

Annette Matthias

Form follows sense

Über die künstlerisch-architektonische Praxis des Verortens

„Als subjektiv erlebendes, wahrnehmendes Wesen ist er [der Mensch] in der Lage, durch die Sinne Erkenntnisse über sich und die Welt zu gewinnen. In der Suche nach Sinn ist der Mensch befähigt, über die eigene Existenz hinauszuwachsen.“¹

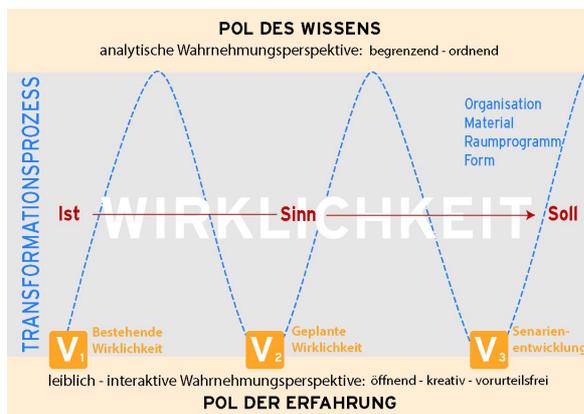
Zwischen den Menschen und den Räumen, in denen sie leben, entsteht eine Beziehung. Der Charakter dieser Beziehung gibt den Ausschlag dafür, wie eine architektonische Situation erlebt wird. Sie kann reich sein, d. h. Räume können anregen, Lebendigkeit in Menschen wecken und folgt man der Ausführung des französischen Anthropologen Marc Augés sogar Gesellschaft und Heimat erzeugen.² Ein reicher Ort ist gekennzeichnet durch seinen lebendigen Ausdruck, beispielsweise dem ruhige Blätterrauschen einer Parkanlage oder den lebendigen Stimmen an einem städtischen Platz. Im Gegenzug hierzu charakterisiert den „Nicht-Ort“, dass er arm an jenen Qualitäten ist, die mit den sinnlichen Bedürfnissen von Menschen in Verbindung stehen. Augé entwickelt eine Phänomenologie des Nicht-Ortes. Ihn zeichne aus, dass – wenngleich hier Menschen leben und aufeinander treffen – der Nicht-Ort dennoch „stumm“ und unlebendig bleibt. Nicht-Orte erzeugen eine Erfahrung von „Anonymität“ und „Einsamkeit“. Diese entstehe, da die Urheber von Nicht-Orten in der Regel juristische Personen sind. Bestimmend für das Erleben sei, dass der Gebrauch der Nicht-Orten über Texte und standardisierte Ansprachen gewährleistet wird, z. B. „Vielen Dank für Ihren Besuch“. Der Einzelne erlebe sich dadurch nicht in seiner besonderen Identität; Nicht-Orte erzeugen eine Durchschnittsidentität. All das, was individuelles, vergangenes und gesellschaftliches Leben betreffe, werde hier nicht integriert und das Ergebnis ist das Gegenteil einer räumlichen Utopie.³ Da der Nicht-Ort auf einen bestimmten Zweck hin konzipiert wird, ver-

nachlässigen die Gestalter der Nicht-Orte den gesamt-sinnlichen Ausdruck, den der Raum erzeugt.

Wir verfolgen die These, dass in der Erfahrung das kreative Potential liegt, um Raum gemäß der sinnlichen Bedürfnisse der Gesellschaft und ihrer Individuen zu formen. Augé stellt fest, dass die Zahl der Nicht-Orte, d. h. jener Räume, die arm an Sinn und sinnlicher Qualität sind, gegenwärtig zunimmt. Er stellt diese Tatsache in einen Zusammenhang mit der Bewegung des modernen Menschen. Orte würden nicht leiblich erfahren in Raum und Zeit, vielmehr verwandelten Worte und Bilder die Wirklichkeit blitzschnell in einen Mythos und trennten so den Menschen in seinem Bewusstsein von der Erfahrung des Raumes. So merkten sie nicht, dass der Raum ihren sinnlichen Bedürfnissen widerspreche, sondern würden im Gegenteil das berauschte Moment der Entrückung genießen.⁴

Wir fragen danach, welche Formen der Raumrepräsentation es gibt, um sinnliche Erfahrung im architektonischen Entwurfsprozess explizit zu machen. Wir folgen hiermit dem Gedanken des Philosophen und Soziologen Henri Lefebvres, der in seinem Aufsatz über die Produktion des Raumes sagt, es reiche nicht, ein problematisches räumliches Phänomen direkt zu lösen. Vielmehr sei entscheidend zu reflektieren, durch welche Praktiken der Raum geformt werde und auf welchen theoretischen Grundannahmen diese Praktiken beruhten, um gegebenenfalls diese weiterzuentwickeln.⁵ Betrachten wir die Entwurfsmethoden in den raumgestaltenden Disziplinen, so wird deutlich, dass eine Raumvorstellung ihre Entwicklung dominiert, die den Raum als absolut begreift. Jene cartesianische Vorstellung des Raumes vergegenwärtigt den Raum unabhängig von einem erlebenden Subjekt. Dieser Raum beinhaltet keine Beziehungen, keine zeitliche

Dimension, keinen Klang und keinen Sinn. In den Planungswissenschaften fehlen Raumrepräsentationen, d. h. Praktiken und Praxen, die aus einer Vorstellung des gelebten Raumes entwickelt werden. An der Forschungsstelle Auditive Architektur der UdK Berlin entwickeln wir theoretische und praktisch-methodische Modelle, um eine integrierte architektonisch-künstlerische Praxis zu ermöglichen. Integriert bedeutet, dass sie räumliche Qualität unter Einbeziehung persönlicher Erfahrung durch architektonisches Handeln ermöglichen soll. Die theoretische Basis bilden Theorien der Human- und der Neurowissenschaft. Die entscheidende Essenz dieser Theorien besteht in der Annahme, dass die Wahrnehmung ein intentionales, und nicht wie vielfach angenommen, ein passives Geschehen ist. Wahrnehmung ist leibliche Interaktion, d. h. ein sinnbildender Akt. Der zweite Kerngedanke berührt das Konzept von Raum. Die reduzierte Vorstellung von Raum als einer absoluten Realität, wie es durch die Aufklärung geprägt wurde, erweitert sich. Wir beziehen uns auf ein emergentes Konzept von Wirklichkeit. Unser Ziel ist, dass Architektur zu architektonischem Handeln wird, das durch die Einbeziehung von Erfahrung immer auf eine Ebene von Sinn bezogen bleibt: Form follows sense.



Im Folgenden stellen wir eine praktische Methode vor, die ermöglicht, sinnliche Erfahrung im Entwurfsprozess explizit zu machen. Sie beruht darauf, den Wahrnehmungsprozess so zu strukturieren, dass die Interaktion zwischen Mensch und Raum, der sinnbildende Prozess leiblicher Interaktion, als Erfahrung gegenwärtig wird. Der Gestaltende muss, um der Komplexität einer Planungsaufgabe gerecht werden zu können,

verschiedene Wahrnehmungsperspektiven einnehmen, dies verdeutlicht die Grafik. Anhand der Methode des Verortens wird es möglich zwischen einem abstrakt formulierten Sinn und der konkreten sinnlichen Erfahrung, dem gelebten Raum, zu vermitteln, und die Wirklichkeit, den Gegenstand der Gestaltung, nach und nach zu transformieren. Sie ermöglicht, das Konzept einerseits und die Mittel der architektonischen Gestaltung andererseits auf einander zu beziehen.

