

Die Stadt als Sequenzerlebnis

Analyse und Entwurf stadtgestalterischer Raumsequenzen

Von der Fakultät für Architektur und Stadtplanung der Universität Stuttgart
zur Erlangung der Würde einer Doktorin der
Ingenieurwissenschaften (Dr.-Ing.) genehmigte Abhandlung

Vorgelegt von

Joo-Yon Lee

Aus Seoul, Süd-Korea

Hauptberichter: Prof. em. Dr. habil. Michael Trieb

Mitberichter: Prof. Dr. Johann Jessen

Tag der mündlichen Prüfung: 14. Februar 2012

Städtebau-Institut der Universität Stuttgart

2012

Die Stadt als Sequenzerlebnis

Analyse und Entwurf

stadtgestalterischer Raumsequenzen

Joo-Yon Lee

| | | |
|--------------|--|-----------|
| 1 | Stadt als Sequenzerlebnis | 13 |
| | Einleitung | |
| 1.1 | Hintergrund und Motivation | 15 |
| 1.2 | Einschränkung und Ziel der Arbeit | 18 |
| 1.3 | Gesamtaufbau und Vorgehensweise | 21 |
| | | |
| 2 | Sequenz, anthropologische Voraussetzung und stadtgestalterische Aufgabe | 25 |
| 2.1 | Stadtgestalterische Grundlage der Sequenzerfahrung in öffentlichem Raum | |
| 2.1.1 | Sequenzerfahrung als wesentliches Lebensmuster im Alltag | 27 |
| 2.1.2 | Ziel- und Wegbestimmung in der menschlichen Vorstellung | 30 |
| 2.1.3 | Kontinuierlicher Standortwechsel vom Startort zum Zielort in zeitlicher Abfolge | 32 |
| 2.1.4 | Stadträume als Grundlage der materiellen Existenz des Menschen | 34 |
| | | |
| 2.2 | Der Begriff der „Sequenz“ und seine Bedeutung für den Menschen | |
| 2.2.1 | Sequenz als Urkondition für räumliche Umwelterfahrung | 38 |
| 2.2.2 | Fortbewegung des Menschen als kinetischer Antrieb der räumlichen Umwelt | 40 |
| 2.2.3 | Sinnliche Wahrnehmung der Raumsequenz | 43 |
| | | |
| 2.3 | Vom Sequenzerlebnis zur Sequenzplanung | |
| 2.3.1 | Streckenwahl des Nutzers und Entwurf der Raumsequenz | 47 |
| 2.3.2 | Stadtgestalterische Abfolge der Einzelbausteine und ihrer Erscheinung in der Raum-Zeit-Relation | 49 |
| 2.3.3 | Subjektiver Eindruck vs. objektive Situation der Raumsequenz | 50 |
| | | |
| 2.4 | Fazit – Sequenzerfahrung des Menschen | 53 |

| | | |
|------------|--|------------|
| 3 | Theoretische Ansätze zur Sequenzplanung | 59 |
| 3.1 | The Concise Townscape - Gordon Cullen | |
| 3.1.1 | Ausgangspunkt und Hypothese | 61 |
| 3.1.2 | Arbeitsmethode und -prozess | 62 |
| 3.1.3 | Definition und Aspekt der „Sequenz“ | 63 |
| 3.1.4 | Zusammenfassung der Theorie | 65 |
| 3.1.5 | Ergebnis und Auswertung | 69 |
| 3.2 | The view from the road - Donald Appleyard, Kevin Lynch, John Myer | |
| 3.2.1 | Ausgangspunkt und Hypothese | 71 |
| 3.2.2 | Arbeitsmethode und -prozess | 73 |
| 3.2.3 | Definition und Aspekt der „Sequenz“ | 75 |
| 3.2.4 | Zusammenfassung der Theorie | 77 |
| 3.2.5 | Ergebnis und Auswertung | 81 |
| 3.3 | Stadtgestaltung: Theorie und Praxis - Michael Trieb | |
| 3.3.1 | Ausgangspunkt und Hypothese | 84 |
| 3.3.2 | Arbeitsmethode und -prozess | 86 |
| 3.3.3 | Definition und Aspekt der „Sequenz“ | 88 |
| 3.3.4 | Zusammenfassung der Theorie | 89 |
| 3.3.5 | Ergebnis und Auswertung | 95 |
| 3.4 | Fazit der untersuchten Arbeiten | 98 |
| 4 | Vorbild Landschaftsgestaltung | 103 |
| | Stadtgestalterische Interpretation ihrer Raumdramaturgie | |
| 4.1 | Grundlagen der Raumdramaturgie | |
| 4.1.1 | Räume und Raumfolge | 106 |
| 4.1.2 | Wege und Wegverlauf | 110 |
| 4.1.3 | Szenen und Sichtabfolge | 112 |

| | | |
|------------|--|------------|
| 4.2 | Gesamtbezüge der Raumdramaturgie | |
| 4.2.1 | Abfolge und Zusammenhänge | 119 |
| 4.2.2 | Ganzheitliche kontextuelle Struktur | 122 |
| 4.2.3 | Sinnliche Harmonie des charakteristischen Ganzen | 125 |
| 4.3 | Relevanz landschaftsgestalterischer Entwurfselemente für die stadtgestalterische Sequenzplanung | |
| 4.3.1 | Konzeptionelle Gliederung der Erlebnisabfolge | 128 |
| 4.3.2 | Sinnfällige Formung der Erlebnisabfolge | 132 |
| 4.4 | Fazit – Raumdramaturgie der Landschaftsgestaltung | 137 |
| 5 | Praxis Stadtgestaltung | 141 |
| | Analyse städtebaulicher Fallbeispiele | |
| 5.1 | Modell Esslinger Innenstadt, Deutschland | |
| | Öffentliche Räume – urbane Renaissance durch Vernetzung | |
| 5.1.1 | Aufgabe und Ziel des Projektes | 144 |
| 5.1.2 | Leitgedanke und Aufbau der Sequenzmaßnahme | 146 |
| 5.1.3 | Bewertung und Ergebnis der Planung | 150 |
| 5.2 | Städtebauliche Rahmenkonzeption Esslingen-Maille, Deutschland | |
| 5.2.1 | Aufgabe und Ziel des Projektes | 154 |
| 5.2.2 | Leitgedanke und Aufbau der Sequenzmaßnahme | 157 |
| 5.2.3 | Bewertung und Ergebnis der Planung | 160 |
| 5.3 | Neue Weststadt Lingjiangtang in Changzhou, China | |
| | Stadteingang mit stadtgestalterischen Sequenzereignissen | |
| 5.3.1 | Aufgabe und Ziel des Projektes | 162 |
| 5.3.2 | Leitgedanke und Aufbau der Sequenzmaßnahme | 164 |
| 5.3.3 | Bewertung und Ergebnis der Planung | 168 |
| 5.4 | Konzeptplanung für das Yudong-Gebiet der Stadt Datong, China | |
| 5.4.1 | Aufgabe und Ziel des Projektes | 170 |
| 5.4.2 | Leitgedanke und Aufbau der Sequenzmaßnahme | 172 |
| 5.4.3 | Bewertung und Ergebnis der Planung | 176 |
| 5.5 | Fazit – Grundzüge der Sequenzplanung | 178 |

| | | |
|------------|--|------------|
| 6 | Theorie der Sequenzplanung | 187 |
| 6.1 | Grundthese der Sequenzplanung | |
| 6.1.1 | Raumsequenz für Nutzer und Planer | 189 |
| 6.1.2 | Entwurfsparameter der Sequenzplanung | 191 |
| 6.1.3 | Raumsequenzen auf stadtgestalterischen Bezugsebenen | 198 |
| 6.2 | Raumsequenz auf Stadtbildebene | |
| 6.2.1 | Mentalraumsequenz als kognitive Erlebnisabfolge | 201 |
| 6.2.2 | Die Anmutung der Raumsequenz | 203 |
| 6.2.3 | Die Zeitstruktur der Raumsequenz | 206 |
| 6.2.4 | Das topologische System der Raumsequenz | 210 |
| 6.3 | Raumsequenz auf Stadterscheinungsebene | |
| 6.3.1 | Wirkungsraumsequenz als sinnliche Erscheinungsabfolge | 213 |
| 6.3.2 | Mensch + Raumabfolge = Raumwirkung | 215 |
| 6.3.3 | Mensch + Nutzungsabfolge = Aktivitätswirkung | 218 |
| 6.3.4 | Mensch + Gestaltabfolge = Blickwirkung | 221 |
| 6.4 | Raumsequenz auf Stadtgestaltebene | |
| 6.4.1 | Elementarraumsequenz als materielle Abfolge der Umwelt | 225 |
| 6.4.2 | Raumabfolge | 228 |
| 6.4.3 | Nutzungsabfolge | 231 |
| 6.4.4 | Gestaltabfolge | 233 |
| 6.5 | Fazit – Theoretische Synthese der Raumsequenz | 236 |
| 7 | Praxis der Sequenzplanung | 241 |
| 7.1 | Grundsätze der Sequenzplanung | |
| 7.1.1 | Leitziele der Sequenzplanung | 243 |
| 7.1.2 | Aufnahme von internen und externen Einflüssen | 244 |
| 7.1.3 | Umfang des Entwurfsprozesses | 245 |

| | | |
|------------|---|------------|
| 7.2 | Sequenzkonzeption | |
| 7.2.1 | Konstruktion der Mentalraumsequenz | 248 |
| 7.2.2 | Abstimmung des Leitimages | 249 |
| 7.2.3 | Gliederung der Zeitachse | 250 |
| 7.2.4 | Positionierung der Wege und Ziele | 251 |
| 7.3 | Sequenzgrundlage | |
| 7.3.1 | Entwurfsschritt zur Inszenierung der Wirkungsraumsequenz | 253 |
| 7.3.2 | Bewegungsführung und Bewegungsempfindung | 255 |
| 7.3.3 | Eindrucksabfolge der Raumfunktionalität | 257 |
| 7.3.4 | Sichtbeziehung, Blickablenkung und Blickhinderung | 259 |
| 7.4 | Sequenzgestaltung | |
| 7.4.1 | Entwurfsschritt zur Visualisierung der Elementarraumsequenz | 261 |
| 7.4.2 | Programmierung der Geometrie der Raumsequenz | 262 |
| 7.4.3 | Konfiguration der urbanen Landschaft | 264 |
| 7.5 | Sequenzsimulation beim Entwurf der Raumsequenz | |
| 7.5.1 | Sequenzsimulation zur Bewertung | 267 |
| 7.5.2 | Methoden der Sequenzsimulation | 268 |
| 7.6 | Fazit – Entwurfsschritte der Sequenzplanung | 272 |
| 8 | Das Modell der Sequenzplanung | 279 |
| | Zusammenfassung | |
| | Abstract | 295 |
| | Literaturhinweise | 313 |
| | Abbildungsnachweise | 319 |

Part 1

Raumsequenz als städtebauliche Aufgabe

Kapitel 1. Stadt als Sequenzerlebnis

Einleitung

Warum ist Sequenzplanung ein wichtiges Thema im Städtebau?

Kapitel 2. Sequenz, anthropologische Voraussetzung und stadtgestalterische Aufgabe

Wie erlebt der Mensch den Raum?

Die Stadt als Sequenzerlebnis

Einleitung

Die Stadt ist ein vielfältiges Bewegungs-, Kommunikations- und Energiesystem, bestehend aus den verschiedensten Komponenten wie Fußgänger-, Rad- und KFZ-Verkehr, ÖPNV, Post, Telekommunikation, E-Mail, Fernsehen, Wasser, Strom, Gas usw.¹ Das „Bewegungssystem Stadt“ wird von den Menschen im täglichen Leben mit allen Sinnen – Sehen, Riechen, Hören, Tasten, Schmecken – aufgenommen. Es wird als Sequenz von sinnlichen, psychischen und intellektuellen Eindrücken erlebt, die dabei kontinuierlich auf den Menschen einströmen. Diese Sequenzerfahrungen entstehen in der Stadt im Alltag jedes Menschen und bauen in seinem Geist das individuelle, zusammenhängende Erfahrungssystem auf, das letztendlich seine Vorstellung der Stadt widerspiegelt.

Die zahlreichen Zielpunkte in der urbanen Raumvernetzung entsprechen den täglichen Ansprüchen der Menschen, wodurch ein endloser Bewegungsfluss entsteht. Die Strecke vom Standort bis zum gewünschten Zielort impliziert mehrere Zwischenziele, die der Mensch in seiner Vorstellung spontan nebeneinander aufreht. Der Mensch nutzt seinen geistigen Erfahrungsschatz als Brücke zwischen zwei Zielen und muss sich deshalb nicht blind bzw. orientierungslos durch das komplexe Stadtnetz bewegen.

Bildet sich der Stadtraum aus monumentaler Architektur? Steigert sich diese Tendenz ins Extreme, wäre das Erscheinungsbild der urbanen Umwelt in Zukunft vergleichbar mit Çatal Hüyük ca. 7000 v. Chr. (Abb 1.2)? Dabei dürfen wir allerdings nicht vergessen, dass Çatal Hüyük eine auf Verteidigung ausgelegte

Stadt als Bewegungsströmung

Bedeutung des Stadtraums

¹ Vgl. Bacon, 1974, S.19 f.

Stadt war. Unsere Anforderungen an das urbane Leben im öffentlichen Raum sind weder heute wie damals, noch werden sie in Zukunft dieselben sein.

Die Straßen und Plätze bzw. die öffentlichen Räume einer Stadt machen ca. ein Drittel der gesamten Stadtfläche aus und doch erscheinen sie oft nur wenige Meter breit und dadurch untergeordnet. Selbst ohne diese statistischen Zahlen können wir uns gut vorstellen, dass unser Leben sich auf ihnen aufbaut, nicht aufgrund sozialer, politischer oder psychologischer Aspekte, sondern auch, weil unser Körper unmittelbar mit dem Stadtraum verbunden ist und dadurch unendlich viele interaktive Beziehungen physisch, psychisch, emotional und intuitiv entstehen. So stellt sich der öffentliche Raum, der im täglichen Leben vieler Menschen eine große Rolle spielt, als eine, je nach Fortbewegungsmittel, unterschiedlich schnelle Abfolge von Räumen dar.

Was für ein Leben erwarten wir von unserem Stadtraum bzw. öffentlichen Raum? Wo können wir unseren Lebenshunger durch die Stadterfahrung stillen?

Die Sequenzplanung, die alle Straßen bewusst als Sequenzen mit einem individuellen Erlebnismythmus inszeniert, kann einen großen Beitrag zur Belebung und Aufwertung unserer Städte leisten. Trieb sagt: „...mit welcher Sorgfalt, Können und Liebe eine solche Sequenz von Eindrücken in einem Film dramaturgisch aufgebaut wird, und der Art und Weise, in welcher die Eindrucksfolgen im öffentlichen Raum in aller Regel ohne jede Regie als mehr oder minder zufällige Produkte entstehen. Nur, aus einem Film, der einem nicht gefällt, kann man herausgehen: in dem öffentlichen Straßenraum muss man leben.“² Es ist unstrittig: **Bewusst zu planen ist besser als unbewusst Realität zu schaffen.**

Sequenzbewusstes Planen

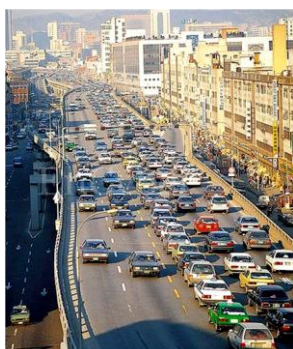


Abb 1.1 Der Mensch bewegt sich im urbanen Raumkomplex ununterbrochen zu den verschiedenen Zielen hin. Dabei ist für ihn der Weg genauso wichtig wie das Ziel. Stadtraum ist sowohl Weg für Massenströmung als auch Erlebnisraum für Individuen im Alltag.

² M. Trieb, aus dem Manuskript „Stadtwege- Zufallsgestalt oder Gestaltungsaufgabe“

Durch eine nutzungsgerechte Aufteilung und Gestaltung von öffentlichen Räumen können Stadtviertel in ihrer Lebens- und Aufenthaltsqualität aufgewertet werden, nicht jedoch wirtschaftlich oder statistisch gesehen. Man kann sogar so weit gehen zu sagen, dass Industrie, Technik, Verkehr und Ökonomie in den letzten Jahrzehnten alle motivierten kreativen Kräfte überwältigt haben. Natürlich spielen diese Faktoren eine große Rolle bei der Entwicklung der heutigen Städte. Sie dienen allerdings nicht der Erfüllung des individuellen Anspruchs auf eine gestaltete Umwelt, weil die individuelle Sichtweise des Menschen bei der Planung nicht als Hilfsmittel eingesetzt wird. Um die zahlreichen unterschiedlichen Bedürfnisse an die Umwelt zu erfüllen, können anhand von Statistiken nur trockene Durchschnittswerte errechnet werden, die aber nichts zu einer menschlichen Lösung bzw. Gestaltung der Stadträume beitragen.

Diesbezüglich warnt Schübler vor dem verloren gehenden Erlebniswert aufgrund monumentaler architektonischer Tendenzen: „In der schlichten Beachtung der oben aufgeführten städtebaulichen Herausforderungen und der damit verbundenen Potenziale liegt ein vielfältiger Gestaltungsanreiz für Architektur. ... Die Erlebnisqualität der Stadt bedeutet die subjektive Freiheit, sich in einer vorhandenen Struktur zu bewegen, ... Das alltägliche Rangieren in einer endlosen ‚Netzstadt‘ verliert traurigerweise diesen Erlebniswert.“³

**Abfälliges Interesse
an der Raumsequenz**



Abb 1.2 Ist eine Stadt ohne Straßen und ohne Plätze heute vorstellbar? Der Ursprung der Stadt Çatal Hüyük, ca. 7000 v. Chr. (links) zeigt in etwa die heutige Zivilisation der urbanen Räume. Das individuelle Streben nach einem erlebnisreichen Leben im öffentlichen Raum wird vernachlässigt.

³ Schübler, 2003, S. 191

Jeden Tag nutzen wir den öffentlichen Raum, auf dem Weg zur Arbeit, zum Treffpunkt mit Freunden, zur Schule oder zum Einkaufen etc. und manchmal schlürfen wir auch nur einen Becher Kaffee auf einer Bank an einem sonnigen Platz. Es verstärken sich heute die Ansprüche an die Qualifikation der öffentlichen Räume, ganz im Gegensatz zur oben erwähnten Tendenz. Immer mehr Menschen wird der Zusammenhang zwischen der Qualität des öffentlichen Raumes und der menschlichen Lebensqualität bewusst. Für unsere täglichen Aktivitäten sind die öffentlichen Teile der Stadt und die gebaute Umwelt unentbehrlich, ob wir wollen oder nicht.

Qualifizierung des öffentlichen Raumes

Aber was, wie und in welcher Erlebnisabfolge man in die Straßenräumen auf dem Weg von Zuhause zur Arbeit, zum Einkaufen oder zu einer Verabredung usw. erlebt oder welche Sehenswürdigkeiten durch welche Wegeverbindung der Stadtbesucher erlebnisfreudig erfährt, welchen Charakter die aufeinanderfolgenden Situationen haben, muss sorgfältig geplant sein. Denn ohne eine solche sequenzbewusste Sorgfalt entstehen dann Straßensequenzen oft als Zufallsprodukt, wie etwa in einer New Town. So wird der bestimmte Weg durch die Stadt in den allermeisten Fällen eine zusammenhangslose Aneinanderreihung von Gebäuden, Straßen und Plätzen sein, der im besten Fall eine Ansammlung von Attraktionen darstellt, im schlechteren Fall jedoch eine deprimierende Zumutung ist. Häufig werden die heutigen, neuen Städte kritisiert und deren Probleme und Hässlichkeit auf die von Monotonie beherrschten Straßenräume zurückgeführt. Die Forderungen der Nutzer beziehen sich nicht nur auf die Qualität der Gebäude als solches, sondern auch auf die Erlebnisqualität in den öffentlichen Räumen der Stadt, d.h. es besteht ein Anspruch auf eine Qualifizierung der Raumsequenzen.

Die gebaute Umwelt stellt analog zur Musik eine Erlebniskunst dar, weil sie von den Nutzern sinnlich empfunden und unmittelbar erlebt wird. Die Stadtgestaltung ist daher gefordert herauszufinden, wo in unserem Erlebnisumfeld Mängel oder Probleme existieren. Der Teil einer Raumsequenz, der eine neue Integration benötigt, ist vergleichbar mit einer Partitur, bei der einzelne Seiten fehlen. In der Musik gibt es Methoden den fehlenden Teil auszufüllen, sodass er in Melodie, Rhythmus, Stimmung etc. zu dem musikalischen Gesamtkontext passt. Wie aber funktioniert dies in der Stadtgestaltung?

Fehlen einer sequenzbewussten Entwurfsmethode

Das Problem dabei ist das Fehlen der **Raumdramaturgie in der Praxis**. Die individuellen Sequenzerfahrungen beziehen sich nur in wenigen Fällen auf die bewusste und zusammenhängende städtebauliche Planung von Sequenzen, in Form von konstituierenden (Breite, Höhe, Tiefe der Stadträume etc.) und kom-

plementierenden (Bodenbelegung, Fassadengestaltung, Beleuchtung etc.) Elementen.

Bei der Beschäftigung mit dem Aspekt „Sequenz in der Stadt“ stellt man fest, dass es zwar leicht fällt, darüber zu sprechen; dass eine Methode zur Realisierung einer stadtgestalterischen Raumdramaturgie im komplexen Stadtgefüge aber nur schwer zu entwickeln ist. Da es nur wenig praktisches Know-How und wenige realisierte Beispiele gibt, kann die Sequenzplanung nur schwierig angewendet werden. Dazu kommt, dass in der Praxis die Notwendigkeit einer Sequenzerlebnisplanung im Städtebau nur selten gesehen wird. Folglich liegt darin eine wichtige Aufgabe der Stadtplanung und der Stadtgestaltung des 21. Jahrhunderts.



Abb 1. 3 In der Erlebniskunst, der Musik, werden fehlende Takte hinsichtlich des Sequenzkontextes eingefügt. Aber wie kann dies bei einer als mangelhaft empfundenen Lücke in einer Raumsequenz bzw. in unserem Erlebnisumfeld geschehen?

Diese Arbeit legt ihren Schwerpunkt in erster Linie auf den öffentlichen Raum, der hier als Raumsequenz bezeichnet wird.

Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde die Notwendigkeit der Gestaltung der öffentlichen Räume und besonders die der Raumsequenz jahrzehntlang den Städten selbst überlassen. Obwohl der öffentliche Raum langsam als Lebensraum erkannt wurde, gibt es immer noch Schwierigkeiten bei der Schaffung von zusammenhängenden Raumabfolgen im städtischen Raum, da der öffentliche Raum durch seine scheinbare Anonymität nicht als Einheit betrachtet wird. Dieser leichtsinnige Umgang mit dem Stadtraum hat schwerwiegende Folgen, er führt zur Verwahrlosung vorhandener gestalteter Raumsequenzen und verhindert die Planung neuer.

Der öffentliche Raum ist allerdings nicht die Restfläche zwischen den Gebäuden, sondern muss als Gestaltungsaufgabe verstanden werden. Die Ergebnisse dieser Arbeit sollen die Notwendigkeit der Raumsequenz und der Sequenzplanung in der Stadt erläutern und unsere Aufmerksamkeit auf die Wichtigkeit des Stadtraumes lenken.

Ein weiteres Ziel dieser Arbeit ist, auf die untrennbare Interaktion zwischen Mensch und Raumsequenz aufmerksam zu machen. Das Sequenzerlebnis des Menschen resultiert nicht nur aus dem ständigen Wechsel des Standorts. Laut Bollnow besitzt die Sequenzerfahrung eine gewisse subjektive Einbildungskraft.⁴ Busse sagt diesbezüglich: „Raumerfahrung dieser Art ist eine der Voraussetzungen, um eigene räumliche Bilder zu denken und Raumvorstellungen zu entwickeln.“⁵ Das durch die Sequenzerfahrung ausgelöste Wechselspiel wandelt die materielle Umwelt in den immateriellen geistigen Zustand.

In dieser Arbeit ist die Vorstellung des urbanen Raumkomplexes, die man durch die Raumerfahrung im Geist abstrahiert, als Teil der Stadtgestaltung anzusehen. Dabei dienen die stofflichen, objektiven Elemente als wichtige Grundlage, um die subjektive Sinneserfahrung positiv zu unterstützen. Daher muss in dieser Arbeit zunächst die Bedeutung des Sequenzerlebnisses für die physische, psy-

Öffentlicher Raum als sequenzplanerische Aufgabe

Sinnliche und psychische Ebene der Raumsequenz

⁴ Bollnow, 2004, S. 21 – „Von da aus gesehen scheinen ihm die Erfahrungen des erlebten Raums keine objektive Erkenntnis zu enthalten. Er deutet sie darum als etwas bloß Subjektives, nämlich als Werk der dichterischen Einbildungskraft.“

⁵ Busse, 1997, S. 19

chische und intellektuelle Wahrnehmung der Stadt verdeutlicht werden,⁶ um die Notwendigkeit der Sequenzplanung in der Praxis aufzuzeigen.

Die Bedeutung des Sequenzerlebnisses wurde im Grunde in anderen Fachgebieten – Tourismus, Innenarchitektur (insbesondere bei Kaufhäusern), Automobil-Technik, etc. – erkannt und wird dort auch aktiv angewandt, um dadurch unseren Alltag im urbanen Raumkomplex zu verbessern. Diese Arbeit hat es sich zum Ziel gemacht, die vorhandenen Ansätze zusammenzuführen und sie besonders hinsichtlich ihrer praktischen Umsetzung für die sequenzbewusste Stadtgestaltung weiterzuentwickeln.

Hierbei soll keine neue Stadtgestaltungstheorie entstehen, sondern aus der Analyse von vorhandenen gestalteten Raumsequenzen einige sinnvolle Regeln des sequenzbewussten Entwerfens abgeleitet werden. Aus der Anwendung von Methoden der Sequenzplanung in der Praxis resultieren keine zufälligen Ergebnisse, sondern spannungsvolle Stadträume aufgrund der bewussten Kombination gestalterischer Elemente und dem Aufbau einer abgestimmten Abfolge von Eindrücken.

Anwendbarkeit der Sequenzplanung in der Praxis

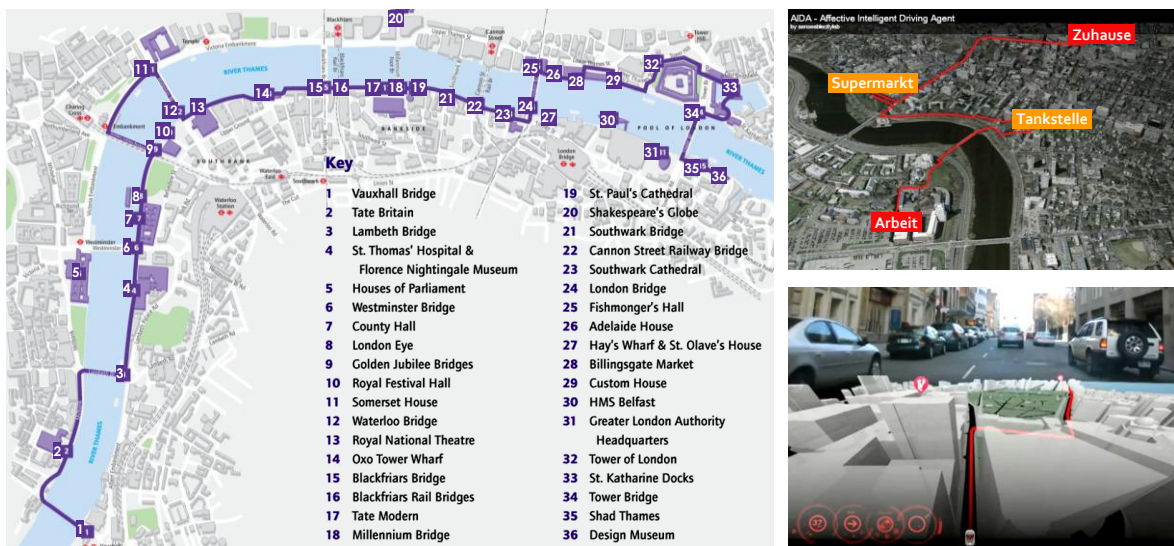


Abb 1.4 Wegweiser für Touristen in London (links) und AIDA, ein hochentwickeltes Navigationssystem (rechts): In anderen Arbeitsfeldern ist die „Sequenz“ bereits ein Schlüsselwort, sowohl theoretisch als auch praktisch. Der Mensch kann dadurch seine Umgebung im ganzheitlichen Zusammenhang erfassen und sie somit sinnlich und intellektuell aufnehmen.

⁶ Cullen, 1961, S. 167 - "Townscape is seen here not as decoration, not as a style or a device for filling up empty spaces with cobbles; it is seen as the art of using raw materials – houses, trees and roads – to create a lively and human scene."

Diese Arbeit hat deshalb zum Ziel, Grundlagen für eine stadtgestalterische Kompositionslehre zu entwickeln, die zukünftig sowohl der städtebaulichen Lehre als auch insbesondere der stadtgestalterischen Praxis dienen kann. Dies geschieht durch die Synthese bisheriger theoretischer und praktischer Arbeiten, aus deren Ergebnissen ein Leitfaden der praktischen Sequenzplanung abgeleitet wird.

Das Thema der sequenzbewussten Stadtgestaltung wurde in den 80er-Jahren mehr und mehr vernachlässigt – in der Theorie immer präsent, in der Praxis hingegen nur unbewusst. Durch die gezielte Entwicklung von Methoden soll durch die Fokussierung der „Sequenz“ nicht nur auf die materielle, sondern auch auf die immaterielle Ebene die Anwendbarkeit in der Praxis verbessert werden. Damit wird die praktische Anwendbarkeit nicht nur auf ein Land oder auf einige Länder mit ähnlichem Kulturkreis beschränkt, sondern es entsteht durch den Blick auf viele Länder eine systematische Ordnung der vielfältigen Denkansätze.

Koolhaas stellte 1993 fest, dass die Vorstellungen von einer ganzheitlichen Planbarkeit der Stadt längst obsolet geworden sind und dass heute die Möglichkeit verloren gegangen ist, eine Stadt in ihrer dreidimensionalen Substanz zu planen, sie als Vision zu betrachten, als Modell.⁷

Eine Raumsequenz bezeichnet in dieser Arbeit eine Erlebniseinheit innerhalb des gesamten Stadtnetzes. Um eine Raumsequenz spannungsvoll zu inszenieren bedarf es einer Dramaturgie, die den Gesamtkontext einer Raumsequenz bzw. das gesamte Stadtnetz miteinbezieht. Die Sequenzplanung spielt dabei eine wichtige Rolle: Sie ermöglicht die Ausführung einer Raumsequenz in der Praxis als ganzheitliches Erlebnisfeld mit der notwendigen sinnlichen Grundlage. In der Sequenzplanung wird es für die zu überplanenden öffentlichen Räume die verschiedensten Ansätze geben. Die Gestaltungsziele der jeweiligen Aufgaben sind unterschiedlich, aber das übergeordnete Ziel, einen visuellen und funktionalen, harmonischen öffentlichen Raum zu schaffen, ist allen gemeinsam. Dabei sollte die Betrachtung der Umgebung nicht auf einen Ort oder Bereich beschränkt werden, sondern gerade die ganzheitliche und umfassende Betrachtung der jeweiligen Situation ist der Schlüssel für eine gelungene Umsetzung.

Werkzeug der
ganzheitlichen
Stadtgestaltung

⁷ Infoblatt für das Kolloquium „Zukunft der Stadt - Leitbild vs. Projekt“ vom 2. bis 9. Februar 2007 an der Universität Stuttgart

Diese Arbeit zum Thema „Sequenzplanung“ ist in drei große Teile mit insgesamt 8 Kapiteln gegliedert:

- Part 1: Raumsequenz als städtebauliche Aufgabe
- Part 2: Sequenzplanung von gestern und heute
- Part 3: Theorie und Praxis der Sequenzplanung

In Part 1 werden die Begriffe „Raumsequenz“ und „Sequenzplanung“ auf die verschiedensten Aspekte hin beleuchtet. Es werden der Umfang und die genaue Abgrenzung des Themas definiert. Dabei stellen sich folgende Fragen:

- Warum ist die Stadt ein Sequenzerlebnis?
- Wie erlebt der Mensch den Stadtraum?

Der rote Faden, der durch **Kapitel 1** führt, ist die Erkenntnis, dass zum einen der Stadtraum als Sequenzerlebnis in aktuellen Planungen nicht die nötige Aufmerksamkeit erfährt und zum anderen die sequenzbewusste Planung in unserer heutigen Stadtgestaltung vernachlässigt wird. Mit dieser Feststellung allein wäre jedoch der städtebaulichen Forschung wenig gedient.

Eine klare Definition des Begriffs „Stadtraum“ unter Berücksichtigung der „Sequenz“ und die Klärung der Bedeutung von Raumsequenz und Sequenzerfahrung für die stadtgestalterische Analyse und für den Entwurf folgt in **Kapitel 2**. Dabei resultieren aus der Notwendigkeit der Sequenzplanung neue Ansätze der „Sequenz“ für den Menschen. Daran anschließend wird überprüft, ob die Begriffe „Raumsequenz“ und „stadtgestalterische Raumdramaturgie“ im heutigen Städtebau noch ihre Berechtigung haben.

Bei der Beschäftigung mit diesem Thema stellt man fest, dass es schwierig ist, Forschungsarbeiten und Fallbeispiele zu Raumsequenz und Sequenzplanung zu finden, die man für die Planungspraxis verwenden kann. Die geringe Anzahl von Forschungsbeiträgen ist dabei sowohl Folge als auch Ursache der Vernachlässigung und der damit einhergehenden mangelnden Weiterentwicklung dieses Arbeitsbereichs. Die Zusammenfassung von vorhandenen Theorien und Fallbeispielen aus verschiedenen Themenfeldern ermöglicht vielfältige Betrachtungsweisen und bildet die Basis der weiteren Forschung bzw. darauf aufbauend der praktischen Anwendung. Die drei Kapitel in Part 2 beschäftigen sich daher mit den folgenden Fragestellungen:

Part 1
Raumsequenz als
städtebauliche
Aufgabe

Part 2
Sequenzplanung von
gestern und heute

- Welche Theorien zur Sequenzplanung gibt es?
- Welche Lehren kann man aus der Landschaftsgestaltung ziehen?
- Was kann man aus dem Städtebau ableiten?

Kapitel 3 stellt die Sequenzplanung in der Theorie vor. Die vorgestellten Ansätze sind von Cullen, Appleyard und Trieb. Die Untersuchung und Zusammenfassung des aktuellen Forschungsstands dient sowohl der theoretischen Basis dieser Arbeit als auch der praktischen Anwendung.

In **Kapitel 4** wird als besonderer Aspekt die Landschaftsgestaltung behandelt. In der praktischen Anwendung der sequenzbewussten Raumgestaltung nimmt die Landschaftsgestaltung seit langer Zeit eine Vorreiterrolle ein. Zum einen, weil sie Städtebau und Stadtgestaltung als wichtige Grundlage dienen kann, zum anderen, weil sie als Nachbargelände leicht kompatibel ist.

Kapitel 5 präsentiert die Analyse und Auswertung von Fallbeispielen aus der städtebaulichen und stadtgestalterischen Planungspraxis. Die Analyse dieser praktischen Beispiele zeigt, welche Gestaltungselemente und Parameter beim Planen angewandt und berücksichtigt wurden. Folgende Projekte werden als Fallbeispiele vorgestellt:

- Modell Esslinger Innenstadt: Öffentliche Räume – urbane Renaissance durch Vernetzung
- Städtebauliche Rahmenkonzeption Esslingen-Maille mit Neckar-/ Fabrikstraße
- Konzeptplanung für das Yudong-Gebiet der Stadt Datong, China
- Neue Weststadt Lingjiatang in Changzhou, China: Stadteingang mit stadtgestalterischem Sequenzereignis

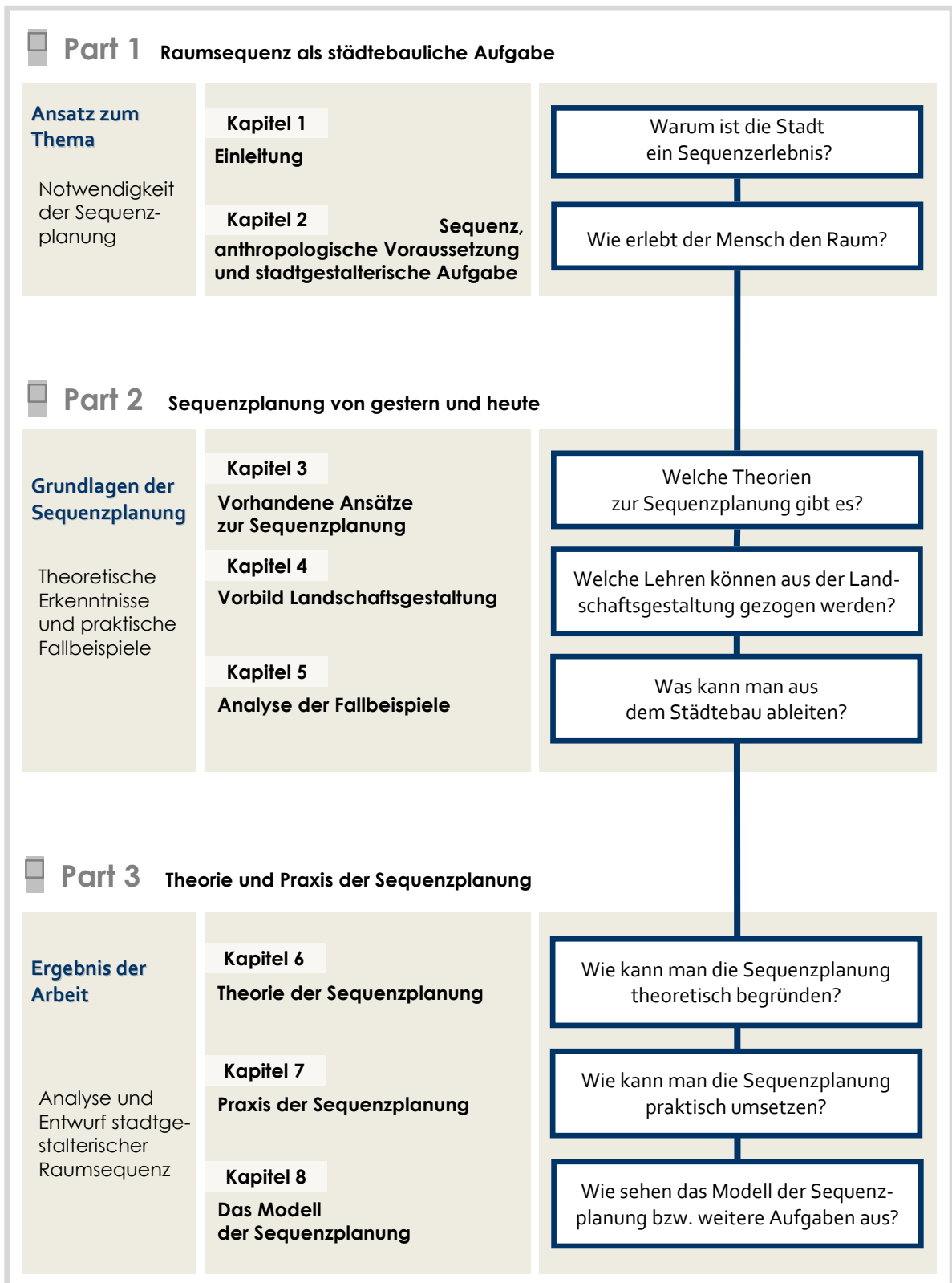
Part 3 zeigt zum einen das Ergebnis dieser Forschungsarbeit und stellt gleichzeitig einen Leitfaden für die Sequenzplanung in der Praxis vor. Dieser Teil hat drei Kapitel mit folgenden Fragestellungen:

- Wie kann man die Sequenzplanung theoretisch begründen?
- Wie kann man die Sequenzplanung praktisch umsetzen?
- Wie sehen das Modell der Sequenzplanung bzw. weitere Aufgaben aus?

Kapitel 6 baut die praxisbezogene Theorie für die Sequenzplanung durch die Analyse der stadtgestalterischen Raumsequenz auf. Des Weiteren werden Bewertungskriterien und Handlungslisten für die Sequenzplanung erstellt. Dies geschieht durch die Analyse und die Umsetzung der Raumsequenz aus der Sicht des Nutzers. Aus der systematischen Kategorisierung der Ergebnisse bezogen auf die drei stadtgestalterischen Bezugsebenen – Stadtgestalt, Stadterscheinung und Stadtbild – werden die Bewertungskategorien und schließlich auch die Entwurfsmethoden für das Modell der Planungspraxis entwickelt.

Part 3 Theorie und Praxis der Sequenzplanung

Gesamtaufbau der Arbeit



Kapitel 7 hat die Entwicklung der Entwurfsmethoden für die Praxis zum Ziel. Die Planungsmethode wird hinsichtlich der Handlungsliste, die von Kapitel 6 erarbeitet wurde, dargestellt und in einzelne Entwurfsschritte, die jeweils durch Sequenznotation überprüft werden, unterteilt. Der Schwerpunkt dieser Arbeit liegt gezielt auf diesem Kapitel, um sowohl ihren Wert als Forschungsarbeit als auch ihre Verwendung in der täglichen Planungspraxis zu beweisen.

Kapitel 8 stellt eine Zusammenfassung der gesamten Arbeit dar und gibt einen Überblick über das Modell der Sequenzplanung als Ergebnis dieser Arbeit und stellt weitere Aufgaben vor. Das Gesamtmodell erhält seinen grundlegenden Rahmen durch die „Korrelation zwischen Sequenzerfahrung (Nutzer) und Sequenzplanung (Planer) im Verhältnis zur Erlebnisumwelt“. Dies dient der Absicht, sich in der Planungspraxis die Sequenzerlebnisse des Menschen nicht nur bewusst zu machen, sondern die Sichtweise des Nutzers immer als Entwurfsparemeter und gleichzeitig als Bewertungskriterium bei der Überprüfung von alternativen Sequenzen einzusetzen.

Sequenz, anthropologische Voraussetzung und stadtgestalterische Aufgabe

2

Für uns ist es ein triviales Faktum, dass menschlicher Körper und räumliche Umwelt eine solide, untrennbare Beziehung bilden. Ein für das Verständnis der Sequenzerfahrung bzw. -planung wesentliches Bild ist die in der organischen Entwicklung der politischen, gesellschaftlichen und funktionellen Ordnung der Stadt oft verwendete Analogie zwischen urbanem Gefüge und menschlichem Körper. Bereits im Jahr 1159 stellt der Philosoph Johannes von Salisbury einen Zusammenhang zwischen der Gestalt des menschlichen Körpers und der Stadt her: „Die Kathedrale einer Stadt (...) als deren Kopf, den Markt als ihren Magen, die Hände und Füße (...) als ihre Häuser. Die Menschen sollten sich in einer Kathedrale langsam bewegen, weil das Gehirn ein reflektierendes Organ war, schnell auf einem Marktplatz, weil die Verdauung einem schnell brennenden Feuer im Magen glich.“¹

Stadtraum als organischer Kreislauf

Die Körpermetapher – so sehr sie die Bedeutsamkeit des Stadtraumes betont – ist jedoch nicht nur ein Argument für die wesentliche Bedeutung des Stadtraums bei der Planung und Gestaltung von Städten, sondern auch für die des organischen Kreislaufs einer Stadt. Bei der Sequenzplanung im Städtebau ist gerade die Analogie zur Bewegung zwischen den einzelnen Organen des menschlichen Organismus von besonderer Bedeutung. Einzelne Organe sind sowohl Ziel als auch Ausgangspunkt von Bewegungen durch Körper und Stadt. In einer unendlichen Kette von Ziel- und Quellpunkten, die sich auf vielfältige Weise überlagern, bewegen sich die Menschen in der Stadt wie die roten Blutkörperchen im menschlichen Körper.

