjektive' Befindlichkeit des Selbst (Abb. 1 und 2).

Diese frühesten Raumerlebnisse der Kinder gehen den Wachsenden und Erwachsenen lebenslänglich nie verloren. Sie prägen nicht nur die Kinderkritzelzeichnungen, die Hüpf- und Versteckspiele der Kleinen, sondern alle kreativen Schöpfungen, auch die der Hochkultur und Kunst, der Architektur und Landschaftsarchitektur. Gewiss kommen andersartige Strukturen der Raumwahrnehmung und andersartige Aktionsschemata bei der Entwicklung hinzu, etwa die Fähigkeit, Tiefenraum wahrzunehmen sowie Perpektiven oder euklidische Ordnungen zu genießen, die exakte Parallelität von Geraden und rechten Winkeln. Aber als Basis der Orientierung im Raum geht die Empfindlichkeit für die elementaren topologischen Strukturen auch bei Erwachsenen nie verloren. Es sind die Darstellungsfähigkeiten des Menschen, groß oder klein, die der Wissenschaft Einblick geben in die Entwicklung seiner Wahrnehmungs- und Vorstellungsfähigkeit. Zeichnungen, Bilder und Modelle, aber auch Häuser und Gärten zeigen die Vorlieben und Entwicklungsstufen seiner leiblichen Welterfahrung.

Beispiele für die topologische Orientierung im Raum

Grundrisse und Lagepläne von Gebäuden, Gärten, Parks usw. sind als Schemata des Nebeneinanders von bedeutenden Orten lesbar, zeigen die räumlichen Angebote für das Leben im Handlungszusammenhang, in einem Wohnhaus etwa die Orte zum Essen, zur Begrüßung und zum Schlafen – in der Stadt etwa die Orte von öffentlichem Interesse, die Kassen, Kirchen, Schulen, Geschäfte, Behörden, einprägsame Bäume, Orte zum Rückzug, Nischen und kleinere meditative Plätze, Parks oder Friedhöfe, anregen-

de und aufregende Orte der Begegnung, Gasthäuser, Cafés und Bars. In der gestalteten Landschaft ziehen uns zum Beispiel Orte der Begegnung und Orte mit schönen Fernblicken an, Wegekreuzungen und Ruheorte, Verstecke, aber auch die offene Weite, der Horizont als visuelle Grenze, ein enger Durchgang usw. Architektur und gestaltete Landschaft werden im Hinblick auf Topologisches ganz analog erlebt. Jedes Kind macht die Erfahrung, dass eine Wohnung eine Abenteuerlandschaft ist, mehr oder weniger geordnet, mehr oder weniger geheimisvoll. Wohnungen sind wie Landschaften und gestaltete Landschaften sind wie Häuser, begrenzt, erregend, durch Weite und Enge charakterisiert, von Wegen durchsetzt, durch innere und äußere Schwellen von andersartigen Revieren abgesetzt, durch Merkpunkte und Blickpunkte auf Besucher und Benutzer eingestellt. Überall gibt es die elementaren Erfahrungen von ‚hier' und ‚dort', innen und außen, Enge und Weite, sodass der Raum spannungsvoll erscheint, angeheizt durch vielerlei Aufforderungscharaktere.



Die Empfindungen des Leibes

Architektur, verstanden als Raumkunst, beginnt mit den Mikrostrukturen, welche die Hände berühren, mit den sinnlichen Details im Nahraum des Körpers. Zu ihr gehört die Einkapselung von Innenräumen und die künstliche Ausweitung dieser Innenräume durch Linienperspektiven, Kulissenwirkungen usw., aber auch durch Fenster und Türen, die den Blick in die Ferne führen, Richtungen und Wege andeuten, Bewegungen vorbereiten (Abb. 3 und 4). Mit Terrassen, Balkonen, Höfen und Vorgärten werden Schwellen angeboten, die in den Stadtraum oder in die offene Landschaft hinüberführen. Auch die von der Stadt entfernten Landschaftsszenerien sind menschengeformt, auch wenn die Stärke des Eingriffs in die vorgegebene Natur, der Grad der Verfremdung, außerordentlich verschieden ist und wenn die Spuren dieses Eingriffs erschreckend chaotisch wirken. Der Mensch ist Autor einer globalen Zerstörung der *oikonomia*. Unberührte Natur existiert nur noch als Begriff, als Erinnerung und gedachte Qualität; im Wahrnehmungsraum gibt es nur noch ‚Kunstlandschaften'.