Am Beispiel des Schlossplatzes in Berlin zeigen wir, wie die Methode des Verortens im Verlauf eines Entwurfsprozesses angewendet wird: Die erste Verortung erfolgt in der bestehenden Wirklichkeit. So wird der Gegenstand der Gestaltung, die Wirklichkeit zunächst gebildet und die persönliche Erfahrung des Gestaltenden von Anfang an mit angesprochen. Dann verorten wir uns in der bereits geplanten fiktiven Wirklichkeit des Schlossplatzes und reflektieren die bestehende Planung. In der Szenarientwicklung zeigen wir schließlich, wie das Verorten als kreatives Element im Entwurfsprozess verwendet werden kann.

Das Material ist im Kontext des Seminars „Klangvorstellungen vom urbanen Leben? Die Transformation städtischer Klangumwelten im auditiv-architektonischen Entwurf“ an der UdK Berlin entstanden. Ich danke den Studierenden Lydia Anackere (Musik), Sara Clarke (Bildende Kunst) und Oliver Schupke (Kunst- und Musikwissenschaft) dafür, dass sie ihr Material für diese Veröffentlichung zur Verfügung gestellt haben.

Verortung 1: Der Schlossplatz als Wirklichkeit

Der Ort, an dem wir die Methode experimentell erprobt haben, ist der ehemalige Schlossplatz in Berlin. Der Schlossplatz ist ein Ort, der sich gegenwärtig in einem Transformationsprozess befindet.

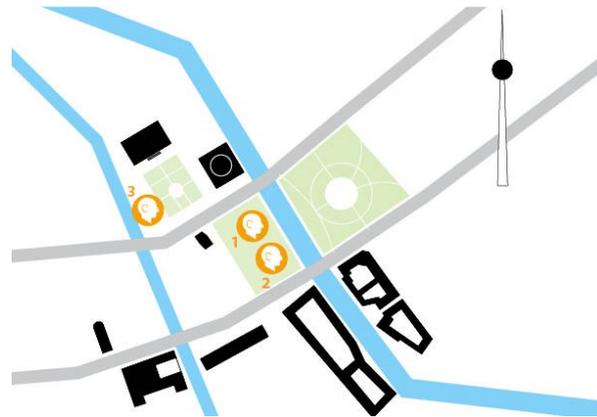
Ursprünglich stand hier das bereits 1434 errichtete Stadtschloss des Kurfürsten Friedrich II. Das Schloss wurde im zweiten Weltkrieg durch Bombenangriffe beschädigt und die Ruine von der Regierung der ehemaligen DDR als Symbol feudaler Machtstrukturen gesprengt. Stattdessen erbaute sie an der selben Stelle den Palast der Republik, ein Gebäude, das als Sitz der Volkskammer der DDR diente. Nach dem Mauer-

fall entstand ein Diskurs um die Gestaltung dieses zentralen Ortes in der Mitte von Berlin. Man entschied, den Palast abzubauen und das Berliner Stadtschloss zu rekonstruieren. Der architektonische Entwurf ist stark formal geprägt, es sind die barocke Fassade und die Kubatur, die dem gesamten Areal eine architektonische Qualität verleihen sollen. Verschiedene große Institutionen, unter anderen die ethnologische Sammlung, Forschungseinrichtungen der Humboldt Universität und die Zentral- und Landesbibliothek sollen in diesem neuen Humboldtforum ihren Sitz erhalten, und so soll ein lebendiger Ort der Kulturen geschaffen werden.⁶

Vor Ort am Schlossplatz

Leibliche Interaktion ist ein alltäglicher Prozess, denn sie ist Raumerleben, Wahrnehmung. Das Erleben von Raum erfolgt im alltäglichen Leben jedoch nicht bewusst und nicht explizit bezogen auf den architektonischen Kontext. Architektonische Situationen werden vielmehr beiläufig in ihrer sinnlichen Qualität wahrgenommen, z. B. als angenehm, unangenehm, stimmig oder unstimmig. Das methodische Vorgehen beruht auf einer speziell entwickelten künstlerischen Praxis, die ermöglicht, jenes flüchtige und unbewusste Entstehen von Wirklichkeit bewusst zu erleben. Der Gestaltende wird zum Zeugen des eigenen, intentionalen und sinnstiftenden Wahrnehmungsprozesses. Bevor wir die Grundlagen, den Ablauf und die Elemente der Methode erläutern, gewähren wir zunächst einen „hörenden Einblick“ in die Wirklichkeit des Schlossplatzes.

Die Karte zeigt den Schlossplatz. Die Icons markieren die Standpunkte der Studierenden, d. h. die Orte, an denen sie den Wahrnehmungsprozess bewusst erlebt haben. Der Zeitraum der Interaktion betrug ungefähr eine halbe Stunde und die Orte wurden frei gewählt. Das Icon, ein hörender Mensch, bedeutet zum einen, dass Sie hier eine Erzählung des Entstehungsprozesses der Wirklichkeit hören können. Das Icon steht jedoch auch dafür, dass die Person, deren Raum hier beschrieben ist, sich hörend bzw. zuhörend verortet hat.



- 1. *Erzählung:* [Sara Clarke](#)
- 2. *Erzählung:* [Lydia Anacker](#)
- 3. *Erzählung:* [Oliver Schupke](#)

Grundlagen, Ablauf und Elemente der Methode

Die Wirklichkeit

Das Konzept von Raum, auf das wir uns beziehen, beruht auf der Annahme, dass Raum in Interaktion von Mensch und Umwelt kontinuierlich gebildet wird. Was als Raum hervortritt sind Wahrnehmungsgestalten. In Anlehnung an die Theorie des chilenischen Philosophen, Biologen und Neurowissenschaftler Francisco Varela haben der Musiker und Komponist Thomas Kunitzky und der Philosoph und Komponist Alex Arteaga dieses Modell erstmals in die Architekturtheorie eingeführt.

„Die Wirklichkeit, da sie nicht als existierend an sich verstanden wird, entsteht als dynamische und emergierende Abfolge ‚stabiler Qualitäten‘ im Bewusstsein des Wahrnehmenden.“⁷

Die Entstehung jener stabilen Qualitäten wird in der Gestaltpsychologie auch als Hervortreten von Wahrnehmungsgestalten beschrieben.