¹ Sennett, 1997, S. 31

Wir Menschen leben in einer komplexen räumlichen Vernetzung, die in der Tat an die systematisch verschlungenen Gefäße unseres Körpers erinnert, wobei der Verknüpfung der einzelnen Ziele eine genauso wichtige Bedeutung zukommt, wie den Wegen an sich.

In den labyrinthähnlich verschlungenen Gassen einer Stadt findet der Mensch auf Antrieb einen bestimmten Ort, an dem er eine Verabredung hat, oder flaniert während des Sommerschlussverkaufs durch viele verschiedene Läden, verstreut in der gesamten Stadt, ohne sich in diesem komplexen Wegnetz zu verlaufen. Es scheint, als sei die ausgeklügelte, zurückgelegte Route mit einem Navigationsgerät erstellt.

Die so vollzogene Suchbewegung innerhalb der räumlichen Umwelt bildet das grundlegende Muster der Alltagsbewältigung des Menschen.

Unser Gehirn speichert die urbanen Raumvernetzungen etlicher Stadtquartiere – vom kleinen Städtchen bis hin zur Metropole – in abstrahierter Form auf individuelle Art und Weise. Wie werden dieses urbane Netzwerk zahlreicher Strecken, welche die Zielorte miteinander verbinden, die Orte selbst, die Gebäude und sogar ihre Details und ihre Umgebung in unserem Gehirn gespeichert? Wodurch wird dies ermöglicht? Wie erlebt der Mensch dies im unendlich ausgedehnten Raum?

Hierbei sollte etwas essentielles nicht übersehen werden: Bedingt wird dies durch Sequenzerfahrung. Und weiter, auf Sequenzerfahrung gründet der Mensch seine eigene mentale Struktur des enormen urbanen Raumgefüges. Inwiefern aber erleben wir unsere Stadt als Sequenz, die nicht nur aus einer Abfolge sinnlicher Informationen über materielle Gegebenheiten besteht, sondern auch aus einer immateriellen, also emotionalen und geistigen Dimension? Welche Rolle spielen diese Überlegungen bei der städtebaulichen Gestaltung?

**Stadterfahrung
in Raumsequenz
und ihre Überlegung
bei städtebaulicher
Gestaltung**

Abb 2. 1

Das menschliche Gefäßsystem als Metapher für urbane Vernetzungssysteme – dank der ununterbrochenen Bewegung des Menschen als Sinneswesen und infolge deren reaktiver Ereignissen, ist die Stadt trotz ihrer steinernen materiellen Erscheinung als organisch lebhaft Struktur erfassbar.



2.1.1 Sequenzerfahrung als wesentliches Lebensmuster im Alltag

Der Alltag findet im Spannungsfeld zwischen privaten, halböffentlichen und öffentlichen Räumen statt. Während der Innenraum als Privatsphäre gilt, ist öffentlicher Raum, also der Außenraum wie Straßen und Plätze als offener, unbegrenzter Bewegungsraum allen zugänglich. Insbesondere verbinden öffentliche Räume die zahlreichen Ziele im menschlichen Alltag und fungieren manchmal zugleich als Zielort. Der Mensch wendet viel Zeit dafür auf, von einem Ort zu einem anderen zu gelangen, sein ganzes Leben lang legt er Wege zurück. In der europäischen Stadt spielt sich das Leben auf Straßen und Plätzen ab und nicht in Gebäudekomplexen,² wie Geipel sagt. Diese Behauptung trifft in allen Aspekten auch auf das Leben in Amerika, Afrika, Australien und Asien zu, wo die Menschen durch Aktivitäten wie Wohnen, Arbeiten, Einkaufen und soziales Miteinander ihre Lebenskultur bilden und dadurch den öffentlichen Raum erleben.

Die grundsätzliche Bedeutung bzw. der Wert öffentlicher Räume liegt im engeren Sinne darin, dass er den Komplementärraum zum architektonischen Innenraum im gesamten Raumkomplex bildet. Im weiteren Sinne liegt seine Bedeutung in der Rolle als Erlebnisraum, der sowohl vielschichtige Stadtstrukturen aneinander koppelt als auch die unterschiedlichen Charaktere einzelner Stadtquartiere verknüpft. Der öffentliche Raum trägt somit zur Wunscherfüllung des Menschen innerhalb seiner pausenlosen Suchbewegung bei und lässt ihn eine endlose zeitliche Abfolge unvorhergesehener Ereignisse erfahren.

Die Stadt als Erlebnisfeld der öffentlichen Raumvernetzung ist eines der größten Gestaltungswerke des Menschen. Sie kann jedoch durch den Nutzer weder auf einen Blick in ihrer Gesamtheit erfasst werden, noch ist sie als Ganzes benutzbar. Nur durch kontinuierliche Standortwechsel kann sie der Nutzer Schritt für Schritt bzw. Blick für Blick erfahren. Dies wird umfassend als Sequenzerfah-

Öffentlicher Raum als
Alltagserlebnisraum

Sequenzerfahrung als
grundlegendes
Lebensmuster

² Geipel, Kaye; ARCH+ 1994, Nr.122, S. 41

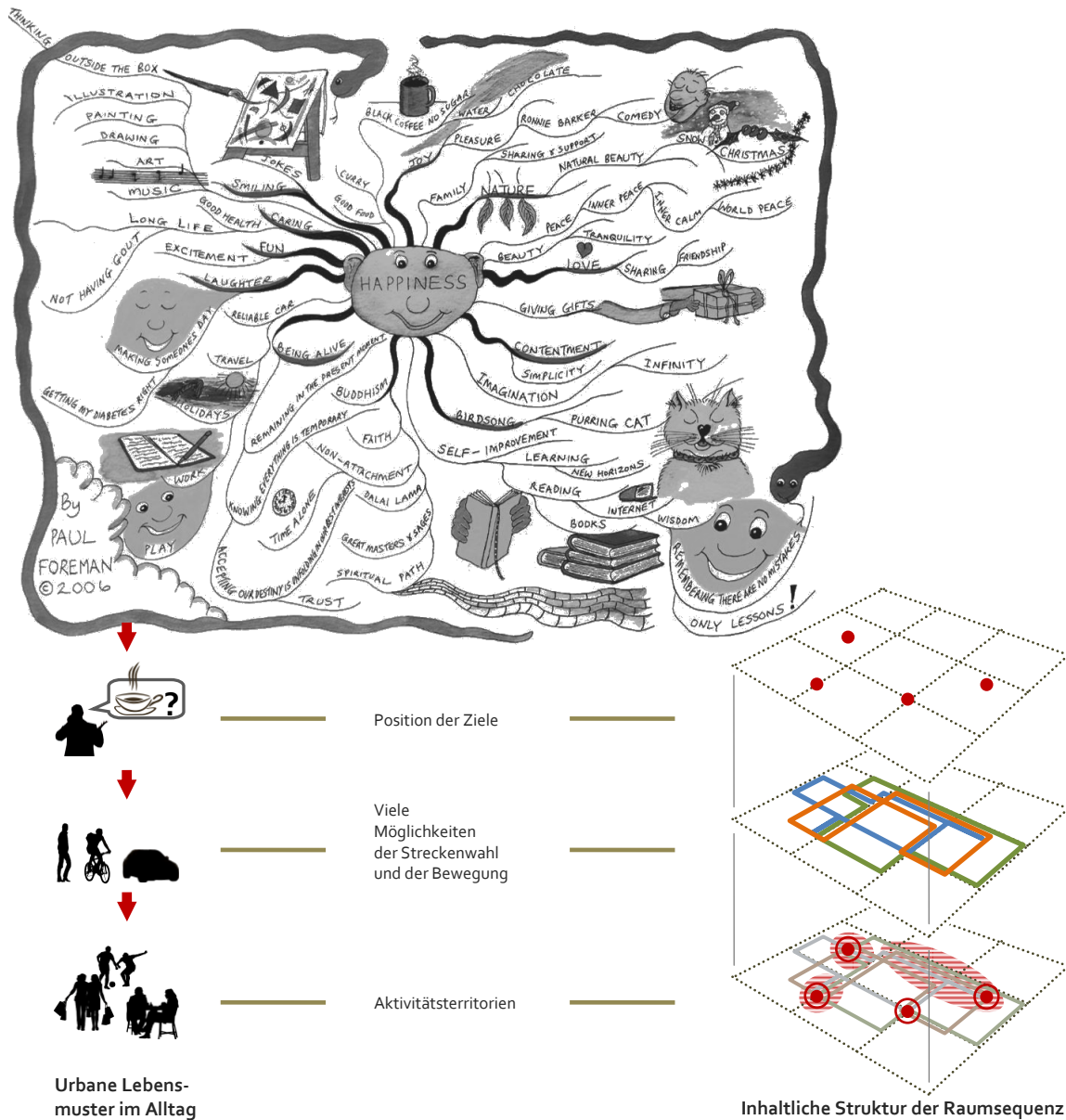


Abb 2. 2 Die Betrachtung von konkreter Stadterfahrung spiegelt die grundlegenden Bedingungen für Sequenzplanung wider – Lebensfreude im Stadtraum wird generiert durch die Erfüllung vielschichtiger menschlicher Bedürfnisse sowohl unterwegs als auch am Zielort selbst.

zung bezeichnet, die primär den Fortbewegungswillen von einem Ziel zum nächsten bzw. den Sinneswillen des Menschen voraussetzt.

Durch diese Voraussetzungen werden die Qualitäten physischer Räume sowohl sinnlich, emotional, als auch intellektuell aufgenommen und auf abstrakte Weise geistig zusammengefügt.

Raumsequenz ist somit nicht nur materiell in Form von gebauter Architektur vorhanden, sondern spielt auch funktional eine wichtige Rolle, z.B. in Form von kulturellen, politischen oder sozialen Ereignissen.

Durch diese Erkenntnis der Raumerfahrung wird deutlich, dass das Reflektieren und die Arbeit an der Sequenzplanung unvermeidlich die stadtgestaltbezogene Untersuchung unter der Frage fordern, wie der Mensch den Raum erlebt. Die Überlagerung von essenziellen Lebensmustern mit dem urbanen Raumkomplex bildet einen soliden Ausgangspunkt zur schlüssigen Auffindung der sequenzgestalterischen Faktoren.

Aus der Perspektive des Nutzers, egal ob ortsfremd oder einheimisch, bildet die Sequenzerfahrung das grundlegende, sich im Alltag stetig wiederholende Lebensmuster. Die Sequenzerfahrung kann in folgende vier Schritte klassifiziert werden:

- (A) Stand- und (B) Zielortbestimmung
- Streckenwahl von (A) nach (B)
- Bewegung zwischen (A) und (B)
- Aktivitätsmöglichkeiten in (A) und (B)

Die vierstufig eingeteilte Verhaltensweise der Sequenzerfahrung, beschreibt chronologisch das grundlegende, alltägliche Lebensmuster des Menschen. Sie basiert auf der räumlichen Umwelt und wird erst dadurch möglich, dass jeder der vier Verhaltensschritte mit der physischen Raumstruktur verknüpft wird. Das heißt, der materiell anwesende urbane Komplex wird damit als inhaltliche Struktur der Raumsequenz interpretiert. Er enthält das zusammenhängende, komplexe System der Raumabfolge, das neben räumlichen auch aus nutzungs-, aktivitätsbezogenen und gestalterischen Komponenten besteht. Daraus folgt die inhaltliche Struktur des Raumsequenzsystems:

- **Ziele** sowohl als Anknüpfungspunkte, an denen die Bewegungsflüsse dicht verwoben sind, als auch als Anziehungspunkte, die als Anreiz zur Erfüllung der vielfältigen Bedürfnisse des Menschen dienen
- **Wegsystem** zur Zielverbindung
- **Aktivitätsterritorien** für Nutzungen und Funktionen

Inhaltliche Struktur der Raumsequenz

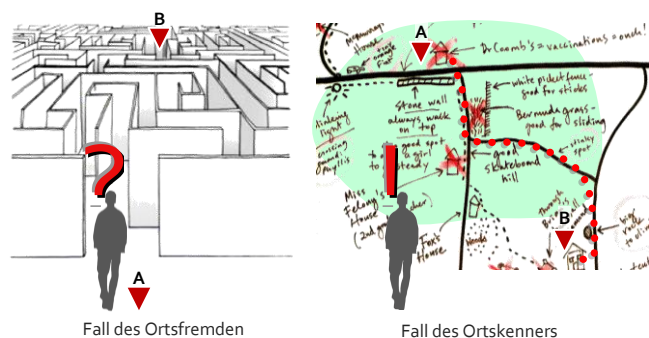
2.1.2 Ziel- und Wegbestimmung in der menschlichen Vorstellung

Stadträume beinhalten unzählbar viele Zielorte, Wegnetzungen und diverse Nutzungsflächen. Bevor man einen Standort verlässt, stellt man sich seinen Zielort im Geiste vor – wohin gehe ich, auf welcher Strecke, mit welchem Verkehrsmittel und was mache ich am Zielort? Die Reise durch den urbanen Raumkomplex von A nach B wird abhängig von der explizit gewählten Strecke, die eine ganz eigene charakteristische Raumerfahrung zur Folge hat bzw. eine unterschiedliche Bewertung der Raumabfolge ergibt. Der Mensch befindet sich also ständig im Prozess der Aktualisierung seiner mentalen Stadtlandschaft, die er anhand vorhergehender bzw. sich wiederholender Stadterfahrung in seinem Geist kartographiert hat. Dabei besteht ständig der Wunsch, die möglichen Strecken, die zwei Zielpunkte miteinander verbinden und das damit verbundene Raumerlebnis noch konkreter und vor allem korrekter einordnen zu können. Ein bedeutender Aspekt muss an dieser Stelle angemerkt werden: „Ziel“, „Wegvernetzung“ und „Aktivitätsterritorien“ bestehen lediglich in der Vorstellung des Individuums. Sie werden auf den materiellen Raumkomplex projiziert und mit konkreten Elementen der physischen Umwelt verknüpft, z.B. „ein dreigeschossiges Geschäftshaus – mit grüner Tür – um die Ecke befindet sich die Endhaltstelle der U 1 – im Stadtteil Süd“. Das heißt, die vier Verhaltensschritte der „Ziel- und Wegbestimmung“ passieren immer simultan auf zwei voneinander unabhängigen Ebenen: die sichtbare Ebene des objektiv – vorhandenen und die unsichtbare Ebene des subjektiv – mentalen.

Raumsequenz
in Vorstellung
und Wirklichkeit

Abb 2. 3

Vergleich zweier Fälle: die Raumerfahrung eines Ortsfremden und eines Ortskenners – ersterer ist nicht ortskundig und hat daher kein Mentalbild des Ortes im Kopf. Letzterer kann von seiner kognitiven Karte des Ortes profitieren.



Bei der „Ziel- und Wegbestimmung“ erzeugt ein primärer Unterschied einen bedeutenden Faktor: Ist der Nutzer Ortskenner oder Ortsfremder? Letzterer hat zwar Bezug zum Zielort in irgendeiner Weise und evtl. einige Informationen über ihn gesammelt, dennoch ergeben sich beim Planen der Route wahrscheinlich Schwierigkeiten. Der Ortsfremde benötigt dabei also Hilfe, z.B. durch einen Wegweiser im Stadtraum. Im Vergleich dazu kennt der Ortskenner bereits die Lage seines Zielpunktes, wählt die Strecke mit Zwischenzielen nach seinem Gemüt und nach dem Zweck des Standortwechsels aus und simuliert seine Bewegungstrecke in der Vorstellung. Was bedeutet es also, ein Mentalbild des Stadtraums zu haben?

Funktion des Mentalbildes

Dieser Unterschied spielt eine entscheidende Rolle bei der Frage, wie der Stadtraum auf den Nutzer wirkt, also wie komfortabel die Nutzung generell ist oder wie sehr die Qualität des Stadtraums den Nutzer erfreuen kann. Vor allem Übersichtlichkeit und Sicherheit bezüglich der Orientierung innerhalb der komplexen Raumstruktur gewährleisten eine gewisse Handlungsfreiheit für den Nutzer. Das Mentalbild in der Kognition des Menschen ermöglicht ein freies Erfahren der Umwelt und bewirkt, dass er sich im Stadtraum wohlfühlt.

Wie hier ausgeführt, wird die gebaute Umwelt schließlich in einen individuellen, mentalen Raum transformiert. Dieser Prozess – die Umwandlung vom materiellen zum mentalen Raum – wird durch die Sequenzerfahrung in Gang gesetzt. Durch kontinuierliche und sich wiederholende Stadterfahrungen wird das Mentalbild ständig stärker vernetzt, verfeinert bzw. erweitert.

Bilden des Mentalbildes

Innerhalb dieses kontinuierlichen Umwandlungsprozesses besteht eine Kausalbeziehung zwischen „sichtbarer“ und „unsichtbarer Raumsequenz“. Konkret sind es die raumbildenden gestalterischen Elemente, die Auswirkungen auf die Sequenzabfolge im Stadtraum haben. Diese Elemente werden in der „Mentallandschaft“ zusammengefasst und schließlich zu einer zusammenhängenden Qualitätsebene verbunden. Weiterhin heißt das, dass im Zuge einer sequenzgestalterischen Entwurfsarbeit die sorgfältige Analyse der Auswirkungen der Raumsequenz einen notwendigen Schritt darstellt. Nur dadurch kann man der generellen planerischen Motivation gerecht werden und einen qualitativ hochwertigen Projektraum gestalten. Macht man sich das generelle Vorhandensein von Sequenzen bewusst, und das nicht nur unter dem planerischen Vorsatz eines speziellen Arrangements von Gestaltungselementen – Positionierung eines Hochhauses als markanten Zielpunkt bzw. die Trassenführung einer zehnspurigen Straße als Orientierungsachse –, dann ist eine qualitativ befriedigende urbane Umwelt immer realisierbar.

2.1.3 Kontinuierlicher Standortwechsel vom Startort zum Zielort in zeitlicher Abfolge

Auf den Schritt der „Ziel- und Wegbestimmung“ folgt nun die tatsächliche Bewegung des Menschen in seiner Umwelt, wodurch die eigentliche Stadterfahrung in Gang gesetzt wird. Der öffentliche Raum in Städten dient neben vielen anderen Zwecken insbesondere der Zugänglichkeit bzw. Durchführung von Fahrzeugen und Passanten. Abhängig von der für den Standortwechsel gewählten Fortbewegungsart können diese in verschiedene Kategorien (z.B. Autofahrer, Radfahrer, Fußgänger) eingeteilt werden, die in ihrem Fortbewegungstempo stark differenzierbar sind. Analog zur jeweiligen Geschwindigkeit wird die im Grunde gleiche räumliche Umgebung, in Form von perspektivischen Momentaufnahmen der vorbeistreifenden Raumwände, durch die verschiedenen Bewegungsgruppen sinnlich unterschiedlich wahrgenommen. Außer dem Fortbewegungstempo üben noch andere Faktoren, wie die Wahrnehmungskapazität des Umweltnutzers bzw. die gestalterische Raumdefinition etc. einen Einfluss darauf aus, wie und was der Mensch in der Raumsequenz abliest und aufnimmt. Beispielsweise erfasst der „Zweibeiner“ mit einer Geschwindigkeit von durchschnittlich 4 km/h seine Umwelt sinnlich wesentlich subtiler, als es bei einer motorisierten Fortbewegung mit 60 km/h möglich ist. Die Relation zwischen Geschwindigkeit und Wahrnehmungskapazität des Menschen beeinflusst primär die Erscheinung bzw. das Verstehen der vorüberstreifenden Umwelt und weiterhin die Ablesbarkeit und Imageprägung durch die Vernetzung der Raumsequenz. Diese für das Erscheinungsbild der Raumsequenz bedeutsamen Ein-

**Zusammenhang
zwischen Umwelt-
wahrnehmung und
Fortbewegung**



Abb 2. 4 „Auf seinem Weg durch die Stadt kann der Radfahrer verschiedenen Erzählsträngen folgen und so seine eigene Geschichte der Stadt erfahren“, erklärte Jeffrey Shaw seine interaktive Medieninstallation „Legible city (1988-1991)“. Was hierbei abgelesen wird, ist keine maßdimensionale oder materielle Information, sondern lediglich die Erscheinung der gebauten Umwelt, die das letztlich aber das Stadtimage bildet.

flussfaktoren sollen in der Sequenzplanung eingehend bedacht werden, da in diesem Prozess die Wegerfahrung der Umweltnutzer generiert wird.

Ähnlich wie im Körper überlagert sich auch in der Stadt eine große Vielzahl unterschiedlicher Funktionen, wodurch ein mehrschichtiges, organisches Gebilde entsteht. Der Mensch nimmt seine Umwelt weder als zig voneinander getrennte Einzelemente wahr, noch in metrischer Dimension. Er nimmt die Gesamtwirkung der materiellen Konfiguration und Kombination der Einzelobjekte in einem Mit- und Nebeneinander auf. Das ist jene Erscheinung, die sich durch die komplexe zusammenhängende Relation der objektiven Anwesenheit der Raumsequenz sinnlich auswirkt und sich unmittelbar auf raumgestalterische Phänomene und Atmosphären bezieht. Sie bilden den primären Gegenstand des Umweltablesens.³

Durch das sequenzierte Erfahren des Erscheinungsbildes der Umwelt erfasst der Mensch sowohl das raumbildende Leitmotiv, als auch die sinnliche Gesamtsumme der nebeneinander existierenden, zusammenhängenden Eindrücke der objektiv anwesenden Umwelt.

Die Welt des Sichtbaren, genau wie die mit den anderen Sinnen erlebte Umwelt, ruft unmittelbar Gefühle hervor, wie z.B. unmittelbare Freude, Glück, Neugier, Überraschung oder auch Furcht.⁴ Diese Stimulation der Gefühlswelt passiert, obwohl die Sinneseindrücke der Umwelt nicht wörtlich beschreiblich sind. Ein Zielpunkt ohne den dazugehörenden Weg dahin ist für den Menschen unvorstellbar. Des Weiteren ist ein Weg ohne Erlebnisgenuss ermüdend, die Wegerfahrung hinterlässt in diesem Falle einen negativen, unklaren Eindruck. Sequenzerfahrung passiert immer auf der Basis von gewonnenen Raumeindrücken innerhalb der Raumsequenz zwischen Stand- und Zielpunkt. Daraus ergibt sich die Frage, ob die Gesamtsumme aller Eindrücke stark genug ist, um im Laufe der qualitativen Prägungsfolge eine klare Mentalraumsequenz im Kopf des Menschen zu erzeugen.

Insbesondere der anregende Moment, in dem die Aufmerksamkeit des Nutzers generiert wird und zugleich zeitliche, sinnliche, emotionale und räumliche Informationen in sein Bewusstsein eindringen, spielt eine bedeutsame Rolle. Welche spezielle kognitive Prägung das Erscheinungsbild der architektonischen Raumsequenz erzeugt, liegt nicht an der formalen Gestaltung der gebauten Architektur z.B. in Form einer angemessenen Detailausbildung. Entscheidend

Das Erscheinungsbild der Raumsequenz

Anregendes Moment im Erscheinungsbild

³ Böhme, 1995, S. 47 f.

⁴ Endell, 1984, S. 30

ist vielmehr eine vernünftige Abwechslung der anregenden Momente, nur dadurch wird die Sensibilisierung des Menschen verbessert und die wesentliche Qualität der Umwelt erkenntlich gemacht.⁵ Ein bewusst erzeugtes Spannungsverhältnis zwischen wiederkehrenden Anregungen z.B. durch physische und psychische Nähe, Größe und Abstand etc., und außerdem ein Gleichgewicht zwischen Vielfalt und Einheit, Interesse und Desinteresse etc. werden bei der Planung und Gestaltung einer erlebnisreichen urbanen Umwelt benötigt.

2.1.4 Stadträume als Grundlage der materiellen Existenz des Menschen

Nicht nur durch die verschiedenen Bewegungsgruppen, sondern auch durch gemischte Altersklassen sowie soziale, kulturelle, funktionale und politische Unterschiede entsteht im Stadtraum eine unübersichtliche Vielfalt. Dieser bildet die Grundlage der materiellen Existenz des Menschen, für seine Aktivitäten und sein Verhalten. Dies äußert sich bei alltäglichen Handlungen, auf dem Weg zum Einkaufen, zur Schule oder zur Arbeit. Des Weiteren bildet er die grundlegende Voraussetzung für eine ganzheitliche Stadterfahrung des Menschen als Umweltnutzer. Die stadtgestalterische Raumstruktur stellt sozusagen die vollendete materielle Bereitschaft für das „(Er-)Leben“ dar.

Bevor man sich aber wegen eines bestimmten Zwecks oder durch eine bestimmte Anregung in Bewegung setzt, eine konkrete Vorstellung des Zielortes und dessen Benutzung im Kopf, bleibt einem innerhalb der vernetzten Raumstruktur nur eine Möglichkeit, die zurückzulegende Strecke zu bewältigen. Im Grunde bleibt dadurch ein unerlebtes Potenzial an Erlebnisgenuss als Artefakt der planerischen Arbeit mit dem Stadtraum, woraus die Erkenntnis resultiert, dass das Schaffen von urbanem Raum ohne qualitativen Erlebniswert keinen Sinn ergibt.

Architektonisch gesehen ist der Stadtraum durch die mannigfaltige Bebauung räumlich definiert. Auf dieser Vielfalt beruht mitunter ein chaotischer, orientierungsloser Erlebnisraum. Der Aspekt der Brüder Krier zur Erschaffung des kohärent charakterisierten Stadtraums trotz der unterschiedlichen Architekturen basiert auf einer typologischen Analyse des Stadtraums und dessen morpholo-

Stadtraum als
Vorbereitung für
Sequenzenerfahrung

Gerichteter Raum
und
zentrierter Raum

⁵ Schüßler, S. 191

gische Annäherung. Nach L. Krier lässt sich die große Bandbreite an Stadträumen auf zwei Grundtypen reduzieren – Straße und Platz.⁶ Das geometrische Verformungsprinzip von L. Krier liefert grundsätzlich die räumliche Verbindung der Straßen und Plätze. Dies ist im weitesten Sinne nicht nur die Vorstellung der Normen dieses Raumtypus, sondern zielt darauf, die flexible Systematik der Erscheinungstypen durch die unzähligen Variationsmöglichkeiten aufzuzeigen. Abgesehen von geometrischen Eigenschaften, z.B. dem Verhältnis von Länge zu Breite, haben Straße und Platz unterschiedliche funktionale Eigenschaften: Die Straße bildet einen „gerichteten Raum“⁷, der die dynamische Bewegung des Menschen durch ihre architektonischen Raumwände und den alternierend verformten Querschnitt vom Quell- zum Zielpunkt lenkt. Eine Straße lenkt aber nicht nur die Bewegungsrichtung des Menschen, sondern beeinflusst auch seine Blickrichtung. Unabhängig davon, ob sie eng oder weit ist, lenkt sie den Blick und bietet in ihrer Längsrichtung eine von architektonischer Bebauung gerahmte, fokussierte Sicht. Im Gegensatz zur Straße erzeugt ein Platz einen „zentrierten Raum“⁸. Dieser ist mit verhältnismäßig wenig Vorgaben bezüglich der Bewegungsrichtung innerhalb des Platzraumes angelegt. Die Straßen und Wege verknüpfen sich mit dem Menschen, indem sie seinem Bewegungsfluss als Leiträume dienen. Der Platz, der im Vergleich zur Straße sehr viel mehr zum Verweilen einlädt, bildet einen Knotenpunkt – zugleich Sammel- und Wendepunkt – nimmt aber gleichzeitig unmittelbar Bezug auf das Wegesystem. Die Abfolge der Raumformen, die geometrisch und funktional unterschiedlich definiert und auf dem Raumgrundriss abwechselnd angeordnet sind, bleiben dabei keineswegs ein eindimensionales System, das nur auf dem Boden befestigt ist, sondern sie erscheint rhythmisch, sodass die räumliche Ausdehnung bzw. Verengung oder Aufweitung nebenbei wahrgenommen werden kann.⁹

Vor allem erzeugt die Verbindung einzelner Teilräume ein ununterbrochenes Bewegungsraumgewebe, woraus eine Stadtraumstruktur als eine unteilbare Einheit resultiert. Nur dadurch ist sie für den Menschen von Ort zu Ort zugänglich und lässt ihn die Stadt als Ganzes durch die unmittelbare physische und psychische Erfahrung charakteristisch erfassen. Die Raumzüge mit ihrer individuell abwechselnden, gestalterischen Raumdefinition, wie z.B. Raumeinmündung, Geschlossenheit, Aufweitung etc. leiten die Bewegungslinie und das Verhalten der Passanten. Diese werden von den Raumkanten zur Kurve oder zum

**Bewegungs- und
blickführendes
Wegesystem**

⁶ Krier, L., 1998, S.131

⁷ Otto, 1969, S. 50-70

⁸ Ebenda

⁹ Ebenda

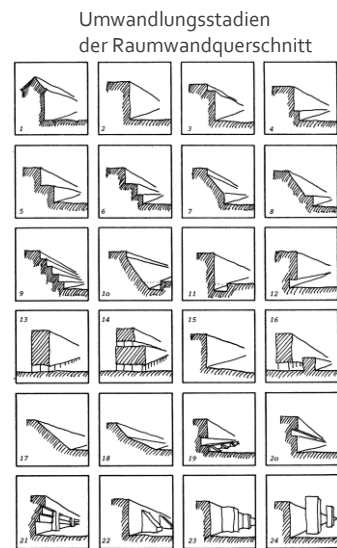
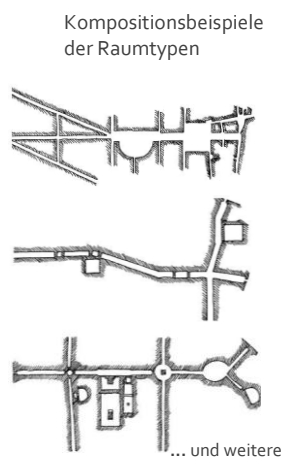
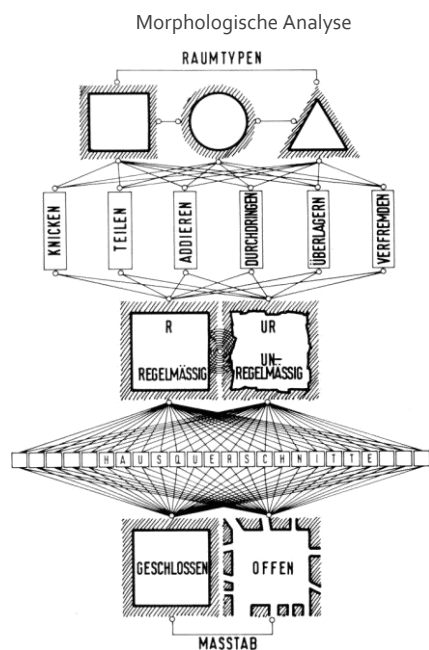
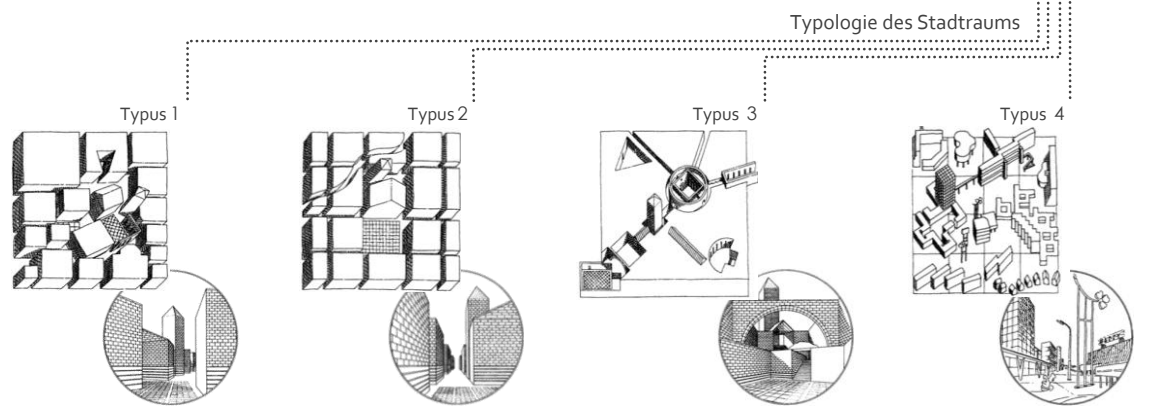
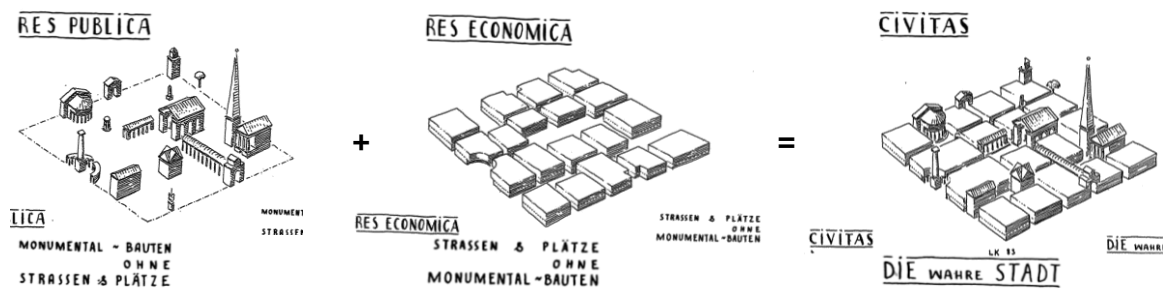


Abb 2. 5 Auf die Frage „Wie kann ein kohärenter Stadtraum trotz unterschiedlicher Architekturen geschaffen werden?“ geben die Brüder Krier die am öffentlichen Raum orientierte Antwort, dass durch die typologische Analyse der Stadträume und die morphologische Annäherung an Teilräume für perspektivisches Erlebnis essentiell ist. Die Grundidee zeigt, wie das geht, dass durch das geometrische Verformungsprinzip die einzelnen Teilräume, die als Grundsteine fungieren, zu einer abwechslungsreichen, klar ablesbaren, elementaren Raumsequenz zusammengebaut werden.

Abbiegen animiert oder aber lediglich zum Geradeausgehen. Dabei läuft die Sehlinie immer mit und verarbeitet die gesehene Abfolge.

Bei der Bewegung im Raum bzw. dem Erfassen der informativen Umwelt spielt der Sehsinn eine übergeordnete Rolle im Vergleich zu den weiteren Sinnen des Menschen. Die physische, räumliche Umwelt kann daher zugleich als visuelle Umwelt bezeichnet werden. Diese These wurde bereits von Sitte diskutiert. Er entwickelt seine Gedanken über „künstlerischen Städtebau“ bezüglich der visuellen Wahrnehmung des Stadtraums. In seiner Auseinandersetzung beschreibt er, wie beim Betreten des Platzes von der Straße aus, durch die perspektivische Überschneidung der Gebäude an den Straßenmündungen erst nur Teile des Platzes sichtbar sind, sodass keine als unangenehm empfundene Lücke entsteht.¹⁰

Zusätzlich zur Blickführung verursachen die Funktions- und Nutzungsabläufe in Stadträumen eine ständige Bewegung des Menschen und sorgen damit für eine Belebung und Aktivierung der Stadt. Die Anordnung von vielfältigen Raumformen entlang einer bestimmten Achse bildet zwar die Grundlage des Erlebens, aber generell steht der Erlebniswert einer Stadt damit im Zusammenhang, wie raffiniert bzw. womit die Erlebniseinheit gebildet wird und ob darin Bewegungs- und blickführende Anregungen in einer Reihenfolge angeordnet sind. Dafür benötigt das Subjekt des Erlebens – der Mensch – eine optimale stadtegestalterische Verbindung der unterschiedlich charakterisierten Teilräume, denn nur dadurch können die Alltagsbedürfnisse, welche er an seine Umwelt stellt, zugleich funktional, physisch und sinnlich, aber auch psychisch befriedigt werden. Dies ist somit das elementare Ziel des Bildens einer qualitativ hochwertigen Raumsequenz.

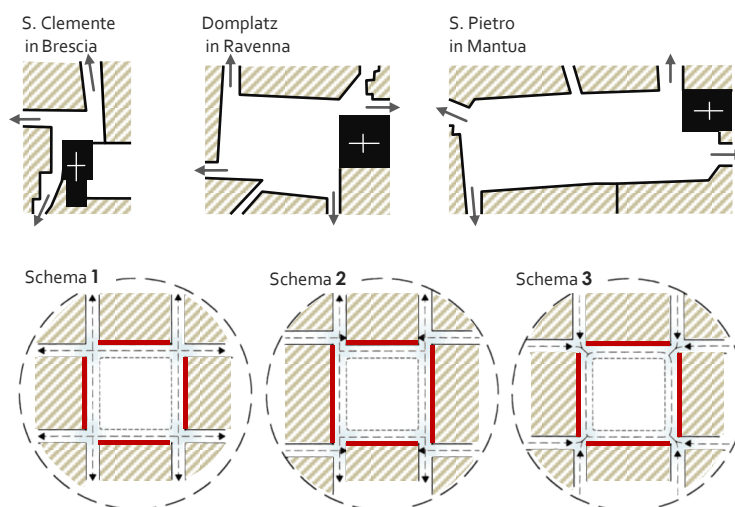


Abb 2. 6

Fallbeispiel der sichtentwicklungsbewussten Anordnung von Blockrändern analog zu Turbinenarmen und schematische Fallanalyse von Sehlinie, Sichtablenkung und -führung entlang von Hauswänden.

¹⁰ Sitte, 1909, S. 40 f.

2.2.1 Sequenz als Urkondition für räumliche Umwelterfahrung

Nasar beschäftigt sich mit der Bewertung von Orten durch verschiedene Betrachter und differenziert dabei fünf Eigenschaften. Eine dieser Eigenschaften nennt er „Order“ (Reihenfolge).¹¹ Er betrachtet „Order“ als ein Instrument zur Anordnung bzw. zur Beschreibung eines systematischen Zusammenhangs, einer inhaltlich sinnvollen Vereinbarkeit von Ablesbarkeit und Klarheit. Seine Forschung belegt, dass Menschen von Natur aus eine sinnlich komponierte Umwelt verlangen.

Wir erfahren unsere Umwelt nicht als zerlegte Zeit und Räume nicht als verstreute Augenblicke – gewollt oder ungewollt erlebt der Mensch seine Umwelt als eine Sequenz. Die Befriedigung des Menschen durch den Stadtraum trifft aber nicht auf jede Sequenzerfahrung zu. Sequenzerfahrung ist in der Tat eine unvermeidliche Folge der Bewegung des Menschen in seiner alltäglichen Umwelt. Eine Sequenz mit hoher Qualität wiederum, wie sie vom Menschen verlangt wird, ist kein Zufallsprodukt, sondern nur durch kompetente planerische Hand umsetzbar.

Das heißt, die „gute Sequenz“, die den Umweltnutzer zu einem befriedigenden Umwelterlebnis führt, hängt nicht alleine von der Reihenfolge der vorhandenen Räume in der Kette als unvermeidliche Konsequenz ab, sondern benötigt einen vernünftigen Zusammenhang der Dinge, einschließlich deren Erscheinung und Vorstellung, was die menschliche Anwesenheit im Raum angeht. Eine „gute Sequenz“ kann also nur durch die bewusste Analyse, ihre Bewertung und einen sinnvoll daraus abgeleiteten Entwurf geschaffen und somit durch den Umweltnutzer als sinnesfreudig empfunden werden.

Der Mensch fordert im Raumkontext nicht nur etwas Eindimensionales – etwas Räumliches oder etwas Visuelles – sondern eine mehrschichtige Vielfalt, die er durch seine Sensibilität lesen kann und die ihn sowohl physisch als auch psy-

Wohltuende
Stadterfahrung durch
„gute Sequenz“

Sequenz
als Leitmotiv

¹¹ Nasar, 1998, S. 62-73; unterschiedliche Umweltpräferenzen hervorgerufen durch fünf Eigenschaften – (1) Naturalness, (2) Upkeep / civilities, (3) Openness and defined space, (4) Historical significance / content, (5) Order

chisch, geistig bzw. seelisch anregt. Dies beruht auf dem ganz natürlichen Bedürfnis des Menschen nach Genuss innerhalb seines Lebensraumes. Daher benötigt die Stadt dieses mehrschichtige System, um auf die Bedürfnisse stadtgestalterisch zu reagieren. Dennoch besteht die Möglichkeit bzw. Gefahr, dass sich durch diese hohe Anforderung ein zu diffuser Stadtraum ergibt, der für die Menschen nur schwierig zu bewältigen ist. Die „vernünftige“ räumliche Zusammenstellung der Sequenz spielt eine große Rolle bei der Verbindung einzelner Wahrnehmungen zu einer gestalteten Umwelt und bei der gleichzeitigen gedanklichen Konstruktion einer in sich geschlossenen, zusammenhängenden Abfolge, wie das folgende Beispiel zeigt.

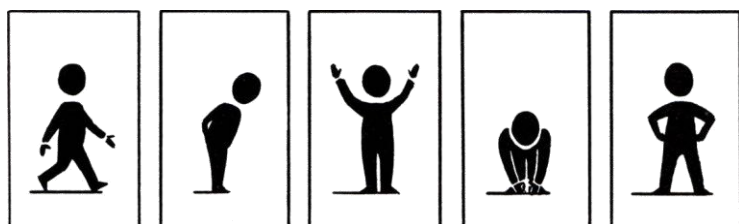
Mit hoher Wahrscheinlichkeit versucht der Betrachter, die getrennten Bilder in Abb 2.7 in Zusammenhang zu bringen und die Abfolge als eine Geschichte zu verstehen. An diesem Beispiel wird deutlich, wie groß die Bedeutung der „Sequenz“ als sinnstiftende Funktion ist. Und je stärker sich eine gemeinsame Logik in den Einzelementen erkennen lässt, umso größer wird die Verständlichkeit.

Der Mensch erstellt die Gesamtübersicht über die Raumstruktur mit der „Sequenz“ als Grundvoraussetzung bzw. durch die perspektivische Raumerfahrung nacheinander. Eine raffinierte Anordnung der Räume, z.B. die Erschaffung einer Blickabfolge mit gestalterischer Kohärenz, ermöglicht trotz der Vielschichtigkeit stadtgestalterischer Aufgaben eine klare Ablesbarkeit, die Homogenität der sinnlichen Eindrücke und zugleich die Erzeugung einer positiven Spannung. Eine gut gestaltete Sequenz hilft dem Menschen, seine Umwelt leicht und klar zu verstehen, sich im Stadtraum wohlfühlen aufgrund guter Orientierung, sich lebhaft zu erinnern und in seinem Geiste klare Bilder des Ortes zu generieren. Genau das, was von einer menschenbezogenen Umwelt grundsätzlich verlangt wird.

Sequenz als
sinnstiftende
Funktion

Abb 2.7

Konstruierung einer zusammenhängenden Geschichte trotz klarer Abgrenzung der einzelnen Bilder, die im Grunde unabhängig voneinander betrachtet werden könnten.