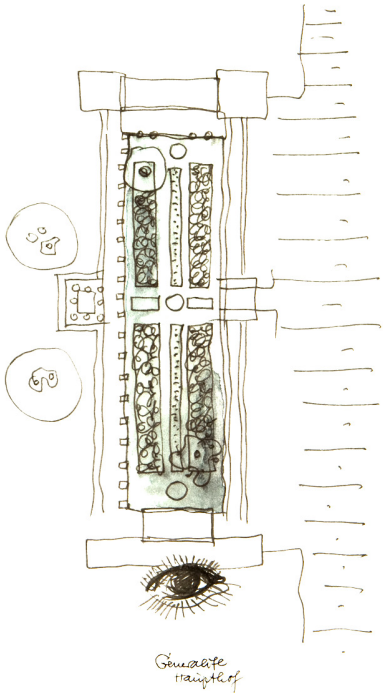
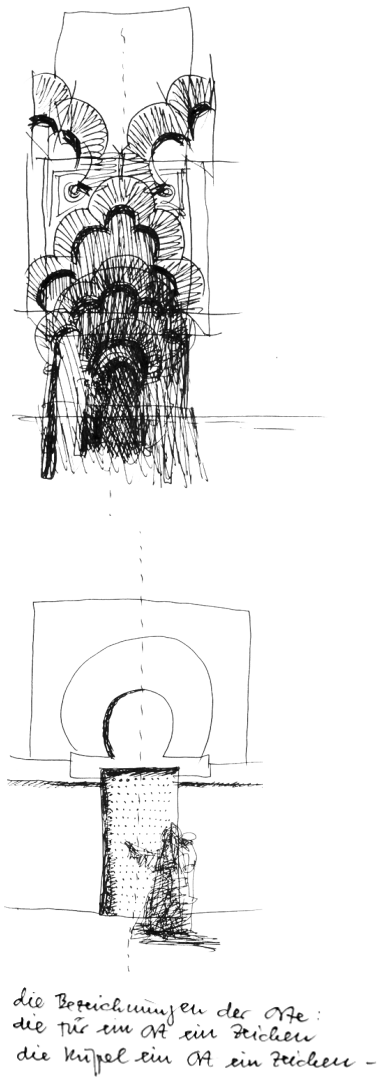


Abb. 3 und 4 Wir erleben hier Gärten wie Bauwerke! Geschnittenes Grün stellt Tore und Wände, Gassen, Straßen, Alleen, Bänke und Hauseingänge dar. Kein Zweifel, Imitation ist ein Mittel dieser Komposition, Abbildqualität! Gartenelemente werden im Hinblick auf Architekturelemente gesehen, ihre Anordnungen im Hinblick auf städtische Ensembles. Selbst Höfe und Plätze werden aufgenommen, ausgedrückt, abgemalt; hier laufen Straßen zusammen; von hier aus orientiert sich der Blick an Promenaden, Portalen und über Freitreppen hinweg an fernen Merkpunkten. Was für eine Ordnerrolle dabei die Achsen spielen, Haupt- und Nebenachsen, streng euklidisch! Wir lernen, das Maurische als Tendenz zum zweidimensionalen Gestalten zu lesen: auf den Boden werden geometrische Muster gezeichnet und kniehoch angehoben. Exakt beschnittene Hecken erzeugen mit ihren Oberkanten den Grundriss noch einmal.