„Hierzu sagt die Gestaltpsychologie, daß der Wahrnehmende nicht nur passives Ziel des sensorischen Bombardements durch die Umwelt

sei, sondern daß er vielmehr seine eigene Wahrnehmung strukturiert und ordnet. Er organisiert die Wahrnehmung zur primären Erfahrung einer Figur, einer Gestalt, wie er sie vor einem Hintergrund, dem Kontext des Geschehens, wahrnimmt.“⁸

Die Vorstellung des Raumes als leiblicher Interaktion eines Subjektes und seiner Umwelt bildet die Grundlage der Methode. Hierdurch wird die cartesianische Trennung zwischen Raum und Subjekt aufgehoben. Der Raum, der so entsteht, beinhaltet Beziehungen, Zeit, Klang und Sinn. Über die sinnstiftende Bedeutung des leiblichen Raumes bemerkt der Leibtheoretiker Udo Baer:

„Das Denken dem Erleben gegenüber zu stellen, ist die Verallgemeinerung einer pathologischen Sondersituation, aber nicht Ausdruck alltäglicher Erfahrung. ‚Geistige Akte der Person gibt es nur, insofern sie erlebt werden, also seelische Ereignisse sind.‘ (Spaemann 2006, S. 170)“.⁹

In unserem Zusammenhang ist die Aufhebung dieser Trennung essentiell, denn es geht darum, die Ebene sinnlicher Erfahrung im Erleben architektonischer Situationen greifbar zu machen und sie für den Entwurfsprozess zu nutzen. Das Verorten ist inspiriert durch praktisch-künstlerische Methoden der Künste und der Gestalttherapie, in denen die sinnbildende Kraft der Wahrnehmung bereits genutzt wird.

Leibliche Interaktion und künstlerischer Prozess

Geprägt von dem beschriebenen Wirklichkeitskonzept entwickelt die Tänzerin und Performancekünstlerin Anna Halprin Tanz in einem künstlerischen Prozess leiblicher Interaktion. Ihr Tanz entsteht, wenn die Tänzerin den Körper zum Initiator von Bewegung werden lässt. In diesem Ausdruck entwickle sich ein kreativer Prozess, der die Kraft habe, soziale Veränderung und persönliches Wachstum, sowohl im Zuschauer als auch in der Tänzerin selbst, zu ermöglichen.¹⁰ Ebenso arbeiten Therapieformen wie die Gestalttherapie oder die kreative Leibtherapie mit dem beschriebenen Modell. Im Kontakt von Therapeut und Klient tauchten

Wahrnehmungsgestalten auf, deren bewusste Wahrnehmung Erleben verändern könne.¹¹ Entscheidend für das Gelingen dieser Prozesse ist, dass die Wahrnehmenden, seien es KünstlerIn, TherapeutIn oder KlientIn eine Haltung des „Zuhörens“ und des „Entstehen-Lassens“ einnehmen. So ermöglichen sie einen kreativen Prozess innerhalb dessen sie intuitiv agieren. Dass hierin die kreative Kraft steckt, die Veränderung ermöglicht, beruht darauf, dass, in Analogie zu den zitierten theoretischen Strömungen der Humanwissenschaften, Denken integrierter Bestandteil des Erfahrens ist. So eröffnen sich im Wahrnehmungsprozess Handlungsmöglichkeiten, die soziales oder persönliches Wachstum generieren.¹²

Der künstlerische Prozess leiblicher Interaktion im Kontext der Architektur

Im Kontext der Architektur ist der Wahrnehmungsprozess auf die Interaktion des Wahrnehmenden mit seiner räumlichen Umgebung bezogen. Die Herausforderung besteht hierbei darin, im Wahrnehmungsprozess auf die Umgebung bezogen zu bleiben, ohne dabei die tradierte Haltung des Objektivierens einzunehmen. Der Wahrnehmende nimmt vielmehr auch hier die des „Zuhörens“, des „Entstehen-Lassens“ ein. Aisthesis ist das altgriechische Wort für Wahrnehmung und wird benutzt, um auf das Moment des Gewährerdens hinzuweisen, welches jedem Wahrnehmungsprozess innewohnt. Der Wahrnehmende konzentriert sich auf das ästhetische Erleben und wird so zum Zeugen des eigenen Wahrnehmungsprozesses. Er beobachtet die Wahrnehmungsgestalten und Impulse, die sich aus ihm selbst heraus ergeben. Die Sinne wirken im Wahrnehmungsprozess zusammen. Dennoch sind sie in ihren Eigenschaften nicht gleich. Das Sehen ermöglicht beispielsweise stärker als das Hören zu objektivieren, d. h. die Welt scheinbar unabhängig von uns selbst zu vergegenwärtigen.¹³ Wir wollen jedoch, dass die gelebte Beziehung zwischen Subjekt und Welt erfahren wird. Ohne eine objektivierende Haltung einzunehmen, d. h. ohne zu fragen „Was höre ich?“ konzentrieren wir uns im Wahrnehmungsprozess deshalb auf das Hören, um so einen ausgewogenen Bezug zu unserer Umwelt und zu uns selbst zu ermöglichen.

Die Wirklichkeit, auf die wir uns beziehen, ist prozesshaft und flüchtig. Um diese greifbar zu machen skizziert der Wahrnehmende in sprachlicher Form die Wahrnehmungsgestalten, die im Kontakt zwischen ihm und seiner Umwelt entstehen. Eine Erzählung entsteht, indem er im Anschluss an den Wahrnehmungsprozess die sprachlichen Fragmente aneinanderreicht. Die Beispiele, die Sie bereits oben hören konnten, sind auf diese Weise entstanden. Die Beschreibungen ermöglichen dem Gestaltenden, die Wirklichkeit des Schlossplatzes wieder zu vergegenwärtigen und sich imaginär dort zu verorten.

Ähnlich wie bei Gedichten oder Romanen vermittelt sich der Sinn der Erfahrung nur zwischen den Zeilen der Erzählung. Im Prozess der Wahrnehmung fragen wir nicht danach: „Was ist der Sinn der Situation?“ Diese Reflexion erfolgt im Anschluss an den Wahrnehmungsprozess. Geschieht der kreative Ausdruck im Falle Anna Halprins im Tanz oder im Falle der Therapie in einer Veränderung des Selbsterlebens, so beruht der kreative Ausdruck im Kontext der Architektur auf dem Spiel mit den Elementen des architektonischen Handelns. Im Zusammenhang mit der Materialität, der Form, dem Programm, aber auch der Organisation eines Ortes, kann das Erleben und die sinnliche Qualität einer Wirklichkeit zunächst architektonisch gedeutet und im weiteren Verlauf des Entwurfsprozesses auch anhand dieser Elemente geformt und transformiert werden. Die Erzählung ermöglicht, den Wahrnehmungsprozess zu erinnern, um so dem Bezug zwischen sinnlicher Erfahrung und dem Sinn der architektonischen Situation nachzugehen. Der Gestaltende kann so reflektieren, worin das Potential des Ortes liegt, und verstehen, welche sinnliche Qualität die Ausgangsbasis der Transformation darstellt, d. h. welche sinnlichen Gehalte in neue Qualitäten transformiert werden. Auf Grundlage der Erzählung haben wir Begriffe gefunden, die die sinnliche Qualität am Schlossplatz beschreiben. Anhand zweier Karten stellen wir das Ergebnis dieser Reflexion beispielhaft vor.

Die erste Karte bezieht sich auf den Kernbereich und die Erzählungen 1 und 2, die zweite auf die Erzählung 3, die im näheren Umfeld des Schlossplatzes entstand. In blau sind die sinngeprägten Begriffe dargestellt, in schwarz die Wahrnehmungsgestalten, die

in der Erzählung zur Sprache kommen und mit den abstrakten sinnlichen Begriffen in Verbindung stehen.



Am Standpunkt 1 dominieren die Erfahrung des Nichtverortetseins und der Leere. Wenngleich viele Menschen vor Ort sind, insbesondere Touristengruppen, die hier über die Geschichte des Ortes aufgeklärt werden, aber auch Passanten, die den Weg als Verbindung nutzen, sind die Menschen nur wenig präsent.