2.2.2 Fortbewegung des Menschen als kinetischer Antrieb der räumlichen Umwelt

Über den Stadtraum sind verschiedene Mobilitätssysteme mit ihren spezifischen Funktionsräumen verteilt, wie z.B. Gehsteig, Fahrbahn oder Radweg, wodurch ein „Einströmen“ der urbanen Raumsequenz mit unterschiedlicher Geschwindigkeit entsteht, deren Definition nicht im Stillstand möglich ist.

Bruch des Stillstandes

„Er[der Raum] kann ausfransen und sich langsam auflösen, um eine Ecke und aus dem Blickfeld verschwinden, in malerischer Zweideutigkeit.“¹² Der von Moore beschriebene Raum ist kein stillstehender, sondern ein sich allmählich oder rhythmisch vor den Augen des Betrachters bewegendes Raum. Eine wesentliche Größe in dieser Beziehung ist die Fortbewegung des Betrachters selbst. Und sie ist vor allem ein wichtiger Faktor des Erlebnisantriebs, der die Bindung der räumlichen Umwelt an die Zeit zum Ausdruck bringt und uns das Stadterlebnis in einer bestimmten Abfolge präsentiert.¹³ Wenn Sequenzerfahrung hinsichtlich dessen elementar betrachtet wird, ist sie primär durch den Menschen in der Raum-Zeit-Dimension definiert. Der Rhythmus der Raumsequenz basiert auf der grundlegenden Beziehung dieser Urfaktoren – Mensch, Zeit und Raum –, wodurch die phänomenologische Qualität der Sequenzerfahrung erzeugt wird:

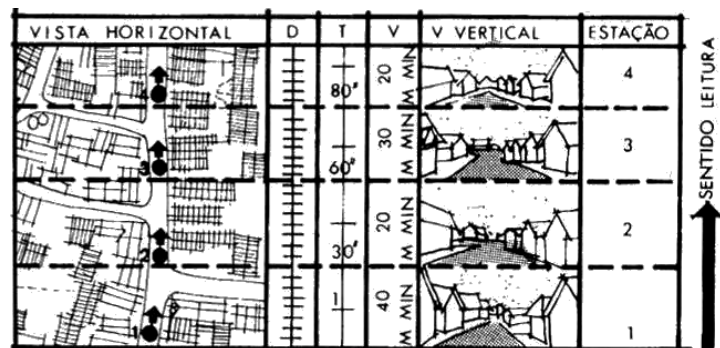


Abb 2. 8

Raumsequenz wird durch Bewegung des Umweltnutzers im zeitlichen Ablauf erzeugt – Mensch, Raum und Zeit sind die primär gegebenen Faktoren der Sequenzerfahrung.

¹² Moore, 1988, S. 26

¹³ Tuan, 1979, S. 52 - „In the act of moving, space and its attributes are directly experienced. An immobile person will have difficulty mastering even primitive ideas of abstract space, ...”

- Der **Mensch** mit subjektiven Wertmaßstäben ist nicht allein ein sinnliches, anspruchsvolles und intellektuelles Wesen, sondern bewegt sich in einem Raumkanal, wie eine einzeln betriebene Lokomotive.
- Der **Raum** dehnt sich durch die Fortbewegung des Menschen kontinuierlich aus, wodurch sein Ausdruck durch die objektive Anwesenheit seiner Raumgestalt simultan erscheint.
- Die **Zeit** fließt dabei unumkehrbar mit, indem sie die Abfolge der sinnlichen Ereignisse in ein relatives Verhältnis setzt.

Um die Wechselwirkung zwischen Raum und Fortbewegung des Menschen anzudeuten, führt Sack ein Zitat von Geoffrey Scott aus dem Jahre 1924 an: „Raum ist Freiheit zu Bewegungen. Wir passen uns instinktiv den Räumen an, in welchen wir stehen, projizieren uns ideell mit unseren Bewegungen hinein. Während wir gehen, suggeriert der Raum Bewegungen.“¹⁴

Dies bedeutet aber nicht, dass, während die Bewegung des menschlichen Körpers aktiv und freiwillig durch seine Richtungsentscheidung bestimmt wird, Raumsequenz ganz und gar passiv ist und völlig durch die Bewegung des Betrachters bestimmt wird. Vielmehr dient unsere eigenständige Fortbewegung als gegebener Takt für die simultan vorbeiziehende Raumsequenz, während diese die sinnliche Wahrnehmung des Passanten ständig erfrischend weckt.

Die Raumerfahrung durch den Bruch des Stillstandes macht den vorhandenen urbanen Raumkomplex, im Zusammenspiel mit den dynamischen Veränderungen von Ort, Räumlichkeit, Blick, Atmosphäre, Licht und Schatten zu einer unendlichen Geschichte, die immer wieder neu erzählt werden kann.¹⁵ Die Vergnügungsfreude, funktionalen Bedeutungen und Qualität der Umwelt resultieren daraus, wie das Stadtraumgefüge mit Sinn und Verstand in der perspektivischen Abfolge zusammengesetzt werden kann und wie ablesbar es organisiert ist. Im Hinblick darauf sind Sequenzerfahrung und -planung vergleichbar mit der Erlebniskunst anderer Genres – wie Roman, Musik, Tanz, Film. Raum wird so ein dramaturgisches, kinetisches Kunstwerk zwischen der Orientierung am Umfeld und der Einordnung des eigenen sinnlichen Erlebens, der den Menschen aktiv zu emotionaler Erfahrung anregt.¹⁶ Stadträume sind somit nicht nur materielle Artefakte, sondern lassen eine Dramaturgie erfahren, die immer mehr als lediglich die Summe ihrer physischen Teile ist – und damit auch die immaterielle Ebene umfasst. Die Fortbewegung des Menschen wird erst durch

Kinetische Umwelt durch eine Serie wechselnder Reize

Raum als kinetisches Kunstwerk

¹⁴ Sack, 1997, S. 26

¹⁵ Endell, 1984, S. 53

¹⁶ Vgl. Meisenheimer, 2006, S.75

seinen Willen und seine Bedürfnisse veranlasst. Sinnliche Anreize in der vorhandenen Umgebung brechen kontinuierlich die Stillstände und führen dem Menschen die Stadterfahrung vom Standort bis zum Zielort zu Gemüte.

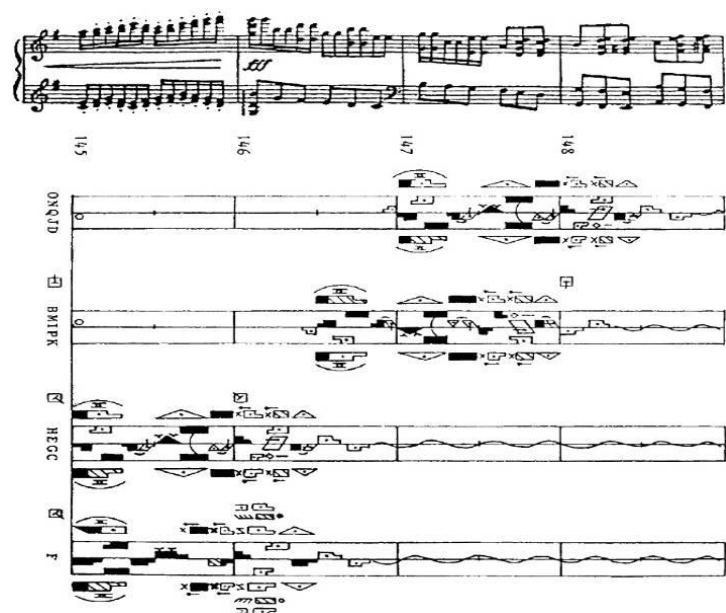
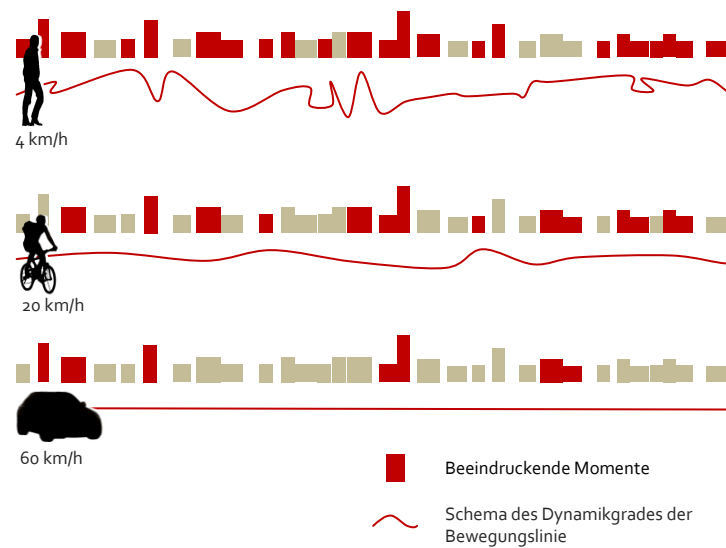


Abb 2. 9

Verhältnis zwischen Bewegungsgeschwindigkeit und sinnlicher Bewertung der Umweltgestalt in der Sequenzerfahrung. Stadt ist kinetische als Erlebniskunst aus Raumfolge, Zeit, Aktion und Reaktion des Menschen, beispielweise vergleichbar mit Musik und Tanz.

2.2.3 Sinnliche Wahrnehmung der Raumsequenz

Die Wahrnehmung einer städtischen Situation ist nicht punktuell auf die geografischen Koordinaten beschränkt, sondern wird gleichzeitig immer durch den Betrachter in das räumliche Gesamtgefüge einer Stadt eingeordnet. Der Mensch erlebt das Stadtraumgefüge also als eine Folge von Eindrücken, die mit allen Sinnen aufgenommen werden. Unter dem Gesichtspunkt der menschlichen Wahrnehmung soll Sequenzerfahrung daher zugleich als Sinneserfahrung betrachtet werden. Um das enkodierte stadtgesterische Gesamtziel zu begreifen, nutzt der Mensch sein ganzes Sinnesvermögen und nimmt dadurch seine räumliche Umgebung komplex und präzise auf. So kann er mit seinem Tastsinn eine bestimmte Bodenstruktur erkennen, den thermischen Unterschied beim Wechsel von Licht und Schatten fühlen, das laute oder leise Tonspiel des ablaufenden Wassers auf der Straße hören oder aber den frischen Geruch einer Baumallee in sich aufnehmen. Außer den im Allgemeinen als „fünf Sinne“ bezeichneten betrifft das Erfahren der urbanen Umwelt dennoch alle Sinne des Menschen wie auch Gleichgewichts-, Lage- und Bewegungssinn. Mit einer von Schlemmer in diesem Sinne dargestellten Zeichnung (siehe Mitte rechts in Abb. 2.12) beschreibt Loderer die Wechselbeziehung zwischen Mensch und Raum: „Im perspektivischen Raum wird der Mensch als ein raumbildendes und Raum gleichsam um sich aufspannendes Wesen gesehen, und ist gleichzeitig in diesem Raum eingespannt.“¹⁷

**Mensch
als Sinneswesen**

Bei der Raumerfahrung spielt in erster Linie der Sehsinn eine entscheidende Rolle. Im Vergleich zum Sehen werden durch Hören, Riechen, Tasten und andere Nebensinne wesentlich weniger Informationen übertragen. Während sich die visuelle Umwelt, welche sich an einem bestimmten Standpunkt befindet, auf Gegenstände im Raum bezieht, bestimmen weitere akustische, taktile und olfaktorische Reize die Umgebung. Diese haben abgesehen von den taktilen Reizen keine raumdefinierende, begrenzende Information. Dennoch wird der Mensch durch die Betonung der Nebensinne im Raumerlebnis stark erregt. Sie sind so emotions- und einflussreich, dass die Summe der Eindrücke des Raumerlebnisses sogar das Image eines Ortes verändern kann.

**Umweltvorstellung
durch
Sinneserfahrung**

Als ein Beispiel für die wesentliche Funktion und Bedeutung der Sensibilität des Menschen nimmt Shepherd „Geruchsbilder“ und verglich das Schnüffeln mit dem Sehen: „Genau wie das Hirn aus Licht Bilder mit Bedeutung formt, konstruiere es aus Gerüchen komplexe Dufferfahrungen. Das beweise die Kunst

¹⁷ Loderer, 1987, S. 25, Schema von Oskar Schlemmer (siehe Mitte rechts in Abb. 2.12)

der Sommeliers und Parfümeure.“¹⁸ Sinnlichkeit, die durch Reize der externen Umwelt ausgelöst wird, ist der Beginn des komplexen inneren Mechanismus des Menschen zur Vorstellung der erlebten Umwelt.

Das Zusammenspiel zwischen Raum und Mensch wird durch diese sinnlichen Reize bestimmt. Durch ihre immense Wichtigkeit liefern die Sinne viele Informationen über die äußere Umwelt und erfassen eine große Vielfalt an unterschiedlichen Qualitäten: Sichtbares wie Farbe, Materialstruktur, Form oder Silhouette, Distanz, Kontrast, sowie Abstraktes wie z.B. die räumliche Sinnesempfindung, Rhythmus, Anmutung, Atmosphäre und das Image eines Ortes. Meiss verlangt daher Folgendes von einem Planer beim Entwerfen nach der Vorstellung des sinnlich erlebbaren Raums: „Let us try to imagine the echo in the spaces that we are designing, the smells that will be given off by the materials or the activities that will take place there, the tactile experience that they will arouse.“¹⁹

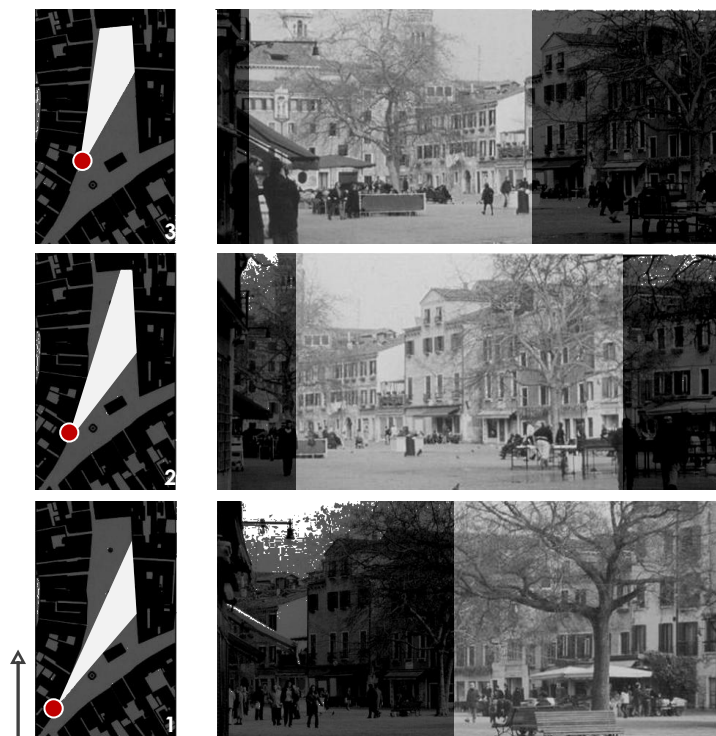


Abb 2. 10

Mithilfe seiner selbstständigen Fortbewegung ist der Mensch im Stande, die überdimensional große Raumstruktur der Stadt in ihrer Gesamtheit zu erfassen. Dies geschieht mit allen Sinnen und richtet sich nach dem Bewegungstempo und der Abfolge der Eindrücke.

¹⁸ Der Spiegel 52/2007, S. 128

¹⁹ Meiss, 1990, S.15

Die materiellen Räume resultieren aus der figurativen Anwesenheit und der bestimmten Abfolge vieler einzelner Objekte. Sie alle besitzen das Potenzial den menschlichen Geist anzuregen, doch nicht alle dringen gleichermaßen in die Aufmerksamkeit des Menschen vor und werden somit nicht alle fotografisch im Kopf gespeichert. Die individuell unterschiedliche Wahrnehmungskapazität des Menschen bedingt den jeweiligen Aufnahme grad der Umweltein drücke. Trotz dieser ungleichen Sensibilität ist unumstritten, dass alle Menschen ihre Umwelt sowohl selektiv als auch kollektiv wahrnehmen:

- Als **Selektivität** der Sinnes erfahrung wird bezeichnet, dass unser mit den Sinnesrezeptoren verbundenes Gehirn nur bestimmte Signale bzw. deren sinnliche Betonung wertschätzt und diese archivierend abspeichert, während andere bedeutungslose Reste ausklammert werden, obwohl zunächst alle Informationen durch Berührung, Atmung oder Beobachtung gleichermaßen in die menschliche Wahrnehmung einströmen. Bei diesem Schritt der „Filterung“ ist die Anregungsqualität abhängig von der Art, der Intensität und den zeitlichen Impulsabständen innerhalb einer Sequenz. Dies bildet einen wichtigen Anhaltspunkt, je nachdem, wie der von der Impulsanordnung erzeugte Rhythmus der Raumerfahrung zu einem Gesamteindruck verarbeitet wird.
- Die Stimulation unterschiedlicher Sinne wird als eine miteinander verbundene Ganzheit aufgefasst. Daraus ergeben sich die Ausprägung und Verstärkung der Raumerfahrung bzw. die deutliche und rhythmische Plastizität der Raumvorstellung. Sie üben einen kumulativen Einfluss auf die kontinuierlichen Wechsel des sinnlichen Bildes aus. Solches Abstrahieren nennt man die **Kollektivität** der Sinnes erfahrung. Dieser Begriff bezeichnet zeitlich den integrativen Vorgang bei der Zusammenfassung aller sinnlichen Eindrücke durch das menschliche Gehirn. Durch diesen Prozess kommen Abstrahierung und schließlich Kognitivierung zustande.

Im Grunde bezeichnet Sinnes erfahrung die unendliche sinnliche Wahrnehmung einer Raumsequenz. Generell umfasst sie aber auch die sinnesmechanischen Vorgänge – Empfinden, Wahrnehmen, Filtern, Abstrahieren, Kognitivieren –, wodurch sich die materielle Umwelt mit der immateriellen Ebene verbindet. Durch diesen Prozess, dessen einzelne Schritte in Serie oder beinahe simultan passieren, wird der durch das vernetzte Wegsystem verkörperte Raumkomplex im Mentalraum komprimiert und schließlich als auszugsweise Rekonstruktion der Umwelt abgespeichert, sodass der Mensch diese Informationen bei Bedarf jederzeit individuell abrufen kann.

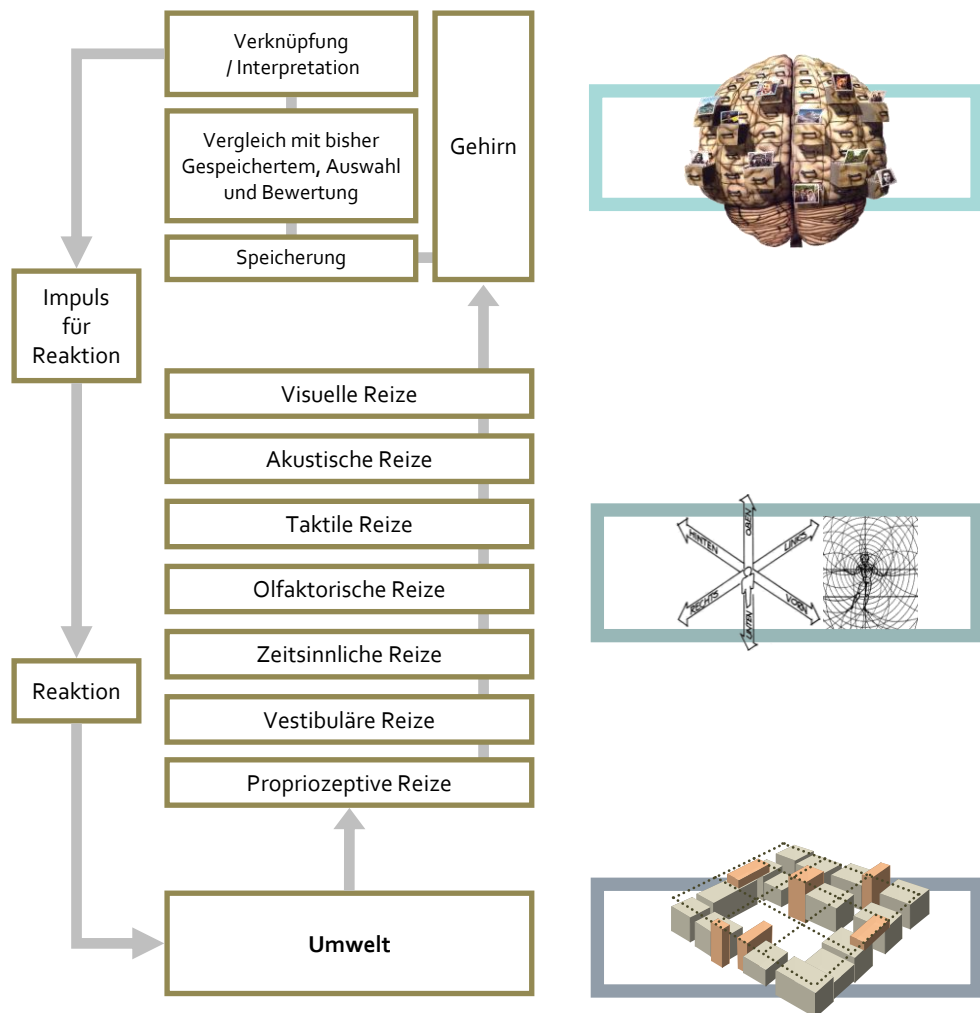


Abb 2. 11 Sinneserfahrung – Wir Menschen nehmen die künstliche Umwelt durch Reize wahr und speichern diese auf individuelle Weise komprimiert im Gehirn.

2.3.1 Streckenwahl des Nutzers und Entwurf der Raumsequenz

Im vielfältigen Wegnetz wählt der Mensch seine Strecke aus. Die Wahlmöglichkeiten an Wegen bzw. die Kombination der Raumsequenzen ist flexibel möglich und daher nur schwer planbar. Je nach Komplexität des Raumnetzwerkes, dem Verkehrsmittel, dem Zweck der Ortsveränderung – Flanieren, Besuch, Einkauf, Weg zur Arbeit etc. – der verfügbaren Zeitspanne oder der Stimmung des Nutzers wird die Anzahl an möglichen Strecken von Standpunkt A zu Zielpunkt B unzählbar. Die Abfolge der Raumerfahrung ist somit vollkommen von der spontanen Entscheidung des Nutzers abhängig.

**Dynamische
Streckenwahl
des Nutzers**

Wie ist es dennoch möglich, den materiellen Stadtraum so zu gestalten, dass alle Nutzer durch ihre Streckenwahl bzw. das daran gebundene Raumerlebnis befriedigt werden und zwar unabhängig davon, für welche Kombination sie sich entschieden haben? Kann diese Aufgabe überhaupt sequenzplanerisch bewältigt werden? Für den Planer scheint es zunächst eine heikle Aufgabe, die sequenzbewusste Raumgestaltung bezogen auf den jeweiligen Nutzer in der Realität entsprechend umzusetzen.

Schon bei der Streckenwahl beginnt durch die geistige Imagination die wesentliche Vorstellung der Sequenzerfahrung, zeitlich betrachtet also bereits vor der unmittelbaren sinnlichen Empfindung unterwegs, auf der Strecke.

**Klare Ablesbarkeit
der Raumsequenz**

Die Befriedigung beruht anfangs auf dem im Geist des Nutzers aufgebauten informationsreichen, strukturierten Abbild des Stadtraums. Dieser Zustand bleibt bis zur Ankunft am Zielort bestehen. Die wichtigste Voraussetzung für eine klare Ziel- und Wegvorstellung ist grundsätzlich die klare Lesbarkeit der Raumsequenz, die wiederum auf einer charakteristisch definierten Raumabfolge bzw. Erlebnisgliederung basiert.

Der Mensch benötigt sowohl eindeutige als auch komplexe Raumabfolgen mit vielschichtigen Bedeutungen: Einerseits wegen der unzähligen Ansprüche der einzelnen Individuen und aufgrund der Suche nach Logik, um seine Umgebung besser aufnehmen zu können. Durch diese Komposition von verschiedenen Elementen, die in ihrer charakteristischen Klarheit relativ zueinander angeordnet werden, ergibt sich sowohl ein logischer Anreiz, als auch die größtmögliche

Freiheit bei der Ziel- und Wegbestimmung. Dies verstärkt den Willen nach freier Streckenwahl, wodurch dann der Stadtraum anhand der unzähligen Wahlmöglichkeiten lebhaft genutzt wird.

Die geforderte klare Ablesbarkeit hängt von den sinnvoll zusammenhängenden Wegräumen ab. Sie wird dabei durch die Orientierung auf der Strecke von A nach B, die Bedeutung von Aktivitäten und Verhaltensweisen entlang der Strecke, den Wechsel von gestalterischen Anregungen und der Identifizierbarkeit der einzelnen Raumglieder in ihrer Klarheit gefördert. Dies hilft dem Nutzer beim Verstehen und bei der Nutzung des Stadtraums. Mit diesem Wissen wählt er seine Strecke aus und gliedert die Raumsequenz. Dabei kann er seine Zwischenziele strukturell festlegen, um sich besser orientieren zu können und neue Möglichkeiten im Stadtraum zu entdecken. Die klare Ablesbarkeit einer Raumsequenz ist also unmittelbar von dem entsprechenden Wert im Geist des Nutzers abhängig. Dieser „Mentalwert“ dient sozusagen als Präferenz, als positives Image. Ein positiver Mentalwert muss folglich ein leitendes Ziel beim Planen einer Raumsequenz sein.

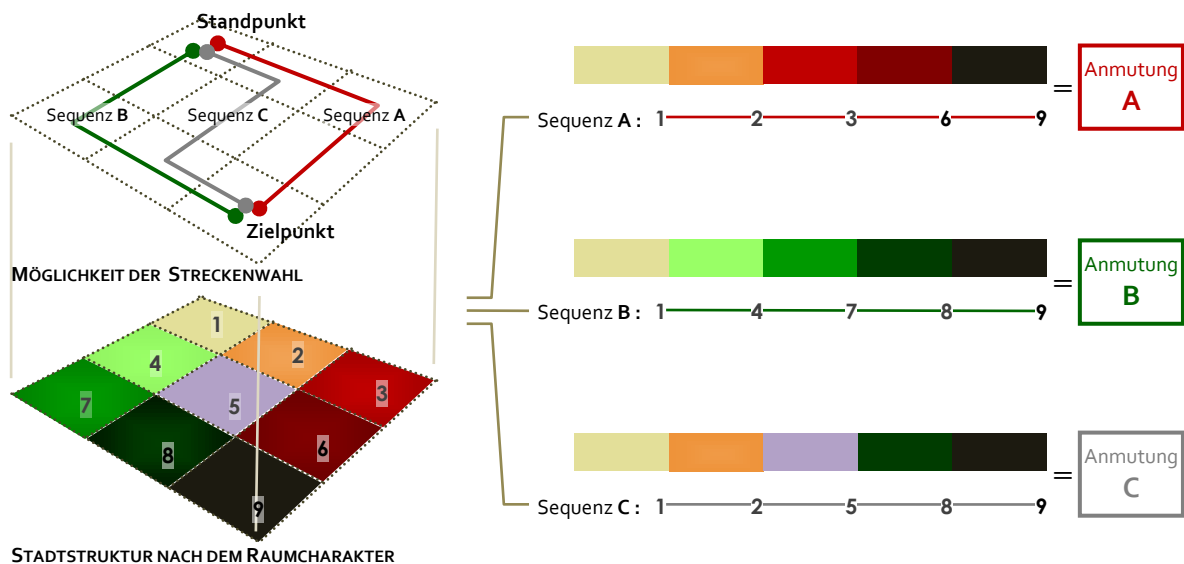


Abb 2. 12 Die Streckenwahl zwischen Stand- und Zielpunkt bezeichnet die Bestimmung einer Reihe von unterschiedlichen Raumcharakteren zeitlicher Abfolge. Daraus resultieren die unterschiedlichen Anmutungen als Gesamtsumme. Die Streckenwahl nach individuellen Vorstellungen ist nur möglich durch die klare Ablesbarkeit des Stadtraums.

2.3.2 Stadtgestalterische Abfolge der Einzelbausteine und ihrer Erscheinung in der Raum-Zeit-Relation

Loderer sagt, dass die Abfolge der Wahrnehmungsschritte zwar zeitlich geschieht, wir aber keine Zeitabfolge erleben, sondern Raumeindrücke.²⁰ Der Raumeindruck ist die Bezeichnung für die sinnliche Empfindung, er wird durch die unmittelbare Empfindungsaktivität aus der gebauten Umwelt abgeleitet. Die Raumeindrücke dienen dem Aufbau eines schlüssigen Images für den gesamten Stadtraum.

Raumeindrücke in der Folge von Zeit und Raum

Der Eindruck von der gebauten Umwelt hängt aber von der subjektiven Beurteilung jedes Nutzers ab. Wie kann ein bestimmter Raumeindruck bzw. ein Image durch die gezielte Aneinanderreihung von Bausteinen erreicht werden? Ist die Erzeugung eines Raumeindrucks allein dadurch möglich, dass bestimmte Materialien und raumbildende Einzelobjekte kombiniert werden? Worauf muss man bei der Inszenierung der Raumeindrücke durch die Mischung von gestalterischen Elementen und einzelnen Gebäuden in der Abfolge achten?

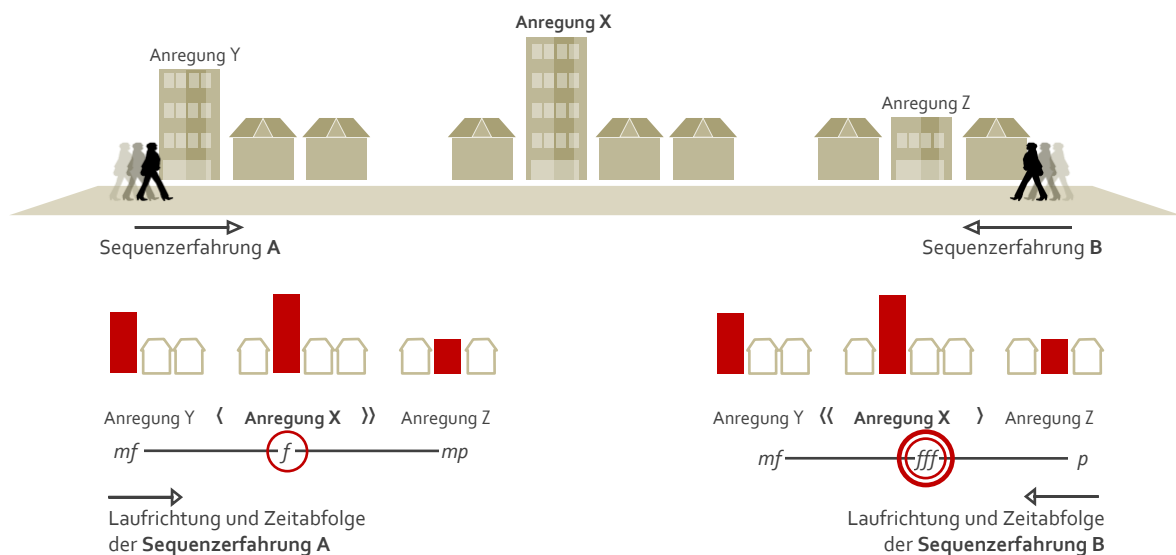


Abb 2. 13 Die Anregungsintensität, ausgehend von verschiedenen, aneinandergereihten Bausteinen, wird nicht einzeln bewertet, sondern mit benachbarten Anregungen verglichen und relativ zueinander beurteilt. Die Qualität der Eindrucksabfolge – abhängig von Kontinuität und Relativität – ist mit der Erlebnisabfolge bzw. mit der Reihenfolge der raumbildenden Objekte verknüpft.

²⁰ Loderer, 1987, S. 17

Die Wahrnehmung des Menschen geschieht pausenlos. Beim Erfassen der Umgebung entstehen die Eindrücke in Abhängigkeit voneinander.

Die Konsequenz daraus ist die Raumsequenz, d.h. die **Abfolge** stellt die sequenzgestalterische Grundlage dar.

Wie Abb. 2.13 zeigt, kann ein und dasselbe Gebäude, hier Gebäude X in Raumerfahrung B, sehr stark einprägsam sein, jedoch in Raumerfahrung A wesentlich weniger. Das hängt wiederum damit zusammen, welche Eindrücke vor bzw. nach Gebäude X auf den Nutzer einwirken. Entscheidend ist also die Abfolge der einzelnen Elemente in der Raumsequenz. Die folgenden Parameter sind entscheidend bei der Bestimmung der Abfolge der raumbildenden Elemente, deren Erscheinung in Raum-Zeit-Relation die Wahrnehmung der Raumsequenz grundlegend beeinflusst:

- Die **Kontinuität** bezeichnet das pausenlose Wechselspiel zwischen Mensch, Raum und Zeit. Sowohl die stufenlose Veränderung als auch die kontinuierliche Erscheinungsabfolge gehen endlos weiter, bis der Nutzer seine Raumerfahrung beendet. Zugleich existiert die Raumsequenz in Form der kontinuierlichen Aneinanderreihung von einzelnen Bausteinen auf bestimmte Art und Weise.
- Die **Relativität** löst ein sinnliches und emotionales Ereignis durch die Verknüpfung zweier Momente aus. Sie geschieht basierend auf der Kontinuität der Erscheinungen. Die Relativität stellt zum einen den primären Faktor für die Anregungserzeugung in der Erscheinungsabfolge dar. Zum anderen bildet sie eine grundlegende Eigenschaft der Raumsequenz: Sie sorgt dafür, dass durch den Einfluss des zuvor erlebten oder nachfolgenden Elementes das aktuell wahrgenommene Gebäude in der kontinuierlichen Ausdrucksabfolge abgeschwächt, verstärkt oder geschärft werden kann.

2.3.3 Subjektiver Eindruck vs. objektive Situation der Raumsequenz

Die räumliche Umwelt entfaltet sich vor allem vor den Augen des Nutzers im Tempo der Fortbewegung. Die Raumsicht erscheint dabei perspektivisch, wobei die phänomenale Folge und der individuelle Rhythmus wahrgenommen werden, indem all diese durch die subjektiven Wahrnehmungsbedingungen – Wahrnehmungsempfindlichkeit, -kapazität, Bewertungsmaßstäbe, Präferenz,

Stimmung, Absichten – angeregten Prozesse simultan ablaufen. Jeder Nutzer sieht die Umwelt geringfügig anders, denn individuelle Wahrnehmung, persönlicher Hintergrund, Vertrautheit mit dem Ort, Fortbewegungsmittel, Zeit oder Wetter, ja sogar die gleiche Situation, sorgen für unterschiedliche Szenarien in den Augen der Nutzer.²¹ Die subjektive Empfindung des sequentiell erscheinenden Raumes löst völlig unterschiedliche Reaktionen bei den Individuen aus. Wie kann diese Subjektivität in objektive Parameter bzw. Kriterien konvertiert werden? Die Umwelt, bestehend aus objektiven Elementen, wird durch sinnliche Raumerfahrung der Nutzer in subjektive Elemente umgewandelt.

Trancik behauptet, dass Menschen ein relatives, stabiles Ortssystem fordern, in dem sie sich selbst, ihr soziales Leben und ihre Kultur entwickeln können. Solche Bedürfnisse geben der künstlichen Umwelt einen emotionalen Rauminhalt, dessen Existenz über das Physische hinausgeht.²² Der subjektive Wert der objektiven Raumsequenz ist sozusagen das Endprodukt der Sequenzerfahrung. Dadurch verbindet die gefühlsbedingte, persönliche Auffassung der dinglichen Raumsequenz das Individuum mit seiner erlebten Umwelt sowohl geistig als auch seelisch.²³ Hinzu kommt, dass die im Nutzer hervorgerufenen Gefühle und emotionalen Verknüpfungen, genauer gesagt die **Subjektivität** der Sequenzerfahrung, zur Vielfalt der städtischen Räume beiträgt.

Subjektivität der
Sequenzerfahrung

Jedoch gibt es auch Bereiche, wo die Nutzer in ihrer Meinung übereinstimmen. Durch die zahlreichen Individuen, die eine Raumsequenz wahrnehmen, wird die Basis zur Erzeugung einer Intersubjektivität geschaffen, was eine gegenseitige Einigung der Nutzer hinsichtlich der geistigen Merkhilfen und Interessen bedeutet. Für die Umwandlung bzw. iterative Wiederholung zwischen Objektivität, Subjektivität und Intersubjektivität sind die fünf Vorstellungselemente²⁴ im Stadtimage von Kevin Lynch ein passendes Beispiel. Diese wurden an Hand der Analyse von „cognitive maps“, die von Freiwilligen gezeichnet wurden, abgeleitet.²⁵ Es zeigt sich, dass die subjektive Wahrnehmung bei der Planung, aber ganz besonders das Erreichen einer gewissen Intersubjektivität, vor allem bei der Kommunikation mit Dritten, im Entwurf berücksichtigt werden muss.

Nachvollziehbarkeit
der Intersubjektivität

²¹ Hrg. Kepes, 1969, S. 176

²² Trancik, 1986, S. 113

²³ Reiterer, 2003, S. 71 (Dissertation über Camilo Sitte); Übernahme eines Zitats von Ferdinand Fellner von Feldegg: „Nicht objektive, sondern subjektive Werte hat die Kunst zu liefern. Nicht die logische, die allgemeine Auffassung der Dinge ist künstlerisch, sondern ihre gefühlmäßige, besondere, persönliche.“

²⁴ Lynch, 1960, S. 46-83; Wege, Grenzen, Bereiche, Merkzeichen, Brennpunkte

²⁵ Loidl; Bernard, 2003, S. 31; „Nachvollziehbarkeit für Dritte (Intersubjektivität) ist somit eine notwendige Qualität von Entwurf.“

Erforschendes Entwerfen ist somit notwendig für eine qualitätsvolle Stadtgestaltung. Die Aufnahme der **Intersubjektivität** (Objektivierung für Individuen betreffende gestalterische Maßnahmen) ist Teil des Entwurfsprozesses und wird durch verschiedene Methoden – Kooperation mit anderen, Untersuchungen/Analysen, Umfragen, Interviews – erreicht.

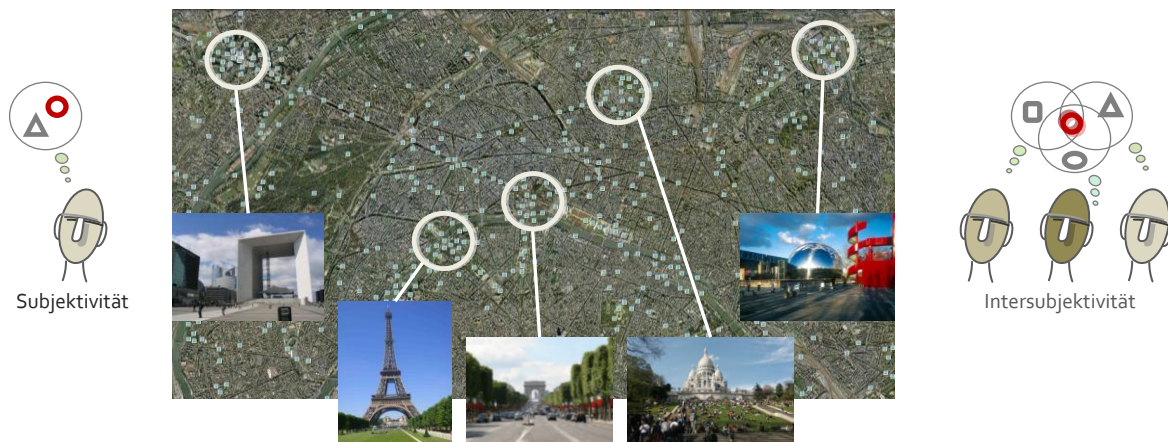


Abb 2. 14 Die Karte der beliebten Orte in Paris („Panoramio von Google Earth“) zeigt, wie die subjektive Stadterfahrung ein intersubjektives Ergebnis bzw. die Vorstellungsstruktur der erlebten Raumsequenz bildet.

Begriffserklärung der Sequenzerfahrung

Der Mensch bewegt sich auf den vorhandenen Wegen, während Raum und Zeit unabhängig voneinander weiterfließen. Dennoch beeinflussen sie sich gegenseitig, woraus letztendlich die sinnlichen Ereignisse entlang der Zeitachse resultieren, die die ganzheitliche Handlungsstruktur des Nutzers prägen. In diesem Sinne ist der Mensch der dynamische Auslöser der sinnlichen Ereignisse. Zugleich liefert er die maßgeblichen Bewertungsparameter bei der Schaffung einer nutzerorientierten Umweltgestaltung.

In diesem Prozess spielt das Zusammenwirken von Bewegung und Wahrnehmung des Menschen als seine persönliche, subjektive Eigenschaft eine wichtige Rolle: Der Nutzer kann dadurch die erlebte objektive Umwelt in seinem Geist auf subjektive Art und Weise konkretisieren.

Die sinnliche Beschreibung des ganzheitlichen Zusammenwirkens von Mensch, Raum und Zeit wird als Sequenzerfahrung bezeichnet. Die stadtgestalterische Handhabung dieser Korrelation nennt sich Sequenzplanung. Die Sequenzerfahrung kann hinsichtlich der Kombination der drei Urfaktoren (Mensch, Raum und Zeit) insbesondere aus der Sicht des Nutzers in folgenden drei Kategorien unterteilt werden:

- **Sinnese Erfahrung:** Der Mensch erlebt die innerliche Wirkung der sinnlichen Empfindung, bzw. die Gefühlsentstehung und Gefühlsveränderung.
- **Fortbewegungserfahrung:** Der Mensch erlebt seine physische Bewegungs-



Abb 2. 15

Die Stadterfahrung ist vergleichbar mit „Malen nach Zahlen“. Das Gesamtimage einer Stadt wird durch die Sequenzerfahrung konkretisiert.

geschwindigkeit und die ihm entgegen kommende vorbeistreifende Umgebung.

- **Raumerfahrung:** Der Mensch erlebt die Umwelt als eine Raumeinheit und ihre Abfolge.

Die Bewegung durch eine Raumsequenz wird im Grunde durch den ständigen Standortwechsel vollzogen, wodurch die gestalterischen Räume, Zwischenziele und die einzelnen Glieder auf der Zeitachse angeordnet werden. Die Sequenzerfahrung durchläuft folgenden sinnesmechanischen Prozess auf dem Weg vom Stand- bis zum Zielpunkt, bzw. von der Ziel- und Wegbestimmung im Geist bis zum Zusammenfassen des Sequenzerlebnisses:

- **Empfinden** ist die Reaktion auf einen primären Wahrnehmungsreiz.²⁶
- **Wahrnehmen** bezeichnet die mit den Sinnen verarbeitete, unmittelbare Erfahrung.
- **Filtern** geschieht selektiv, anhand der subjektiven Wahrnehmungsbereitschaft und der Wahrnehmungskapazität.
- **Abstrahieren** ist die Zusammenfassung und Komprimierung der selektiven Reize.
- **Kognitivieren** bezeichnet die geistige und intellektuelle Speicherung des Erfahrenen als Information für die spätere Nutzung desselben Raumes.

Ablauf der Sequenzerfahrung

Der Mensch nimmt die reale Wirklichkeit mit allen Sinnen – Sehen, Fühlen, Riechen, Hören, Schmecken – wahr. Dadurch erhält er eine kontinuierliche Abfolge von Eindrücken, die unser eigenes Innenleben, die äußere Erscheinung der Straßen, des Platzes oder der Freiflächen und das, was wir mit und durch andere Menschen erleben, im Geist zu einer untrennbaren Gesamtstruktur zusammenfügen.