Die Gestaltung der Architektur und der Landschaftsarchitektur lässt sich analog betrachten (a) unter den Aspekten der ‚objektiv' vorgestellten Dinge und Räume und (b) unter dem ‚subjektiven' Aspekt der Empfindungen des Leibes. Diese beiden Aspekte sind reziprok aufeinander bezogen und voneinander abhängig. Bei der Analyse ergibt sich, dass gerade durch analoge Leibgefühle bei den Szenen drinnen und draußen, im Stadtraum, im Innenraum eines Gebäudes, im Garten und in den Brachen außerhalb strukturale Wiederholungen und vergleichbare Atmosphären entstehen. Da gibt es Übergänge etwa von der Enge in die Weite, den Sog in die Ferne, die überraschende Farbigkeit, Zunahme und Abnahme der Lautheit,



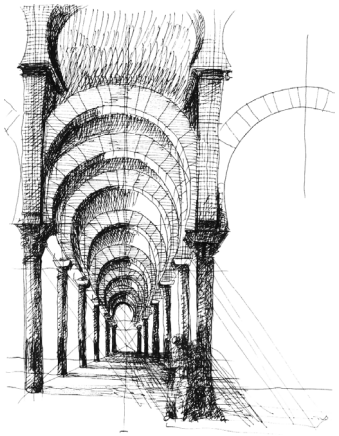


Abb. 5 und 6 Brunnengeräusch im steinernen Hof vor den Bädern der Frauen. Nicht nur das Grün, der Schatten, die Kühle sind „tagein und tagaus" konserviert, vor allem das nach innen bohrende Plätschern. Ein tiefer, wunder Innenraum baut sich im Ohr auf. Nie zwei Sekunden das gleiche Hörphänomen. Dennoch, nach wenigen Minuten das Bewusstsein von Ewigkeit, ewiger Innenwelt.

intime Zonen mit Tendenzen zur langsamen Bewegung, dann wieder die Steigerung der Ereignisse und des Tempos, die Vielfalt der Richtungen und Verlockungen oder die Aufforderung zum Stillestehen, zur meditativen Betrachtung (Abb. 5 und 6). Also: die Szenerien der Architektur und der Landschaftsarchitektur werden durch die gestische Empfindlichkeit des Leibes als ähnlich erlebt. Die Erinnerung sagt: Das kenne ich.

In den letzten Jahren sind wir – durch Entwicklung der Medienpsychologie, der phänomenologisch orientierten Philosophie und durch die Verbesserung der dokumentierenden Geräte, des Films usw. geneigt, Begriffe wie „Atmosphäre", „Stimmung" und „Erlebnissituation" genauer zu betrachten. Die Phänomene selbst werden durch Fotos, Filme und digitale Animationen näher zusammengerückt, für ähnlich gehalten, für analoges ‚Wahrnehmungsmaterial', das manipulierbar ist und als austauschbar gilt. Säulen verwandeln sich im Arsenal der Darstellungen in Bäume, Innenräume in Naturhöhlen, Waldlichtungen in Tanzplätze, Schwimmbeckens in Badeseen und Sternenhimmel in technische Labors. Der Fantasie der szenisch interessierten Architekten sind keine Grenzen gesetzt. Die Alltagssprache trägt dem Rechnung, wenn von Bücherinseln, Spielhöhlen, umlaufenden Horizonten usw. die Rede ist, schon die römische Innenarchitektur – man denke an die Villen von Pompeji – und die der romantischen Schlösser – besonders in England – mit den Mitteln der Malerei Landschaftsgefühle ins Haus geholt hat. In allen Zeiten der Architekturgeschichte gab es die Sehnsucht nach Landschaft *in* der Architektur und umgekehrt, die Sehnsucht nach Architekturformen *in* der gestalteten Landschaft, auch als man diese Begriffe noch nicht kannte. Wir machen die Erfahrung, dass jedes Beispiel von Innenarchitektur Züge von Landschaftskunst trägt und jedes Beispiel von Landschaftskunst Züge des architektonischen Raumes. Der Grund, die Berechtigung dazu, liegt in den räumlich-gestischen Erwartungen des Leibes; sie haben sich analog entwickelt.