Ihre Stimmen sind nur fragmentiert hörbar und werden „nur gelegentlich vom Wind durch den Raum getragen“. Sie verlieren sich in dem „mal dumpfen, mal fiependen Klang“, der den weiten Raum ausfüllt. Die architektonische Gestaltung suggeriert durch eine Steganlage reizvollen Aufenthalt; diese Verheißung wird sinnlich eher enttäuscht statt erfüllt. Durch die geringe funktionale Besetzung des Ortes erinnert er an eine Brache. Um sich jedoch frei zu fühlen, wie dies an Brachen häufig der Fall ist, fehlen lebendige Klänge. Hier dominiert Leere, denn kaum Menschliches oder Natürliches ist hörbar, „nur vereinzelt der Klang einer Geige, die von der benachbarten Hochschule für Musik ausgeht“ oder „ein entfernter Glockenschlag“. Der Raum wirkt mechanisch, maschinell und einseitig. Die Erfahrung von Konzentration weist jedoch auf ein Potential des Ortes hin. Durch die abgesenkte Lage der Fläche, die eine Abschirmung vom Verkehr der Karl-Liebknecht-Straße bewirkt, das Wasser und die beeindruckenden Blickbeziehungen entsteht hier ein Raum, an dem der Einzelne kurzzeitig bei sich selbst ankommt.

An Standpunkt 2 entsteht ansatzweise Geborgenheit. Bäume bieten Schutz, Vögel sind hörbar, Menschen agieren, seien es ein Angler oder ein Straßenmusikant. Der Ort ist jedoch gleichzeitig stumm.

Wenngleich Menschen aufeinandertreffen, sprechen sie nicht. Hörbar sind nur ihre „Fußschritte auf dem knirschenden Untergrund“. Entrückt wie im Kino hat der Wahrnehmende hier einen Blick auf den umgebenden Raum, auf die Gebäude und Szenen, die den historischen Geist atmen; alles wirkt mystisch. Aber auch gruselig und bedrohlich, denn der Raum ist überspannt von einem nicht lokalisierbaren „tiefrequenten Brummen“.



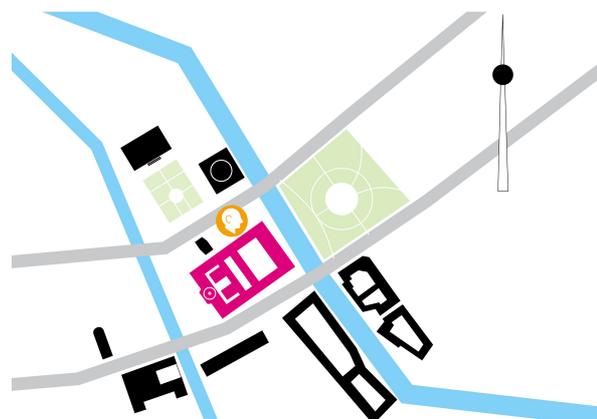
Dieser Ort, der von seinen beeindruckenden Bauten lebt, ermöglicht eine ansatzweise erfüllte Beziehung von Mensch und Raum. Durch die Gestaltung entstehen sinnliche Erfahrungen, die den Menschen einladen zu verweilen. Dennoch dominiert auch an diesem Standpunkt die Qualität des Verlorenenseins. Wie kommt diese starke Prägung des Schlossplatzes zustande?

Leere und Nichtverortetsein entstehen dadurch, dass am Schlossplatz zwar viele Menschen aufeinandertreffen, diese jedoch kaum Präsenz haben und sich dadurch zwischen ihnen selten Kontakt ergibt. Die Menschen verlieren sich in der weiten Fläche und in dem alles überspannenden Klang des Verkehrs und der Baustelle. Mit dem Ende der Baumaßnahmen wird es insgesamt leiser und so die Erfahrung des Nichtverortetseins geringer werden, die Leere wird jedoch bleiben. Die Akteure am Platz sind hauptsächlich Touristen, die durch die Museen und die Architektur angezogen werden. Für Anwohner und jene Menschen, die den Ort nicht explizit besuchen, stellt er aufgrund seiner sinnlichen Qualität eher eine Barriere dar. Der

Platz lässt theoretisch gesellschaftliches Leben zu. Die großen Flächen bieten jedoch kaum Angebote und Anreize für Aktivität, und der Schlossplatz ist arm an sinnlichen Beziehungen. Ob sich die Menschen hier zukünftig in ihrer Lebendigkeit erfahren werden, wird stark von der Organisation und architektonischen Gestaltung der neuen Planung abhängen. Wie wird der geplante Schlossbau also die bestehende Wirklichkeit verändern?

Verortung 2: Die geplante Wirklichkeit

Können der Bau in Form des historischen Schlosses und die Nutzung des neuen Humboldtforum ihr Versprechen einlösen, ein lebendiger Ort der Kulturen in der Mitte von Berlin zu werden? Indem wir uns die Transformation der bestehenden Wirklichkeit durch die architektonischen Mittel vorstellen und uns anhand des Prozesses leiblicher Interaktion hierin verorten, bilden sich gleichermaßen konkrete aber diesmal fiktive Wahrnehmungsgestalten. Wir entwickeln wiederum eine Erzählung anhand derer wir die sinnliche Erfahrung des geplanten Projektes vergegenwärtigen. Wir reflektieren, ob die Qualitäten, mit denen für das Projekt geworben wird, mit unserer Erfahrung übereinstimmen. So kann jene von Augé angesprochene Diskrepanz, die sich zwischen Mythos und Wirklichkeit bildet, aus architektonischer Perspektive überwunden und die sinnliche Qualität der Planung kritisch reflektiert werden.



Schlossplatz Planung

Die Orientierung des landschaftsarchitektonischen Entwurfes an der formalen denkmalgetreuen Gestaltung sieht im Umfeld des rekonstruierten Gebäudes eine weite, mit Natursteinen gepflasterte Fläche vor; der Platz soll „hart“ und „urban“ werden, heißt es im Kommentar zum Entwurf des Landschaftsarchitekturbüros bbz.¹⁴ Auch der Uferbereich wird auf zwei Ebenen gepflastert. Einige wenige Bäume im Bereich des ehemaligen Apothekerflügels sollen gepflanzt werden.

Voraussichtlich werden die Angebote im Innern des Gebäudes viele Menschen, insbesondere Touristen anziehen. Die Menschen werden jedoch im Außenbereich durch die Gestaltung nicht positiv sinnlich angesprochen. Zwischen den Menschen wird sich kein lebendiger Kontakt ergeben, denn der starke Verkehr der Karl-Liebknecht-Straße wird weiterhin bestehen bleiben und eine diffuse klangliche Atmosphäre erzeugen. Die jetzt bereits vorhandene Erfahrung von Leere und Verlorensein wird bestehen bleiben: „flüchtige Stimmfetzen“, „ab und an der Klang von Schritten auf Stein“, „das tieffrequente Brummen des Verkehrs“. Das Programm und die Organisation des Ortes lassen vermuten, dass der Ort auch im Innern eher stumm, als still, konzentriert, lebendig und inspirierend erfahren werden wird. Wie Augé in seiner Studie über die Nicht-Orte bemerkt, sind die Urheber des Nicht-Ortes zumeist juristische Personen. Dies trifft auch für das Humboldt-Forum zu. Werden hier in Wirklichkeit nicht Lebendigkeit, sondern Einsamkeit und Anonymität entstehen? Mit der unkritischen Rekonstruktion des Schlosses wird eine lineare Geschichte erzeugt, die es so an diesem Ort nie gegeben hat.¹⁵ Weder durch sein Programm, noch in Materialität und Form nimmt der Entwurf auf die jüngere Geschichte des Ortes Bezug. Ist die Geschichte derzeit als Leerstelle noch erfahrbar, so wird diese zukünftig verstummen. Hingegen wird der leere Mythos eine Erfahrung von Bedeutungslosigkeit erzeugen und dazu führen, dass sich viele Berliner nicht mit diesem Ort identifizieren können.