- **Subjektivität:** Jeder erlebt die vorhandene Raumsequenz unterschiedlich und reorganisiert sie mit seiner eigenen Sinnesmechanik.
- **Intersubjektivität:** Diese Unterschiede bei der Wahrnehmung einer Raumsequenz bilden einen übereinstimmenden Bereich, sozusagen die Vorstellungselemente in der mentalen Ebene.
- **Kontinuität:** Die Reize aus der Umwelt strömen pausenlos auf den Menschen ein, in diesem Wechselspiel aber werden sie in einer kontinuierlichen Reihenfolge angeordnet.

Verarbeitung von Reizen

²⁶ Textquelle von Wikipedia über „Empfindung“, <http://de.wikipedia.org/wiki/Empfindung>, abgerufen im Nov. 2011 – „Unter Empfindung wird so eine Vorbedingung der Wahrnehmung und eine erste Stufe solcher neuronaler Vorgänge verstanden, die letztlich Wahrnehmung ermöglichen (Sinnlichkeit).“

- **Relativität:** Die aneinandergereihten Wirkungen werden in ein relatives Verhältnis zueinander gestellt und nicht absolut bewertet.
- **Selektivität:** Die Reize bzw. der Ausdruck der physischen Raumsequenz werden nicht alle verarbeitet, sondern selektiv wahrgenommen.
- **Kollektivität:** Die selektierten Eindrücke werden auf abstrahierte Weise zusammengefasst.

Der Stadtraum kann nur funktionieren, wenn er in ein Erfahrungssystem integriert ist, in dem der Nutzer von einem Raum zu anderem geführt wird. Sequenzplanung bedeutet folglich nicht nur die Räume entsprechend in einer Abfolge zu arrangieren. Die wahre Bedeutung der Sequenzplanung liegt in der Erschaffung stadtgestalterischer Kohärenz und der sich daraus ergebenden Qualität sequenzieller Anregungen.

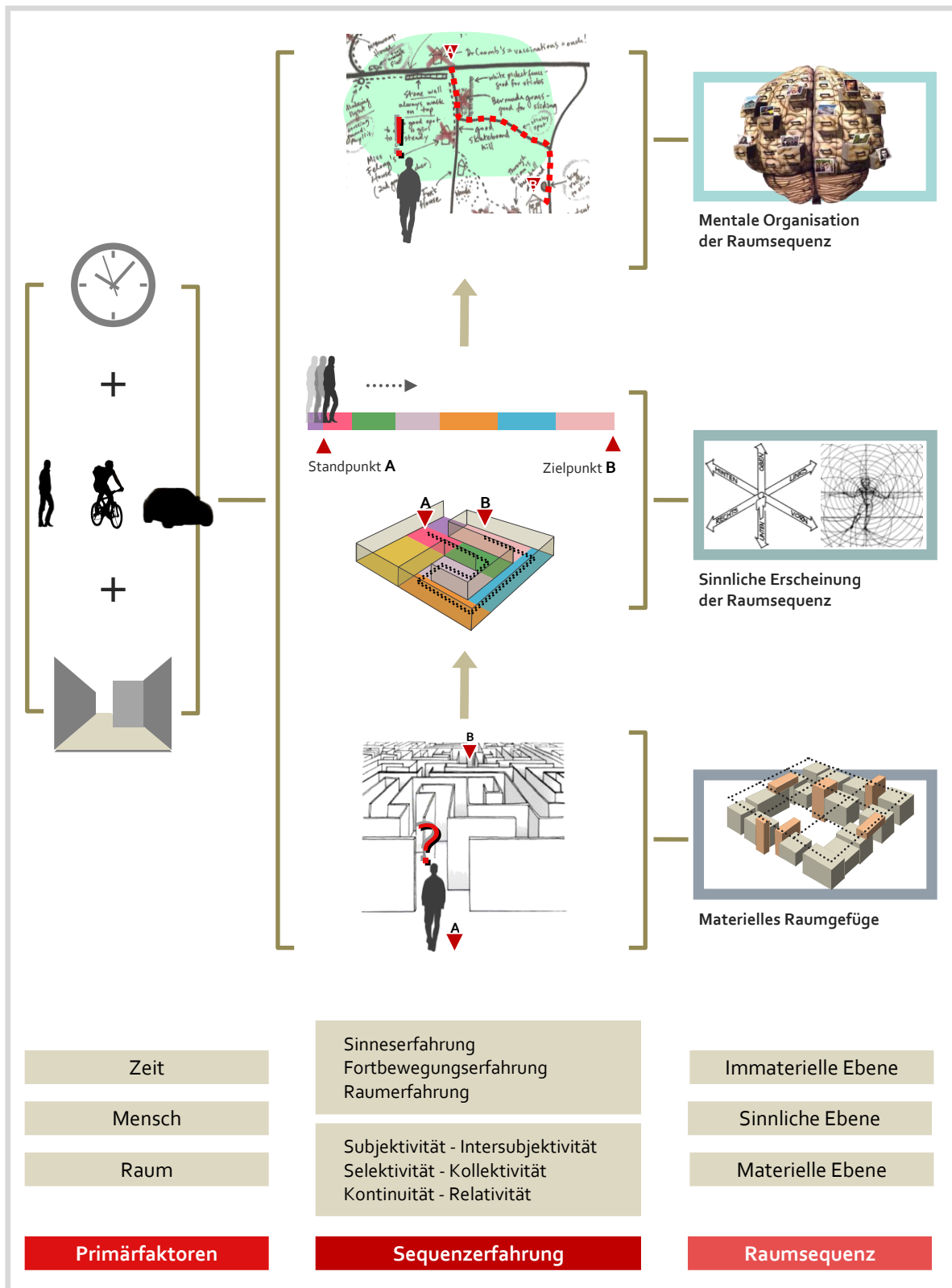
Aufgabe der Sequenzplanung

Vor allem die visuelle Dimension spielt eine wichtige Rolle bei der Gestaltung und Planung kinetischer Erfahrungen, da die Augen das wichtigste Sinnesorgan bei der Informationssammlung des Menschen sind. Die Nebensinne sorgen für eine weitere Schärfung der Sinneserfahrung. Die sinnliche Empfindung bildet das Mittel zum Erfassen der Umwelt. Eine zusammenhängende Abfolge ist notwendig, damit der Mensch die Umwelt erleben kann.

Die Qualität der stofflich konfigurierten Raumsequenz korreliert durch die Sequenzerfahrung unmittelbar mit den sinnlichen, emotionalen und intellektuellen Reaktionen des Menschen. In diesem Sinne bedingt die Erkenntnis über den Zusammenhang zwischen materieller und immaterieller Ebene eine individuenbezogene Stadtgestaltung, wie sie bei der Sequenzplanung angestrebt ist.

Darauf aufbauend ist es Aufgabe der Sequenzplanung durch sinnliche Anregungen und einen sinnvollen Zusammenhang eine Raumsequenz bzw. einen Stadtraum zu entwickeln, mit dem sich sowohl Bewohner als auch Ortsfremde identifizieren können. Gefordert ist daher eine **klare Ablesbarkeit** der Raumsequenz.

Der Mensch im Stadtraum und seiner Sequenzerfahrung



Part 2

Sequenzplanung von Gestern und Heute

Kapitel 3. Theoretische Ansätze zur Sequenzplanung

Welche Theorien über Sequenzplanung gibt es?

Kapitel 4. Vorbild Landschaftsgestaltung

Stadtgestalterische Interpretation ihrer Raumdramaturgie

Was kann man aus der Landschaftplanung lernen?

Kapitel 5. Praxis Stadtgestaltung

Analyse städtebaulicher Fallbeispiele

Was kann man aus dem Städtebau lernen?

Theoretische Ansätze zur Sequenzplanung

3

Der vernetzte Charakter der räumlichen Umwelt entsteht durch die große Vielfalt von unterschiedlich proportionierten und kombinierten Räumen. Das sich daraus ergebende Image einer Stadt macht deutlich, dass ein statischer Blick auf die Stadt nicht genügt, weil diese erst durch die Erlebnisse der Menschen im Raum erfahrbar wird. Um eine humane Umwelt zu gestalten, reicht es daher nicht aus, von einem materiellen Verständnis von Architektur und Urbanismus auszugehen. Vor allem die Sequenzplanung bedingt das Verständnis der sinnlichen Raumerfahrung. Sie darf daher nicht einfach als Schaffung eines ganzheitlichen strukturellen Raumusters, sondern muss in erster Linie als eine ununterbrochene Raumsequenz betrachtet werden, die durch vielschichtig verflochtene Gestaltungselemente dem Nutzer in der Abfolge eines inszenierten Dramas ein erlebnisreiches Stadterlebnis schenkt. Einer guten raumgestalterischen Dramaturgie liegen das Erforschen und erforschende Entwürfe im Bewusstsein der Sequenzerfahrung zugrunde.

**Vorstellung
vorhandener
Arbeiten**

Dank der drei vorhandenen Arbeiten von Cullen, Appleyard (mit Lynch und Myer) und Trieb existiert bereits ein breiter theoretischer Hintergrund für die bewusste Integration menschlicher Wahrnehmung in den Planungsprozess, einschließlich deren Konsequenzen und Möglichkeiten. Seit den 60er Jahren bis heute wurde ein breites Spektrum an Themen zur „menschenbezogenen Stadtgestaltung“ erarbeitet, die eine wichtige Grundlage für die zu entwickelnden praxisbezogenen Überlegungen liefern.

Der Planer wird mit der Frage nach der Qualität der Sequenzwirksamkeit konfrontiert, woraus die Aufgabe resultiert, herauszufinden, von welchen Faktoren es abhängt, eine Stadt als ein urbanes Umfeld in Zusammenhang zu setzen. Im Folgenden werden diese vorhandenen Positionen vor dem Hintergrund der

Ziel der Zusammenfassung der vorhandenen Arbeiten

„sequentiellen Raumerfahrung“ betrachtet, ihre unterschiedlichen Schwerpunkte und Arbeitsweisen bei der Annäherung an eine Theorie der Sequenzgestaltung verglichen und ihre Versuche zur praktischen Anwendung der Ergebnisse ihrer Analyse durch hier vorgestellte Abbildungen illustriert. Diese übersichtliche Zusammenfassung der existierenden Ansätze bildet die gedankliche Ausgangsbasis für die Entwicklung eines praxisbezogenen Gerüsts für die Sequenzplanung.



Abb 3. 1

Vorhandene Forschungsarbeiten und deren Beispielmuster bezogen auf das Sequenzerlebnis (von oben nach unten G. Cullen, D. u. B. Appleyard, M. Trieb)

3.1.1. Ausgangspunkt und Hypothese

Cullen führt die unbefriedigende Wirkung der Städte seiner Zeit und deren Gestaltung auf die zielorientierte Entwicklungsgeschwindigkeit und den fehlenden planerischen Geist zurück, was für die heutigen Städte immer noch gilt. Was muss also bei der Stadtgestaltung beachtet, reflektiert und angewandt werden, um diese Unbefriedigtheit der Städte – gestalterisch und geistig – zu verbessern? Als Antwort auf diese Frage schlägt er vor, dass der Planer den Stadtbewohner nicht demokratisch, sondern emotional erreichen müsse.¹ Als Mittel für diese emotionale Annäherung hervorgerufen durch Stadtgestaltung sieht er in erster Linie das Sehvermögen des Nutzers beim Sequenzerlebnis.

Emotionale
Annäherung

Cullen beschreibt Städte nicht als ein Muster aus Straßen, sondern als eine Sequenz von Räumen, die von Gebäuden umschlossen werden.² Die Art und Weise, wie die Umgebung zusammengesetzt wird, ist potentiell eine der aufregendsten und vielfältigsten Quellen von Genuss.³ In seinem Konzept der „Townscape“ spielt die „Serial Vision“ eine besondere Rolle, bei der die Umwelt vor allem als eine dynamisch sich entfaltende Sequenz im zeitlichen Verlauf erlebt wird.

Eine fehlende Raumdramaturgie führt seiner Meinung nach nur zu einem ungeordneten System und einem chaotischen Charakter der Umgebung. Für ihn verliert die Stadt durch eine unstrukturierte Mischung von Gebäuden, Verkehr und Menschen einen Teil ihres Charakters. Seine Idee der „Townscape“ erfasst die visuellen Zusammenhänge der Räume und bietet eine Methode zur Organisation von Gebäudegruppen, Straßen und Räumen. Durch die Anwendung klar bestimmter Prinzipien können so Räume durch verschiedene visuelle Effekte spannend inszeniert werden.⁴ Sein Buch stellt den Versuch dar, alle Teile der gebauten Umwelt zusammenzubringen, sie in eine dramatische Beziehung zu

Das „Hier“
und „Dort“

¹ Cullen, 2002, S. 16

² Ebenda, S. 46

³ Ebenda, S. 15

⁴ Ebenda, Klappentext

setzen und so einen in sich geschlossenen Charakter zu erzeugen⁵, ohne jedoch die Gestalt einer Stadt oder einer Umgebung unveränderlich festzulegen. Stattdessen betont er die Möglichkeit, den gegebenen Spielraum sinnvoll vorzugeben.⁶

Besonders wichtig ist für ihn das Spannungsfeld zwischen „Hier“ und „Dort“, das sehr unterschiedliche Stadtlandschaften erzeugt. Dieses Wechselspiel zwischen „Hier“ und „Dort“ wird von der Raumdramaturgie, der Kunst einen spannungsvollen Erlebnisraum zwischen zwei Punkten zu erzeugen, bestimmt.

3.1.2. Arbeitsmethode und -prozess

Im Großbritannien der 50er und 60er Jahre gab es – ebenso wie in anderen europäischen Ländern – eine starke Auseinandersetzung mit den Fragen zur Stadt- und Landesentwicklung. Gordon Cullen schrieb dafür sehr viele Fallstudien und Artikel, die bis heute großen Einfluss auf die Theorie von Stadtplanung und -gestaltung haben. Besonders bedeutend ist seine Artikelserie für die Zeitschrift *Architectural Review*, für die er viele englische Städte bereiste und ihren

Fallstudien
und Artikel

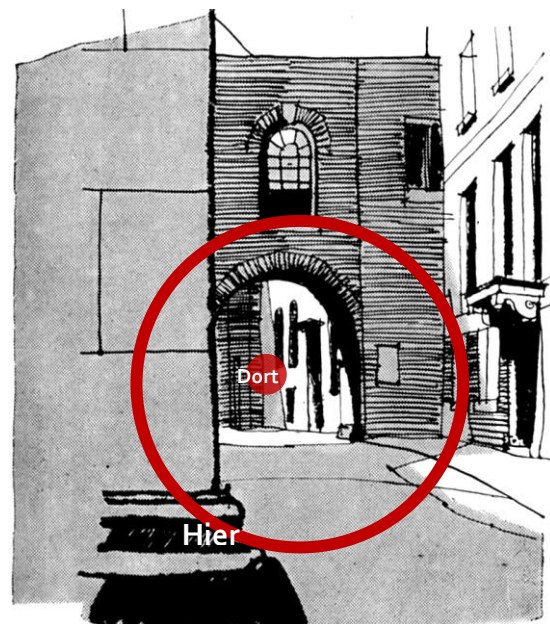


Abb 3. 2

Raumdramaturgie, als das Wechselspiel zwischen „Hier und Dort“

⁵ Cullen, 2002, S. 53

⁶ Ebenda, S. 8

Charakter und typische Stadtelemente untersucht hat. Seine Dokumentationen enthalten eine anthropologische Sichtweise auf urbane Landschaften mit der Hintergrundidee, dass ihr Wert nicht im physisch Vorhandenen, sondern in ihrer anregenden Erscheinung bezogen auf die Ansichten des Menschen liegt, wie es nicht nur zur damaligen Zeit, sondern auch heute noch gilt. Im Jahr 1961 wurden diese Arbeiten im Buch „The Concise Townscape“ zusammengefasst, das sich zu einem wichtigen, einflussreichen Werk für die Planer entwickelte.

Cullens Buch beinhaltet keine theoretische Abhandlung, sondern die Darstellung räumlicher Kompositionen, Charaktere und Qualitäten, in Form von perspektivischen Zeichnungen und umfangreichem Bildmaterial. Für das Verständnis dieses Buches benötigt man keine Fachkenntnis, weil es bei der genauen Beobachtung des alltäglichen Lebens ansetzt. Cullen erweckt zweidimensionale Pläne durch perspektivische Zeichnungen räumlicher Sequenzen zum Leben, in denen er mit Kontrasten und Übergängen die mächtige Wirkung der dritten Dimension betont. Zusammenhängende Räume als sequentieller Komplex mit dem Gefühl der Bewegung durch den Raum sind eindrucksvoll dargestellt. Cullens Arbeiten sind eine kraftvolle, anschauliche Demonstration der Notwendigkeit, den individuellen Charakter und die Abfolge der öffentlichen Räume in der gebauten Umwelt grafisch zu analysieren. Seine Handzeichnungen stellen konsequent seine Ansicht der humanen Umwelt, die räumliche Anmut, die diversen Arten der Gefühlsauslösung und Stimulation anschaulich und lebendig dar. Die Skizzen als sein Hauptdarstellungsmittel prägen sich dem Leser sowohl intuitiv als auch emotional ein, wodurch seine Botschaft über die Bedeutung der Stadtgestaltung miterlebt werden kann.

Beobachtungen des alltäglichen Lebens

3.1.3. Definition und Aspekt der „Sequenz“

Auf einem Rundgang mit gleichbleibender Geschwindigkeit erscheint die gebaute Umgebung als eine Abfolge von Einzelbildern. Diese Ausschnitte ergänzen sich zu einem Gesamteindruck ähnlich wie einzelne Szenen zu einem Film. Cullen nennt das „Serial Vision“.⁷ Der Stadtraum ist aber keine Ausstellung der aneinandergereihten einzelnen Architekturen wie Bilder in einer Galerie. Cullen thematisiert vielmehr die ganzheitliche Gestaltung von Lebensräumen für den

Sequenz als Lebensanspruch zum Drama

⁷ Ebenda, S. 9

Menschen, der diese Räume entweder statisch oder in Bewegung in Anspruch nimmt. Er fordert jene Dramaturgie, die rundherum, aus Boden, Himmel, Häusern, Bäumen und Höhenunterschieden, durch die Kunst des Arrangements inszeniert werden kann.⁸

Dieses Drama hat eine stärkere Kraft als ein Bild, weil es den Beobachter emotional manipulierend bewegt. Cullen hält diese visuelle Sequenzerfahrung für einen Katalysator, der die materielle, gebaute Umwelt humanisiert und zu einer Quelle des Genusses macht. Das Sehvermögen des Nutzers in einer Raumabfolge ist der wichtigste Zugang zur emotionalen Prägung des stadtlandschaftlichen Dramas. Der Blickablauf im Stadtraum, mit dem Cullen sich ständig beschäftigt, impliziert die psychischen Auswirkungen der gegenständlichen Umwelt bzw. die Beziehung zwischen gestalterischen Objekten und der Bewegung des Beobachters, wie zum Beispiel die Gefühlsauslösung beim Betreten oder Verlassen eines Raumes.

Mit dem Blick auf die Kunst der räumlichen Organisation der Stadt stellt Cullen auch die „Sequenz“ in den Vordergrund. Seiner Meinung nach ist das aus der Raumsequenz entstehende visuelle Vergnügen nicht von den separaten Einzelobjekten abhängig, sondern vom Gesamterlebnis. Die Frage nach der Gestaltung größerer Zusammenhänge ist für ihn jedoch nicht in erster Linie eine ästhetische Frage. Ein einzelnes Gebäude kann als Architektur gestaltet werden, aber erst die Gestaltung mehrerer Gebäude im Zusammenhang ermöglichen

Die Kunst der Beziehung

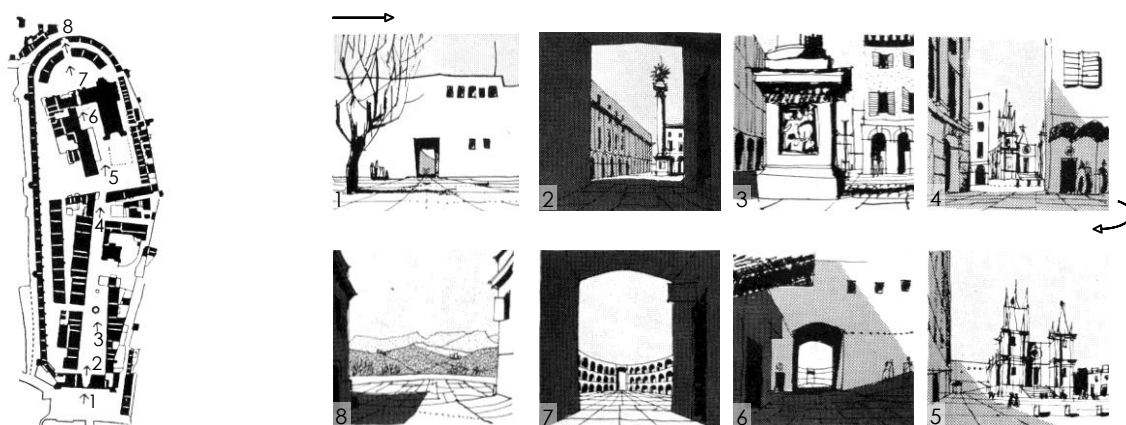


Abb 3. 3 „Serial Vision“, der Bildablauf infolge einer Reihe von Wechselspielen zwischen „Hier und Dort“

⁸ Cullen, 2002, S. 28

eine "Kunst der Beziehung".⁹ Sein Argument für die „Townscape“-Stadtlandschaft legt in erster Linie den Schwerpunkt auf die Gestaltung eines räumlichen Kontextes: Jedes Gebäude ist als Beitrag zu einem größeren Ganzen zu verstehen. Cullen hält den Stadtraum für einen Innenraum, der durch unterschiedliche Raumbildung und eine verdichtete, charakteristische Raumfolge, durch eine bequeme Nutzung und durch seine Erlebnisabfolge geordnet wird.

3.1.4. Zusammenfassung der Theorie

Cullens Hauptüberlegung ist, auf welche Weise in dieser komplexen Welt die räumliche Beziehung des „Hier und Dort“, die Überlagerung von „Diesem und Jenem“ mit ihren vielfältigen Kategorien, ihren unterschiedlichen Charakteren, ihren Bauten aus verschiedenen Stilen und Materialien und durch die Überlagerung dieser einzelnen Ebenen sich das urbane Drama aufbaut.¹⁰ Die Wechselwirkung zwischen „Hier und Dort“, die eine emotionaler Spannung auslöst und das spezifische Drama resultierend aus der Beziehung von „Diesem und Jenem“, das sich innerhalb des allumfassenden räumlichen Rahmens abspielt, stellt noch heute die Hauptaufgabe des Entwurfs dar. Cullen definiert daher das Ziel, die Elemente der Stadt so zu manipulieren, dass die menschliche Emotion durch den Sehsinn angesprochen wird. Er leitet folgende drei Kategorien ab, um das, was auf der visuellen Ebene der Umwelt geschieht, und das, was der Sehsinn dadurch im Menschen hervorruft, zu definieren:

- **Serial Vision** bedeutet Cullens Ansicht nach mehr als nur das, was man sieht. Es ruft Erinnerungen herauf, macht Erfahrungen wieder lebendig und löst emotionale Reaktionen aus, die, wenn sie erst einmal geweckt sind, die Kraft haben, den Geist anzuregen.
- **Räumliches Empfinden** ist eine Reihe von Auswirkungen des Netzwerks öffentlicher Räume, die simultan mit dem visuellen Drama ausgelöst werden.
- **Identität des Raumes** wird durch die Anordnung der Dinge aufgebaut. Die urbane Landschaft ergibt sich aus einem Gewebe von Gebäuden und anderen Elementen des Raumgefüges. Die Komposition dieser Gestaltungselemente ermöglicht die qualifizierte Einprägung des Raumes.

Ergebnisarten
des visuellen
Geschehens

⁹ Ebenda, S. 7 f.

¹⁰ Ebenda, S. 77

Cullen stellt mit dem Begriff „serial vision“ fest, dass durch die optische Sichtweise ständig „das bestehende Bild“ und „das neu entdeckte Bild“ simultan erzeugt werden, unabhängig davon, ob der Nutzer statisch oder in Bewegung ist. Die Kontinuität ihrer Abwechslung erzeugt unterschiedliche Wirkungsarten, wie Kontraste, Abweichungen, Variationen, Veränderungen, Abwandlungen des optischen Eindrucks. Im Laufe der Raumfolge wird die innere emotionale Reaktion des Betrachters ausgelöst. Diese Dramaturgie hat die Kraft, die Menschen durch die Stadt zu führen, macht die Raumsequenz deutlich ablesbar und vermeidet die Bildung von gestaltlosen Stadträumen. Für Cullen liegt das originäre Ziel der Stadtgestaltung darin, gestalterische Elemente so einzusetzen, dass die gebaute Umwelt sich auf gewünschte Weise auf die emotionale Verfassung der Nutzer auswirkt. Dafür ist allerdings ein Sequenzszenario mit unterschiedlichen Reizarten nötig.

Serial Vision als Differenzerzeugung

Das Gefühl für die Position im Raum kann dabei nicht außer Acht gelassen werden, da es sich um eine instinktive und kontinuierliche Gewohnheit der menschlichen Orientierung handelt, die sich auf die Umwelt bezieht. Dies wird zu einem Faktor bei der Gestaltung der Umwelt. Die wichtigsten Elemente der Positionsbestimmung gehen auf die gegensätzlichen Gefühle des Freiseins und des Eingeschlossenseins zurück, die mit unterschiedlichen visuellen Raumanmutungen verbunden werden. Beim Betreten eines Raumes entsteht gleichzeitig mit dieser Raumanmutung die Blickverbindung zwischen „Hier“ und „Dort“. Diese Zusammensetzung der visuellen Raumbildung, Verortung und das Sehvermögen stellen die folgenden Blickarten bezogen auf die räumliche Sensibili-

Blickarten mit räumlicher Sensibilität

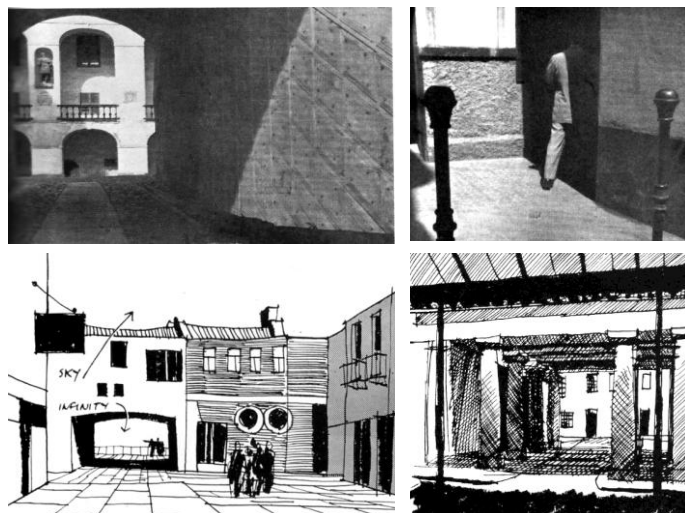


Abb 3. 4

Unterschiedliche visuelle Raumanmutungen und die damit verbundene Auslösung von Emotionen: erwartungsvoll, mystisch, intim, unendlich (von oben links im Uhrzeigersinn)

tät her. Die Blickbeziehung zwischen zwei Standpunkten mit unterschiedlicher Raumanmutung erzeugen im Betrachter unterschiedliche Empfindungen, wie Mysteriösität (die geweckte Neugier), Unendlichkeit (Offenheit zum Himmel, Weite, Nostalgie), Intimität, Unmittelbarkeit.

- **Blick aus der Umschlossenheit** (looking out of enclosure)
- **Blick in die Umschlossenheit** (looking into enclosure)
- Grandioser **Ausblick** (grandiose vista)
- **Gebrochener Blick** (Truncation) dient einer Blickwirkung der Isolierung oder dem Entrücken.
- **Abgeschirmter Blick** (closed vista)
- **Gerahmter Blick** (screened vista) usw.

Das Wechselspiel zwischen „Hier“ und „Dort“ beschreibt Cullen als den wichtigsten Faktor einer spannenden Raumerfahrung und damit als wesentliches stadtgestalterisches Mittel zur Schaffung sequenzieller Erlebnisräume. Sobald wir ein „Hier“ postulieren, wird automatisch ein „Dort“ generiert. Dabei unterscheidet er zwei Fälle: das Wechselspiel zwischen einem „bekannten Hier und bekannten Dort“ und „zwischen einem bekannten Hier und unbekanntem Dort“. Beide Fälle beruhen primär auf der Position des Körpers in seiner Umgebung und beziehen sich auf das räumliche Empfinden bzw. die menschlichen Reaktionen beim Wechsel der Ebenen und Räume, wie z.B. eine Auskrägung

Räumliche Empfindungen

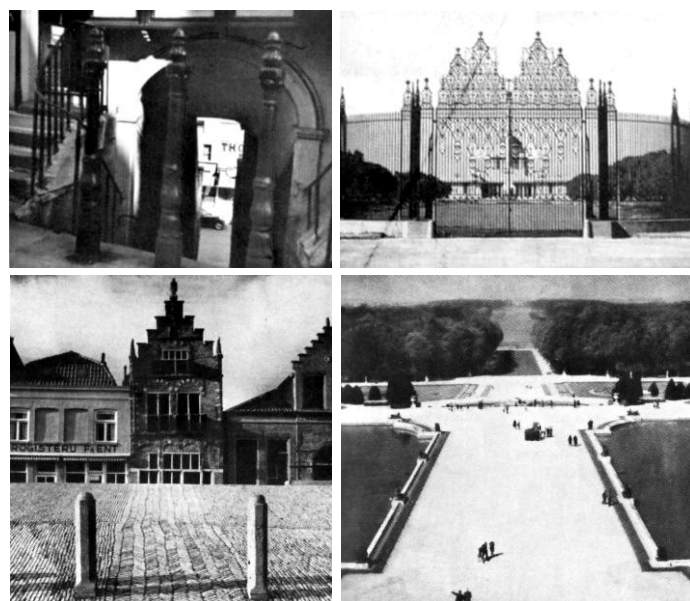


Abb 3. 5

Beispiele der unterschiedlichen Blickarten; Blick aus der Umschlossenheit, verstellter Blick, grandioser Ausblick, abgeschnittener Blick (von oben links im Uhrzeigersinn)

über dem Abgrund oder eine allmählich ansteigende Straße, Verengung, Umschließung, Abschluss der Straße oder des Platzes. Durch das Gefühl für die Position im Raum – innen oder außen – und die wechselnde Position innerhalb der Raumzüge – Betreten eines Raumes oder Austritt in die Freiheit – ist es möglich, dass der Mensch eine Stadt oder einen Ort in der räumlichen Abfolge plastisch erfahren kann. Dazu sagt Cullen in einem nicht veröffentlichten Artikel: „Die Fähigkeit des Planers liegt in der Entdeckung der optimalen Bewegungslinie für die jeweilige Situation. Sie verläuft zwischen außen und innen, zwischen vorher und nachher.“¹¹

Das Wechselspiel zwischen folgenden komplementären Qualitäten, ausgelöst von der physischen Fortbewegung des Menschen, versucht er dabei bewusst zu beachten:

- **Freisein / Eingeschlossensein** (exposure/enclosure)
- **Spannung / Erleichterung** (constriction / relief)
- **Vakuum / Druck** (vacuum / pressure)
- **Enthüllung / Beschaulichkeit** (revelation / containment)

Für Cullen entfaltet sich die Qualität einer Straßenansicht vergleichbar mit der Wirkung eines Satzes. So erzählt eine Straße den Wechsel von Funktionen und Mustern zwischen zwei Orten. Ergänzt werden diese Informationen durch die vielen Gegenstände und Objekte, die den Raum sichtbar und unsichtbar mit Qualität erfüllen, wie Farbe, Struktur der Oberfläche, Typus, Maßstab etc. Sie erhöhen die Qualität eines Raumes und machen ihn von anderen differenzierbar. Die Komposition der einzelnen Elemente bzw. die Elemente in eine bestimmte Ordnung zu bringen, stellt die Aufgabe des Planers dar. Cullen fügt hierbei hinzu, die Schaffung künstlicher Mannigfaltigkeit sei zu vermeiden, da das Ergebnis sicherlich qualitativ schlechter sei als die originäre Eintönigkeit. Er betont, dass Konformität eine wichtige Grundlage für die Vielfalt innerhalb einer gewissen Toleranz darstellt und deshalb ein wichtiges Ziel der Stadtgestaltung ist. Die Komposition von Gestaltungselementen zu einem kohärenten gestalterischen Gesamtkonzept macht einen Raum einprägsam und schafft Identität in Quartier, Dorf und Stadt.

**Identität
eines Raums**

¹¹ Gosling, 1996, S. 228 – Originaltext von Cullens unveröffentlichtem Artikel - „the planner’s skill lies in discovering the line of cleavage in the particular situation. It may be between outside and inside, between before and after. Not easy, I suppose, to understand without examples.“

3.1.5. Ergebnis und Auswertung

Obwohl der Begriff „Townscape“ 1948 in der Studie von Thomas Sharpe erstmals benutzt wurde¹², wird er heute mit Gordon Cullen assoziiert. Er definiert „Townscape“, die Stadtlandschaft, neu und beschreibt essayistisch und ohne jegliches Fachvokabular die unterschiedlichen Wirkungsqualitäten von Räumen. Mit seinem Werk leistet er einen Beitrag zum städtebaulichen und stadtgestalterischen Fragenkomplex bezüglich der Wahrnehmung von Räumen und gibt Hinweise zur Integration seiner Überlegungen bei der städtebaulichen Gestaltung.

Neue Definition
der Stadtlandschaft

Cullens Ideen nähern sich dem Erlebnis der Stadtlandschaft über die Anwendung der „Serial Vision“ als analytisches Werkzeug für das Verständnis der räumlichen Sequenzen in der Stadtgestaltung.

Einsicht zur
Sequenzplanung

Der Begriff „Serial Vision“ impliziert einen Beobachter als Subjekt des Sehens, die Bewegung als Willensakt des Betretens und Verlassens und in zeitlicher Abfolge ablaufende Bildeindrücke der Umgebung als kinetische Bewegung. Cullen betrachtet die urbanen Räume und Landschaft vollständig aus der Sicht des Nutzers. In diesem Sinne trägt er zu einer sequenzbewussten Gestaltungspraxis bei, um eine humane Lebensumwelt zu gestalten.

Besonders wichtig sind ihm Beziehungsqualitäten zwischen einzelnen Räumen und die Notwendigkeit kontextuell gestalteter Räume, um durch die sinnvolle Anordnung der Räume die Qualität des visuellen Erlebnisses im Stadtraum zu steigern. Dafür liefert Cullen den städtebaulichen Grundgedanken und eine umfangreiche Beispielsammlung mit Erkenntnissen zu den verschiedenen Qualitäten sowohl der gebauten Umgebung, als auch der natürlichen Landschaft. Seine Arbeit liefert die grundsätzliche Erkenntnis zum Aufbau eines theoretischen und praktischen Gerüsts für die Anwendung dramaturgischer Mittel bei der sequenzbewussten Planung des Stadtraumes. Dabei kommt der emotionalen Annäherung und der Interpretation der physischen Umwelt seiner Meinung nach die größte Bedeutung zu.

¹² Carmona et al., 2003, S. 147

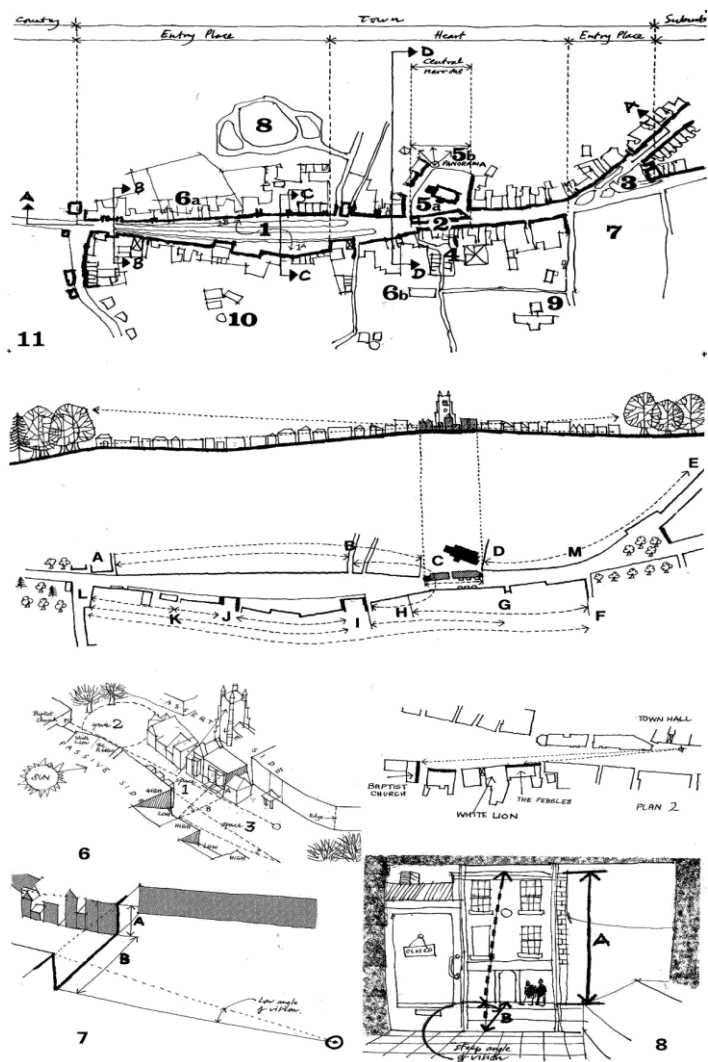


Abb 3. 6

Visuelle Analyse von Komponenten im Stadtraum von diversen Blickpunkten aus betrachtet. Gezeichnet von Cullen

The view from the road

Donald Appleyard, Kevin Lynch, John Myer

3.2

3.2.1 Ausgangspunkt und Hypothese

Der rasante Anstieg der Geschwindigkeit im 20. Jahrhundert aufgrund technischer Innovationen ergab neue Qualitäten bei der Raumerfahrung. Der verstärkte Ansturm der Automobile und das wachsende Verhältnis der Verkehrsflächen zu urbanem Raum in den 60er Jahren ließen Donald Appleyard, Kevin Lynch und John Myer die Sequenzerfahrung der Autofahrer und infolge dessen die gestalterischen Raumsequenzen entlang von Schnellstraßen in Frage stellen.

Ihrer Ansicht nach spielt die Fortbewegung eine wesentliche Rolle bei der Formung und Vermittlung des Stadtbildes. In diesem Punkt ist das sequenzielle Erlebnis entlang der Autobahn eine andere Art der Raumerfahrung, bei der sich durch das beschleunigte Tempo während der Fahrt durch ein urbanes Gefüge das zeittypische Design-Problem von Städten, z.B. die fehlende Orientierung für das Sichtfeld bei Annäherung an eine Stadt, klar ablesen lässt. Sie fassen die Gestaltung der visuellen Sequenzen vom Sitz des Autofahrers aus betrachtet, wie er sich mit hoher Geschwindigkeit in der langen, strengen Bahn fortbewegt, als eine der wichtigsten Gestaltungsaufgaben auf. Ihre Forschung thematisiert daher bewusst die Umstände und das charakteristische Verhalten der Autobahnnutzer im Vergleich zum Fußgänger: Der Autofahrer befindet sich in seinem eingeschränkten Sichtfeld, hinter der Windschutzscheibe, wo er sich bei beliebiger Fahrgeschwindigkeit auf Straße, Verkehr, Hinweisschilder und Richtungen konzentrieren muss, wohingegen der Fußgänger die Freiheit besitzt, seine Fortbewegung zu unterbrechen, zu stoppen, um sich auf seine Umgebung einzulassen.

Im Grunde stellen ihre Gedanken den Bezug der Probleme der visuellen Formlosigkeit der Städte zu ihren intensiven Überlegungen her, dass eine Schnellstraße eines der besten Mittel zu sein scheint, die Zusammenhänge und die Ordnung der Metropolen im großen Maßstab wiederherzustellen.¹³

Stärkere Bedeutung der Verkehrsflächen

Bedeutung des Autobahnerlebnisses für das Stadtimago

¹³ Appleyard et al., 1964, S. 2

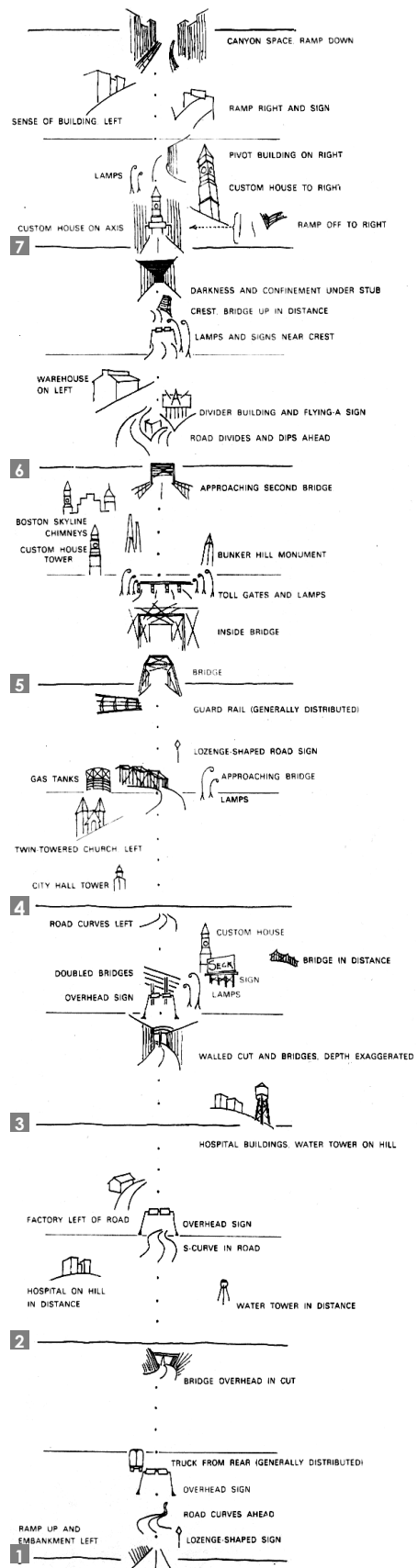
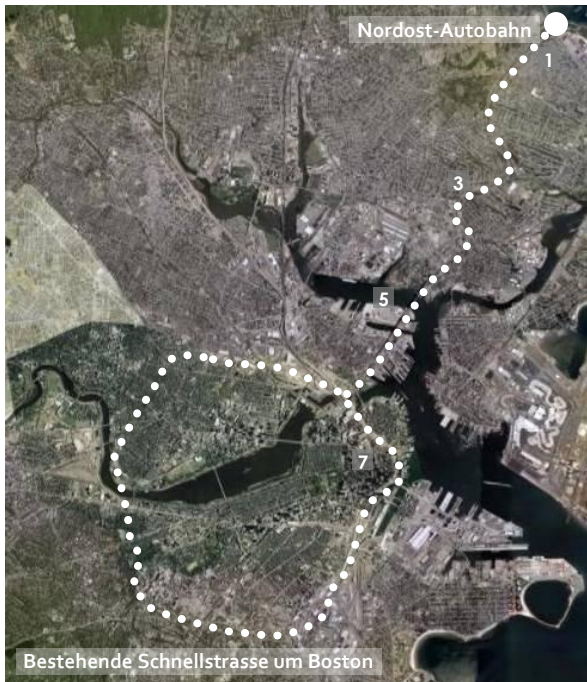
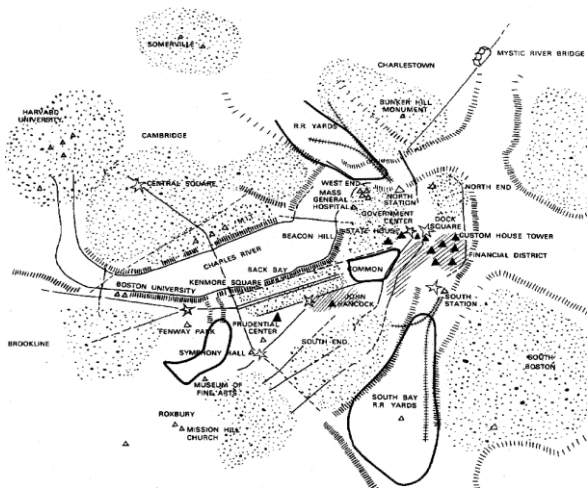


Abb 3.7

Die Autobahn bildet einen wichtigen Ereignisraum der modernen Mobilität und ist ein Teil der urbanen Umwelt – Schnellstraßen in Boston als Fallbeispiel in *The view from the road* (unten links)

Visuelle Sequenzerfahrung und das Image der erlebten Umwelt-zeichnerische Sequenzkomposition der Nordost-Autobahn und die bestehende *Image map* von Boston (rechts und oben links)

Wenn eine Schnellstraße, die die Einfahrt einer Stadt bildet, bewusst zum Zweck lebendiger und gut geordneter Bilder bzw. einer Blickabfolge gestaltet wird, könnte sie auch das Bild der Stadt beeinflussen, das beim Fahren aus lesbaren, verständlichen, genussvollen und ästhetischen Informationen aufgebaut wird. Appleyards, Lynchs und Myers Arbeit basiert auf der Idee, dass eine Autobahn bewusst als Kunstwerk gestaltet werden sollte, das das Fahren zu einer kohärenten und reizvollen, ästhetischen Erfahrung macht. Als Grundlage dient die „visuelle Raumsequenz“ beim Autofahrerlebnis. Eine Sequenz besteht aus vielen Elementen. Aus diesen visuellen Ressourcen schöpfend entstehen es viele Möglichkeiten, sowohl das physische Design der Autobahn als auch die Eindrücke der Autofahrer anzuleiten und gleichzeitig das Stadtimage auszubilden. Darin liegt ihr wesentliches Ziel bei der Analyse des visuellen Fahrbahnerlebnisses auf einer Schnellstraße.