Die Verwendung der Begriffe

Das Arbeitsfeld ‚Umraum' oder ‚räumliche Gestaltung der Umwelt' ist so groß, dass es sinnvoll erscheint, Lehrgebiete, Schulen, Institutionen beruflicher Art, juristische Positionen, Gebührentafeln usw. nach den Regeln der engeren Disziplinen, Städtebau, Landschaftsarchitektur, Architektur, Innenarchitektur und Design zu unterscheiden. Aber diese Unterscheidungen sind nur scheinbar klar und ‚objektiv' orientiert. Was das Eigentliche, die Erlebnisphänomene, die Mittel ihrer Herstellung und die Elemente ihrer angemessenen Analyse betrifft, so ähneln sie einander stark; ihre Qualitäten gehen ineinander über, treten realiter eins im anderen auf. Überlassen wir doch die ‚Spartentrennung' den Juristen, Lehrern und Bürokraten! Wir ‚Macher' sollten mit Lust davon ausgehen, dass die begrifflich getrenn-

ten Fächer sich alle miteinander auf *einen* phänomenalen Kern beziehen: Die Erlebnisfähigkeit des menschlichen Leibes. Der Leib ist der Autor der Erlebniswelt. Durch seine differenzierten Wahrnehmungs- und Vorstellungsfähigkeiten, sein Gedächtnis und den projektiven Willen wird die gestaltete Raumwelt der Architektur und Landschaftsarchitektur geprägt. Er erhebt und bewegt sich, agiert und reagiert mit Hilfe seines gestischen Repertoires; er korrespondiert mit dem gestalteten Raum, nimmt die Bedeutungsstrukturen der gebauten Dinge und Zwischenräume in sich auf und umgekehrt, der gestaltende Architekt oder Landschaftsarchitekt passt sein Material für die Gestaltung der gebauten Dinge der Leibstruktur des Menschen an, denn er will ‚verstanden' werden.

Atmosphären und Stimmungen

In der Analyse sind zu unterscheiden: *Atmosphären* und *Stimmungen*. Wir sollten den gegebenen, vielfach gestalteten Umraum atmosphärisch nennen; er ist mit unterscheidbaren Elementen geformt; Atmosphären werden durch Komposition erzeugt und verändert; sie haften bedeutenden Orten und Szenen an; wir können uns an sie erinnern und wollen sie wiederholt aufsuchen. Wir genießen zum Beispiel die Licht- und Klangphänomene, Gerüche und Materialwirkungen, die aus ihnen sprechen, dazu die gestalterischen Anspielungen auf geschichtliche Vorbilder, gestische Motive, die Bewegungen und Haltungen des Körpers stimulieren. Stimmungen dagegen sind rein subjektiver Art, die Zustände des persönlichen Selbst; sie ändern sich im Erlebnisverlauf und wiederholen sich nicht. Neben atmosphärischen Einflüssen aus dem gebauten Raum, Architektur und Landschaft wirken bei den persönlichen Stimmungen individuelle Umstände mit, Launen, Erinnerungen und Erwartungsmomente angesichts einer gegebenen Situation, daneben auch augenblicklichen Zustände von Körper, Wetter. Beim architektonischen Entwerfen kann also nicht eine Stimmung das Thema sein, sehr wohl aber eine Atmosphäre besonderer Art. Sie ist wie eine Theaterszene modellierbar.