Die architektonische und landschaftsarchitektonische Gestaltung ist stärker an konzeptionellen Ideen als an sinnlichen Qualitäten orientiert. Auch das geplante Programm entspricht stärker einem top-down als einem bottom-up Prinzip, so dass durch die Funktion und Organisation des Ortes nur wenig Interaktion und Lebendigkeit zu erwarten sind. Unsere Prognose

ist, dass das Humboldt-Forum sein Versprechen, ein lebendiger Ort in der Mitte Berlins zu werden, nicht einlösen wird.

Wir haben gezeigt, wie das Verorten in Bezug auf einen konkreten Ort und eine bestehende Planung angewendet werden kann. Die Methode ermöglicht aber auch, im Verlauf des Entwurfsprozesses zwischen Konzept und Wirklichkeit zu vermitteln. Wie hierin ein kreatives Spiel mit den Elementen der Architektur entsteht, zeigen wir anhand der folgenden Szenarien. Sie stellen eine konstruktive und kritische Reflexion der bestehenden Planung dar und sind bewusst utopisch.

Verortung 3: Sinnliche Szenarien einer fiktiven Wirklichkeit

Die Szenarientwicklung wird in Planungsprozessen verwendet und dient dazu, Planungsansätze in ihrer räumlichen Konsequenz zu verstehen. Hierbei entstehen keine fertigen Entwürfe, wengleich durch sie räumliche Situationen konstruiert werden; sie erzeugen vielmehr ein Verständnis für Zusammenhänge, die dann in den Entwurfsprozess einfließen. Die sinnliche Szenarientwicklung als wesentliches Element der Methode des Verortens ist eine besondere Form der Szenarientwicklung. Sie ermöglicht, Denkansätze zu erproben, die explizit auf die sinnliche Qualität der Wirklichkeit bezogen sind. Der Vorgang der leiblichen Interaktion, des „Entstehen-Lassens“ eines Raumes, nimmt auch hierin eine zentrale Rolle ein, wie die folgenden Erzählungen verdeutlichen sollen. Ziel ist, die Wirklichkeit des Schlossplatzes zu verändern, ihr einen neuen Sinn zu verleihen. Auf Basis unserer Erfahrung vor Ort, in Auseinandersetzung mit den bestehenden Planungen und der kritischen Auseinandersetzung mit der Augéschen Charakterisierung von Orten und Nicht-Orten haben wir drei sinnliche Szenarien entwickelt. Der Unterschied zu den ersten beiden Formen des Verortens besteht jetzt darin, dass die fiktive Wirklichkeit noch gar nicht existiert, sondern als Ergebnis nach und nach entsteht. War der Ablauf vor Ort so, dass zu Beginn die Erfahrung stand und dann die sinnliche Qualität im Zusammenhang mit den architek-

tonischen Bedingungen gedeutet wurde, so kehrt sich dieser Ablauf nun um. Zunächst wird abstrakt bestimmt, welchen Sinn die zukünftige Situation ergeben soll; ausgehend hiervon werden Wahrnehmungsgestalten gebildet und architektonische Mittel zur Transformation gefunden, die die konkrete Erfahrung ermöglichen sollen.

Szenario 1: Kühnismus statt Zynismus

Das Szenario „Kühnismus“ von Oliver Schupke ist jenes der drei, welches am stärksten mit den gegebenen Rahmenbedingungen spielt. Die unkritische Rekonstruktion des Berliner Stadtschlusses ist wahrscheinlich. Die architektonische Qualität des gelebten Raumes wird vermutlich der sinnlichen Erfahrung eines Nicht-Ortes entsprechen. Zwischen Altem Museum, Dom und Schloss wird, gekreuzt von der Karl-Liebknecht-Straße, eine große Fläche entstehen. Die Erfahrung des Verlorenseins besteht bereits jetzt vor Ort. Mit Fertigstellung des Schlusses wird diese jedoch nicht verringert, sondern sogar noch verstärkt werden. Durch das Schloss und sein Programm werden noch mehr Menschen, vornehmlich Touristen, den Platz besuchen. Indem auf der großen leeren Fläche ein zusätzlicher Layer der Erfahrung hinzugefügt wird, reichert dieses Szenario die geplante sinnliche Qualität mittels einer sozialen Plastik an. Wie hierdurch Begegnung und Interaktion entstehen, erläutern wir im folgenden.

Überwindung des Verlorenseins

Das Verlorensein entsteht dadurch, dass zwischen den Menschen kaum Beziehung und Kontakt besteht. Durch die Wahrnehmung von Stimmfetzen vermittelt sich nur eine flüchtige Präsenz der anderen. Diese wird durch die verschiedenen Sprachen der Touristen noch intensiver erfahren. In dem offenen weiten Raum tritt das tiefe und anhaltende Brummen des Verkehrs als Wahrnehmungsgestalt viel deutlicher hervor als die Menschen, die dort agieren. Der einzelne erlebt sich isoliert und die geplante karge Gestaltung der Fläche wird diese Erfahrung noch verstärken. Sie weist kaum Bäume auf, ist uniform gepflastert und wirkt eher men-

schenfeindlich. Sie bietet keine Abwechslung, keinen Schutz und schafft keinen Anreiz für Aktivität. Ziel in diesem Szenario ist, diese Erfahrung des Verlorenseins zu erweitern, und einen zusätzlichen Layer der Erfahrung zu schaffen. Dem Verlorensein wird die Erfahrung von Präsenz, Verbindung und Heiterkeit hinzugefügt. Das Mittel hierfür ist ein performatives Element, ein künstlerischer Eingriff in Form einer Installation.



Erzählung Kühnismus

Der Klanghafen

Die sprachliche Barriere wird unter Wahrung der Anonymität überwunden, einzelne Akteure vor Ort werden zu Komplizen und die Rekonstruktion der wilhelminischen Zeit wird nicht ernsthaft sondern spielerisch in Frage gestellt. Wesentliches Element dieser Klanginstallation ist im Gegensatz zur Nationalsprache die Verwendung einer Universalsprache. Oooh! Aaah! Interjektionen des Erstaunens, übertrieben und ironisch, werden eingesetzt, durch die die Bewunderung für das neue Schloss ausgedrückt wird. Diese Universalsprache steht im Kontrast zur Nationalsprache, die stark mit der wilhelminischen Zeit verknüpft ist. Sie steht außerdem in unmittelbarer Beziehung zur Erfahrung der verschiedenen Nationalitäten vor Ort, und schafft einen gemeinsamen Nenner der Verständigung.