3.2.2 Arbeitsmethode und –prozess

Die Theorie von Lynch dient als Ausgangspunkt für die Arbeit von Appleyard et al., die eine Zusammenfassung deren Erkenntnisse und Mutmaßungen enthält, während sie im nächsten Schritt eine neue grafische Sprache zur Beschreibung von visuellen Sequenzen entlang der Autobahn entwickelt. Appleyard et al. nutzen diese Konzeptionen und ihre Sprache, um die Auswirkungen einer bestehenden Straße zu analysieren und um zu veranschaulichen, wie eine neue Straße konstruiert bzw. gestaltet werden sollte.

Ihre Arbeitsweise ist in der Arbeit *The view from the road* übersichtlich zusammengefasst. Zunächst wurden umfangreiche Untersuchungen durchgeführt, daraufhin kategorisierten sie die Ergebnisse der Umfrage, die mit Autofahrern durchgeführt wurde, die auf der Nord-Ost-Autobahn bzw. Stadteinfahrt nach Boston über die *Mistic river Bridge* und auf der offiziellen Umfahrungsroute (*McGuire Route*) Bostons unterwegs waren und die sowohl mündliche Aussagen machten als auch Zeichnungen anfertigten. Die beiden Strecken waren von ihrem Untersuchungsschwerpunkt her so ausgewählt, dass zum einen die Zielannäherung (*Goal approach*) in Richtung Boston als wesentlicher Gesichtspunkt und zum anderen das Autobahnerlebnis (*Highway experience*) um die Stadt herum analysiert werden konnte, beides bezogen auf den möglichen Aufbau eines klar formulierten Stadtimages.

Verbesserte
gestalterische
Vorschläge durch
die Anwendung
der Theorie

Im zweiten Schritt wählten sie eine der beiden zuvor untersuchten Strecken, die Schnellstraße (*McGuire Route*), aus, um die Anwendung der entwickelten Faktoren, die zur Behebung der vorhandenen Gestaltungsprobleme führen, zu erproben, und schlugen eine verbesserte, korrigierte Route vor. Bei der Planung einer eventuellen neuen Schnellstraße stand nun die Berücksichtigung der Sichtabfolge des Fahrers im Vordergrund.

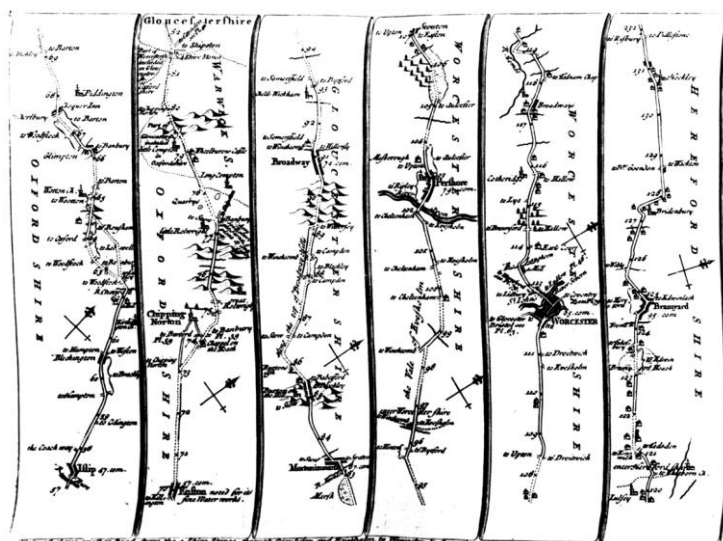
Im dritten Schritt folgte die Bewertung und Prüfung der gewonnenen Ergebnisse aus der Anwendung der Faktoren auf die experimentelle Straße, sowohl durch Skizzen, als auch die Aufnahme sequenzieller Ansichten. Dadurch konnten die Analyse- und Gestaltungstechniken verbessert werden, was einen besseren Zugriff auf die Grundsätze der Planung ermöglichte.

Um die entscheidenden Faktoren herauszukristallisieren, die auf die visuelle Sequenzerfahrung in Bewegung Einfluss haben, entwickelten Appleyard et al. Aufnahmetechniken, Diagramme und Symbole, um die menschliche Wahrnehmung und gleichzeitig die Ästhetik der Autobahn beschreiben zu können. Diese Faktoren der physischen Umgebung ergeben sich durch den gestalterischen Prozess und können sowohl beim Analysieren, bei der Prognose, der Prüfung eines Planungsvorschlags oder bei der Planung selbst hinzugezogen werden. Sie sind außerdem aufgrund ihrer anschaulichen Art für den Leser gut nachvollziehbar. Bei den in ihrer Untersuchung verwendeten Darstellungsmethoden, die die sinnliche Sequenzerfahrung des Menschen abstrahieren, handelt es sich um eine zeichnerische Notation und die Umweltsimulation durch Videotechnik.

Notation und Umweltsimulation als Bewertungs- und Nachprüfungsmittel

Abb 3. 8

Ursprüngliche Darstellung der Erlebnisanordnung – Rollbilder von Oxfordshire, Gloucestershire, Worcestershire und Herefordshire von Ogilby 1698.



Zu dem Zeitpunkt, als die Arbeit „*The view from the road*“ entstand, war Appleyard verantwortlich für das Umweltsimulationslabor der Universität Berkeley. Die dort verwendete Simulationsmethode, vor allem in Form von Modellen und Periskop-Videoaufnahmen, ermöglichte die Untersuchung und den Vergleich unterschiedlicher Umweltsituationen und insbesondere die Bewertung der Auswirkungen einer kontrovers diskutierten Autobahn. Appleyard entwickelte diese Arbeitsmethode schließlich weiter, indem er die Fahrt entlang der vorgeschlagenen, neuen Route mit Hilfe von komplexen, großen Stadtmodellen von Boston und Film-Kameras an einer Laufkatze montierte, simulierte und dies verglich mit der Projektion der gleichzeitig gefilmten Bewegung der parallel bestehenden, alten Autobahn.

Die Notationstechnik, die Appleyard und Lynch in ihren Arbeiten häufig nutzen, stammt ursprünglich aus alten Zeichnungen aus dem Jahre 1698, als *Ogilby* seine Reise von *Islip* in *Oxfordshire* nach *Bramyard* in *Herfordshire* in Form von Rollbildern zeichnete. Appleyard et al. rezipieren diese Technik und entwickeln daraus eine kunstvoll ausgeführte Anpassung von *Ogilbys* Werk an die moderne Welt der Autobahn.¹⁴ Im Vergleich zur Simulationstechnik ermöglicht die handgezeichnete Notation eine schnelle und sofortige Dokumentation der anfallenden Gedanken auf Papier. Dies ist von großem Vorteil, um auf einer langen Strecke den Gesamtüberblick zu behalten.

3.2.3 Definition und Aspekt der „Sequenz“

Appleyard et al. definieren das Fahrerlebnis auf Schnellstraßen als „Sequenz“. Ein Stadteinfahrt erzeugt eine Abfolge von Erlebnissen bei der Zielannäherung bzw. umgekehrt eine Stadtausfahrt bei der Entfernung von der Stadt. Diese Abfolge stellt eine Reihe von Ereignissen dar, die durch die Begegnung mit einer lebendigen Umwelt geschehen. Die Sequenz enthält sowohl Kontinuität als auch Rhythmus und ist dabei selbst eine Entwicklung, die Kontraste, kontinuierliche Übergänge und ein flexibel vorantreibendes Gleichgewicht erschafft. Diese Entwicklung ist durch die Modulationen von Licht, Farbe und Struktur der Straßendetails aufgebaut und wird dabei durch das Ansprechen der Nebensinne, wie Hören, Riechen oder Tasten, unterstützt. Dadurch wird dem Nutzer der Eindruck vermittelt, inwiefern es sich um eine gut konstruierte und individuell

Sequenz der
kontinuierlichen
Straßenerfahrung

¹⁴ Gosling, 1996, S. 224

unterscheidbare Umwelt handelt. Dem Menschen wird dabei ein Verständnis für Nutzung, Geschichte, Natur und Bedeutung der Autobahnen mit ihrer umgebenden Landschaft vermittelt. Diese relativ langen Sequenzen sind ein bedeutsames und unmittelbares Mittel, ein großes Ballungszentrum verständlich zu machen.¹⁵

Ihrer Ansicht nach bilden die Elemente Raum, Blick und Bewegung die Grundlage für die visuelle Erfahrung des Fahrers. Die Auswirkungen ihrer Abfolge zeigen sich in der Realität als Raumbewegung (*space-motion*), Orientierung im Raum und als Fortbewegung des Fahrers als grundlegendes Verhalten. Der Ausblick entlang der Straße ist vor allem ein dramatisches Spiel von Raum und Bewegung, Licht und Textur, in einer neuen Dimension. Der Sinn ihrer räumlichen Abfolge ergibt sich durch die Kontinuität der zeitlichen Abfolge, wie bei einer großartigen Architektur oder ähnlich wie bei Musik und Film.¹⁶ Die Wirksamkeit des Umfelds einer Straße ist daher vergleichbar mit der Spannung beim Lesen eines Buches.¹⁷

**Qualität
der Ablesbarkeit
der Sequenz**

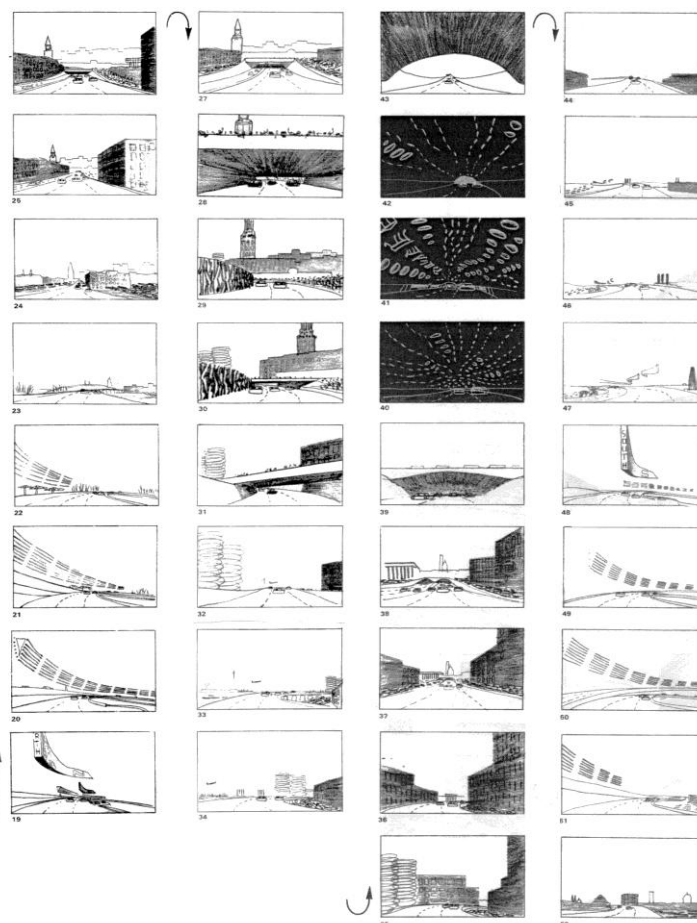


Abb 3. 9

Sequenzskizzen der Autobahnlandschaft der *McGuire Route* als neuer Gestaltungsvorschlag

¹⁵ Appleyard et al, 1964, S. 3

¹⁶ Ebenda, S. 4

¹⁷ Ebenda, S. 18

Dabei stellt die Lesbarkeit des Straßenraums für Appleyard et al. eine besondere Qualität visueller Sequenz dar – eine geordnete Umwelt als breiten Bezugsrahmen für Aktivitäten, Weltanschauung oder Wissen –, da der Fahrer sieht, wie die Stadt organisiert ist, was sie symbolisiert, wie die Menschen sie nutzen und welchen Bezug sie zu ihm hat. Die leichte Lesbarkeit der Sequenz hat direkte Auswirkungen auf das Image der Stadt, das davon abhängt, wie lebhaft und klar der Mensch die physisch-materielle Umwelt zu einem kohärenten Muster oder geistigen Vorstellungsbild zusammenfügen kann.

3.2.4 Zusammenfassung der Theorie

Appleyard et al. betrachten die Schnellstraße als eine lange, aber abwechslungsreiche Sequenz, die ein neues Instrument bildet, die Struktur der großen Städte nicht nur für das Auge, also visuell anregend zu gestalten, sondern auch für die geistige Kognition verständlich. Ihre Studien über das Autobahnerlebnis, das Appleyard et al. in ihrer Arbeit fokussieren, können wie folgt differenziert werden:

- Sequenz von Raum und Bewegung
- Funktionale Rolle und Qualität der Sequenz zum Aufbau des Umweltimages
- Ausdruck von Nutzung, Funktion, historischer Entwicklung, Verkehrszeichen, Landschaft des Straßenraums und seiner Umgebung

Durch den Einklang dieser drei Ebenen wird eine starke, empfindungsreiche Erfahrung erzeugt. Diesen Aspekten entsprechend stellen Appleyard et al. die wichtigsten Ziele der Gestaltung der Autobahn bzw. der visuellen Erfahrung dar:

- Präsentation einer reichen, kohärenten Sequenzform
- Definieren und Verstärken des Umweltimages
- Vertiefung der Bedeutung der Autobahn und ihres Umfelds zum eindeutigen Verständnis

Beim Autofahren ist das Blickfeld nicht nur als eine Reihe von Fernansichten oder eine serielle Sammlung von Objekten in Bewegung angelegt, sondern auch als Raum, in dem sich der Betrachter bewegen kann, und der sowohl visuell als auch körperlich wahrgenommen wird. Abgesehen von der Konzentration auf die physisch vorhandenen Details in der vorbeiziehenden Landschaft ist das

Entwicklungsrahmen
der Sequenzplanung

Eigenbewegung und
Raumbewegung

grundlegende Gefühl auf der Straße, bzw. der visuelle Eindruck der Raumbewegung, ein weiterer Gesichtspunkt, der ständig in ihrer Arbeit aufgeführt wird. Dafür stellen Appleyard et al. das Bewusstsein für den eigenen Körper im Raum als grundlegenden Maßstab relativ zur Umgebung und für die eigene Bewegung (in Form von Kurve, Gerade, Gefälle oder Steigung) in den Vordergrund. Ausgehend davon sollen die verschiedenen Faktoren auf ihre sinnliche Sequenzwirkung geprüft werden. Hierbei kann der Sinneseindruck eines Raumes in vielerlei Hinsicht verändert werden: durch die Raumform, seine Proportion im Querschnitt, durch den Charakter der bestimmenden Objekte im Raum und durch die Position des Beobachters. Basierend auf den räumlichen Phänomenen in kontinuierlicher Bewegung werden folgende vier Parameter formuliert, durch die ein Autobahnerlebnis im Wesentlichen möglich wird:

- **Wahrnehmung von Details am Straßenrand** (*Perception of roadside details*)
- **Empfindung von Bewegung und Raum** (*Sense of Motion and space*)
- **Orientierung im Raum** (*Feeling of basic orientation*)
- **Bedeutung der umgebenden Landschaft** (*Apparent meaning of the landscape*)

Die Sequenz der Eindrücke wird durch den räumlichen Charakter erzeugt, der von Art und Grad der räumlichen Geschlossenheit, Position der Objekte und der räumlichen Verknüpfung definiert wird. Dabei verstärkt der Grundrhythmus die Aufmerksamkeit des Betrachters, es entsteht das Gefühl der Kontinui-

Grammatik der Sequenzbildung

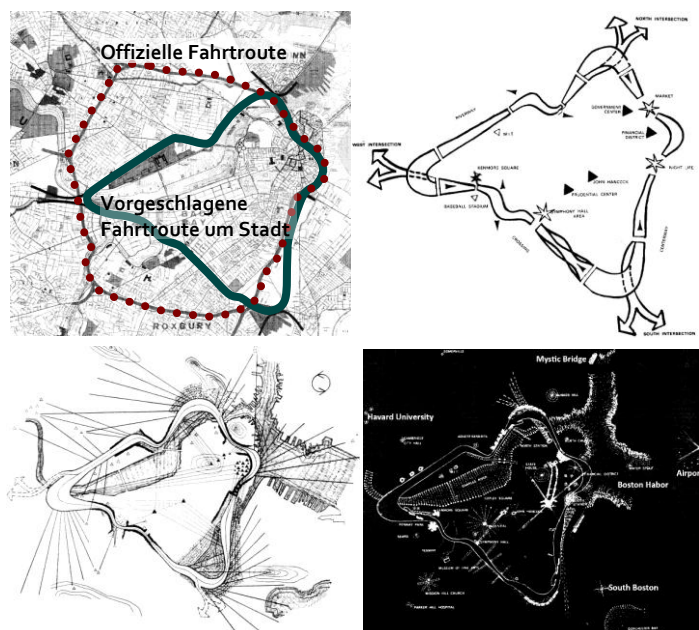
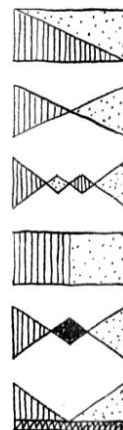


Abb 3. 10

Vergleich der vorgeschlagenen Strecke mit der bestehenden Route, Struktur der Fahrstrecke, Nachtdiagramm, Diagramm der Raum-Bewegung und des Blicks (Fahrtrichtung gegen den Uhrzeigersinn) auf Boston (von oben links im Uhrzeigersinn)

tät, was den Raum stark wirken lässt und den Nutzer je nach Situation zum Verweilen oder Beschleunigen anregt. Je nach der Intensität der Spannung werden ein oder mehrere Momente innerhalb einer Bewegung eindrücklich kulminiert und ein rhythmischer Gesamtzusammenhang erzeugt. Die Straße selbst liefert zwar die wesentliche Kontinuität der Sequenz, muss aber durch die Abfolgen von Raum, Bewegung, Orientierung und Bedeutung unterstützt werden, was wiederum als Teil eines zusammenhängenden Ganzen erscheint. Appleyard et al. definieren die Sequenz „mehr wie eine Zeitschriftenreihe“, in der der geschickten Verknüpfung einzelner Episoden, die jeweils eine in sich geschlossene Form haben, eine gemeinsame Gesamtentwicklung zu Grunde liegt.¹⁸ Um die sequentielle Form zu bilden, d.h. die Kontinuität zu erhalten, sowohl durch die Entwicklung, Verschönerung und Kontrastierung von Materialien, werden alle physikalischen, visuellen Elemente wie folgt im Rahmen einer „Sequenzgrammatik“ zusammengefasst:

- **Rhythmus** wird durch die Bewegung des Paares – Weg und Fahrzeug – erzeugt. Ein kraftvoller Rhythmus gibt das Gefühl von Kontinuität.¹⁹
- **Übergang (Transition)**²⁰
 - Ein Charakter verschmilzt allmählich mit dem anderen, wie die Auflösung einer Filmszene.
 - Der erste verschwindet, kurz bevor der zweite sich aufbaut.
 - Das vorausgehende Element wird durch den Wechsel von Charakteren, durch die Verwendung von Hinweisen und Wiederholungen verschönert, bevor ein neuer Charakter komplett aufgebaut ist.
 - Der Übergang kann abrupt und schockierend sein.
 - Beim Wechsel vermittelt ein untergeordnetes, andersartiges Bindeglied.
 - Umgekehrt kann die Verbindung durch ein kontinuierlich gleichbleibendes Merkmal als Grundlage erzeugt werden.



Die sequenzielle Gestaltung der Straßendetails wie z.B. Beleuchtung, Beschilderung, Fahrspuren, oder auch die Struktur des Bodenbelags sind signifikant für das gesamte Straßennetz. Die Position eines Objektes ist Bestandteil seiner Bedeutung, die dadurch bei der Bewegung durch den Raum automatisch ables-

Orientierung durch die Anordnung der Zielobjekte

¹⁸ Appleyard et al., 1964, S. 18

¹⁹ Hrg. Kepes, 1969, S. 177, Artikel von Appleyard

²⁰ Appleyard et al., 1964, S. 18

- One characteristic may gradually melt into the other, like a movie dissolve
- The first may disappear before the second builds up
- The latter model may be embellished by an alternation of character before the new character is fully established, by use of hints and echoes
- The transition may be abrupt and shocking,
- The change may be mediated by a minor connection link of a different kind, ...
- Contrariwise, connection may be maintained by a continuous invariant characteristic, or ground

bar wird. Dies geschieht vor allem in Form von perspektivischen Szenen im menschlichen Blickfeld, aber auch durch die Differenzierung der Farbe, Textur oder Straßenbreite kann allgemein eine besondere visuelle und rhythmische Betonung erzielt werden. Dadurch kann die Aufmerksamkeit des Fahrers gewonnen werden, sodass er sich beim Umherschweifen des Blickes automatisch orientieren kann. Der Fahrer sieht diese vorbeiziehenden Objekte und Räume im Rahmen der Gesamtstruktur, in der er sich im Hinblick auf seine Umwelt orientiert. Appleyard et al. versuchen das Fahrerlebnis auf Schnellstraßen bzw. Autobahnen als eine spezielle Art der Stadterfahrung zu definieren. Die identifizierbaren Objekte des Straßenraumes und seiner Landschaft bewirken die Konstruktion eines allgemeinen Vorstellungssystems, das sich durch Gedanken zur erfahrenen Umwelt schließlich in ein übersichtliches Image verwandelt. Um eine komplexe und konzeptionelle Struktur in der Realität zu erschaffen bedarf es der folgenden fünf Vorstellungselemente:

- **Wege:** Autobahn, Schienennetz, Kanäle, Gehwege, etc.
- **Grenze:** Bahnschranke, Seeufer, Flussufer, Stadtmauer, Stadtrand, etc.
- **Brennpunkt:** städtischer Platz, Bahnhof, Kreuzung, etc.
- **Merkzeichen:** Referenzpositionen, wie hohe Gebäude, auffällige Kennzeichen, Denkmäler, etc.
- **Bereich:** relativ homogene und identifizierbare Gegend wie z.B. Wohngebiet, große Parkanlage, Stadtzentrum etc.

Abgesehen von der Orientierung und dem Erfassen der visuellen Struktur des Straßenraums bzw. Stadtraumes befassen sich Appleyard et al. mit der Fragestellung, wie die Sequenzerfahrung verstärkt dazu beitragen kann, dass der Nutzer noch mehr über die ihn umgebende Umwelt erfassen bzw. geistig aufnehmen kann. Sie stellen fest, dass der Fahrer durch den ständigen Vergleich der gesehenen Objekte mit seinem geistigen Wissen, versucht, in dem, was er sieht, einen Sinn zu finden. Die visuelle Umwelt der Schnellstraße gewinnt durch das Aufzeigen der Zeichen und Symbole bzw. der Schönheit der Natur an Bedeutung, sodass dem Fahrer ein Gefühl für die Nutzung der Bereiche vermittelt wird. Mit einer „Sequenz der Bedeutung“ können somit funktionale und auch emotionale Aspekte zusammenfassend bezeichnet werden, bzw. sie bilden das anregende Element des Sequenzerlebnisses. So beeinflussen optische Informationen und deren Reihenfolge stark die Eindrücke und das Verständnis des Beobachters für seine Umgebung. Diese informationsgebende bzw. funktionale und gleichzeitig emotionale Bedeutung der Sequenz unterstützt die Bedeutung des Stadtimages.

Weiterführende
Bedeutung
der Sequenz

3.2.5 Ergebnis und Auswertung

Die Arbeit von Appleyard et al. zeigt, dass eine vernünftige Sequenz in einem gestalteten Erlebnisraum ein klareres Stadtimage erzeugen kann. Ihre Aufmerksamkeit richtet sich auf eine visuelle Welt in Verbindung mit der Geschwindigkeit der Bewegung, aus der die Erforschung einer optischen Hilfe für das Verständnis der Zusammensetzung der großen städtischen Gebiete hervorgeht. Die Sequenzerfahrung dieser Umwelt ist bewusst basierend auf der Integration des Autofahrers in den kontinuierlichen Geschwindigkeitsraum und wird von dessen Blickwinkel aus analysiert. Die Integration des Nutzers in den Gestaltungsprozess dient auch dem Zweck der Gestaltung anderer öffentlicher Räume, wobei der „Autofahrer“ durch den „Passanten“ oder „Fußgänger“ ersetzt würde.

Raum, Bewegung und Sequenzerlebnis

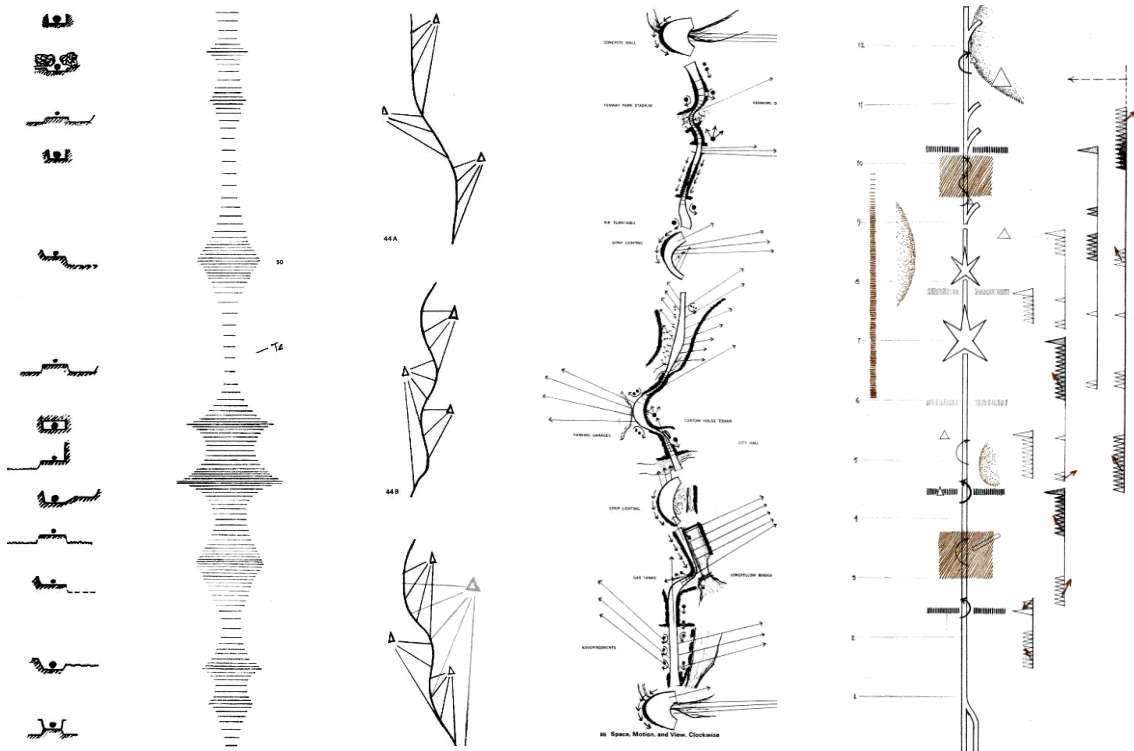


Abb 3. 11 Sequenzablauf der Räumlichkeit, Rhythmus der Aufmerksamkeit, Sichtbeziehung, Empfindung der Raumbewegung und Orientierung mit Darstellung der Zielannäherung (von links nach rechts)

Appleyard et al. halten die Betrachtung des urbanen Kontexts in Bewegung für essenziell, um ihn wie eine Szene durch Blickentfaltung zu verstehen und ein Image erzeugen zu können. Um eine Prognose über die optische Wirkung der vorgeschlagenen Sequenz machen zu können, benutzen sie in ihrer Arbeit verschiedene Methoden. Sowohl die Simulationstechnik als auch die zeichnerische Notation, die von ihnen erfunden bzw. weiter entwickelt wurden, spielen bei der Überprüfung der neuen Alternative für eine Straßenführung aus dem Blickwinkel des Menschen heraus eine wichtige Rolle. Diese Bewertungsmethoden machen sowohl die sichtbaren als auch die unsichtbaren Faktoren, bzw. das sinnliche Erlebnis, wie den Rhythmus oder den Grad der Konzentration auf Gegenstände im Bewegungsraum, optisch einprägsam und leicht ablesbar.

Prognose und
Bewertung
optischer Effekte

In ihrer Arbeit zeigen sie Möglichkeiten auf, Schnellstraßen durch das Bewusstsein der visuellen Sequenzerfahrung gestalterisch zu verbessern. Grundsätzlich sind die Probleme bei der Gestaltung eines Erscheinungsbildes in Bewegung allorts identisch, wobei die jeweils charakteristischen Lösungen stark von der Geschwindigkeit und der Art der Fortbewegung beeinflusst werden. Die Erfahrbarkeit einer Stadt wird im Grunde durch lebendige Ansichten beeinflusst, wie ihrer Arbeit zu entnehmen ist, wobei sie infolge dessen andeuten, dass die Planer dies verstehen müssen, um das Erscheinungsbild der Städte reformieren zu wollen.

Gestaltung von
Erscheinungsbildern
in Bewegung

Sie stellen reflexiv viele Fragen bezüglich der weniger betrachteten Teile ihrer Studie. Sie betrachten den Straßenraum lediglich als eine lineare Sequenz und nicht als ein Netzwerk von Raumsequenzen in der Stadt.²¹ Außerdem sehen sie weitere Aufgaben wie die der methodischen Entwicklung sowohl einer linearen Raumsequenz als auch der Vernetzung der Raumsequenzen, um so die Qualität der sequentiellen Erfahrung einer Stadt zu erweitern.

²¹ Appleyard et al. 1964, S. 63

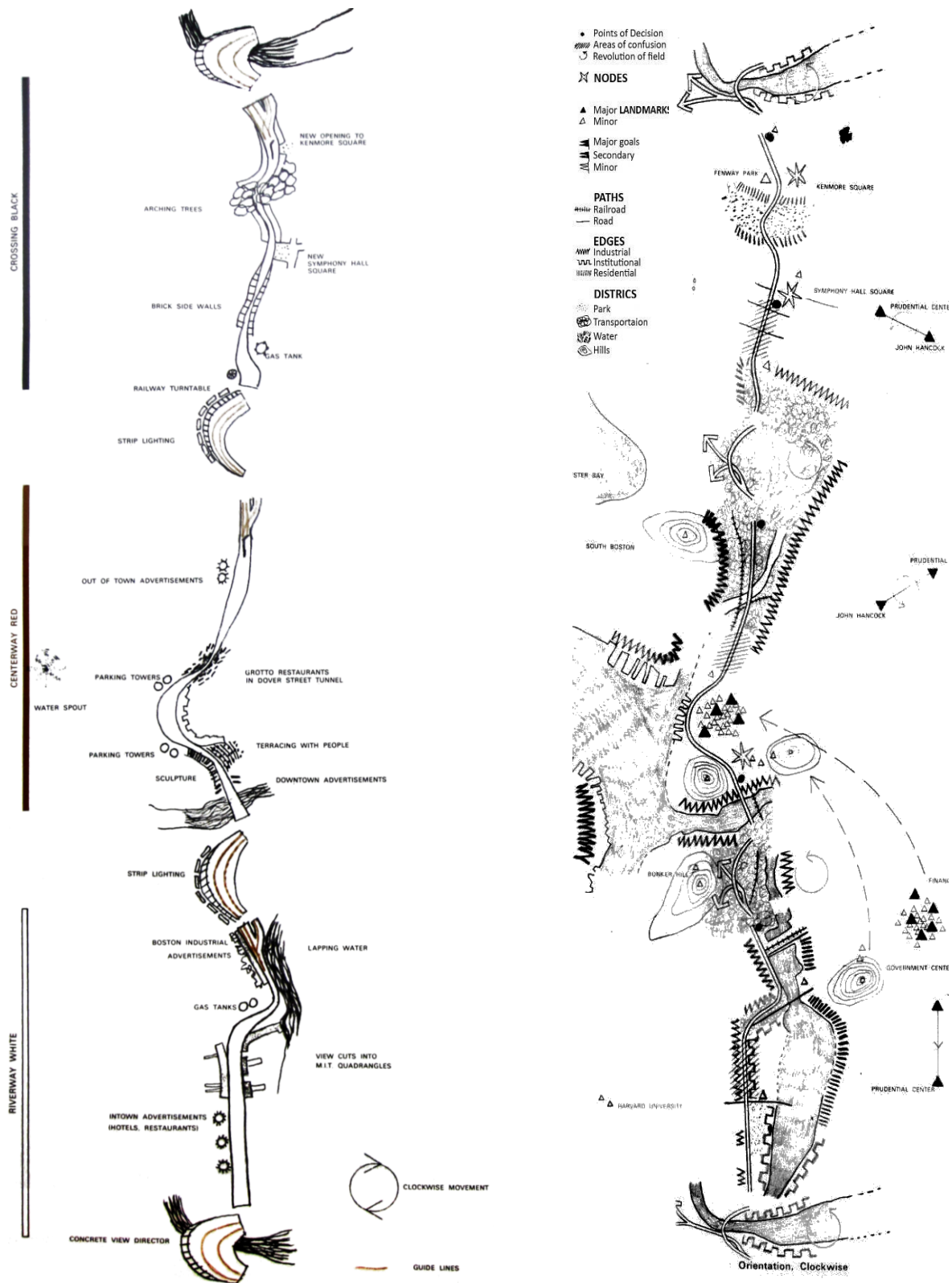


Abb 3. 12 Diagramm der durch ein Farbkonzept in drei Abschnitte gegliederten, neu geplanten Straßenführung und deren Details (rechts) und links die Anordnung der Orientierungselemente entlang der Autobahn.

3.3.1. Ausgangspunkt und Hypothese

Die gängigen Antworten auf die Frage nach dem gestalterischen Unbehagen der urbanen Umwelt, sind meist Monotonie, überschüssige Abwechslung, mangelnde Orientierungsmöglichkeit oder generell die Unwirtlichkeit des öffentlichen Raumes. Diese Probleme existierten nicht nur in den 60er, 70er oder 80er Jahren, sondern sind noch heute überall in den urbanen Stadträumen vorhanden.

Trieb führt den Grund dieses allgemeinen Missstandes auf eine ästhetische bzw. geistige Verarmung der Städte und auf eine Mangelercheinung psychischer und intellektueller Art, die umweltpsychologische Auswirkungen auf die Lebensqualität hat, zurück. Die physischen Komponenten der Umweltwahrnehmung stehen somit in unmittelbarem Zusammenhang mit der Wirksamkeit der vorhandenen Umwelt und beeinflussen sowohl physisch als auch psychisch die Aktivitäten und das Verhalten des Menschen.²² Die physische Umwelt besteht aus Art, Maß, Lage, Form und Nutzung usw., durch deren Wahrnehmung gleichzeitig die psychische Umwelt erzeugt wird. Tatsache ist, dass das Verhalten des Menschen nicht nur von seiner Persönlichkeit und seinem jeweiligen Vorhaben abhängt, sondern auch von der räumlichen Ausbildung bzw. Möblierung seiner Umwelt. Trieb hält daher öffentliche Räume für die Erweiterung des Lebensraumes des Menschen und stellt damit in den Vordergrund, dass die Qualität der urbanen Umwelt als Voraussetzung für die Befriedigung psychischer Bedürfnisse des Menschen in der Stadt dient.²³

Die unbefriedigende Stadtplanung, die sich nur auf die wesentlichen, bestimmenden Faktoren bezieht, z.B. Parzellierung, Nutzungsverteilung, Verkehr, usw., welche die Stadtgestalt formen, bewirkt keinen gestalterischen räumlichen Zusammenhang mit den durch sie erschlossenen Gebäudekomplexen. Dadurch geraten die Gebäude in räumliche Isolation, so dass sich weder aus den Einzelobjekten noch aus dem städtischen Gesamtzusammenhang eine

Umweltpsychologische Betrachtung öffentlicher Räume

Folge von Raumerlebnissen als zentrale Aufgabe der Stadtgestaltung

²² Trieb, 1977, S. 21

²³ Trieb, 1977, S. 22-25

sinnvolle Bedeutung ergibt. So sagt Trieb, dass bei städtebaulichen Entscheidungen nicht nur die direkten Auswirkungen einzelner Faktoren, sondern auch ihre Gesamtwirkung bedacht werden sollen. Außerdem stellt er fest, welche wichtige Rolle zum einen die Qualität der öffentlichen Räume, aber auch die Folgen der kontinuierlichen, psychischen Auswirkungen für die Stadtvorstellung und auch für die Lebensqualität der urbanen Umwelt spielen.²⁴ Eine befriedigende Stadt hängt also vom zusammenhängenden Ablauf sinnlicher Wahrnehmungen und deren Auswirkungen auf den Umweltnutzer ab. Trieb folgert daraus, dass die Ausformung der öffentlich zugänglichen Freiräume als eine Folge des Raumerlebnisses die zentrale Aufgabe der Stadtgestaltung ist.

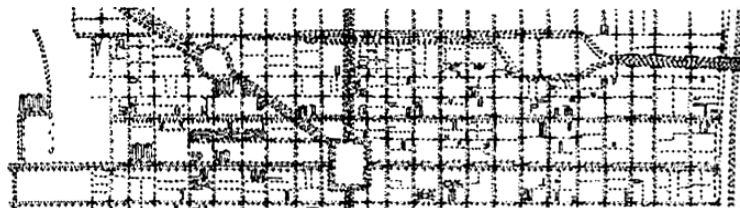
Der „Inhalt“ der Stadt kann zwar als anonym, durchschnittlicher Gegenstand in statistischen oder technischen Feldern verstanden werden, aber hinsichtlich Trieb's Erkenntnis soll die Stadt zunächst als die Summe menschlicher Tätigkeiten betrachtet werden. Denn der Mensch hat als Subjekt zu seinem Lebensraum nicht nur eine physische, sondern auch eine psychische Seite seiner Umwelt wahrzunehmen, die durch städtebauliche Maßnahmen stark beeinflussbar ist. Trieb definiert daher die Bildung des Freiraumes als den Schicksalsmoment der Planung. Er versteht Stadtplanung und -gestaltung als die das Individuum miteinschließende Planungsmaßnahme aus der Sicht der Bedürfnisse und Verhaltensweisen des Menschen.²⁵

Er legt den Schwerpunkt der Stadtgestaltung auf die sequenzbewusste Arbeit an der psychischen Qualität des Stadtraumes. Hierbei soll die Raumerfahrung die wichtigste Grundlage sein, da der Mensch seine Umwelt perspektivisch, in zeitlicher Abfolge erlebt. Somit muss an der Qualität der urbanen Umwelt sequenzbewusst und mit nachvollziehbaren Kriterien gearbeitet werden. Daraus leitet Trieb die sequenzbewusste Stadtgestaltung als „Sequenzplanung“ ab und macht zugleich die Notwendigkeit ihrer Anwendung in der Planungspraxis deutlich.

**Menschbezogene,
sequenzbewusste
Planungs-
maßnahmen**

Abb 3. 13

Von diesem mit gestrichelter Linie gezeichneten Handzeichen von Kahn ist Trieb's Gedanke, dass der öffentliche Raum ein versteinertes Bewegungssystem ist.



²⁴ Ebenda, S. 147

²⁵ Ebenda, S. 22

3.3.2. Arbeitsmethode und -prozess

Die wachsende Bedeutung der Qualität der urbanen Erlebnisumwelt im Bewusstsein sowohl der Öffentlichkeit als auch ihrer Individuen bedingt als integrierter Teil der Stadtplanung die bewusste Ausbildung der Gestalt der Städte. Ausgehend davon fordert Trieb das Aufspannen eines interdisziplinären Erkenntnisfeldes, besonders bezüglich der psychischen und intellektuellen Wirkungen der Stadtgestalt auf den Menschen.

Der Aufbau seiner Theorie dient der Durchführung einer wissenschaftlichen Methodik, die einen Beitrag zu der Entwicklung empirisch begründeter, rational nachvollziehbarer Kriterien für die Entscheidungsprozesse der Planungspraxis der Stadtgestaltung leistet. Er unterteilt seine Arbeit in die zwei großen Abschnitte „Theorie“ und „Praxis“, was seine vertiefende Einsicht über eine anthropozentrische Stadtgestaltung und sein Bewusstsein als Planer widerspiegelt. Im theoretischen Teil ist das sequenzbewusste Stadtgestaltungsprinzip auf umfangreichen Recherchen, sowohl hinsichtlich der Stadtgestaltung als auch der typologischen Psychologie, aufgebaut. Sein geordneter Überblick über das Stadtgestaltungsprinzip basiert auf dem „Mensch-Umwelt-Prozess“, der die Raumerfahrungen zusammenfasst. Seine Theorie unterscheidet zwischen Stadtgestalt, Stadterscheinung und Stadtbild, worauf er die Begriffe der vorhandenen, der wirksamen und der erlebten Umwelt überträgt. Zunächst stellt er die Aussagekategorien als Grundlage seines Arbeitsablaufes vor und erläutert daraufhin die Grundzüge und Faktoren der jeweiligen Bezugsebene. Insbesondere legt er einen Schwerpunkt auf die Erscheinungsumwelt mit dem Aspekt der „Sequenz“ bzw. mit der kontinuierlichen Abfolge der Eindrücke. Die Faktoren der wirkungserzeugenden Qualitäten und die daraus folgenden psychischen Kriterien sind im Bewusstsein der Eindrucksabfolge entwickelt.