Architektur als Landschaftsarchitektur

Wenn ein Ensemble von Bauwerken, Höfen, Plätzen, Straßen, Gassen, Gärten und Terrassen als ‚Stadtlandschaft' bezeichnet wird, so ist das meist als Kompliment für die Gestalter gemeint. Ihr Werk wird als Erlebnisraum verstanden, der als Ganzheit sympathisch ist; er wirkt als eine körperlich erlebbare räumliche Szene. Gewiss wird dabei zunächst die Vorstellung von Naturlandschaft allegorisch auf gebaute Räume übertragen, Weite und Enge, Schluchten und Fernblicke, Licht- und Schatteneffekte mit Sonne, Mond und Mikroklima, vielleicht Wassergeräusche. Die Leibempfindun-

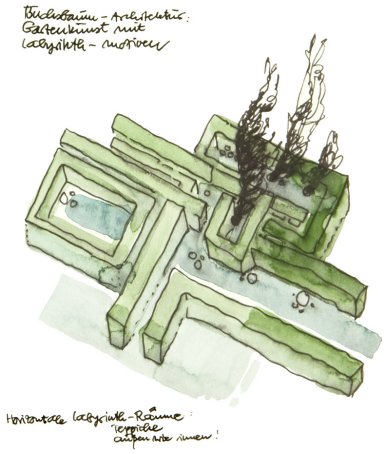


Abb. 7 und 8 Gartenkunst mit Labyrinthmotiven. Heckenarchitektur im Generalife-Palast der Sultane von Granada. Eine Hauptformel schafft den äußeren Rahmen, die Zugänge, Zwischentore und seitlichen Durchgangsschlitze, eine Nebenformel die Ordnung des Innenfeldes, seine Ausstattung mit Wegeachsen, Rabatten, Wasserflächen und flach gewachsenen pflanzlichen Füllungen.

gen werden durch das Angebot der gebauten Dinge und Zwischenräume dann ähnlich erregt wie bei Erlebnissen in gestalteten Naturlandschaften. Es kommt sogar zu ausdrücklich beabsichtigten Anspielungen, so etwa beim Säulenwald, bei der Wasserspiegelung und gebauten Horizonten. De facto werden die ausdrucksvollen Elemente in einer Stadtlandschaft als naturnah, das heißt als glücklich, empfunden. Das gilt besonders für gebaute Räume, die wie Englische Gärten komponiert sind, ausgestattet mit fernen Blickpunkten, Vorder-, Mittel- und Hintergrund, also augenfreundlich, schöne Illusionseffekte nutzend, bedeutende Silhouetten und andere Mittel aus dem Repertoire der Malerei.

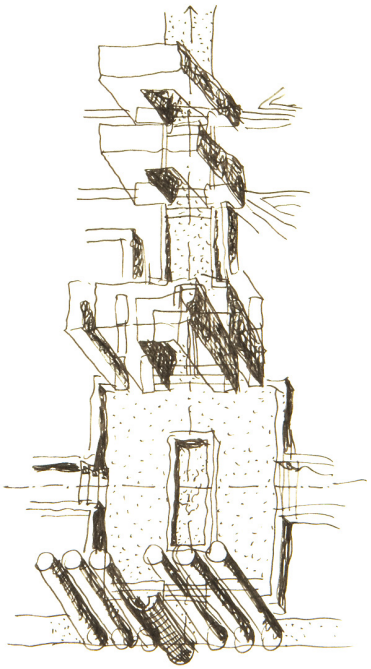


Abb. 9 Moschee von Cordoba, Säulenwald
Das Sich-Verlieren in einer inneren Landschaft als Architekturmotiv. Die Umwandlung der Natur, der Wahrnehmungswelt in eine Vorstellungswelt. Architektonische Elemente werden imitativ und poetisierend eingesetzt. Traumwelt entsteht vor Augen. Alle kompositorischen Elemente stammen jedoch aus dem Repertoire der euklidischen Geometrie, also einer rationalen Disziplin.