Der gesamte Platz, auf dem der Einzelne untergeht, ist das Meer. Den Klanghafen bildet der Ort, zu dem man sich bereits jetzt zugehörig fühlt und der die angenehmste Stelle des Platzes ist: der Brunnen im Lustgarten. Der Klanghafen: das Zentrum ist durch eine kleine Installation im Brunnen markiert: eine seltene kleine Skulptur, die daraus entsteht, dass eine Nachbildung des Turmes von Babel, des Leuchtturms von Alexandria und ein Obelisk übereinander geschichtet werden. Auf der Spitze dieses Dreiklangs befindet sich eine Leuchtvorrichtung, die rhythmisch blinkt. An diesem Punkt werden Kopfhörer ausgegeben, die jedoch keine gewöhnlichen Kopfhörer sind, sondern die Form einer Pickelhaube haben. Die Pickelhaube ist ebenfalls mit einem Leuchtsignal ausgestattet, das im selben Rhythmus wie der Leuchtturm

blinkt. So tragen diejenigen, die Teil der Installation sind, ein Kostüm, das sie thematisch mit dem Schloss verbindet. Die auffälligen Kopfhörer sorgen gleichzeitig für Aufmerksamkeit der anderen Passanten und für Verbindung zu jenen, die ebenfalls Kopfhörer am Platz tragen. Der Kopfhörer schirmt einerseits von der bestehenden Klangumwelt ab. Die gesamte Wahrnehmung intensiviert sich; durch die Konzentration auf die eigene Wahrnehmung treten die Menschen aber auch die Gebäude deutlich hervor, auch das Schloss wird klar sichtbar. Der Klanghafen funktioniert wie ein Echolot, anhand von Klängen vermag sich der Einzelne immer wieder in seiner Distanz zum Mittelpunkt, dem Brunnen, zu verorten. In Reaktion auf die Nähe zum Schloss und gesteuert durch die Bewegung des Einzelnen ertönen aus dem Kopfhörer die Ausdrücke der Begeisterung und des Erstaunens. Wenn sich ein anderer Passant mit Pickelhaube nähert, reagiert der Kopfhörer mit Klang. Die unkritische Rekonstruktion wird zum Thema gemacht, ohne eine Meinung vorzugeben, sondern indem ein Spiel entsteht zwischen den Elementen der wilhelminischen Kultur, der Sprache und der Wahrnehmung der Akteure. Die Erzählung ist eine fiktive Schilderung eines jungen Mannes, der den Schlossplatz auf diese Weise erfährt. Sie vermittelt, wie anhand der beschriebenen Mittel die Erfahrung des Verlorenseins erweitert und transformiert wird. Heiterkeit und Präsenz als sinnliche Qualitäten entstehen, indem eine Interaktion zwischen dem Wahrnehmenden und seiner Umgebung entsteht, die dessen Neugierde weckt und ihn in seiner Phantasie anspricht, weil sie geistreich ist. Die leere Hülle einer Geschichte, die es so nie gegeben hat, wird Stückweit dechiffriert und so Raum geschaffen für authentische Identität und Individualität.

Szenario 2: Platzschloss

Das Szenario „Platzschloss“ von Sara Clarke greift das Motto des geplanten Humboldt-Forums auf: „So viel Welt mit sich verbinden als möglich“. Es stellt jedoch die geplanten Mittel, die zur Umsetzung dieses Zieles führen sollen, stark in Frage. Ein Schloss ist und war schon immer ein Repräsentationsobjekt der Macht. Das Programm des Schlosses verstärkt diesen

Eindruck insofern noch, als hier Wissen in Form der ethnologischen Sammlung, aber auch im Zuge der Spitzenforschung der HU ausgestellt und produziert werden soll. Dieses Konzept von Wissen und seiner Vermittlung beinhaltet, ebenso wie der Schlossbau selbst, das Moment der Macht, denn es stellt das koloniale Denken eines einzigen Wissens nicht ernsthaft in Frage. Würde hier das Ziel verfolgt, einen Ort verschiedenen und gleichzeitigen Wissens zu schaffen, so müsste sowohl die Architektur, als auch die Organisation und das Programm modifiziert werden. Das geplante Schloss nimmt in keiner Weise auf den bestehenden Kontext Bezug. Will das Humboldt-Forum die Welt mit sich verbinden, dann müsste das unmittelbare Umfeld, die Identitäten vor Ort und die kreative Kraft der BürgerInnen mit einbezogen werden. Das geplante Schloss vervollständigt das historische Ensemble als ein touristisch wirksames Bild. Aber hier wird die Identität des Ortes überspielt. An Kultur interessierte Menschen werden die unklare Intention spüren, die die Gestaltung als Leerstelle in sich trägt. Ein Ort aber, der nur Touristen und an Unterhaltung und Zerstreuung interessierte Menschen anspricht, kann kein Ort der Gegenwartskultur werden, sondern wird die Qualität eines Augéschen Nicht-Orts bekommen. Zwar wird die Zentral- und Landesbibliothek, die ebenfalls im Humboldt-Forum untergebracht werden soll, eine Ausnahme bilden. Sie wird zu einer gewissen Belebung des Ortes beitragen, jedoch die Grundstimmung des Areals nicht wesentlich verändern. Im Zentrum eines repräsentativen Viertels für Kultur, Bildung und Politik, fehlt ein Baustein, der diese Welt, die für viele ein Raum darstellt, der nicht wahrgenommen und genutzt wird, mit der „real-Welt“ verknüpft, ihn zum Ort werden lässt.

Zufriedenheit für alle!

Der Urheber des geplanten Ortes sind große Institutionen, d. h. juristische Personen und keine leibhaftigen Menschen. Der Verkehr an diesen Orten wird deshalb relativ anonym und klar geregelt sein. Der Besucher oder Nutzer wird sich ausweisen müssen, sei es indem er die Eintrittskarte vorzeigt, seinen Kaffee bezahlt, um so auf der Terrasse sitzen zu können oder seinen Bibliotheks- oder Studierendenausweis vorzei-

gen, um zu beweisen, dass er einer der Institutionen zugehörig ist. Folgt man der Überlegung Augés so bedeutet dies, dass eine Durchschnittsidentität erzeugt wird. Der Einzelne erfährt sich selbst nicht in seiner Individualität, sondern als einer unter vielen. Diese Erfahrung von Anonymität, Einsamkeit und Sinnlosigkeit, die einen Nicht-Ort charakterisiert, wird im Szenario Platzschloss in Zufriedenheit für alle transformiert. Der Schlossplatz soll ein Ort der Gegenwartskultur werden. Hierauf nimmt der Name des Szenarios Bezug: Platzhaus heißen die Gebäude auf Berliner Stadtplätzen, die ein Treffpunkt für die Bewohner des Kiezes sind. Die Idee eines repräsentativen Gebäudes, die Idee eines Schlosses wird aufgegriffen. Jedoch steht das Schloss in diesem Szenario nicht für die Trennung von Obrigkeit und Volk, sondern steht für einen Ort der geliebten Gegenwartskultur: Platzschloss. Die einseitige Belegung der Museumsinsel durch Touristen wird erweitert.



Erzählung Platzschloss

Ein Garten im Quartier

Die Mittel der Transformation sind das Gebäude, ein Garten und die Organisation des Ortes.