Im praktischen Teil wird die zuvor erläuterte Theorie in stadtgestalterische Ziele, Mittel und Methoden für die Planungspraxis umgesetzt. Zu diesem Zweck der praktischen Anwendung wurden neue, anschauliche Darstellungsmethoden entwickelt, die im Planungsprozess die realen Wirkungen der gestalterischen Alternativen vorstellbar machen und somit als Diskussionsgrundlage dienen.

In Trieb's Buch sind viele neue Begriffe aufgeführt, die seine Erkenntnis als theoretische Grundlage für die Stadtgestaltung definieren. Die terminologische Erfindung war notwendig, da er explizit die anthropozentrisch begründete Disziplin der Stadtplanung betont (wie es bis heute nur selten versucht wurde, was er auch in seiner Arbeit ausführt). Des Weiteren wird seine wissenschaftlich

Theorie und Praxis

Neue Begriffe und Notationssystem

fundierte Theorie noch verständlicher und kann in einem komplexen Erkenntnis- und Planungsfeld systematisch aufbereitet werden.

Trieb verwendet in seiner Arbeit ein einprägsames Notationssystem, mit dessen Hilfe er die unterschiedlichen phänomenologischen Wirkungen der Raumsequenz vorstellt. Durch dieses analytische Modell der Stadtgestaltung und durch die dargestellten Ziele und Mittel lassen sich die Inhalte der zahlreichen Erlebnissequenzen programmieren. Trieb's Notationssystem bewirkt die anschauliche Darstellung der wirkungsvollen Elemente in Form verschiedener Symbole in einer Kette. Die unterschiedlichen Kombinationsmöglichkeiten der Elemente und deren Wirkungsqualität sind so als Beispiele zur Nutzung der Methode dargestellt. Sowohl die Steuerungsmöglichkeit des Ausprägungsgrades als auch die gestalterische Variabilität durch die Änderung der Raumfolge sind somit erwiesen. Die zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten machen deutlich, dass die Anwendung seines Notationssystems gestalterische Flexibilität und gleichzeitig einen Überblick über die sequenzielle Raumabfolge für die Prozess- und Systemplanungsphase oder für das Stadtbildkonzept hervorbringen kann.

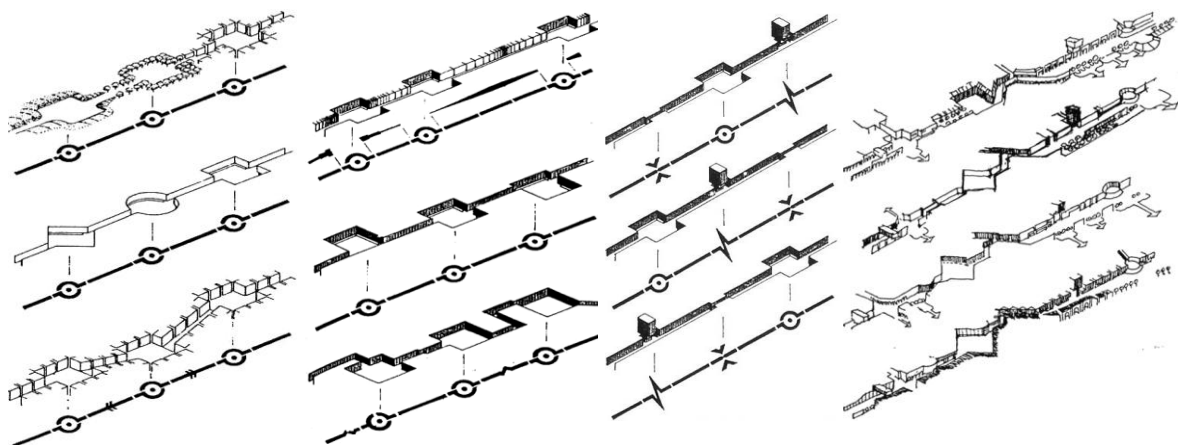


Abb 3. 14 Beispiele des Notationssystems für die Kombinationsmöglichkeit der Wirkungsqualitäten – Abfolge gleicher Sequenzelemente „Umschließung“, jedoch unterschiedliche Art, Form oder Höhenlage, Abstände, Seitenlage oder Verknüpfung (zweite von links), unterschiedliche Abfolge drei verschiedener Sequenzelemente „Verengung, Umschließung, Vorzugslage“ und Variationen eines Themas (rechts)

3.3.3. Definition und Aspekt der „Sequenz“

Nach Trieb's Definition ist „Sequenzplanung“ das lebendige Wechselspiel zwischen kollektiver Struktur und individuellem Ausdruck, zwischen Planung und dem Spielraum, der für die kollektiven Rahmenbedingungen notwendig ist. Zum Beispiel kann der gestalterische Zusammenhang die Verkehrsvernetzung und öffentlichen Einrichtungen einer Stadt betonend hervorheben. Dies wird die Sequenzplanung aber nur dann bewirken können, wenn ihre Ziele, Mittel und Methoden so weit entwickelt sind, dass sie die nachvollziehbare Grundlage für alle Entscheidungen bilden kann, die die Stadtqualität beeinflussen. So beruht die Sequenzplanung auf der Überzeugung, dass die Qualität der urbanen Umwelt kein Zufallsprodukt sein darf, sondern das Ergebnis bewussten Handelns werden muss, das praktische Aufgaben auf der Grundlage theoretischer Erkenntnisse zu lösen versucht. Die Arbeit an den Raumsequenzen der Stadt bedeutet also nicht die Errichtung besserer Rad- oder Fußwegverbindungen. Sie befasst sich nicht in erster Linie mit der räumlich seriellen Zugänglichkeit, sondern mit dem urbanen Umwelterlebnis.²⁶

Sequenzplanung
für das urbane
Umwelterlebnis

Für den Menschen bedeutet eine Folge des Raumerlebnisses die Bewegung in Raumfolgen. Das Bewegungssystem in miteinander verbundenen Straßen-, Platz- und anderen Freiräumen bildet das Verhaltensmuster menschlicher Aktivitäten ab, wobei nach Trieb dem Stadtbild dieser Wert zugrunde liegt. Unter dem informationstheoretischen und dem psychischen Aspekt betrachtet, kann diese „Sequenz“ als Entscheidungshilfe interpretiert werden, die zum Verständnis der Umsetzung der physischen Stadtumgebung in die psychische Umwelt beiträgt. Hinsichtlich dessen ist die öffentliche Raumsequenz somit als ein Schlüssel zu sehen, der die Umweltqualität bewusst beeinflussen und erhöhen kann.

„Sequenz“ als
Schlüssel

Trieb behauptet, dass nur durch das Netz von Topographie und Verkehrswegen Situationen geschaffen werden können, in der die Bauten durch ihre Zusammenfügung Außenräume bilden können, die durch ihre Anordnung den Gesamtzusammenhang der Stadt sinnfällig machen. Die „Sequenz“ ist im weitesten Sinne die Abfolge sinnlicher Eindrücke, die ein Beobachter entlang einer Gehlinie erfahren kann. Die „Sequenz“ kann daher in zwei Ebenen definiert werden: Erstens: die Bildfolge als die zusammenhängende Ordnung der Freiräume, die von den Standorten der Bauwerke erzeugt wird und aus der die

²⁶ Trieb, 1972, S. 175 „Raumsequenz“ bedeutet ein System, nicht Gehlinie und Raumzugänglichkeit als Geh- und Fahrmöglichkeit, sondern ein potentielles und effektives Bewegungssystem in einer Raumfolge, die als die vorhandene und die tatsächlich benutzte die erlebte Umwelt, das Stadtbild aufbaut.

spezifische architektonische Qualität deutlich wird – visuelle Sequenz. Zweitens: der kontinuierliche Ablauf sinnlicher Wahrnehmungen und ihre Wirkungen im Bewegungssystem – phänomenologische Sequenz.²⁷

Die „Raumsequenz“ des urbanen Raumgefüges entspricht dem unentbehrlichen, subjektiven Erlebnisprozess des Gesamtbildes, weil die Stadt von den Einwohnern als eine Summe von Erfahrungen erlebt wird, die sie sukzessive auf ihren täglichen Wegen machen. Anders ausgedrückt bedeutet „Raumsequenz“ ein potentielles und effektives Erlebnissystem in zeitlicher Abfolge, das durch die vorhandene, die tatsächlich benutzte und die erlebte Umwelt das Stadtbild aufbaut.²⁸

Die Erfahrungen basieren auf den wechselnden Eindrücken, die der Mensch auf dem Weg durch verschiedene Straßen und Plätze sammelt. Sie werden durch unterschiedliche städtebauliche Wirkungen wie z.B. eine gerade oder gekrümmte Straße, die architektonische Qualität der Einzelgebäude, eine Verengung oder Betonung geprägt. Hier folgert Trieb, dass „sichtbare“ sowie „unsichtbare“ Faktoren sich gemeinsam auf die Raumfolge auswirken, von der Art der Nutzung und der Erscheinung bis hin zu ihrer Bedeutung.²⁹

Raumsequenzen als Grundlage der sukzessiv wechselnde Eindrücke

3.3.4. Zusammenfassung der Theorie

Trieb stellt fest, dass Menschen eine Stadt nicht danach beurteilen, wie sie ist, sondern wie sie von ihnen erlebt wird. Hinsichtlich der Wechselwirkung zwischen Mensch und gebauter Umwelt gliedert er sie in vorhandene, wirksame und erlebte Umwelt. Sie bezeichnen den Umweltzustand vor, in und nach der Raumerfahrung. Diese gründliche Klassifizierung der Wechselwirkung zwischen Mensch und gebauter Umwelt bietet eine praktikable Grundlage für die sequenzbewusste Planungspraxis. Die aus dem Interaktionsprozess „Mensch – Umwelt“ abgeleiteten drei Umweltarten stützen die dreistufigen Bezugsebenen des stadtgestalterischen Modells:

Interaktionsprozess „Mensch – Umwelt“

- **Stadtbildebene** – Die erlebte urbane Umwelt repräsentiert die dem Umweltnutzer mehr oder weniger bewusst vermittelten Eigenheiten der urba-

²⁷ Trieb, 1972, S. 116

²⁸ Trieb, 1977, S. 148

²⁹ Ebenda, S. 80 f.

nen Umwelt. Jedes Individuum baut zugleich sein eigenes, mentales Bild der Stadtteile und eine Summe der Teile durch Erinnerungen, Beziehungen und Erfahrungen auf. So ist dies das Produkt vergangener und gegenwärtiger Erfahrungen, eine individuell geprägte Verarbeitung erlebter städtebaulicher Nutzung, ihrer Erscheinung und ihr subjektiv zugemessener Bedeutung.

- **Stadterscheinungsebene** – Die Erfahrung der Stadterscheinung entspricht der wirksamen Umwelt. Die wirksame urbane Umwelt repräsentiert die tatsächlich existierenden Wahrnehmungsmöglichkeiten. Diese anscheinend wirksame Umwelt kann nicht allein als Summe mathematisch-physikalischer und funktionaler Faktoren betrachtet werden. Sie beruht in Wirklichkeit auf dem Standort des Beobachters innerhalb des dreidimensionalen Systems von Umweltelementen und den Bedingungen seiner Wahrnehmung.
- **Stadtgestaltebene** – Die vorhandene urbane Umwelt umfasst die Gesamtheit der insbesondere mathematisch-physikalisch bestimmbarer städtischen Umwelt. Sie wird durch den physischen und den geometrischen Raum mit seinen typologischen, funktionalen und metrischen Untergruppen bestimmt. So kann abschließend die Ebene der Stadtgestalt als die Ebene der vorhandenen städtebaulichen Umwelt beschrieben werden, die die sinnlich wahrnehmbare Gesamtheit der Umweltelemente darstellt, mit denen der Mensch, bewusst oder unbewusst, in einer Wechselbeziehung steht.

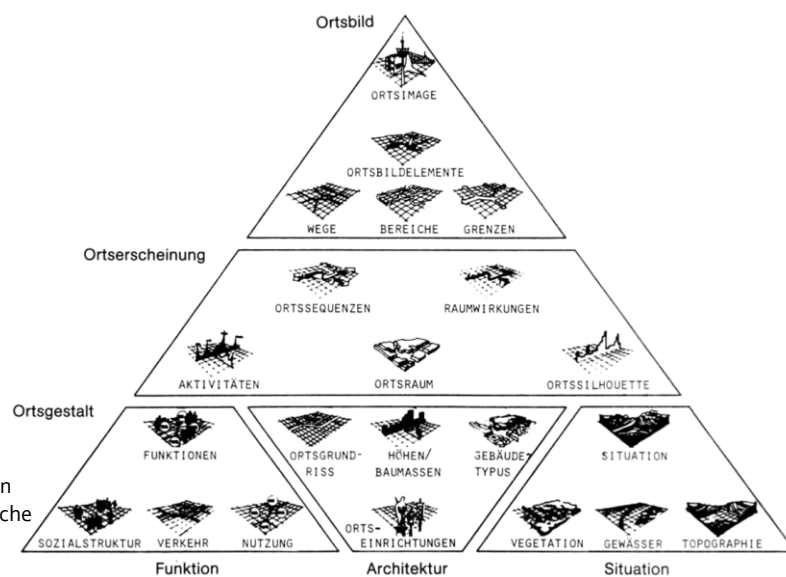


Abb 3. 15

Stufenmodell der drei Gestaltungsebenen und städtebauliche bzw. stadtgestalterische Bestandsfaktoren

Die Qualität der urbanen Umwelt ergibt sich nicht nur aus dem Produkt lebendiger Nutzungsmischung und vielfältiger Sehenswürdigkeit, sondern vor allem auch aus dem zusammenhängenden Ablauf sinnlicher Wahrnehmungen. Bei Erfahrung eines materiellen Stadtraums in zeitlicher Abfolge gliedern Menschen die Stadt in gewisse Vorstellungs- oder Stadtbildelemente, wie Bereich, Wege, Brennpunkte, Merkmale oder Grenze. Daraus wird die erlebte Stadt in einem persönlichen gedanklichen Gerüst bzw. das primäre Erlebnisgerüst innerhalb einer Stadt zusammenbaut.³⁰ Dieser folgerichtige Prozess von materieller zu immaterieller Umwelt zeigt auf, dass die Bewusstheit der Erscheinungsebene bzw. der phänomenologischen Reihenfolge in einer Raumsequenz eine wichtige Rolle nicht nur bei der Planung metrischer Räume, sondern auch der Verwirklichung des konzipierten Mentalbildes spielt.

Die Ziele der Stadtgestaltung sollen daher vor allem in den sinnlichen Sequenzen realisiert werden, die die Grundlage menschlicher Umwelterfahrung darstellen.³¹ Sequenzplanung ist somit eine adäquate Planungsmethode auf der Erscheinungsebene für die bewusste und begründete Gestaltung der Stadtumgebung als Lebensraum, die sowohl der physischen als auch der psychischen Umwelt Rechnung tragen kann. Die folgenden vier Qualitäten der sinnlichen Sequenz überlagern, sich wirken zusammen und erzeugen wieder die anderen Qualitäten:

- **Erscheinungsqualität**
- **Beziehungsqualität**
- **Sequenzqualität**
- **Wirkungsqualität**

Die **Erscheinungsqualität** besteht aus den folgenden Faktoren, die die typologischen Qualitäten erzeugen. Ihr Auftreten hängt nicht von Einzelgebäuden oder Einzelementen ab, sondern sie ergeben sich letztendlich aus deren Zusammenhang. Diese Faktoren bilden die Ordnungsqualitäten der wirksamen Umwelt und die individuelle, besondere Eigenart eines bestimmten Einzelobjekts.

- **Intensität** ist das vorhandene Maß der „Stärke“ der Erscheinung (sinnlicher Informationen), der Nutzung (Aktivitäten) und der Bedeutung.
- **Dominanz** ist die Vorherrschaft eines Bestandteiles der Umwelt über andere, z.B. durch seine Dimension oder visuelle Intensität und/oder der Kontrast gegenüber der Umgebung oder dem Hintergrund.

³⁰ Trieb; Markelin, 1976, S. 44

³¹ Trieb, 1977, S. 148

- **Klarheit** ist die Deutlichkeit einer Nutzung, einer Erscheinung oder einer Bedeutung; die Klarheit einer Erscheinung (visuelle Klarheit) kann beispielsweise auf der Einfachheit einer Form beruhen.
- **Kontrast** ist die Wirkung stark unterschiedlicher Elemente, die in enger Beziehung zueinander stehen, seien es Formen, Farben, Größen etc. Der Charakter des Einzelelementes wird dadurch verstärkt.
- **Einmaligkeit** ist die Einzigartigkeit einer Nutzung, einer Erscheinung oder einer Bedeutung. Die Einmaligkeit einer Erscheinung beruht z.B. auf dem Kontrast einer Oberfläche im Vergleich zu allen anderen Oberflächen, auf hoher visueller Intensität innerhalb eines Feldes mittlerer Intensität etc.

Sequenzbewusste Stadtgestaltung muss nicht nur der gegenseitigen Zuordnung sowie deren Nutzung, Erscheinung und Gestalt Rechnung tragen, sondern auch der Beziehung zwischen Umwelterscheinung und Umweltwirkung. Der methodische Ansatz der **Beziehungsqualität** beruht auf zwei Grundtätigkeiten des Menschen: Wahrnehmen und Benutzen. Diese Relationen zwischen Wahrnehmung und Nutzung sind beschreiblich und bis zu einem gewissen Grade steuerbar. Dies bedeutet für die stadtgestalterische Praxis, dass Erscheinungsqualitäten nicht nur auf der Art der Umwelterscheinung selbst, sondern auch auf dem jeweiligen Grad der Kongruenz zwischen Wahrnehmungs- und Nutzungsbeziehungen beruhen können.

**Definition
des Begriffes der
Beziehungsqualität**

- **Wahrnehmungskontinuität / Nutzungskontinuität**
- **Wahrnehmungskontinuität / Nutzungsdiskontinuität**
- **Wahrnehmungsdiskontinuität / Nutzungskontinuität**
- **Wahrnehmungsdiskontinuität / Nutzungsdiskontinuität**

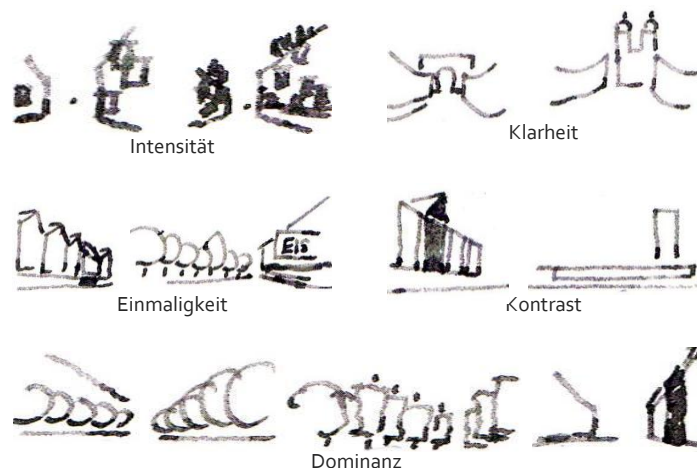


Abb 3. 16

Zeichnerische Begriffserklärung unterschiedlicher Erscheinungsqualitäten

Sequenzqualität ist die Art der Anordnung von Wiederholungs- und Überraschungselementen als Komposition der Raumbildung, -gestaltung und Charakterisierung. Das heißt, sie gliedert den Zeitablauf ihres Verlaufs in sinnlich fassbare Teile.

Definition
des Begriffes der
Sequenzqualität

- **Wiederholungs- / Überraschungselemente** gehen aus der Art der Anordnung von raumbildenden und raumverändernden Elementen hervor. Wiederholungselemente bilden in einer Raumfolge das Ordnungssystem, die Grundlage der Kontinuität, wobei sie die Raumfolge definieren oder differenzieren können. Überraschungselemente gliedern Ordnungssysteme in Abschnitte, markieren Brennpunkte, differenzieren Raumabschnitte.
- **Leitthesen** beeinflussen die Eigenart und den Charakter der Sequenz. Leitthesen können variiert werden und zugleich durch Wiederholung oder Einmaligkeit in einen Raumabschnitt oder in mehrere Abschnitte gegliedert werden.
- **Rhythmus** ist die weiterführende Kraft, die nicht nur eine Leitthese, sondern mehrere verbinden kann.

Wirkungsqualitäten sind Situationen in einer definierten und differenzierbaren Umwelt, die von bestimmten Standpunkten und Standpunktfolgen aus voraussichtliche Wirkungen auf einen oder mehrere eventuelle Beobachter ausüben.

Definition
des Begriffes der
Wirkungsqualität

- **Vorzugslage** ist die Besonderheit eines Standortes. Dies sind Standorte innerhalb eines Raumabschnitts, die beispielsweise erhöhte Bequemlichkeit (z.B. Bänke unter Bäumen auf einem Platz), eine anregende Aussicht oder psychologischen Schutz (mit dem Rücken zur Wand) aufweisen.
- **Hemmung** ist die Blickhinderung von bestimmten Standpunkten aus durch beispielsweise Schaukästen, Bäume, Vordächer oder einen Torbogen. Diese sinnliche Wirkung kann ein Mittel zur Tiefenbestimmung eines Straßenraumes sein.

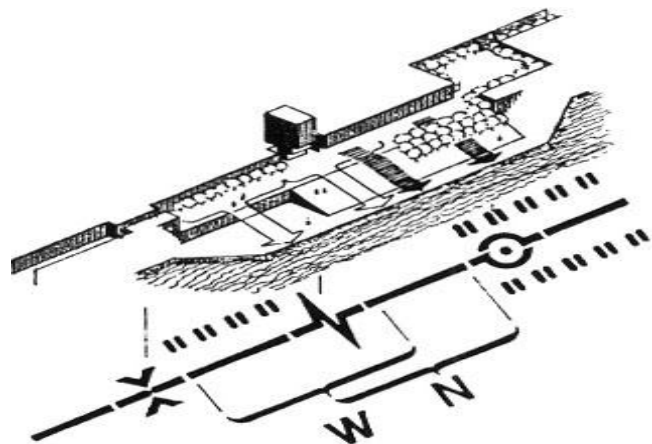


Abb 3. 17

Überlagerung der Wirkungsqualität durch Sequenz- und Beziehungsqualitäten

- **Umschließung** bezeichnet die visuelle Umschließung eines Standortes, die nur angedeutet, deutlich ausgeprägt oder vollständig sein kann, z.B. ein allseitig umbauter Platz. Hierbei wird zwischen Einblicken und Ausblicken differenziert, z.B. der Blick von einem Platz aus, durch eine Passage auf das Meer.
- **Hervorhebung** ist visuelle Betonung eines stadtgestalterischen Elements oder eines Raumes von einem bestimmten Standpunkt aus, z.B. Betonung einer Wandfläche durch Farbe oder nächtliches Anstrahlen.
- Eine **Verengung** schließt optisch mehr oder weniger ab, lässt aber Einblicke beim Passieren zu und gibt damit dem folgenden Raumabschnitt u. U. eine größere Bedeutung.
- **Weiterführung** bedeutet einen Gegensatz zur Umschließung. Damit wird die Flächenerscheinung von einem bestimmten Standort aus bezeichnet, die den Raum nicht abschließt, sondern diesen weiterführt, wie z.B. gewundene Straßenzüge.

Die Umweltkonfiguration aus Nutzung und Gestalt wird durch den Standort und die Bewegung des Menschen zur standortabhängigen Umwelterscheinung transformiert. Bestimmte Nutzungen und Aktivitäten werden mit Hilfe eines Umweltrepertoires repräsentiert. Dieses Repertoire wird umweltdefinierend und umweltdifferenzierend verwendet, um die Umweltbildung topologisch dreidimensional zu bestimmen. Alle Elemente stadtgestalterischen Entwerfens, die für die Planung einer physischen Umwelt bzw. einer Stadt in Frage kommen, können somit als konkrete Kriterien oder Parameter für die Planungspraxis herauskristallisiert und als Arbeitsgrundlage verwendet werden. Sie werden durch den Architekten realisiert, wobei die psychische Relevanz genauso von Bedeutung ist wie die physische. Die Kriterien manifestieren sich in den hier angeführten Elementen der Sequenzplanung. Dies kann nach folgenden Faktoren komponiert werden, um den visuellen Charakter eines Stadtgebietes zu definieren und differenzieren.

- **Unterschiedliche Art, Größe und Ausprägung der Sequenzelemente**
- **Unterschiedliche Sequenzen mit gleichen Umweltqualitäten**
- **Unterschiedliche Sequenzen mit verschiedenen Umweltqualitäten**
- **Verknüpfung gleicher und unterschiedlicher Umweltqualitäten**

Die einzelnen Sequenzelemente können nach Art, Grad der Ausprägung, Größe oder Dauer in einer Sequenz differenziert werden und beinhalten daher vielfältige Variationsmöglichkeiten. Dies kann beispielsweise entweder durch Nutzungen und Aktivitäten, durch die Topographie, die Vegetation, durch künstli-

Variabilität der Sequenzelemente

che Elemente oder durch zahlreiche andere Elemente gebildet werden. Die unterschiedliche Ausbildung der einzelnen Umweltqualitäten bietet so eine Vielzahl von Möglichkeiten für den Sequenzentwurf, wie zum Beispiel die Intensität der Reklame entlang einer Sequenz kurz oder lang andauern kann, womit das Ausmaß und die Dauer einer Umweltqualität variieren kann.

3.3.5. Ergebnis und Auswertung

Trieb's Ansicht nach bedeutet Stadtgestaltung nicht Planung einer Umwelt für den Städter, sondern Planung der Umwelt aus der Sicht des Städters. Die Stadtgestaltung will nicht den Menschen der Umwelt anpassen, sondern die Umwelt dem Menschen: sie stellt einen Akt dar, in welchem die sinnliche Umwelt dem Menschen angepasst wird.³² Trieb stellt zwei wichtige Fragen, die dem Planer sehr häufig in der Praxis begegnen. Die erste ist, ob eine Stadt nur

Eine Folge von Raumerlebnissen, die zentrale Aufgabe der Stadtgestaltung

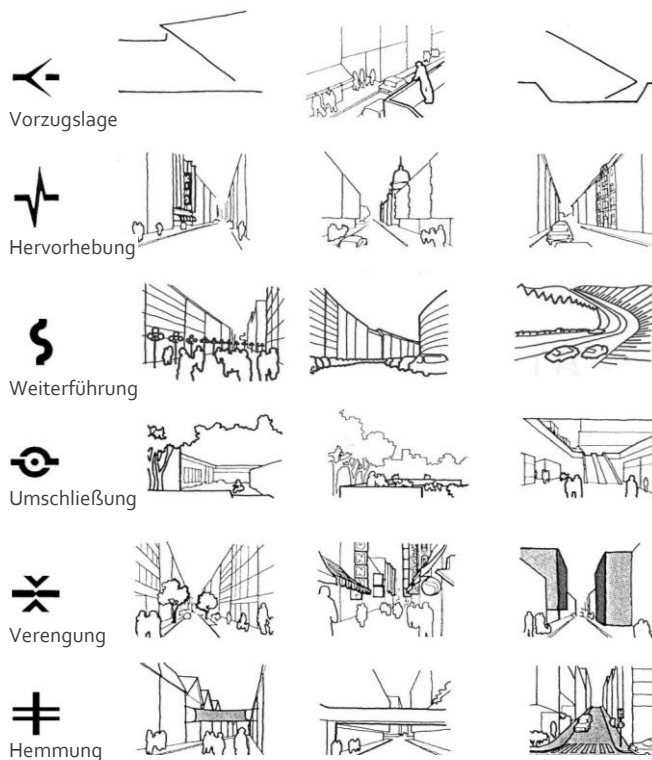


Abb 3. 18

Notationssymbole mit zeichnerischer Darstellung der unterschiedlichen Formen, durch die die grundsätzlich gleiche Erlebnisqualität erzeugt werden kann

³² Hrsg. Trieb; Markelin, 1974, S. 55

mit einem einfachen, fixierten Zeichensymbol für die komplizierte Realität geplant werden kann. Die zweite ist, wie dieser bedürfnisvolle Lebensraum tiefgehend qualifiziert werden kann, um als endgültiges Ziel der Stadtplanung eine erlebnisreichere Stadt hervorzubringen.

Ausgangspunkt muss auch die Frage nach den bestimmenden Faktoren des menschlichen Verhaltens in der urbanen Umwelt sein. Damit stellt die „Sequenz“ sowie Raumsequenz bzw. Sequenzerfahrung, als eine Folge von Eindrücken, den Zugang zur psychischen, intellektuellen Planungsart und letztendlich zu den Grundsätzen der anthropozentrischen Stadtgestaltung dar. Darauf basierend hat Trieb das theoretische Modell der Stadtgestaltung mit den drei wesentlichen Bezugsebenen Stadtgestalt, Stadterscheinung und Stadtbild entwickelt. Insbesondere Erscheinungs-, Beziehungs-, Sequenz- und Wirkungsqualitäten stellen die phänomenologischen Gestaltungskriterien für die raumerlebnisorientierte Stadtgestaltung dar.

In seiner Arbeit sagt er, dass der wesentliche Gegenstand der Stadtgestaltung nicht die vorhandene Umwelt ist, sondern vielmehr die erlebte Umwelt, bzw. die Umweltvorstellung, welche die Summe der kontinuierlichen Folgen individueller Umwelterfahrung auf dem Weg ist.³³

Trieb verlangt nach zuverlässigen Methoden, die die Erfassung der erlebnis- und verhaltensprovozierenden Wirkungen einzelner Umweltkonfigurationen ermöglichen. Gleichzeitig soll dadurch eine Vorhersage der Wirkung geplanter öffentlicher Raumsequenzen schon im Planungsstadium, wie auch im städtebaulichen Entscheidungsprozess, getroffen werden können. Die Sequenzplanung stellt also eine neue Planungsmaßnahme dar, um die psychischen Faktoren, etwa die sozial relevante Ästhetik, in den Vordergrund zu stellen. Mit diesen Gedanken legt er den theoretischen Grundstein für die Praxisanwendbarkeit der sequenzbewussten Stadtgestaltung. Seine Arbeit trägt dazu bei, die verfügbaren, sequenzbewussten Gestaltungsprinzipien und ihr Zusammenwirken in der Erscheinungswelt herauszufinden. Außerdem entwickelt er Umweltkriterien bzw. ein planungspraktisches Gerüst für ihre sinnvolle Anwendung bei Prognose, Beurteilung und Bewertung von Entwurfsvarianten.

Durch seine sowohl theoretische als auch praxisbezogene Arbeit stellt er den Sinn der sequenzbewussten bzw. einer psychologischen, umweltbewussten Gestaltung in der Praxis dar und gibt für den Planer klare Anweisungen, wie er eine für die tägliche Planungsarbeit verwendbare Gesamtübersicht erreichen kann.

Grundlage der
sequenzbewussten
Praxisanwendung

³³ Trieb, 1974, S. 57

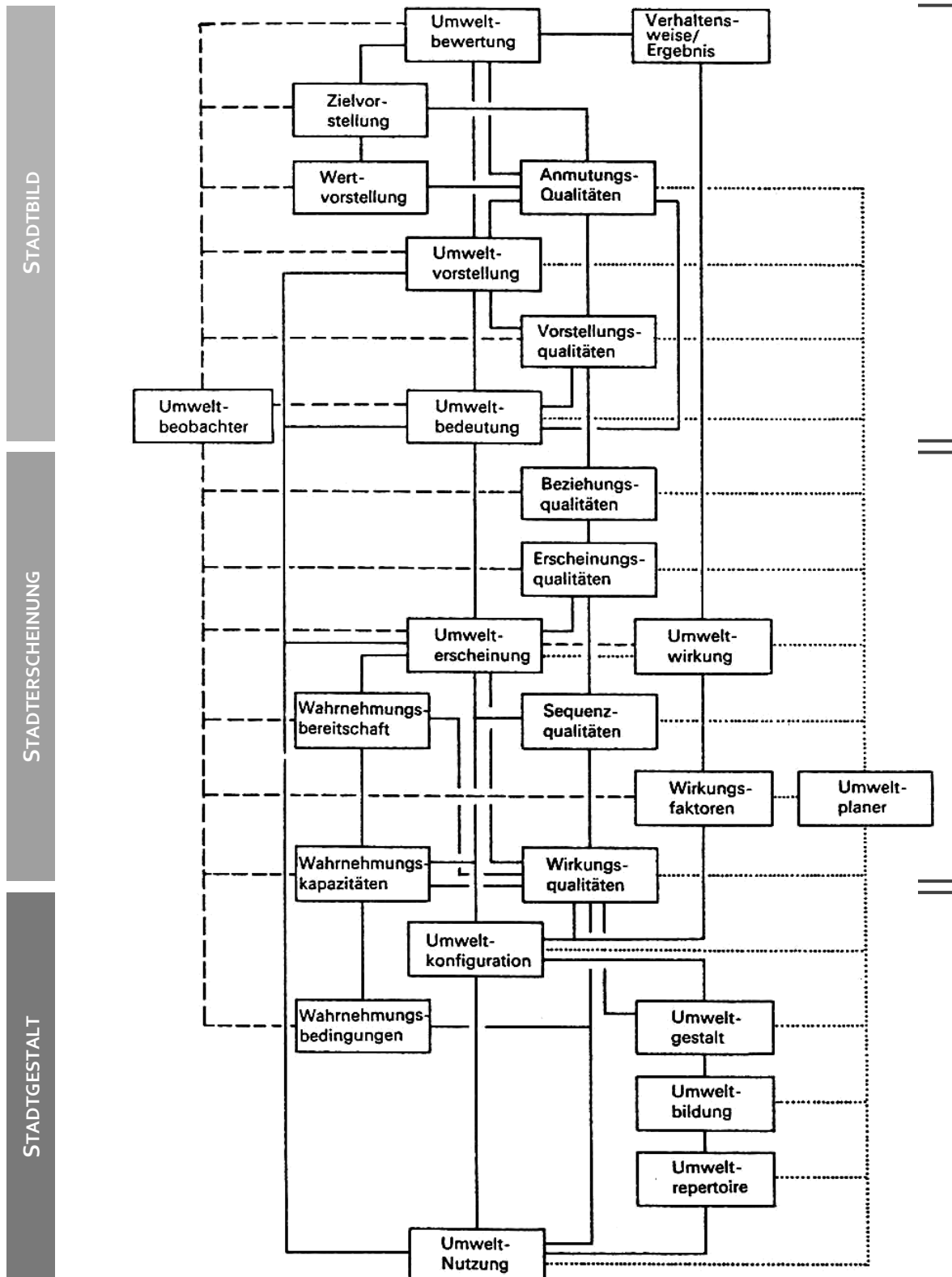


Abb 3. 19 Theoretisches Modell der Stadtgestaltung von Trieb – Stadtgestaltung kann also davon ausgehen, dass die intersubjektive urbane Umwelterfahrung analog zu dem entwickelten Modell des Interaktionsprozesses auf drei wesentlich voneinander unterschiedenen Ebenen aufbaut.

Cullen, Appleyard, Lynch und Myer sowie Trieb betrachten und interpretieren die Stadtgestaltung unter dem neuen Aspekt der Sequenzerfahrung. Die Erfahrung des Menschen im Raum ist ein dynamischer Prozess in Bezug auf die besondere Wahrnehmung in Bewegung. Die Zeit verstreicht dabei simultan, wodurch in kontinuierlicher Folge die Art der sinnlichen Ereignisse geprägt wird. In den hier vorgestellten Arbeiten wird beim sequenzgestalterischen Planen eine bewusste Auswahl der Gestaltungsmittel bezüglich der aktuellen planerischen Ebene gefordert.

Cullen, Appleyard et al. und Trieb halten die stadtgestalterischen Objekte der visuellen Erfahrung für besonders bedeutsam für die Erscheinungsumwelt. Die verschiedenen Arbeiten thematisieren jeweils unterschiedliche Facetten bei der Betrachtung der sequenzbewussten Planung. Cullen betrachtet die Blickbeziehung zwischen „Hier“ und „Dort“ und den daraus resultierenden Unterschied der physischen Räume. Er nennt „Dies“ und „Das“ als die grundlegende Regel für die Gefühlsauslösung. Seiner Meinung nach ist das Verständnis der emotionalen Modulation für den Zugang zur Gestaltung der humanen Umwelt notwendig.

Im Vergleich dazu halten Appleyard et al. die Anordnung der visuellen Elemente für das wesentliche Bindemittel des Stadtimages. Dabei spielen die Bewegungswahrnehmung und Raumbewegung eine wichtige Rolle. Rhythmus, Übergang, Orientierung und Bedeutung des Bewegungsraums müssen wahrnehmbar sein und wirken sich erst dadurch auf die Qualität der visuellen Abfolge aus. Trieb schließt sich beiden Aspekten an, indem er sich mit der intersubjektiven urbanen Umwelterfahrung befasst. Analog zu dem entwickelten Modell des Interaktionsprozesses auf drei wesentlich voneinander unterscheidbaren Ebenen – die vorhandene, die wirksame und die erlebte Umwelt – entwickelt er aufbauend auf seine Theorie ein praktisches Grundgerüst für die Anwendung in der sequenzbewussten Planungspraxis.

Die vorgestellten Arbeiten zum Thema der menschbezogenen Stadtgestaltung versuchten im Grunde als erste, die sequenziellen Aspekte des Stadtraums herauszuarbeiten. Dies bedeutet aber nicht, dass sie der materiellen Anschauungswelt keine Bedeutung beimessen. Auf der hier behandelten mensch-

**Forschungs-
schwerpunkte**

**Qualitative
Erscheinung
des Lebensraums**

bezogenen Ebene geht es vielmehr um Erscheinung und Image, was beides durch die bildliche Raumerfahrung in zeitlicher Abfolge gewonnen werden kann. Die gestalterischen Elemente sollen im Bewusstsein der Sequenz in Zusammenhang gebracht werden.

Ihre Lehre lautet folglich, dass Stadtgestaltung nicht nur quantitative, materielle Bedürfniserfüllung, sondern eine sinnliche, emotionale Befriedigung anstreben soll. Eine bewusste Arbeit an der Qualität der Erscheinungsumwelt des Lebensraums ist notwendig, um diese erlebnisreicher zu gestalten und dadurch weiterführend zu humanisieren. Dies liefert also die Begründung für das Sequenzbewusstsein, was die Sequenzplanung als gestalterische Maßnahme bedingt.

Um die Sequenzplanung als eine öffentliche Aufgabe zu begründen und für die Praxis praktikabler zu gestalten, müssen die hier vorgestellten Arbeiten als neuer Ansatz aufgefasst werden. Darauf aufbauend können weitere Schritte entwickelt werden und abhängig von der Interpretation der Erkenntnisse ihrer Forschung kann ein Gerüst für die Sequenzplanung aufgebaut und die zur erfolgreichen Handhabung erforderlichen Bedingungen formuliert werden:

Weiterentwicklung der Sequenzplanung

- **Nutzergruppen des öffentlichen Raums bei der Sequenzplanung berücksichtigen**

Für die den Menschen betreffende Sequenzplanung ist zunächst die Rücksicht auf die Nutzergruppen notwendig. Die Stadt als Erlebnisraum kann als vielschichtige Überlagerung der Bewegungslinien von diversen Nutzergruppen – z.B. Auto-, Fahrradfahrer, Fußgänger etc. – verstanden werden. Die Raumsequenz soll darauf basierend gestaltet werden, wie z.B. die Sequenzplanung der Autobahn und deren Umgebung aus der Sicht des Autofahrers, wie in der Arbeit von Appleyard et al. zu sehen.

- **Raumsequenz von Standpunkt A bis Zielpunkt B und die Vernetzung der Raumsequenzen in der Stadt übersichtlich mitdenken**

Um die charakteristische bzw. funktionale Zielvorstellung einer Sequenz oder eines Stadtquartiers zu verfolgen, sind bei der Wahl der Zeitintervalle, die vorgeben, wann Gestalt- und Sequenzqualitäten entlang der Strecke von A nach B auftreten müssen, oder bei der Art der Orientierbarkeit die Vorgaben der übergeordneten „Sequenzchoreographie“ maßgebend. Wichtig ist dafür, den Abschnitt der Sequenz durch eine umfassende Bestandsanalyse angemessen zu gestalten. Die so entstandenen Sequenzen werden durch die automatische Vernetzung der Raumsequenzen schließlich in einem klaren Mentalbild der Stadt abgebildet.

- **Die phänomenologische Abfolge der gebauten Raumsequenz einbeziehen**

Die gegenständlichen Gestaltungsfaktoren werden gewöhnlich bei der Raumerfahrung in die abstrakte Qualität (subjektive Aufnahme) konvertiert. Dieser Zusammenhang ist der wesentliche Gegenstand stadtgestalterischer Arbeit. Folglich muss nicht die physische Umwelt, sondern ihre resultierende Erlebnisqualität in der Realität und ihr Abbild im Bewusstsein des Nutzers im Mittelpunkt der Planung stehen. So muss die Sequenzplanung der phänomenologischen Wirkung innerhalb der Abfolge Rechnung tragen, weil sie aus den Reaktionen des Menschen auf seine Umwelt resultiert. Das heißt, die Auswirkungen auf den Menschen spielen bei der Sequenzplanung eine bedeutsame Rolle für die Wahl der Bewertungsparameter. Daher muss die Interaktion zwischen Mensch und Raum bei der Sequenzplanung im Bewusstsein des Planers verankert werden.