Landschaftsarchitektur als Architektur

Die klassische französische Gartenkunst ist berühmt wegen ihrer Nähe zu gebauten Formen. Hecken wirken wie Mauern, Terrassen und Wegekreuzungen bekommen durch Symmetrien und Achsen Ähnlichkeit mit Stadtelementen und Architekturformen; Pflanzen nehmen die Gestalt von Gebäuden an, Baumwipfel erinnern an gebaute Giebel, Gartenwege werden zu durchgestalteten Gassen und Straßen (Abb. 7 und 8). Jeder Tourist ist von solcher ‚zitierenden' Gestaltung überrascht und beglückt. Die Verwendung der Naturelemente wirkt kunstvoll und verfremdend, also städtisch, die Behandlung von Grün und Wasser, Licht und Erde bühnenhaft stilisiert. Die Anmutung der anspruchsvollen Wachstümer ruft Erinnerungen an Stadtatmosphären wach, dramatisch geprägt von euklidischen Strukturen, Parallelität, rechten Winkeln und idealen Kreisen (Abb. 9).

Ausblick

Der spielerische Umgang mit Landschaftsstrukturen in der Stadt sowie Stadtstrukturen in der Landschaft erlauben uns vielerlei szenische Varianten. Gestaltete Städte und Landschaften brauchen diese Vielfalt. Wir sind stilistisch nicht festgelegt auf *einen* Kanon, *eine* bestimmte gestalterische Sprache. Wir sollten vielmehr die Besonderheiten der vorgefundenen Orte, den *Genius Loci* im Sinne von Christian Norberg-Schulz, herausarbeiten und verstärken. Wir müssen szenische Arbeit leisten, indem wir diesen Orten Atmosphären verschaffen, die sich deutlich voneinander unterscheiden, in den Vorschlägen zu ihrer Verwendung als Spielräume des Lebens, bei der Arbeit an der Gestalt, bei der Wahl der Materialien, im Gebrauch des Lichtes. Wir sollten die Mittel der unterschiedlichen Berufssparten dabei mischen, Architektur als Innenarchitektur verstehen, Stadtteile als Landschaften, Gärten als Bauwerke – und dies mit Lust, ohne Scheu vor den Theoretikern, aber mit viel Erfahrung, Reiseerfahrung, Geschichtserfahrung, Materialerfahrung und sinnlichem Feingefühl.

Abb. 10 Aquarell *Generalife*

Zur Person

Prof. Dr.-Ing. Wolfgang Meisenheimer studierte an der Technische Hochschule Aachen, schuf ein umfangreiches Werk als Architekt, Architekturtheoretiker und freier Künstler und war Mitherausgeber von *Daidalos*, Berlin. Seine wissenschaftlichen Arbeiten zu Grundphänomenen der Architektur, insbesondere Raum- und Zeitstrukturen, wurden unter anderem in den *Akademieheften* des Deutschen Werkbundes Nordrhein-Westfalen sowie einigen Büchern veröffentlicht, zum Beispiel *Das Denken des Leibes und der architektonische Raum*, 2004. Er lebt in Düren. www.meisenheimer.de

Quellen

Böhme, Gernot (1995): Atmosphäre. Frankfurt am Main.

Meisenheimer, Wolfgang (2004): Das Denken des Leibes und der architektonische Raum. Köln.

Meisenheimer, Wolfgang (2010): Der Rand der Kreativität. Planen und Entwerfen. Wien.

Norberg-Schulz, Christian (1979): Vom Sinn des Bauens. Stuttgart.

Piaget, Jean (1974): Der Aufbau der Wirklichkeit beim Kinde [1950]. Stuttgart.

Schmitz, Hermann (1964–1980): System der Philosophie. Bonn.

Abbildungen

Abb. 1–10 Wolfgang Meisenheimer

Zitiervorschlag

Meisenheimer, Wolfgang (2015): Architektur und Landschaftsarchitektur. Analoge Phänomene. In: Wolkenkuckucksheim, Internationale Zeitschrift zur Theorie der Architektur. Jg. 20, Heft 34. www.cloud-cuckoo.net/fileadmin/hefte_de/heft_34/artikel_meisenheimer.pdf [31.12.2015], S. 29–37.