Ein kleineres Gebäude soll entstehen, das in Teilen transparent ist, um eine Verbindung von innen und außen zu ermöglichen. Das Gebäude ist tiefer gelegen als die Karl-Liebknecht-Straße und bildet einen Raum am Wasser, der von der Straße abgeschirmt ist. Hier wird eine bestehende Qualität berücksichtigt, denn die Erfahrung, dass die bestehende Freifläche tiefer liegt als die Straße beinhaltet bereits jetzt die positive Erfahrung von Intimität und Konzentration. Das Dach des Gebäudes bildet eine begehbare Ebene und von hier aus kann die Museumsinsel eingesehen werden. Das Gebäude liegt in einem Garten der vier Jahreszeiten. Dieser Garten ist eine Verlängerung des Lustgartens. Es ist ein Garten der lebt, in dem viele Naturklänge präsent werden, wie Blätterrascheln, Bienensummen und verschiedene Vogelstimmen. Der Garten ist attraktiv. Er zieht Menschen an, die den Ort zunächst nicht als kulturellen Ort entdecken, sondern als natur-

und menschenfreundlichen Ort intuitiv annehmen. Die Strategie ist, durch den Garten Bewohner des Kiezes an den kulturellen Ort zu locken, die ansonsten nicht dorthin kommen würden. Dem Garten kommt so eine Vermittlungsfunktion zum Gebäude zu. Das stärkste Mittel zur Transformation ist das Raumprogramm. In regelmäßigen Intervallen wird ein spezielles Gremium (Volontäre) zusammengestellt. Dieses Gremium von VertreterInnen aus Praxis und Theorie der Bereiche Kunst, Wissenschaft und Ökologie entwickelt das kulturelle Programm: Workshops, Projekte, Vorträge, Ausstellungen und Exkursionen werden organisiert. Wechselnde Themen wie Geschichte, Umland, Umwelt, Globales, oder Stadtentwicklung als Gestaltung des eigenen Lebensraums, werden behandelt. Auch Jugendliche und Kinder können Teil des Gremiums werden. Ebenso wie das Raumprogramm ist auch der Garten stark am Gedanken der Selbstorganisation orientiert. Der Garten ist an umliegende Schulen geknüpft. Dadurch erweitert sich der Lebensraum der Schüler und Raum für Lebensweltbezug entsteht, gleichzeitig wächst auch der Bekanntheitsgrad des Ortes innerhalb des Quartiers. In diesem Szenario ist es nicht länger eine juristische Person, die dem Einzelnen gegenübersteht, sondern es sind Menschen, die an der Identität der anderen interessiert sind. Jeder hat dort die Möglichkeit zu handeln, sei es die Ausstellung zu besuchen oder einfach den Garten und das Wasser zu genießen.

Szenario 3: Ankommen

Das Szenario „Ankommen“ von Lydia Anacker ist eine subtile Auseinandersetzung mit der Sinnleere des Schlossplatzes. Sowohl die bestehende Wirklichkeit vermittelt diese Leere, als auch der Diskurs um die Zukunft des Ortes, in dem große Ziele, jedoch keine sinnlichen Qualitäten formuliert werden. Die Leere wirkt unstimmig, denn der Ort hat eine Identität und eine Geschichte, die das Potential haben, zur Sprache zu kommen. Und viele Berliner haben eine Beziehung zu diesem Ort, der in der Geschichte von West und Ost unterschiedliche Rollen spielte und ideologisch aufgeladen wurde.

Intimität und Begegnung

Ziel der Transformation ist, den transitorischen Charakter des Ortes aufzuheben, indem eine doppelte Intimität erzeugt wird: Der Ort kommt bei sich selbst an und die Menschen entwickeln eine Beziehung zu diesem Ort und hierbei auch zu sich selbst.

Bereits jetzt bestehen auf der Museumsinsel kleinteilige Bereiche mit sehr differenzierten Erfahrungsqualitäten. Unter den Bäumen im Bereich des Lustgartens entsteht beispielsweise ein mystisches Empfinden, das zur Geschichte des Ortes passt. Verschiedene solcher Hot Spots werden geschaffen, um die vielfältigen Geschichtsschichten erfahrbar zu machen; intimere Bereiche, um alleine zu sein und kommunikativere Bereiche, die Begegnung ermöglichen, wechseln sich hierbei ab.



Erzählung Ankommen

Hot Spots der Erfahrung

Die Mittel der Transformation sind ein Gebäude und ein großer Garten. Das Gelände wird zu einem musealen aber lebendigen Ort der älteren und jüngeren Geschichte des Schlossplatzes. Die Geschichte wird anhand von Spuren im Garten erzählt. Die Geschichte wird auch im Programm des Ortes verankert: das Gebäude wird zum Museum. Dies geschieht jedoch nicht alleine dadurch, dass Ausstellungen die Geschichte des Ortes im herkömmlichen Sinne erzählen. Vielmehr werden in Form von temporären Nutzungen verschiedene Epochen im Gebäude lebendig. Ein Spiel mit verschiedenen historischen Nutzungen der Gebäude und Flächen entsteht. Mit dieser temporären Nutzung nimmt das Szenario Bezug auf die Phase, in der der Palast der Republik zwischengenutzt wurde und öffnet sich so für die Gegenwartskultur. Das Gebäude ist transparent gestaltet, so dass ein Bezug zur Umgebung entsteht. Eine Außentreppe ermöglicht eine weite Sicht über den Platz und die Bäume hinaus hin zum Marx-Engels-Forum, dem Alexanderplatz, dem Staatsratsgebäude mit dem historischen Portal des Stadtschlusses und den anderen Ikonen der Geschichte. Die Treppen führen manchmal ins

Leere, treffen sich und laufen nebeneinander. Verschiedene Blick- und Hörwinkel wecken Neugier und Abenteuerlust, spontan treffen sich Menschen auf dieser Installation. Die Treppenkonstruktion ist ein Symbol dafür, dass es viele Wege gibt, die vielleicht nirgendwohin, wieder zurück oder zu etwas Unerwartetem führen. Um die Hots Spots im Außenraum sinnlich auszuformulieren wird die Karl-Liebknecht-Straße beruhigt oder untertunnelt. Im Bereich des Ufers entstehen so intimere Bereiche, in denen der Einzelne bei sich selbst ankommen kann. Orte am Wasser und unter Bäumen werden geschaffen. Die Menschen können hier im Gras sitzen und liegen.