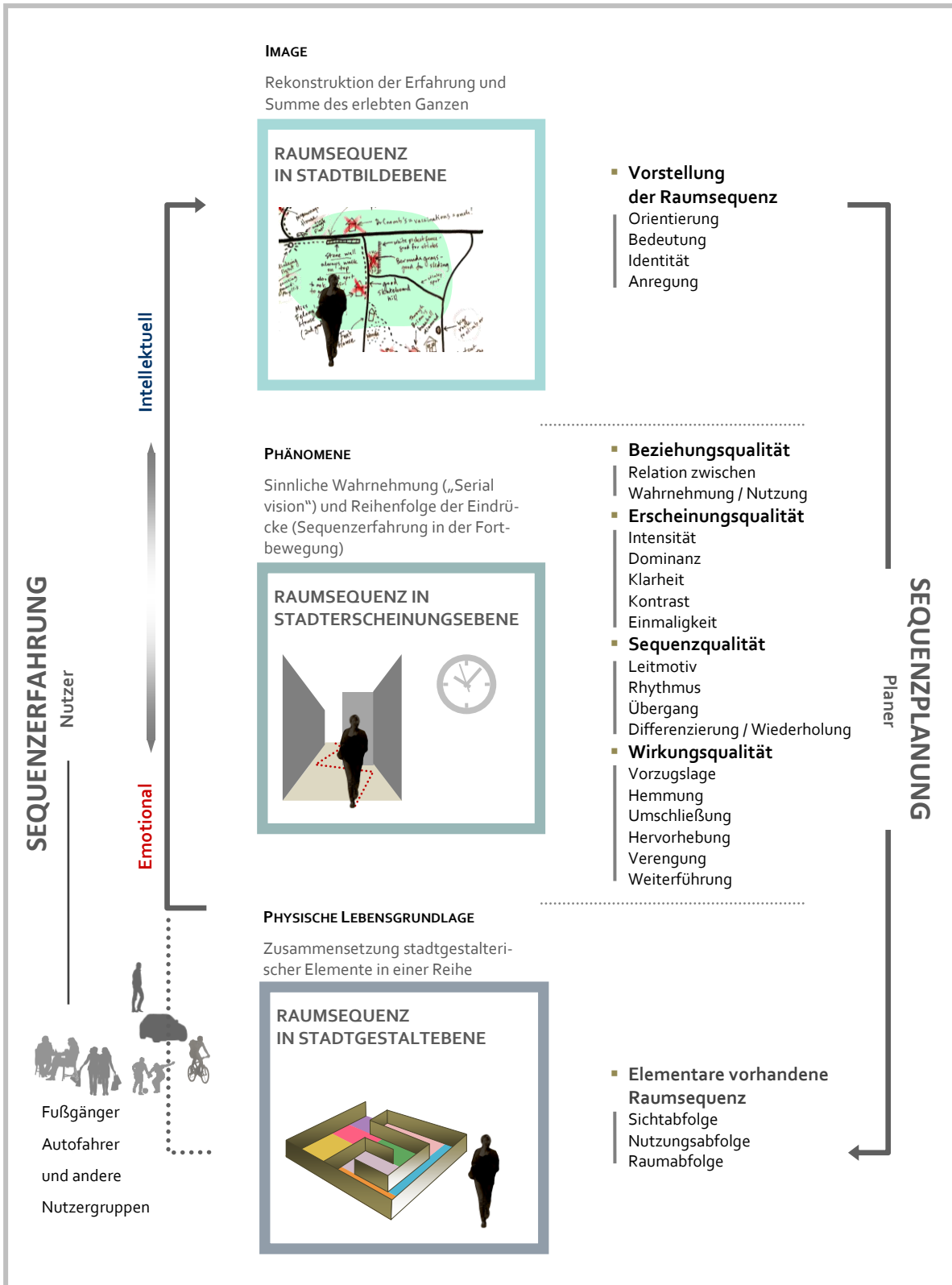
- **Sich die Bezugsebenen der Sequenzerfahrung als Entwurfsschritte der Sequenzplanung bewusst machen**

Um das Sequenzerlebnis in der Stadtgestaltung und die praktische Anwendung der Theorie in der Praxis vorantreiben zu können, müssen die Methode und ihr Arbeitsablauf auf den rationalen Bezugsebenen basieren. Der Mensch hat beim Erleben eines Raumes nicht nur eine physische, sondern auch eine psychische Seite. Die Erarbeitung der stadtgestalterischen Bezugsebenen durch Trieb, in welche der interaktive Prozess Mensch-Umwelt einbezogen wurde, bildet ein mögliches Gerüst für die Entwicklung der Sequenzplanung.

- **Kreative Darstellungsmethoden für die Wirkungen der Sequenzerfahrung bei der Entscheidung über Entwurfsvarianten nutzen**

In der täglichen Praxisarbeit der Sequenzplanung ist eine verwendbare Gesamtübersicht notwendig. Darin wird ein für die Anwendung essentieller Zusammenhang erstellt, um die wechselseitige Beziehung zwischen dem Nutzer und der objektiven Reihenfolge der Objekte sichtbar zu machen und daraus letztendlich eine rationale Begründung für die stadtgestalterische Bewertung und Entscheidungshilfen beim Planungsprozess ableiten zu können.

Erkenntnisse der Sequenzerfahrung und Strukturentwicklung einer Sequenzplanung



Vorbild Landschaftsgestaltung

Stadtgestalterische Interpretation ihrer Raumdramaturgie

Die Grenzen zwischen Stadt und Landschaft haben sich seit der städtebaulichen Intervention der Landschaftsgestaltung im urbanen Raumgefüge im 17. Jh. mittlerweile so sehr verwischt, dass man sich heute kaum noch vorstellen kann, welche klaren Trennlinien in früheren Epochen bestanden.¹ Unsere Bilder von Garten und Stadt sind dennoch immer noch diametral gegensätzlich. Wie Mader deren Zusammenhang erläutert, waren Stadt und Garten als Bereiche menschlicher Kultur ursprünglich beide durch Umfriedungen von der Natur abgesetzt.² Beides gehört in diesem Sinne zu der Gesamtkategorie „gebaute Umwelt“ und ist demzufolge nicht „naturwillkürlich entstandene Umwelt“.

Diese Erläuterungen über die gemeinsame historische und etymologische Beziehung von Garten und Stadt rufen noch weitere Fragen in Bezug auf das hier behandelte Thema „Sequenzplanung“ hervor:

- Warum soll ausgerechnet die Landschaftsgestaltung in die „Sequenzplanung“ als stadtgestalterische Maßnahme einbezogen werden?
- Welche Lehren kann man für die Sequenzplanung aus der Landschaftsgestaltung ziehen?
- Wie könnten die raumdramaturgischen Faktoren und Methoden der Landschaftsgestaltung stadtgestalterisch interpretiert werden?
- Sind die landschaftsgestalterischen Bewertungsparameter auf eine erlebnisreiche urbane Umwelt übertragbar?

Beziehung von
Garten und Stadt

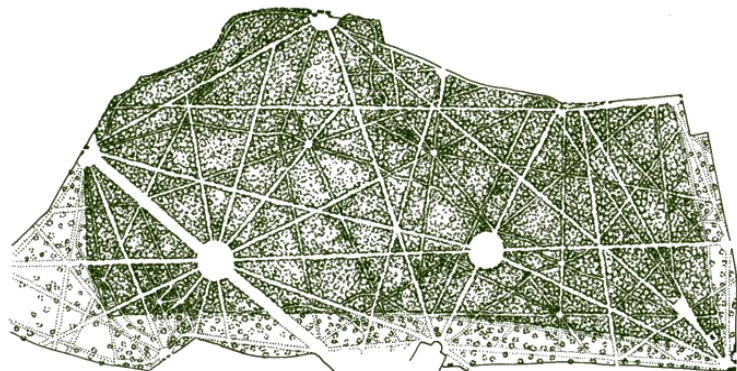
¹ Mader, 2004, S. 8

² Ebenda – „Wenn man aber die Verwandtschaft der Wortstämme des englischen Wortes *town*(Stadt) und des holländischen Wortes *tuin*(Garten) mit dem deutschen Wort Zaun erkennt, lässt dieser etymologische Zusammenhang der Begriffe Stadt und Garten nachvollziehen...“

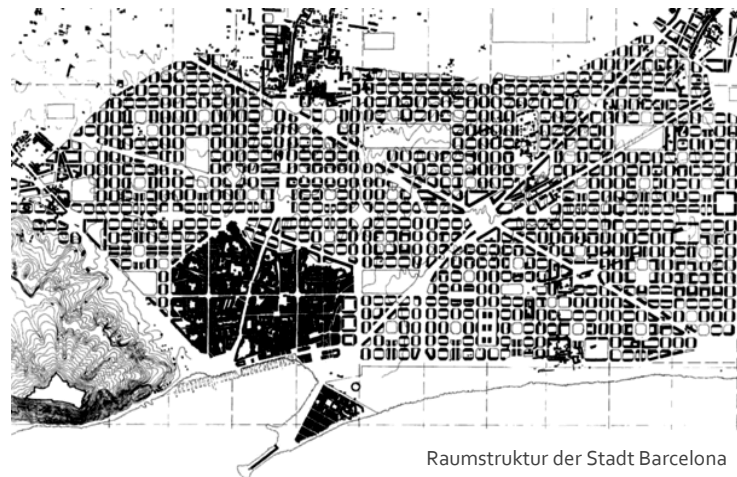
Vorzüge der Gartenlandschaft

Da bestehende Natur selbst keinen Garten bilden kann, verlangt die Schaffung eines Gartens schöpferische Selektion und Kombination der Gestaltungselemente. Der Wert der Gartenlandschaft liegt weder in der Erhaltung der Natur, aus der er entwickelt wurde, noch in der bildhaft gepflegten Landschaft an sich, sondern in der Erlebbarkeit, bzw. in der Art und Weise sinnlicher und geistiger Ereignisse, die dem Spaziergänger entlang des Weges begegnen und die er mit voller Sensibilität erfahren kann.

Das gestalterische Gesamtkonzept eines Parks bzw. die Gestaltungselemente, die den Raum eines Gartens physisch aufspannen, scheinen manchmal relativ gesehen weniger kompliziert als jene Gestaltungselemente für die komplexere urbane Umwelt. Dennoch erzeugt seine erlebnisreiche und nachhaltige Vergnügungsqualität, hervorgerufen durch Orientierung, räumliche Anregung, naturästhetische Abwechslung in jeder Wegführung und durch die Jahreszeiten hindurch bzw. durch die Schaffung einer ganzheitlichen Harmonie die Befriedi-



Raumstruktur des Gartens Bois de Boulogne



Raumstruktur der Stadt Barcelona

Abb 4. 1

Wie und mit welchen Raumgestaltungsparametern sollen die Räume erlebnisreich angeordnet und gestaltet werden? – Grünes Erlebnisumfeld Garten Bois de Boulogne und steinernes Erlebnisumfeld Stadt Barcelona. Unterschiedliche Erlebniswelten dank unterschiedliche „Baumaterials“ – Pflanze oder Stein – aber gleichwertige Erlebnisqualität

gung des Nutzers, indem sie ihm die unzähligen individuellen Erlebnisbewertungen nachvollziehbar macht. Die zahlreichen berühmten Gärten, wie der Schlosspark von Versailles, der Lustgarten in Potsdam, Fürst-Pückler-Park in Bad Muskau, der Englische Garten in München, der Persergarten Chehel Sutun in Isfahan und die vielen Gärten in Suzhou etc. beweisen, dass ihre anregende Wirkung scheinbar unvergänglich ist. Diese großartigen Gartenanlagen schaffen es über die Epochen hinweg bis heute, den Spaziergänger durch das landschaftliche Umfeld zu leiten, ihn ständig etwas neues erfahren zu lassen und in ihm ein Wohlempfinden auszulösen.

Hierbei stellt sich wiederum folgende Frage bezüglich der Gartengestaltung: Wodurch wird genau jenes empfindungsreiche Gefühlserlebnis innerhalb einer umzäunten Fläche erzeugt? Die Anregung bedarf einer solch besonderen Raumdramaturgie, die zu einer besseren Raumsequenz und folglich zu einer erhöhten Erfahrungsqualität beitragen kann. Gerade weil die Landschaftsgestaltung mit der sequenzbewussten Gestaltung der urbanen Umwelt sehr stark zusammenhängt, ist diese Fragestellung ein wichtiger Punkt.

Der Charme von Gärten bzw. Landschaft, der entweder in einem ästhetischen Erscheinungsbild oder auch in kontemplativen Einblicken liegen kann, beleuchtet die Tatsache, dass bei der Landschaftsgestaltung der Schwerpunkt auf einer kinetischen Anordnung der Erlebnisfelder liegt, die mit den fünf (oder mehr) Sinnen in zeitlicher Abfolge wahrgenommen werden und die der Mensch materiell, geistig und seelisch erfasst. Demzufolge handelt es sich dabei um eine nutzergerechte Sequenzplanung. Im Zentrum der Landschaftsgestaltung steht immer der Mensch als Nutzer, eine Landschaftsgestaltung ohne Erwägung der Perspektive des Spaziergängers in seiner Bewegung und die damit verbundene sinnliche Auswirkung durch die Erlebnisabfolge hat keinen Sinn. Der Mensch bildet das zentrale Objekt der Landschaftsplanung und nur dadurch kann ein „vernünftiger“ Garten mit einer ganzheitlichen Gestaltungsqualität entstehen. In dieser Hinsicht hat sich die Landschaftsgestaltung über Jahrhunderte hinweg auf der ganzen Welt – von Fernost über Persien bis hin zu den westeuropäischen Gärten – entwickelt und ein eigenes Know-how gesammelt, das als Paradigma für die Sequenzplanung herangezogen werden kann.

**Paradigma für eine
sequenzgerechte
Raumdramaturgie**

4.1.1. Räume und Raumfolge

Die Ordnung des Raumes, der erste Schritt bei der Gartengestaltung (analog zu anderen Arten von Umweltgestaltung) dient dem Zweck die Lage zu bestimmen, einen bestimmten Raum abzugrenzen und die Fläche daraufhin zu gliedern. Durch diese Gliederung wird der Stil eines Gartens markiert, z.B. in französischen oder englischen Stil unterschieden, wobei das jeweilige Flächenmuster den Charakter des gewählten Stils erkennen lässt. Der strenge, quadratische Persergarten ist eine Interpretation des Paradieses, bei der die mit einer Mauer umschlossene geordnete Welt gegen die ungeordnete Außenwelt abgegrenzt wird.³ Die Ordnung, die durch den Menschen hervorgebracht ist, bedeutet die Schaffung der humanen Umwelt und stellt neue Beziehungen und Verhältnisse her. Die unterschiedlich funktionalen Räume bestehen aus Plätzen zum Verweilen, Promenaden zum Schlendern etc. und Raumfluchten dienen sowohl als freie Achsen zur Bewegung als auch als Sichtkorridor für die visuelle Wahrnehmung. Während die Ordnung des Raumes, strengen Ordnungsprinzipien fol-

Ordnung von Raum



Abb 4. 2

Vergleich unterschiedlicher Blickbeziehungen und der durch die visuelle Szenerie erzeugten Atmosphären je nach dem Raumordnungsstil von Schlosspark Versailles und Fürst-Pückler-Park

³ Moore, 1988, s. 13

gend, eine unmittelbare Blickbeziehung zum Zielpunkt bzw. eine markante Dominanz des Zielpunktes ermöglicht, können über die ganze Wegstrecke hinweg durch Abweichungen von der strengen Form flexible Räume und dynamische Blickbeziehungen erzeugt werden. Die Ordnung bzw. Formung des Raumes bildet den Ansatz zur Einheit von räumlicher Anmut und rhythmischer räumlicher Beschränkung der Empfindungen in Bezug auf Raumbezüge, Wegführung und Blickbeziehungen. Die menschlichen Aktivitäten und das Verhalten unter verschiedenen Voraussetzungen wie z.B. Zugänglichkeit, Nutzung und ästhetischer Genuss etc. werden verwendet, um die Konzeption der Grundidee innerhalb abgegrenzter Flächen zu inszenieren.

Alle Gestaltungsobjekte, aus denen ein Garten besteht, spielen eine wichtige Rolle bei der Raumbildung, indem sie ihr eigenen gestalterischen Charakter ausprägen. Bäume stellen beispielsweise eine der wichtigsten Grundmaterialien in Landschaftsgestaltung dar. Ihre speziellen physischen Eigenschaften (Form, Größe, Farbe etc.) formen ein gestalterisches, ästhetisches Objekt. Verzweigungsart, Blüten und deren Geruch zu einer bestimmten Jahreszeit verfeinern den räumlichen Charakter und bilden den Ort als ein Territorium der Sensibilität aus. Insbesondere durch die Vertikalität des Baumstamms und die horizontale Verzweigung der Baumkrone spannt sich eine große Vielfalt an räumlichen Formen auf und macht gleichzeitig die Bildung einer spezifischen, dem Ort angepassten Räumlichkeit möglich.

Im engeren Sinne bedeutet Raumbildung in der Landschaftsgestaltung einen Freiraum flächenweise zu begrenzen und ihn darüber hinaus der Nutzung angepasst, aber auch zugleich perspektivisch aufzubauen. Darüber hinaus spielt die Raumbildung eine signifikante Rolle in der humanen Umwelt, da Raum im weiteren Sinne die grundlegende Einheit des phänomenalen Erlebnisfeldes bedeutet. Die divers formatierten Räume bilden ein bestimmtes Muster. Diese morphologische Struktur fungiert als eine dominante Charakteristik, die den Ort repräsentiert. Außerdem generieren die Räume Nutzungsflächen für vielfältige Aktivitätsmöglichkeiten, indem sie die Sehlinie des Beobachters mit voller perceptiver Sensibilität beschränkend fortführen.

Hiermit erzeugt die jeweilige Flächenform eine unterschiedliche perspektivische Wirkung, abhängig von der vorhandenen Begrenzung. Die Blickwirkung ergibt sich gleichermaßen aus der räumlichen Situation, genauer aus dem Gefühl der räumlichen Pressung, sie kann quasi als Baustein für die Raumabfolge bezeichnet werden. Diese sinnliche Simulation wird durch die Art und Weise der Abwicklung der Wand bzw. der Kopplung der Räume rhythmisch verschärft.

Morphologische und perspektivische Raumbildung

Die verschiedenen Möglichkeiten der Raumbildung werden folgendermaßen klassifiziert:

- „Mauer und Rand“ bilden eine Raumkante, die die Sichtachse führt, außerdem seine Größe definiert und die Orientierung ermöglicht. Je nach Höhenunterschied oder Bepflanzungsdichte können zugleich sowohl Wind und Sonnenlicht als auch der Blick des Wanderers geweitet oder abge-

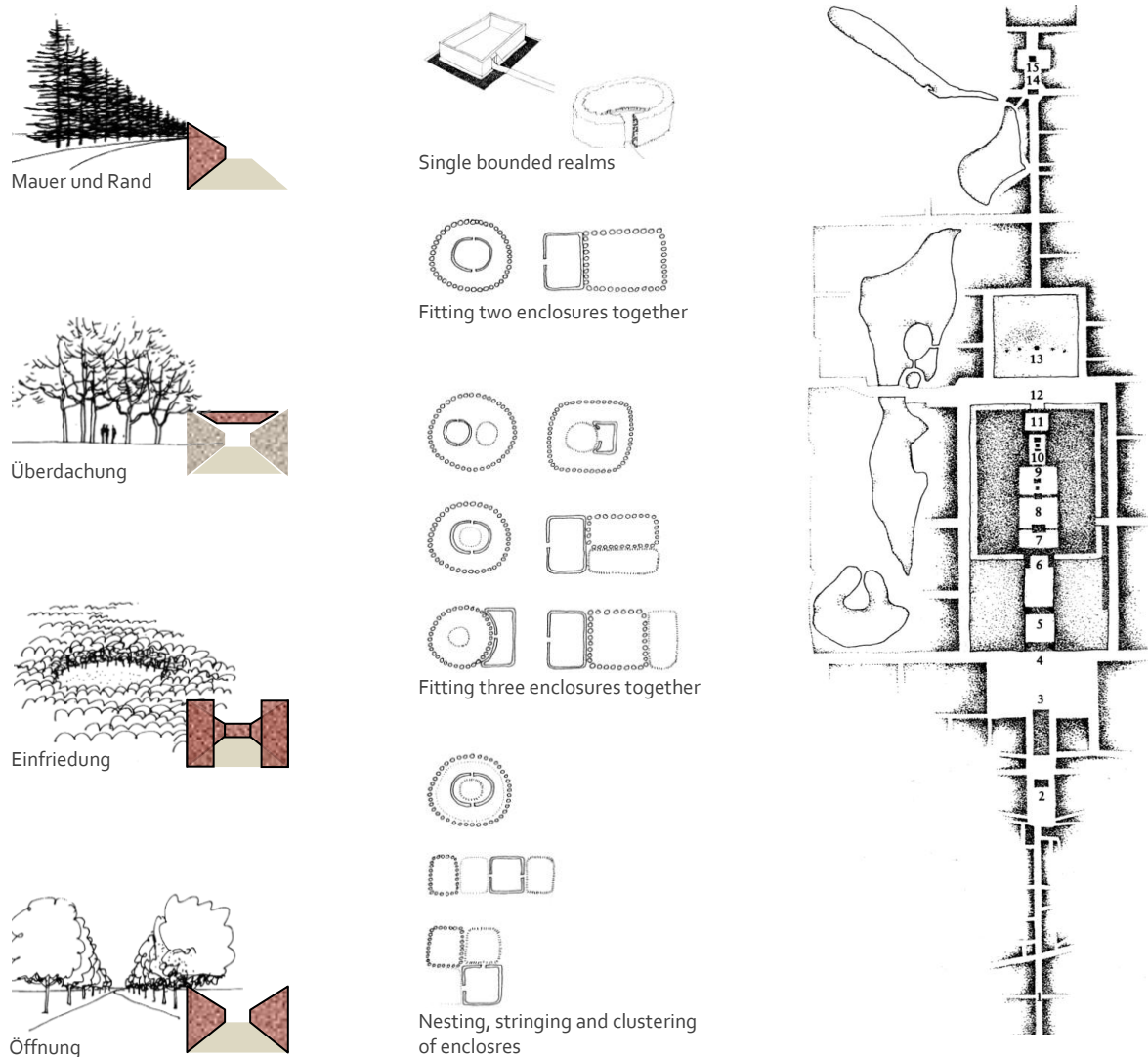


Abb 4. 3 Beispiele der Raumbildung in Landschafts- und Stadtgestaltung. Ikonische Darstellungen der stadtgestalterischen Interpretation (linke Reihe) und Vergleich der Raumordnungsprinzipien in Gartengestaltung (Mitte) und der dramatischen Raumketten von Beijing (rechts) – Moor sagt über die fünf Meilen Sequenzerfahrung von Süd nach Nord in Verbotenen Stadt: „Forbidden City ... is perhaps the most thrilling urban pilgrimage in the world“.

schirmt werden.

- „**Öffnung**“ als Brechung der Einfriedung, Mauer oder Überdachung bezieht sich unmittelbar auf die Raumverbindung wie auch auf die Blickverbindung.
- „**Überdachung**“ schützt gegen Unwetter wie Regen, Hagel oder Schnee und filtert das Licht je nach Struktur und Materialeigenschaften. Gleichzeitig definiert sie die Höhe des eingegrenzten Raumes.
- „**Einfriedung**“ bezeichnet einen geschlossenen Raum, der nicht nur Innen und Außen anschaulich definiert, sondern eine emotionale Behausung herstellt.

Die räumliche Einheit eines ummauerten Ortes erlaubt es, eine oder auch mehrere Aktivitäten unterzubringen, die sinnliche Wahrnehmung zu beschränken und das Image des Raums zu definieren. Wenn mehrere solche Räume durch Veränderung oder Angleichung miteinander gekoppelt werden, wird gleichzeitig eine situative Relation zwischen Stand- und Zielraum erzeugt. Die Raumerfahrung kann eine noch intensivere Wirkung erzielen, wenn die einzelnen Räume einer bestimmten gestalterischen Regel folgend in Reihe gebracht werden. Die dadurch gebildeten Raumzüge bestehend aus charakteristischen Erlebnisgliedern werden ähnlich einer Musiknotation als Einzelobjekt und zugleich als Ganzes durch den Spaziergänger gelesen. Die diversen Räume zu einer Verkettung zusammen zu bringen bedeutet somit, die unterschiedlichen Einzelglieder des Raumzuges durch perspektivische Veränderung und variierende Raumanmutung nebeneinander zu stellen. Das Arrangement der Räume basiert auf einer Strukturierung der unterschiedlichen Aktivitäten, der menschlichen Bewegung, der unterschiedlichen Eindrücke und letztendlich deren Zusammenfassung.

Kopplung von Raum und Aktivitätsfeld

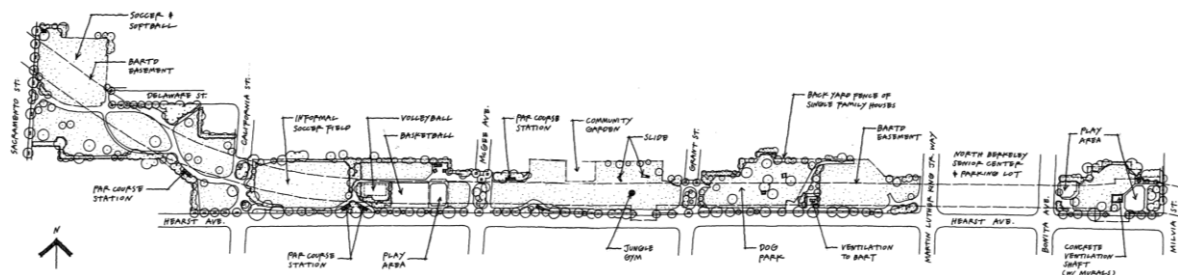


Abb 4. 4 Beispiel des spannungsvollen Raumanordnen durch die Kopplung der diversen Aktivitäten und Flächennutzungen im Ohlone Park in Berkeley, California

Vor allem in der Erzeugung vielseitiger Erlebnisräume, in Form von dramaturgischen Szenen innerhalb einer begrenzten Fläche, liegt die Stärke der Landschaftsgestaltung. Die Verständlichkeit der Ereignisabfolge benötigt allerdings die Wege als zwingendes verknüpfendes Element, damit die Teilbereiche in einer bestimmten Reihenfolge miteinander verbunden werden können. Durch die Wegverbindung erschließt sich dem Spaziergänger der jeweilige Zusammenhang, die Inszenierung der Landschaft wird ablesbar.

4.1.2. Wege und Wegverlauf

Inwiefern Wege in der landschaftlichen Umwelt bedeutsam fungieren und in der Landschaftsgestaltung achtsam behandelt werden, wird zunächst durch die Tatsache angedeutet, dass es zahlreiche Begriffe gibt, welche die Wege je nach dem vorhandenen Material, der Entstehungsursache oder der Lage differenziert bezeichnen: z.B. Promenade, Allee, Trampelpfad, Steg, Kiesweg, Feldweg usw. Wege können einerseits durch ihre morphologische Form in der Kategorie des Raumes betrachtet werden, andererseits sind sie durch ihre funktionalen Aspekte grundlegend in den Ablauf eines Parks eingebunden: sowohl durch ihre raumgliedernde Funktion als auch als Verbindungselement zwischen verschiedenen Orten bzw. Zielen. Wege stellen das Grundwerkzeug für die Fortbewegung des Spaziergängers dar und bilden somit die narrative Kraft eines Gartens.

Werkzeug der
Raumdramaturgie

Die Zweckmäßigkeit der Wege in Form von Erschließung, Zugänglichkeit und Erreichbarkeit spielt eine wichtige Rolle bei der räumlichen Vernetzung zweier oder mehrerer Orte. Für die Übertragbarkeit auf die gebaute Umwelt bezüglich der Erzeugung motivierter Fortbewegung des Umweltnutzers hilft die Betrachtung der Wegvernetzung, wie sie in einem Landschaftspark vorliegt, nicht weiter. Dabei sagt Pückler: „Wege sind die stummen Führer des Spaziergehenden und müssen selbst dazu dienen, ihn ohne Zwang jeden Genuss auffinden zu lassen, den die Gegend darbieten kann.“⁴ Diese Genüsse sollen physisch, propriozeptiv, optisch, akustisch, taktil, olfaktorisch und thermisch wahrgenommen werden können, wie es die auf verschiedene Art und Weise sequenziell arrangierten Wege vorführen.

⁴ Hrsg. Vaupel, 1988, S. 106, 117

Gute Erschließung misst sich daher an der Fähigkeit des Entwerfers und muss sowohl die Fortbewegung unterstützen als auch gleichermaßen durch gestalterische Maßnahmen auf die Einflüsse der Umwelt vorbereiten. Als Entwerfer ist es wichtig zu erkennen, dass die Motivation für Fortbewegung durch Sichtbeziehungen generiert wird und die Wegverläufe dabei eine wichtige Rolle spielen.⁵ Erstrebenswert ist eine positive Lenkung des Nutzers, was bedeutet, ihm seine Wegentscheidung wie selbstverständlich vorwegzunehmen bzw. den Nutzer sanft zu „manipulieren“, ihn zu locken, statt ihm zu verbieten.⁶

Auch kontinuierliche Wegverläufe weisen eine Gliederung in zahlreiche Einzelsegmente auf. Die entlang der Strecke aufgereihten Attraktionen bekommen dadurch eine gewisse rhythmische Präsenz. Die Bewegung des Menschen erfährt an jedem Wendepunkt der Wegstrecke eine physische Betonung, die einen erneuten Impuls in der zeitlichen Abfolge seiner Fortbewegung liefert. Ein chinesischer Garten, der häufig als ein begehbare Landschaftsbild arrangiert wird, ist für diesen Aspekt ein treffendes Beispiel. Seine abwechslungsreiche Art der Wegführung, während des Rundgangs durch den Garten vom Eintritt bis zum Verlassen, ergibt einen dramatischen Ablauf der Gartenszenen. Die zickzackförmigen Brücken zum Beispiel, wie sie in einem chinesischen Garten häufig zu finden sind, setzen dieses Gestaltungsprinzip, durch Knickpunkte die Gehrichtung zu verändern und dadurch die Aufmerksamkeit bewusst auf eine andere Szene zu lenken, konkret konstruktiv um. Insbesondere verlängern Abbiegungen bzw. Knickungen bei ebenerdigem Wegverlauf die Bewegungslinie, gesteigert durch eine der Topographie angepassten, schwungvollen Durchwegung der Umwelt, vorbei an Hindernissen, wodurch sie über die Art der Sichtentfaltung in Bezug auf die erzeugte Sichtbeziehung entscheiden.



Abb 4. 5 Motivation zu Wegbiegungen (Durchwegung und Umgehung) durch die Schaffung von Hindernissen – Wege wirken nicht wie die konsolidierte Strecke selbst, sondern tragen zur Sichtentfaltung bei: z.B. hohe oder niedrige Blickhöhe je nach der topographischen Anpassung der Wegführung

⁵ Vgl. Tschan, 1990, S. 145

⁶ Loidl; Bernard, 2003, S. 102, 110

Ein Weg führt den Nutzer nacheinander zu den einzelnen Standpunkten, wo dieser sowohl die Ästhetik des Ortes selbst als auch den Anmut der umgebenden Landschaft erfährt. Zugleich bietet er situativ die Gelegenheit z.B. vor einer Gabelung den Schritt zu verzögern oder zu dem kurz zuvor erlebten Ort zurückzukehren. Der Weg an sich verbindet nicht nur die Räume und die Szenerien miteinander, sondern läuft quasi unter den Füßen des Spaziergängers zeitlich mit. Er manipuliert die Zeitabstände zwischen den Attraktoren, sodass der Nutzer entweder regelmäßig oder auch unregelmäßig mit variablem Tempo und Rhythmus durch die Landschaft geführt wird.

Dabei spielen Wegverlauf und Raumbildung eine große Rolle, indem sie die sinnliche, insbesondere die visuelle Wirkung verstärken. Durch die Fortbewegung erschließen sich die im Garten versteckten Szenen nacheinander und entfalten somit auch ihre Wirkung in zeitlicher Abfolge. Durch die Wegführung werden die sinnlichen Ereignisse aller Momente miteinander verbunden, zwei voneinander getrennte Zeitpunkte, der gegenwärtige und der unerwartet folgende werden nebeneinandergesetzt. Der Weg fungiert als eine „Leseanleitung“ der Umgebungsqualität, indem er seinen Umraum vergleichbar mit der Erzählung einer Geschichte charakteristisch gliedert.

4.1.3. Szenen und Sichtabfolge

Der fernöstliche Garten geht seinem Wesen nach besonders aus dem Verlangen nach kontemplativer, geistiger Übung und spiritueller Erleuchtung hervor.⁷ Diese mentale Disziplin ist erst durch die Betrachtung der ästhetischen Landschaft mit der gleichzeitigen Selbstreflexion des Betrachters innerhalb dieser ambivalenten Umgebung möglich und baut sich daher grundlegend auf diesem Prinzip auf. So treibt das „Sehen“ den Menschen zum „Erfahren“ und darüber hinaus zum „Denken“ an. Die physiologische Erklärung dafür ist, dass unser Bewusstsein nicht „auf den Augen sieht“, sondern der Sinneseindruck des Sehens vom Gehirn aus dem Körper heraus projiziert wird. Bei den übrigen Sinnen hingegen wird der Sinneseindruck unvermittelt mit dem Organ verknüpft: „man schmeckt auf der Zunge“, „tastet mit Hand und Fuß“ oder „riecht in der Nase“.⁸

⁷ Busse, 1997, S. 238

⁸ Vgl. Zitat von der Website Wikipedia unter dem Schlagwort „Sinn (Wahrnehmung)“, [http://de.wikipedia.org/wiki/Sinn_\(Wahrnehmung\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Sinn_(Wahrnehmung)), abgerufen im Nov. 2011

Wie hier erläutert, bedingt die menschliche Erfahrung zunächst „Sehen“ und schließlich „Bewegung“ als grundlegende Tätigkeiten zur Informationsaufnahme, wobei sich beides gegenseitig beeinflusst. Anhand des menschlichen Bewegungsverhaltens wie gehen, stoppen, verweilen, schlendern, joggen usw. üben sowohl das Tempo als auch die Haltung des Wanderers einen Einfluss auf die Art und Weise der Betrachtung aus. Hierbei kann zwischen zwei Aspekten differenziert werden: „in Position anblicken“ und „in Motion anblicken“.⁹ Auf dem Rhythmus basierend, der durch die Kombination dieser Bewegungsmuster entsteht, werden die wesentlichen Arbeitsschritte der baulichen Planung bzw. der Landschaftsgestaltung einem Verfahren der Verflechtung visueller Bezüge unterworfen. In der Landschaftsgestaltung wird als selbstverständlich anerkannt, wie diese durch die Sichtbeziehungen während der Bewegung – Stoppen und Gehen – erzeugten sinnlichen Anregungen eine Sequenzerfahrung aufregend und rhythmisch machen; und dass diese durch den ganzheitlich inszenierten Zusammenklang dazu beitragen, im Bewusstsein ein klares Images des Erlebnisfeldes zu definieren.

Somit stellt die „Szenenbildung“ einen Arbeitsschritt dar, der untrennbar mit der Raumbildung verbunden ist, bezogen auf eine wahrnehmungsintensive Präsentation des Erlebnisumfelds. Der Begriff „Szene“ als Ausschnitt der Blickfolge, wie er in der Landschaftsgestaltung häufig erwähnt wird, bezeichnet jene

Szenenbildung

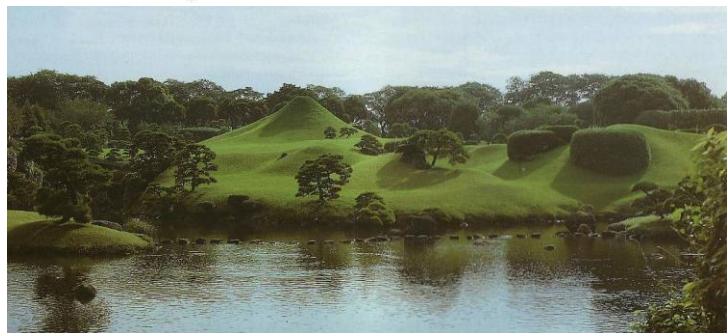


Abb 4. 6

Abbildung der Wanderstrecke zwischen Kyoto und Tokyo mit Beschreibung des Rundgangs und ein Foto des Wandergarten Jojoen in Kumamoto, Japan

⁹ Chen, 1984, S. 24

Blickkomposition, die ihren Schwerpunkt auf den „malerischen Effekt“¹⁰ legt und die in einer großen oder auch kleinen Betrachtungsdistanz spannungsvoll aufgestellt ist. Die „Szene“ entsteht bei der Raumbildung durch die physische Kombination von sowohl natürlichen als auch künstlichen Gestaltungskomponenten und deren Eigenschaften auf methodische Art und Weise. Folgende vier Verbindungen können differenziert werden bei der Komposition eindrucksvoll aufgebauter Bilder:

- **Raum + Objekt** prägt insbesondere den Orientierungssinn des Menschen aus. Das Objekt, das im Blickpunkt der perspektivischen Sichtachse steht, fungiert als Erkennungszeichen im Erlebnisfeld und betont dadurch den geschaffenen Ort.
- **Raum + Raum** bezeichnet sozusagen die Raumabstufung, die es ermöglicht, in einen größeren Raum unterschiedliche räumliche Situationen (gestalterisch, sinnlich, funktional etc.) einzugliedern.
- **Raum + Natur** schafft die dem Ort eigene Empfindung des Gartens durch die topographische wie typologische Einprägung der fernen oder nahen natürlichen oder künstlich angelegten Natur, wie Hügel, Berg, See, Bach, Rasenfläche etc. und erzeugt unterschiedliche Stimmungen durch die jeweilige Relation zwischen Aktivitätsmöglichkeit und Distanz, z.B. Wasserspiel am Kanal, Anblick des Sees über ein Schilffeld hinweg usw.
- **Raum + Material** ermöglicht es, den Raum nicht nur durch Wandstruktur, -muster oder -farbe zu gestalten, sondern auch ihm durch die äußere Erscheinung tiefere Bedeutung zu geben.

Ein Garten befindet sich im offenen, lichten Raum, wodurch ermöglicht wird, die materiellen Eigenschaften der Gestaltungselemente wiederzugeben, wie die Intensität der Farbe oder die Rauheit der Struktur, die Durchlässigkeit für Blicke, das natürliche Schattenspiel usw. Die Wiedergabe dieser Materialeigenschaften im Tageslicht erzeugt viele Nuancen je nach Art der Behandlung und der Zusammenstellungsmethode, z.B. Muster, Proportion, Form, Typus, Stil usw. Infolge dieses Zusammenspiels aller Faktoren entsteht eine bestimmte Raumatmosphäre. Daraus ergibt sich die Grundlage eines sinnlichen Umfeldes, in dem der Mensch psychisch tätig wird und das diverse Emotionen, Erinnerungen, Vorstellungen und Gedanken in ihm hervorruft. Im weitesten Sinne soll die vollständige, virtuose Szene so sein, dass durch die Aktivierung der übrigen Sinne eine visuelle und darüber hinaus eine noch effektivere, mentale Einprägung vollführt wird. Die Sorgfalt in der Landschaftsgestaltung bezogen vor al-

Spiel der
atmosphärischen und
phänomenologischen
Nuancen

¹⁰ Vgl. Hauser; Kamleithner, 2006, S. 75

lem auf die Auswahl der Blumen oder Bäume je nach Jahreszeit, entlang der Wegstrecke und in der durch die Bewegungsachsen geteilten Fläche; aber auch bezogen auf die kontinuierliche, taktile Abwechslung beim Anlegen der Böden (Kiesweg in einer Baumallee, Rasen für offene Plätze oder ein Holzsteg über das Wasser etc.) weist darauf hin, dass all dies nicht nur einem visuellen Vergnügen dient, sondern auch der Erfüllung der übrigen Sinne, sowie dem Multiplizieren der Erlebnisfreude, ohne dabei einen Sinn zu vernachlässigen. Eine Szene entfaltet sich nicht nur durch optische Dinge, sondern auch durch nebensinnliche Elemente ihre Wirkung, wie etwa in einem Blindengarten, z.B. Knoop's Park in Bremen. Eine Szene manifestiert eine bestimmte Atmosphäre mit dem komplexen Spiel der Nuancen, hervorgerufen durch die unzähligen Kompositionsmöglichkeiten der Materialien und der Wiedergabe deren Eigenschaften. Basierend auf dem Raum erschafft die Szene sowohl die sinnliche Einheit als auch ein Fragment des Charakters des Gesamtgebiets.

Die Wanderbewegung ausgehend von einem Garteneingang startet mit dem ersten Schritt und simultan beginnt die gesichtssinnliche Empfindung, die zum nächsten Schritt anregt. Hierbei steuern der gebildete Raum, das Objekt selbst und die geographische Kondition die Wirkung der Szene auf verschiedene Art und Weise, indem sie Raumempfindung wie Räumlichkeit bzw. Raumtiefe perspektivisch noch verstärken. Die Sichtlinie des Nutzers wird durch den Raum

**Sichtbeziehung
und Blickwirkung**

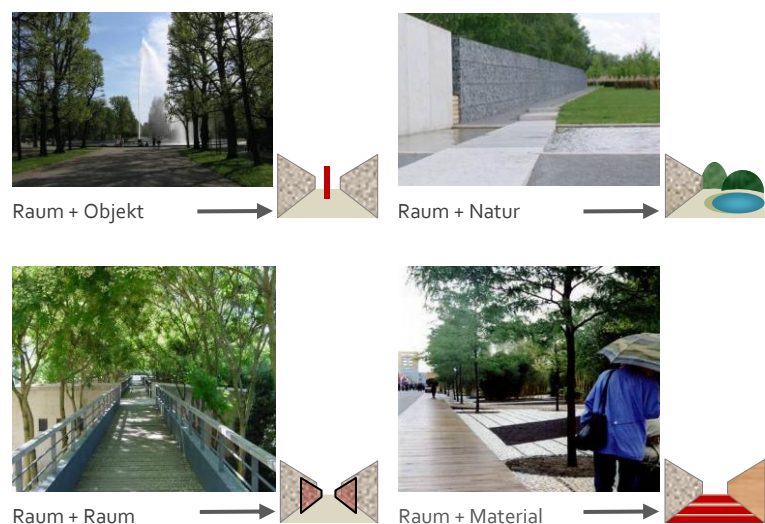


Abb 4. 7
Beispiele der Arten von Szenebildung in der Landschaftsgestaltung und ikonische Darstellung deren stadtgestalterischer Interpretation

eingeschränkt, wodurch sein Blickwinkel generiert wird. Im Rahmen dieses Sichtfeldes schweift der Blick in die Tiefe des Raumes, bis die Sichtlinie mit dem aufmerksamkeitsregenden Moment axial verbunden ist. So entstehen parallel die Sichtbeziehungen und deren Blickwirkung. In einer Fallstudie über dutzende von Gärten in Suzhou weist das *Suzhou Institute of Landscape Architectural Design* auf die Einteilung in folgende fünf Typen von Szenen, bezogen auf die Blickwirkung durch Manipulation der Sichtbeziehung, hin¹¹. Die Unterscheidungskriterien liegen beispielsweise in der Blickhinderung oder auch Blicköffnung, wie eine Szene vor dem Auge räumlich erscheint, ob der Blick durch ein Bauteil gestört wird bzw. der Blickwinkel räumlich beschränkt wird oder ob die Sehlinie mit einer dominanten Szene, die außerhalb des Gartens selbst liegt, verbunden wird.

- **Gegenüberliegende Szenerie** (*opposite sceneries*)
- **Offene Szenerie** (*open sceneries*)
- **Geteilte Szenerie** (*divided sceneries*)
- **Gerahmte Szenerie** (*framed sceneries*)
- **Entliehene Szenerie** (*borrowed sceneries*)

Die diversen Typen von Szenen und ihre Blickwirkung geben alle weiteren Anregungsfaktoren für die Vorwärtsbewegung vor.¹² Sie zeigen die Relation zwischen Sichtbeziehung und physischer Erreichbarkeit und gleichzeitig die Blickentfaltung entsprechend dem Tempo. Besteht zum Standort der Szene selbst nur eine visuelle Beziehung oder ist er für den Nutzer sogar physisch erreichbar bzw. ist zumindest eine Annäherung an den Blickfang möglich? Je nach vorhandener Situation findet eine bestimmte sinnliche und auch emotionale Anregung in Form von Neugier oder auch Sehnsucht statt. Die vorhandene Szene kann mit der Hilfe des Wegverlaufes und anhand der raumbildenden Elemente so inszeniert werden, dass sie plötzlich in das Sichtfeld eintritt bzw. entschwindet oder sich allmählich entfaltet bzw. langsam ausgeblendet wird. Die perspektivische Aufführung von Szenen entlang des Weges stellt die rhythmische Anreigungsabfolge als sinnliche Artikulation her, welche die Wanderbewegung stetig pulsieren lässt und die Zielabfolge im Gartenraum generiert.