Schluss

In der Szenarienentwicklung wird die sinnliche Qualität einer Wirklichkeit zunächst abstrakt formuliert und dann anhand von konkreten Wahrnehmungsgestalten durch den Einsatz architektonischer Mittel nach und nach konkret geformt. Die drei Szenarien zeigen beispielhaft, wie ausgehend von drei verschiedenen sinnlichen Zielsetzung unterschiedliche architektonische Räume gebildet werden. Entscheidend für das Ziel, form follows sense, ist, dass nicht der Raum an sich sondern die Qualität der Erfahrung zum Leitfaden des architektonisch-künstlerischen Prozesses wird. Ausgehend von der angestrebten sinnlichen Qualität werden architektonische Mittel gefunden, durch die die Wirklichkeit geformt und transformiert wird. Spannend ist, dass sich in einem emergenten Konzept von Wirklichkeit das Spektrum der architektonischen Mittel erweitert. So zeigt beispielsweise das Szenario „Platzschloss“, dass die Qualität der Erfahrung wesentlich von der Organisation des Ortes abhängt. Unterliegt die Organisation beispielsweise einer juristischen Person, so entstehen ganz andere Wahrnehmungsgestalten, als wenn der Ort durch eine Jugendgruppe organisiert wird. Die Erzählungen zeigen, dass das Zuhören, die leibliche Interaktion von Mensch und fiktiver Umwelt, wie wir sie bereits bei der Erfahrung der gegebenen Wirklichkeit kennengelernt haben, auch in der Szenarienentwicklung ein wesentlicher methodischer Schritt ist. Indem wir uns in dem fiktiven Raum verorten, bringen wir die neue Wirklichkeit zur Erfahrung. Wir kön-

nen prüfen, ob die Vorstellung dem Erleben entspricht und umgekehrt. Die Erfahrung von Wahrnehmungsgestalten ermöglicht uns, eine Beziehung zwischen der sinnlichen Qualität und den architektonischen Mitteln herzustellen. Die Szenarien können so immer feiner differenziert und die Mittel gegebenenfalls modifiziert werden. In diesem Spiel mit den Elementen der Architektur entsteht nach und nach als Ausdruck des kreativ-architektonischen Prozesses der Entwurf.

Endnoten

1. Ursula Schorn, *Der „Life/Art Process“ – Bausteine für kreatives Handeln*, in: Gabriele Wittmann et al. (Hg.), *Anna Halprin. Tanz. Prozesse. Gestalten*, München 2009, S. 49.
2. Marc Augé, *Von den Orten zu den Nicht-Orten*, in: ders., *Nicht-Orte*, München 2010.
3. Ebd., S. 111.
4. Ebd., S. 90 ff.
5. Henri Lefebvre, „Die Produktion des Raums“, in: Jörg Dünne, Stephan Günzel (Hg.), *Raumtheorie*, Frankfurt/Main 2006, S. 339: „Die Raumrepräsentationen sind, so wäre zu zeigen, von einem stets relativen und sich verändernden Wissen (einer Mischung aus Erkenntnis und Ideologie) durchdrungen. Sie sind also objektiv und dennoch korrigierbar. Wahr oder falsch? Diese Frage hat nicht immer einen genau bestimmbar Sinn. Ist die Perspektive wahr oder falsch? Mit Sicherheit sind Raumrepräsentationen abstrakt, und als solche bilden sie einen Teil der sozialen und politischen Praxis, wobei die Beziehungen zwischen den Objekten und den Menschen im repräsentierten Raum einer Logik gehorchen, die sie früher oder später aus Gründen ihrer Inkohärenz sprengen.“
6. Zur Planung des Schlossplatzes vgl.: Hermann Parzinger (Hg.), *Das Humboldt-Forum „So viel Welt mit sich verbinden als möglich“. Aufgabe und Bedeutung des wichtigsten Kulturprojektes in Deutschland zu Beginn des 21. Jahrhunderts*, Berlin 2011.
7. Alex Arteaga, Thomas Kusitzky, „Klangumwelten, Auditive Architektur als Artistic Research“, in: Holger Schulze (Hg.), *Sound Studies: Traditionen, Methoden, Desiderate. Eine Einführung*, Bielefeld 2008, S. 252.
8. Ursula Schorn 2009, S. 49 (siehe Fn. 1).
9. Udo Baer, *Kreative Leibtherapie. Das Lehrbuch*, Neukirchen-Vluyn 2012, S. 28.
10. Ursula Schorn 2009, S. 48 (siehe Fn. 1).
11. Ebd.
12. Zur Idee des „Life/Art Process“ vgl. ebd.
13. Der Philosoph und Leibtheoretiker Thomas Fuchs bemerkt hierzu: „Das Auge verbirgt sich selbst als sehendes. Anders als etwa die Hand hat es seine Objekte nicht an oder in sich, sondern im Raum ‚jenseits‘ seiner selbst; Sehen ist an eine Mindestentfernung vom Körper gebunden. Sehend macht sich der Leib selbst nicht bemerkbar; seine Eigenresonanz ist auf ein Minimum reduziert.“ Thomas Fuchs, *Leib, Raum, Person. Entwurf einer phänomenologischen Anthropologie*, Stuttgart 2000, S. 260.
14. Susanne Memarnia, „Schlossplatz noch nicht in Stein gemeißelt“, in: *taz*, Berlin-Teil (17.01.2013), S. 21.
15. Vgl. hierzu: Nina Brodowski, „Geschichts(ab)riss“, in: Philipp Misselwitz (Hg.), *Fun Palace 200X – der Berliner Schlossplatz: Abriss, Neubau oder grüne Wiese?*, Berlin 2005, S. 50 ff.

Zusammenfassung

Form follows sense ist ein Text über die Beziehung zwischen Mensch und Raum, die im alltäglichen Erleben besteht, und darüber, wie sie durch architektonisches Handeln entwickelt werden kann und muss. Fragen wir uns nach dem Sinn architektonischer Situationen, so zeigen die Schilderungen des französischen Anthropologen Marc Augé, dass diese Erfahrung wesentlich mit der Dimension des Hörens verknüpft ist. Der Raum, auf den wir uns beziehen, ist eine subjektive Wirklichkeit, denn die Beziehung, die sinnliche Qualität der Erfahrung, äußert sich in Interaktion, im Wahrnehmungsprozess des erlebenden Menschen. Wie können wir uns jedoch im Verlauf des Entwurfsprozesses in diesem Raum orientieren, um die sinnliche Transformation dieser Wirklichkeit anhand architektonischer Mittel bewusst zu steuern?

Haben Karten gewöhnlich die Funktion, dem Handelnden Orientierung in Bezug auf einen dreidimensionalen Raum zu verschaffen, so bietet die Erzählung dem Gestaltenden Orientierung in einer prozesshaften subjektiven Wirklichkeit. Indem wir die Wahrnehmungsgestalten, die in bewusster Interaktion zwischen uns und dem Raum hervortreten, sprachlich formulieren, entstehen Erzählungen. Anhand derer können wir eine bestehende aber auch fiktive Wirklichkeit vergegenwärtigen, ihren Sinn in Relation zu den architektonischen Gegebenheiten reflektieren und ihn durch architektonische Gestaltungsmittel transformieren. Die sinnliche Qualität wird zum Referenzpunkt architektonischen Handelns und Orte entstehen, so die Hypothese, die reich an sinnlichen Beziehungen sind und im Sinne Augés das Potential haben Heimat und Gesellschaft hervorzubringen.

Am Beispiel des Schlossplatzes in Berlin, einem Ort in Transformation, beschreiben wir die künstlerisch-architektonische Praxis des Verortens.

Autorin

Annette Matthias ist Dozentin am Studio für Klangkunst und Klangforschung UNI.K und wissenschaftliche Mitarbeiterin der Forschungsstelle Auditive Architektur der UdK Berlin. Sie studierte Landschaftsplanung und befasst sich im Rahmen ihrer Dissertation mit künstlerischen Prozessen in der Raumplanung.

Titel

Annette Matthias, *Form follows sense*.

Über die künstlerisch-architektonische Praxis des Verortens,

in: kunsttexte.de/auditive_perspektiven Nr. 2, 2013 (13 Seiten), www.kunsttexte.de.