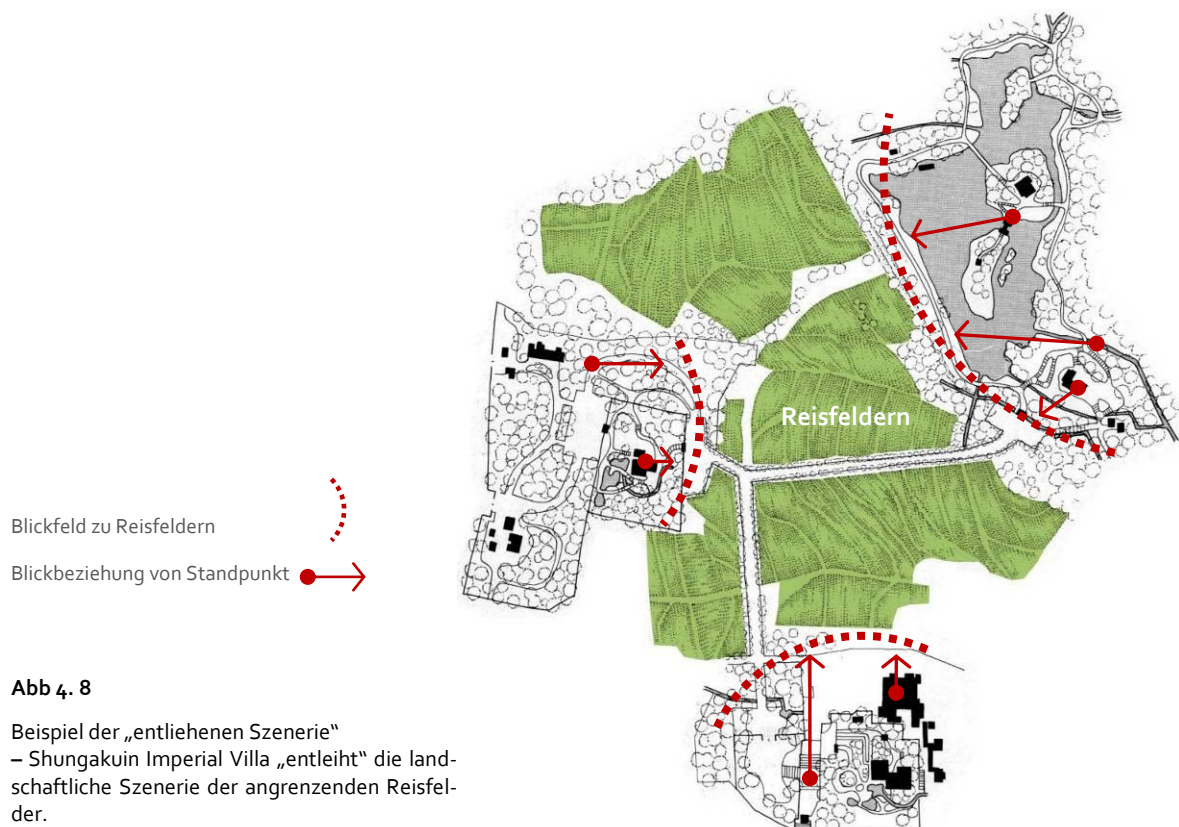
Szenen, die bewusst verstreut im grünen Raum angeordnet sind, werden durch den Spaziergänger von unterschiedlichen Standpunkten aus in einem bestimmten Blickwinkel durch die gezielte Öffnung der räumlichen Körper erblickt und durch aufeinanderfolgende Sichtbeziehungen in kinetische Bewegung konver-

Sichtabfolge als
Ansatz zum Erlebnisfeld

¹¹ Suzhou Institute of landscape Architectural Design, 2002, S. 33-35

¹² Vgl. Tschan, 1990, S. 117

tiert. Die Wiederholung des Verhaltens „Blicken“ verknüpft die vorhandenen Szenen miteinander, woraus eine Sichtabfolge entsteht, die die Konturen des Eindrucksablaufes entlang der Wanderstrecke und schließlich innerhalb der gesamten Gartenfläche vernetzt. Dabei sind die sinnlichen Wahrnehmungen – olfaktorisch, thermisch, taktil, akustisch – beteiligt und schärfen den Gesamteindruck. Die Sichtabfolge des Menschen ist generell ununterbrochen, solange er seine angeborene Disposition des Verlangens bzw. seine Suchbewegung nach visuellen Bezügen, um Informationen zu sammeln und seinen Geist zu stützen, nicht unterlässt. Bei einer Szene gilt nicht nur die „Sehenswürdigkeit“, sondern die sinnliche Ablesbarkeit der Charakteristik des Erlebnisfeldes, als wichtiges Kriterium. Die Qualität der Sichtabfolge, also die Reihenfolge, in der die Szenen angeordnet sind, entscheidet über die narrativen Fähigkeiten des Erlebnisfeldes und, in Bezug auf die Raumfolge, über die Qualität der raum-dramaturgischen Inszenierung. Die Erzeugung des Images für ein Erlebnisfeld ist demzufolge der Raumempfindung im Kontinuum, in Anhängigkeit von Rhythmus und räumlicher Relation der einzelnen Szenen, unterworfen.



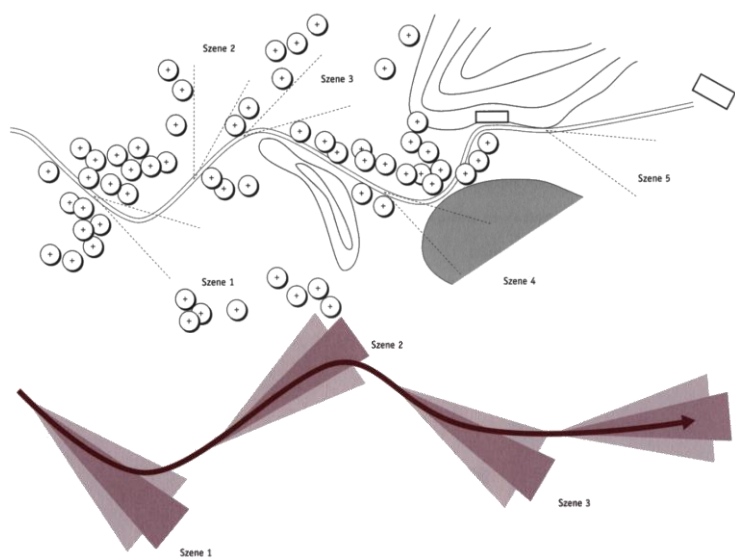
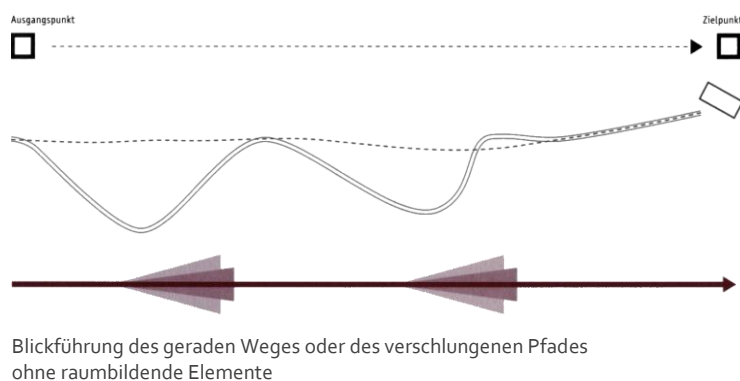


Abb 4. 9

Schematische Erklärung des Bezugs von Wegverlauf und Sichtverbindung
 – Die Wegführung vom Standpunkt zum Zielpunkt kann sich je nach der Art des Wegverlaufs und der Raumbildung (hier durch Gruppierung der Bäume geschaffen) rhythmisch abwechselnd zu verschiedenen Szenen erschließen.

4.2.1. Abfolge und Zusammenhänge

Umwelterfahrung entsteht aufgrund der komplexen Erfahrung von Raum-, Funktions- und Szeneneinheiten und wird durch aufeinanderfolgende Erscheinungsbilder lesbar. Sie ist immer an die Zeitdimension gebunden, deshalb können die einzelnen Szenen nicht mit anderen Zeitpunkten bzw. sprunghaft miteinander verknüpft werden, wie z.B. beim Schneiden von Filmszenen, wo durch einen effektvolleren Erzählstrang der Gesamtkontext besser dargestellt werden kann. Die befestigte, physische Umwelt bedingt daher von Anfang an die Inszenierung der ganzheitlichen Erfahrungsstruktur, da sie mit den klar erfassbaren Sequenzabschnitten verflochten ist wie ein virtuos bearbeitetes Filmstück.

Eine gestalterische Kohärenz über eine bestimmte Länge der Raumsequenz hinweg bildet ein charakteristisches, begreifbares Glied. Dies ist anders bezeichnet als ein „Sequenzabschnitt“, als Teilstück der vernetzten Raumsequenz. Mehrere Sequenzabschnitte zusammen ergeben dann ein „Erlebnisfeld“.

Die Inszenierung eines intensiven Erlebnisfeldes bedingt also die Schaffung eines komplexen Raumsequenzsystems. Dieses Raumsequenzsystem umfasst die verschiedenen gestalterischen Ebenen – Vegetation, Raum, Nutzung etc. Die unzähligen Erlebniseinheiten, wie z.B. Wege, Plätze, Grünanlagen und Gebäude werden darin in Zusammenhang gebracht, sodass entlang der Bewegungslinie deren Erscheinungswirkung zu einem vollständigen Drama zusammengefügt wird. Diese Erzählung soll selbstverständlich von den Nutzern sinnlich aufnehmbar, intuitiv ablesbar und geistig verarbeitbar sein.

Eine Raumsequenz erscheint dem Nutzer nur dann wohltuend und zugleich spannungsvoll, wenn ihr ein logischer gestalterischer Zusammenhang der vielen verschiedenen Einzelobjekte zu Grunde liegt. Hierbei bezeichnet „logisch“ eine qualitativ hochwertige Anordnung der Glieder, die dafür sorgt, den Nutzer, beispielsweise auf Grund eines bestimmten gestalterischen Eingriffs, durch Raumerfahrung sinnlich zu überzeugen. Ziel ist es, ihn so in seine physische Umwelt zu integrieren, dass diese ein befriedigendes Gefühl in ihm auslöst. Folglich hat ein logischer Zusammenhang nicht nur mit dem jeweiligen, individuellen Aufbau zu tun. Ein Erlebnisfeld, das bezogen auf einen größeren Maß-

**Erlebnisfeld
als Vernetzung
der Raumsequenz**

**Zusammenhängende
Abfolge**

stab selbst ein integriertes Einzelobjekt bildet, benötigt ein intensiv durchdachtes, zusammenhängendes Raumsequenzsystem für die eigene Identität, die sich aus dem Bezug zu anderen Einzelobjekten ergibt.

In seinem Lehrbuch „Andeutungen über Landschaftsgärtnerei“ fasst von Pückler-Muskau seine profunden Gedanken und philosophischen Betrachtungen über die Gartenkunst zusammen. Er sinniert über die sukzessive Verknüpfung der diversen Teile des Parks, um eine wohltuende, sanfte Harmonie des Ganzen hervorzubringen. Es ist sein Bestreben, sogar die vereinzelt Ausblicke in die Ferne in Übereinstimmung mit dem Charakter des Parks selbst zu bringen. Als Begründung für seine Überlegung erläutert er, dass die dialogische Harmonie durch den Bezug zu anderen Punkten die eigene Qualität und Kapazität des jeweiligen Ortes als Erlebnisfeld erhöhen kann.¹³

Der folgende Fall zeigt allerdings einen anderen, sogar gegensätzlichen Parameter für die Erzeugung eines „vernünftigen Zusammenhangs“: „Der Garten ist mit einer Mauer geteilt, aber bleibt doch wunderbar im Raum vereinigt“, er-

Sequenz A

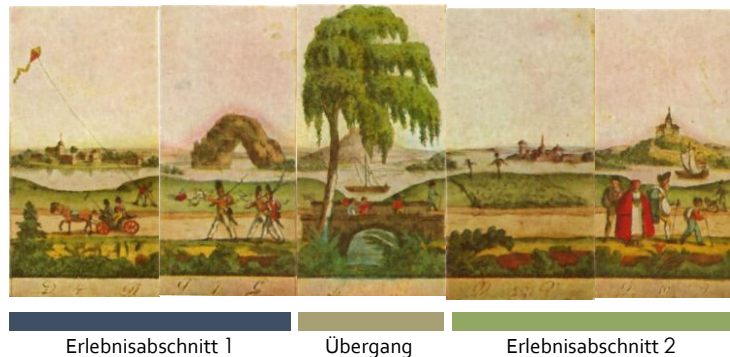


Abb 4. 10

Vergleich zweier möglicher Anordnungen von fünf Sequenzspielkarten – Die Reihenfolge stellt die Narration der Umweltgestalt her und bildet den Zusammenhang der einzelnen Teile und deren narrative Qualität, z.B. wie „natürlich und spannungsvoll“ sich die Ereignisse verknüpfen. Hierbei wird anschaulich z.B. der Unterschied des Rhythmus des Hügelumrisses und der Uferlandschaft in beiden Bildabfolgen dargestellt. Die farbigen Streifen unter jeder Sequenzerfahrung bezeichnen den raumgestalterischen Charakter des Erlebnisabschnitts und ihre zusammenhängende Folge.

Sequenz B



¹³ Hrsg. Vaupel, 1988, S. 30

gänzt Zhu bei der Vorstellung des Garten *Zhuozheng Yuan (Unsuccessful politician garden)* in Suzhou.¹⁴ Hier fungiert die Mauer als eine gestalterische Abweichung und vermag daher eine blickstörende oder einen nutzlosen Umweg auslösende Auswirkung zu haben. Das Gegenteil ist jedoch der Fall: Dieser Eingriff erhöht die Erscheinungsqualität der Situation und stellt den Bezug zum vereinten Ganzen her. Es zeigt sich, dass eine völlig unterschiedliche Markierung sinnvoll sein kann, solange sie einen bestimmten Zweck erfüllt und im Betrachter keine Disharmonie im Bezug auf die Gesamtanlage erzeugt.

Die beiden vorgestellten Fälle weisen zwei verschiedene Parameter für die Erzeugung einer einheitlichen, zusammenhängenden Abfolge auf: Ein Parameter ist die Wiederholung oder analoge Variierung des stofflichen, formalen Motivs oder der thematischen Idee als Bezugspunkt. Der zweite Parameter ist die Verschiedenheit bzw. gezielte Abweichung, die einen einheitlichen Gesamteindruck sogar verstärkt.¹⁵ Einem „vernünftigen Zusammenhang“ liegt also nicht die kohärente Relation des gegenständlichen, materiellen Arrangements zugrunde, die einen homogenen Raumkontext erzeugt, sondern die Wahrnehmungseindrücke in ihrer zeitlichen und räumlichen Abfolge mit ihrer diversen stofflichen Unterstützung.

Mit der Gartenerfahrung als Beweis behauptet Moore, dass Menschen nicht von den einfachen und schnell erfassbaren Regeln fasziniert sind, sondern von dem unendlich variierten und erregenden Wechselspiel, das die Regel möglich macht.¹⁶ Dies sagt, wie und wofür die raumbildenden und raumgestaltenden Elemente im Zusammenhang angeordnet werden sollen: der Mensch braucht Anregungen bei seiner Raumerfahrung.

Grundsätzlich ist Überraschung oder Faszination ein relatives Moment in der phänomenologischen Abfolge – eng/breit, hell/dunkel, hoch/tief usw. Ein enger Raum beispielsweise sollte sich zu einem gewissen Zeitpunkt spontan aufweiten, um diesen überraschenden Moment auszulösen. Dies bedeutet, dass Raumsequenz als ein Wechselspiel aus Wiederholung und Abwechslung und als aus diesem reziproken Verhältnis heraus resultierender Rhythmus erfasst wird, und weiter, dass eine optimale Anregung des Betrachters nur stattfindet, wenn dieser zuvor die bestehende Zusammenhangsregel bzw. den Rhythmus erfassen kann.

**Rhythmus von
Wiederholung und
Abwechslung**

¹⁴ Zhu, 1988, S. 162

¹⁵ Vgl. Loidl; Bernard, 2003, S. 150-153

¹⁶ Moore, 1988, S. 158 “We are fascinated not by the simple and quickly grasped rules that govern them, but by the endlessly varied and thrilling games that the rules make possible.”

Chen allerdings sagt dazu, "Sobald man die Gesetze der Abwechslung verstanden hat, kennt man die Beschaffenheit der Natur."¹⁷ Das heißt also, der Planer soll diese „Gesetze der Abwechslung“ bzw. den Rhythmus bei der Betrachtung des Gesamtzusammenhangs zuerst definieren und schließlich in einem zweiten Schritt fehlende Elemente durch gestalterische Interventionen als neue Erlebnisabschnitte hinzufügen und mit dem übergeordneten Rhythmus gleichermaßen natürlich wie spannungsvoll verknüpfen. Die Qualität der Anpassungen von gestalterischen Interventionen an das vernetzte Sequenzerlebnis hängt somit davon ab, wie gut die dynamisch veränderten Bedürfnisse des Menschen entlang seines Wegs durch den gestalterischen Rhythmus nachempfunden werden bzw. die Wechselbeziehung zwischen Mensch und Raum ablesbar ist.

4.2.2. Ganzheitliche kontextuelle Struktur

Chen vergleicht die Gartengestaltung mit der literarischen Arbeit am Beispiel des Essays. Seine Erläuterung betont die Notwendigkeit des ganzheitlichen konzeptionellen Überblicks bei der schöpferischen Arbeit innerhalb einer umzäunten Fläche. In seiner hier folgenden Frage bezüglich der Werkskohärenz, ist dies noch anschaulicher zu erkennen:

*Wie kann man einen guten Essay schreiben, wenn die gesamte Aufmerksamkeit nur auf die Zusammenstellung eines Pakets von Wörtern und Phrasen konzentriert ist, ohne die fundamentale Bedeutung der Gesamtkonzeption und die Auswirkungen der Stücke auf das Ganze zu ahnen?*¹⁸

In der Tat ist die Raumerfahrung vergleichbar mit dem Lesen, da die Wahrnehmung der Ereignisse nach und nach, sequenziert stattfindet. Die narrative Qualität bedingt dabei, sowohl beim Lesen als auch beim Landschaftserlebnis, eine vorantreibende Kraft, die den Betrachter vom Beginn bis zum Ende eines Erlebnisfeldes auf die Anwesenheit des Ganzen konzentriert und voller Erlebnisfreude voranschreiten lässt. Sowohl die Reihenfolge der Ereignisse, die einzelnen Glieder innerhalb der Abfolge, als auch deren Zusammenhang tragen dazu bei, eine Kohäsion zwischen den individuellen Einzelobjekten zu erzeugen.

Ganzheitlicher
Erlebniskontext

¹⁷ Chen, 1984, S. 51 - "Once you understand the laws of change, you know the composition of nature."

¹⁸ Ebenda, S. 25 - "How can one write a good essay if all one's attention is concentrated on putting together a package of words and phrases, with no idea of the vital importance of the overall conception or of the impact of the pieces of a whole?"

Schließlich ergibt sich daraus eine klar definierte, übergeordnete Einheit bzw. ein gesamtes Erlebnisfeld.

Darum schlägt Chen vor, dass der Planer die Führungsstrecke bei der Gartengestaltung im Geiste durchdenken sollte, um dem Gartennutzer den spannenden Kontext des Gesamtgebiets präzise aufzeigen zu können. Seiner Ansicht nach, wie oben beschrieben, durchläuft die Bewegungslinie ein vierstufiges Handlungsschema: Einführung, Erläuterung des Themas, Wechsel des Standpunktes und Zusammenfassung.¹⁹ Tatsächlich weisen Themenparks wie z.B. Disneyland, Europapark und viele weitere Freizeit- bzw. Vergnügungsparks ein solch kontextuelles Prinzip auf.²⁰ Diese kontextuelle Gliederung ermöglicht mit Hilfe sinnlicher Plastizität, durch eine abwechslungsreiche Erlebnisanordnung die Erfahrung der Umgebung zu beleben. Zugleich führt diese Gliederung zu einem Sequenzerlebnis als einheitliches Image, wodurch sich der Charakter des Erlebnisraums als klare Linie durch den ganzen Park zieht.

Die literarische Gliederung dient hier als struktureller Ansatz für einen ganzheitlichen Kontext des Sequenzerlebnisses. Entsprechend kann sie auch bezogen auf stadtgestalterische Aspekte umgesetzt werden. Die vier Handlungsstufen können nach ihrer kontextuellen Funktion innerhalb des Gesamtgefüges folgendermaßen bezeichnet werden:

- Der **Auftakt/Schlusstakt** spielt als Zugang zum Park eine bedeutsame Rolle und dient der ersten bzw. letzten Orientierung. Der umherziehende Blick des Besuchers wird durch einen offen gestalteten Raum geleitet, der ihm letztendlich die Richtung vorgibt, in die er gehen soll. Seine Wandererfahrung beginnt hier sowohl wachsam wie auch gespannt, während sie der Schlusstakt sowohl begeisternd wie auch entspannend beendet. Auftakt bzw. Schlusstakt wirken sich auch auf die Verknüpfung mit anderen charakteristischen Erlebnisabschnitten aus, da sie einen Aufmerksamkeit erregenden Schwerpunkt bilden. In der realen Erlebnisumwelt erscheint dieser anregende Abschnitt beispielsweise in Form eines Tores, regelmäßig aufgestellter Säulen oder einer Bodenschwelle.
- **Kulmination** bezeichnet einen Standort oder einen bestimmten spannenden Streckenabschnitt einschließlich seiner territorialen Umgebung, der sich sinnlich betrachtet deutlich von den anderen abhebt, z.B. ein Zentrum

Funktionen der kontextuellen Gliederung

¹⁹ Ebenda, s. 24

²⁰ Die hier genommenen Beispiele sind einerseits in der Tat stark thematisiert umgesetzt bezüglich des Handlungsschemas des Ganzen. Was andererseits dadurch betrachtet werden soll, ist die konzeptionelle Methode im Bewusstsein der Sequenz bei der Gartengestaltung, wie die sinnliche Plastizität und dadurch emotionale Bewegung bei der vielfältigen Erlebnisanordnung klar erfassbaren Raum(Orts-)charakter erhalten kann.

innerhalb der gebauten Struktur, bzw. die sinnliche Hervorhebung durch eine zweckmäßige räumliche Beziehung, wo Menschen sich überwiegend sammeln. Die Kulmination ist sozusagen ein intersubjektiv spannend wirkendes Ziel. Der Höhepunkt eines Erlebnisfeldes wird im Grunde durch die Nutzungsintensität generiert. Sein Effekt verhindert, dass die Nutzer zu schnell durch die einzelnen Räume geleitet werden.

Die Gründe für die besondere Prägnanz eines Erlebnisses und seine spezielle Spektakularität innerhalb der Erlebnisabfolge liegen in den unterschiedlichen Gestaltungsebenen – historisch, ästhetisch, funktional, kulturell etc. Dies ist insbesondere der Fall, wenn die gestalterischen Einflussfaktoren der diversen Ebenen in Einklang gebracht werden und in einer beliebigen Raumkette zusammengefügt sind.

- Der **Übergang** hat die kontextuelle Funktion der Erschließungsspannung zum Zielpunkt oder zu einer charakteristisch anderen Raumsequenz. Bei der Annäherung oder Entfernung von einem Ziel als Orientierungspunkt löst er einen transitorischen Reiz aus. Diese phänomenologische Empfindung kann sich durch die Blickführung, gesteuert durch einen raumgestalterischen Eingriff noch stärker auswirken. Der Übergang spielt generell die bedeutende Rolle, die Konzentration des Beobachters erneut auf die kontinuierliche Wegführung zu lenken und den Anregungseffekt beim Zutritt zu einem neuen Raum sinnlich einprägsam wirken zu lassen.

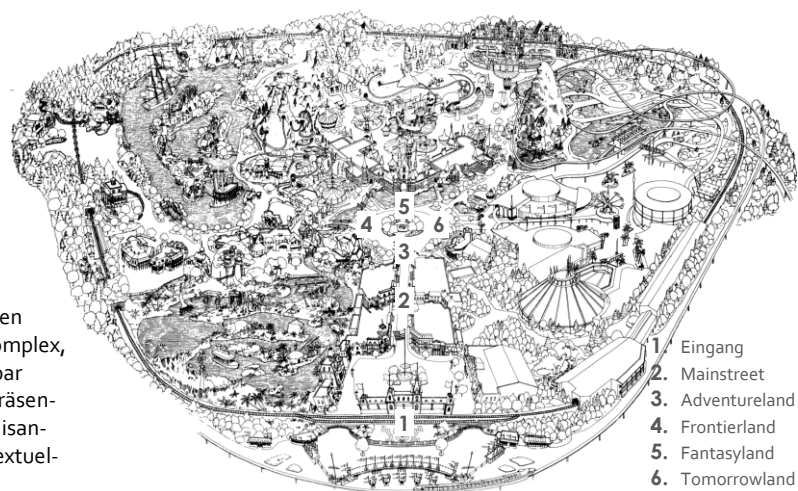


Abb 4. 11

Viele der uns bekannten Gärten erzählen eine Geschichte so evokativ oder so komplex, dass sie mit der Erzählkunst vergleichbar sind. – Disneyland in Anaheim, ein repräsentatives Beispiel für die narrative Erlebnisordnung unter der dramatischen kontextuellen Struktur des Ganzen

1. Eingang
2. Mainstreet
3. Adventureland
4. Frontierland
5. Fantasyland
6. Tomorrowland

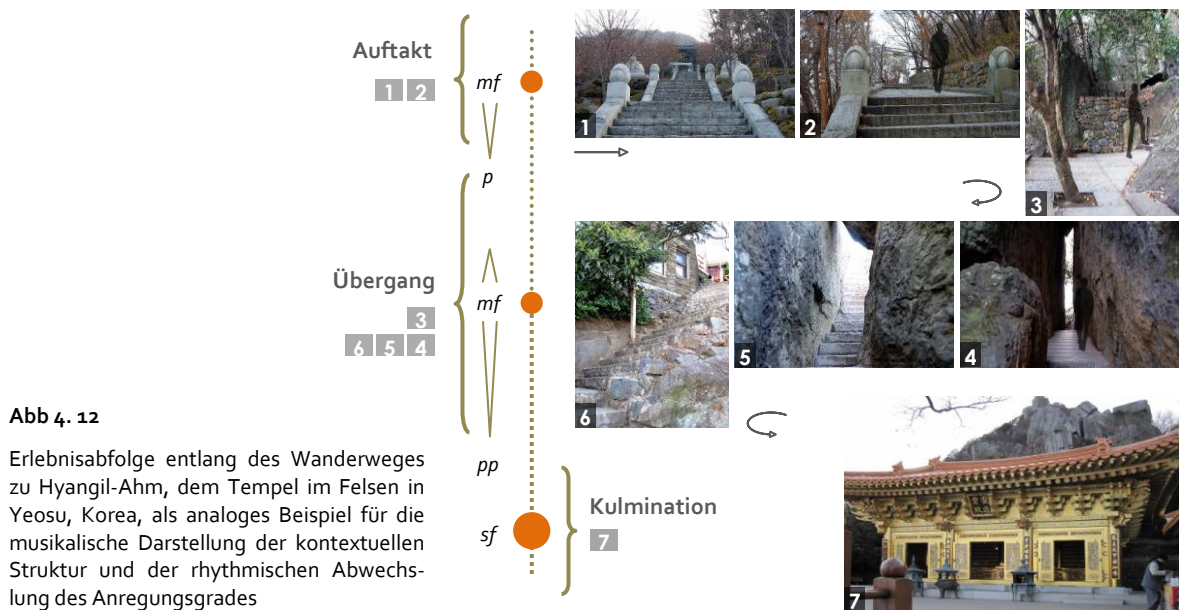
4.2.3. Sinnliche Harmonie des charakteristischen Ganzen

Eine ganzheitliche Harmonie herzustellen, ist das grundlegende und wichtigste Ziel des gestalterischen Konzepts bei der Schaffung eines einheitlichen und vor allem wohltuenden Sinnbildes eines Ortes. Fakt ist, dass die vielen berühmten Gärten von ihrer Entstehungszeit bis heute von den Menschen aufgrund ihrer utopischen, aber gleichzeitig harmonischen sinnlichen Bilder gelobt werden. Ob die Gestaltung des Gartens dabei das Prinzip der Strenge oder das der Befreiung aufweist, spielt hierbei nur eine untergeordnete Rolle. In erster Linie liegt der Anmut des Gartens ein positiver Zusammenklang bestehend aus mehreren „Tönen“, wie etwa die diversen Einflussfaktoren auf die sinnliche Anregung bzw. Vorstellung, zugrunde.

Übergeordnetes
Vereinigungsprinzip

Somit besteht die Harmonie aus dem Gegensatz der unzähligen diametralen Paare, wie Vielfalt/Einheit, Unterbrechung/Kontinuität, Kurve/Gerade, Verengung/Aufweitung, hell/dunkel, dicht/locker etc., die im Geiste des Betrachters gegensätzliche Bilder der Orte entstehen lassen. Jedoch bergen geographische und topographische Aspekte, wie Tageszeiten, Wetter oder Jahreszeiten etc. und zugleich die Mischung der Qualitäten der einzelnen Gestaltungselemente, sowie der durch das Arrangieren der Szenen erzeugte Charakter immer noch das negative Potenzial der sinnlichen Diskrepanz.

Als ein Ausgangspunkt dafür kann „Yin und Yang“ dienen, ein konventionell



philosophisches, grundlegendes Denksystem, das sowohl in der fernöstlichen Kultur und Erlebniskunst erweitert angewandt wird, als auch ein Gestaltungsprinzip der asiatischen Gärten bildet. „Das Wesen der Substanz liegt in der Leere, und Bewegung stammt aus Ruhe, hier befindet sich das Prinzip der Gartenschöpfung.“²¹ Dieser kurze aphoristische Satz von Zhu impliziert in erster Linie die Grundbedingungen der Gartengestaltung – Ruhe und Bewegung. Des Weiteren erläutert er zugleich das Prinzip der Spannungserzeugung bei „Yin und Yang“ basierend auf der Polarisationskraft: durch den Gegensatz der beiden Elemente wird der jeweilige Charakter des einzelnen Objekts noch klarer bzw. intensiver wahrgenommen, er bildet den Quell einer anregenden Spannung. Verfolgt man also das Prinzip der Polarität, bedeutet Harmonie nicht Abwesenheit, sondern Gleichgewicht der Gegensätze.²² So sagt Loidl, „Harmonie ist nervöse Ruhe.“²³

Folgendes Zitat zeigt, dass von Pückler-Muskau der Ansicht ist, dass ein hemmender Zustand, wie man generell denken würde, nicht unbedingt eine Diskrepanz erzeugt. Ein „dichter Wald“ oder ein „unzugänglicher Felsen“ kann der Förderung einer positiven Spannung dienen:

Ein von dichtem Wald oder unzugänglichen Felsen eingeschlossenes Tal, eine vom Wasser umflutete Insel geben uns ein Gefühl der Heimlichkeit, gewissermaßen des vollständigen Besitzes, der größeren Sicherheit gegen jedes Eindringende, Störende, das uns die Schönheit der Umgebung mit doppelter Behaglichkeit genießen lässt...²⁴

Genau diese Gegensätze müssen also gebildet werden, jedoch in einem ausgewogenen Verhältnis, da die daraus resultierende positive Spannung die maßgebliche Voraussetzung zum Genuss der gebauten Umwelt ist.

In der Harmonie der Gegensätze verbirgt sich sowohl das Potenzial des ästhetischen Blickes, als auch des positiven Empfindens der emotionalen Erlebnisse in der gebauten Umwelt. Das Ausbalancieren der charakteristischen Erlebnisabschnitte zu einem spannungsvollen Arrangement führt zu einer harmonischen Wahrnehmung, sodass für den gesamten Garten ein ausgewogenes Sinnbild entsteht. Die Qualität sowohl eines Gartens als auch der Stadt hängt davon ab, wie umsichtig der individuelle Charakter erzeugt wird und wie störungsfrei er im Rahmen des Gesamtkontexts umgesetzt wird. Harmonische Balance bedeu-

Anmut des
Zusammenklangs
durch Spannung
und Balance

²¹ Zhu, 1988, Klappentext

„The essence of substance lies in emptiness, and motion originates from tranquility; herein resides the principle of garden creation.“

²² Hrsg. Eco, 2004, S. 72 – Die europäische Sicht auf ästhetische Schönheit der Harmonie zwischen den Gegensätzen schildert eben gleich wie die fernöstliche.

²³ Loidl; Bernard, 2003, S. 165

²⁴ Hrsg. v. Vaupel, 1988, S. 31

tet also, dass die in ihrer Art und Stärke wechselnden Anregungen durch eine gewisse Grundstimmung miteinander verbunden sind. Dabei soll die Harmonie die Spannung der charakteristischen Abschnitte zueinander nicht relativieren, sondern dadurch den Charakter eines Orts und gleichzeitig das Sequenzerlebnis innerhalb eines Raumes vervollständigen.

Das Prinzip zur Bildung einer übergeordneten Einheit stellt also eine Harmonie aus den Gegensätzen – Spannung und Balance – her. Durch Raumeffekte infolge der Zusammensetzung der Gestaltungselemente bzw. der gestalterischen Form wird die tatsächliche Wirkung im Raum synthetisch erlebt. Daher ist es kompliziert, die geforderte Harmonie zu kategorisieren oder ein Regelwerk dafür aufzustellen. Beim Gestalten gibt es dafür weder fixierte Normen noch empfohlene Verfahrensweisen, sondern lediglich die kreative Anwendung dieser Spielregeln und die dafür nötige Disziplin des Planers. Die notwendige Flexibilität innerhalb des Gestaltungsprinzips richtet sich nach der Abstimmung der kombinierten physischen Elemente aufeinander und ermöglicht letztendlich eine variable Sicht in den Augen des jeweiligen Betrachters als nachhaltiges Vergnügen in Raum und Zeit.

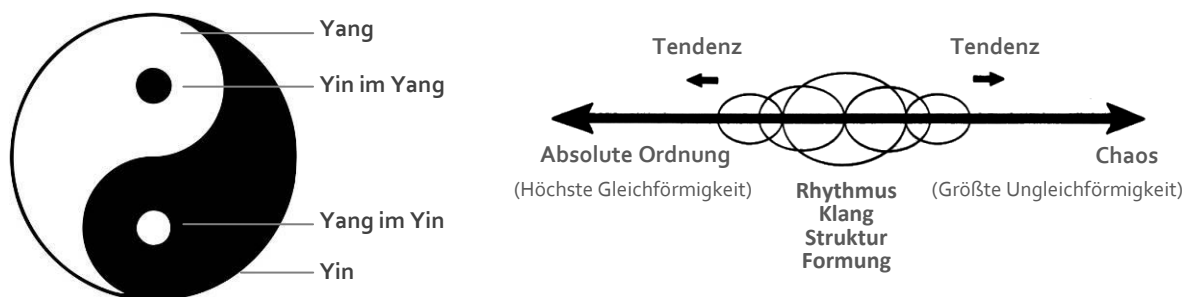


Abb 4. 13 Grundlegende Denksysteme des gestalterischen Gleichgewichts zwischen diametral verschiedenen Charakteren der westlichen und östlichen Kultur.

4.3.1. Konzeptionelle Gliederung der Erlebnisabfolge

Eine bestimmte Strecke der Raumsequenz oder ein umzäunter, künstlicher Raum ist selbst als Gestaltungskomponente in den Gesamtzusammenhang der übergeordneten räumlichen Umwelt integriert. Diesen Zusammenhang zu finden und die Teilräume einer bestimmten Regel folgend in Verbindung zu setzen bedeutet somit, diese bewusst in eine ganzheitliche Harmonie zu bringen. Dann sind eine umfangreiche Sequenzerfahrung zwischen dem bestehenden und dem integrierten Raum, der physische Standortwechsel und eine sinnliche Empfindung des Nutzers entlang des Weges zu erwarten.

Hinsichtlich der Qualität des Raumerlebnisses stellt die Landschaftsgestaltung die kinästhetische Sichtentwicklung und die choreographische Wegführung von Ort zu Ort in den Vordergrund. Ein durch Gestaltungselemente gefasster Ausblick stellt einen Ausschnitt aus den zigtausend Augenblicken dar, der von den anderen abhängig zu einer sinnlich abgegrenzten Raumsequenz zusammengesetzt wird. Dadurch wird über den „Sequenzabschnitt“ hinaus der Charakter des gesamten Erlebnisfeldes beurteilt.

In dieser Hinsicht beruht die Stadtgestaltung auf derselben komplexen Grundidee wie die Landschaftsgestaltung, nämlich die integrierten Räume, bestehend aus vielen gestalterischen Einzelementen, als einen Erlebnisabschnitt bezogen auf den Gesamtkontext ausbalanciert zu inszenieren. Wie aber kann die stadtgestalterische Praxisarbeit in die Raumdramaturgie etwas Konzeptionelles und Abstraktes einbringen? Welches Kriterium kann als klarer Ausgangspunkt dafür gesehen werden? Wie kann die immanente Intention des Planers zur substanziellen Totalität gestaltungsmethodisch umgesetzt werden? Was ermöglicht die bedachtsame Vollendung der Dramaturgie trotz der vielfältigen sinnlichen Wirkungen mit jeweils unterschiedlichem Anregungsgrad? Wie kann die Landschaftsgestaltung diese Fragen beantworten?

Was beim Betreten eines Raumes im Beobachter ausgelöst wird, bezeichnet man im Allgemeinen als „Eindruck“. Wenn dieser in der Raumerfahrung kontinuierlich kollektiviert und komprimiert wird, nennt man die Gesamtsumme der

Annäherung zur
Raumdramaturgie

Modulationen der
Gemütsverfassung

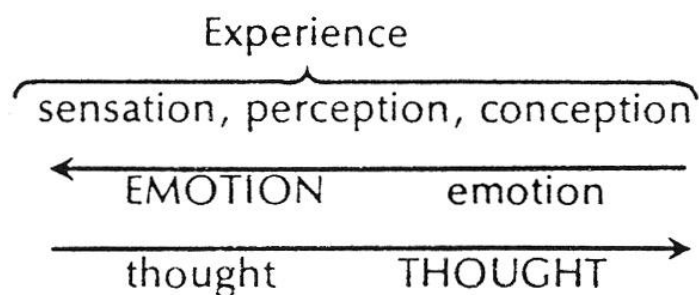
Eindrücke „Image“. Im Laufe dessen verschiebt sich die Aufmerksamkeit von einem anregenden Objekt zum nächsten, das manchmal ganz nah und manchmal im weiten Ausblick beispielsweise über das Wasser erscheint. Sie spielt eine Rolle beim Antrieb zu Fortbewegung oder auch Entspannung. Die physische Bewegung durch unterschiedlich inszenierte Situationen stellt die emotionale Relation mit dem Ort her. Dadurch wird die Raumerfahrung unmittelbar einprägsam. Man erinnert sich an ein Raumerlebnis in einem Garten, z.B. an das behagliche Gefühl beim Durchschreiten einer Pappelallee nach der Überquerung eines Flusses oder an das schöne Wasserrauschen der kleinen Kaskade hinter der Mauer. Man beschreibt retrospektiv, wie breit oder lang eine Allee war. Diese metrische Schätzung beruht auf der lebhaften Vorstellung, die wegen der dort erlebten sinnlichen, emotionalen Prägung möglich ist. Daher definiert Moore, die Sequenz als eine Reihe von Modulationen der Gemütsverfassung.²⁵ Die durch Raumerfahrung hervorgerufene Gemütsverfassung ist nur schwer beschreiblich, weil sie ein letztendlich abstraktes Ergebnis ist. Dennoch spielt sie eine bedeutende Rolle bei der Gestaltung eines erfassbaren Rundgangs.

Eine „Reihe von Modulationen der Gemütsverfassung“ beruht nicht nur auf einem Einflussfaktor, sondern auf der komplexen Synthese aus der Zusammenstellung vieler verschiedener Dinge und der Reihenfolge deren Erscheinung. Was hier als „komplexe Synthese“ bezeichnet wird, bedeutet das gefühlsmäßige Erfassen eines deutlich sichtbaren Sachverhalts und des Zusammenhangs der darin verborgenen Glieder. Sie bildet den kausalen Gegenstand sowohl des Zusammenwirkens der Dinge als auch des Zusammensehens durch den Nutzer. Dies ist der unbedingte Grund dafür, dass diese „komplexe Synthese“ als der

Gegenstand der
Zusammenwirkung
und des
Zusammensehens

Abb 4. 14

Verfahren des innerlichen Mechanismus des Menschen von der Raumerfahrung – mit sinnlicher Wahrnehmung beginnt Raumerfahrung und der Mensch nimmt seine Umgebung zunächst emotional auf. Dann wird die Raumerfahrung intellektuell erfasst.



²⁵ Moore, 1988, S. 101

Bewertungsparameter für den materiellen Aufbau des Erlebnisraums betrachtet werden soll. Die Arten der immateriellen Synthese sind im Folgenden klassifiziert:

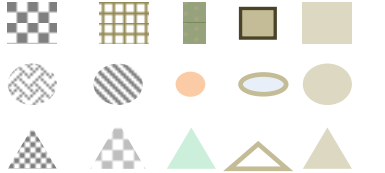
- **Eigenheit** ist die Ausdruckskraft, die vom überwiegenden Charakter bzw. dem gestalterischen Leitmotiv eines bestimmten Abschnitts der Raumsequenz abhängig ist. Diese wird durch die Wiederholung der gestalterischen Darstellungsmethode erzeugt, wie z.B. Bodenbelag, Raumtypus, Fassadenbekleidung etc. oder durch eine einmalige markante Betonung, die einen ganzen Erlebnisabschnitt repräsentativ beherrscht, wie beispielsweise der Eiffelturm den 7. Arrondissement von Paris.
- **Atmosphäre** ist die eindrückliche Kraft der unterschweligen Wahrnehmung, hervorgerufen durch Materialeigenschaften oder deren Kombination. Sie wird in der Sequenzerfahrung sowohl synästhetisch als auch relativ aufgenommen, z.B. scheint der mit einer Hecke begrenzte Raum weicher als ein mit Beton ummauerter Raum.

Eigenheit und Atmosphäre bilden die Grundlage der gestalterischen Geschlossenheit des Ganzen, hervorgerufen aus der materiellen Konfigurationsregel der gebildeten Raumsequenz. Die mannigfaltigen gestalterischen Einzelemente vereinen sich durch Verlagerung des Schwerpunktes zwischen den gegensätzlichen Elementen – gerade/kurvig, kalt/warm, weich/hart, locker/dicht, vielfältig/einheitlich etc., bzw. sie stellen eine charakteristische und phänomenologische Neigung her.

- **Anregung** bezeichnet die sowohl sinnliche als auch phänomenologische Intonation, die sich bezüglich der Anordnungsregel der Umweltkomponenten ergibt. Aufmerksamkeit, Faszination und Überraschung gelten im Bezug auf die Raumerfahrung als Anregung, sie generiert die Motivation zur physischen Fortbewegung. Hierbei hängt der Anregungsgrad aber nicht unbedingt von den metrischen Größen der gestalterischen Gegenstände ab, wie etwa Größe, Volumen, Höhe, Breite, Länge etc., sondern von der Anregungsanordnung, also welche sinnlichen Ereignisse in welcher Reihenfolge angeordnet sind. Darauf basierend spielen Anregungsintensität, wie stark einprägsam sie ist, Anregungsdistanz, wie häufig die Anregungen in zeitlicher Abfolge auftauchen und die Anregungsdauer eine wichtige Rolle bei der Anregungserzeugung.
- **Rhythmus** entsteht durch gestalterische Abwechslung, die die Qualität der Vielfalt und des Kontrastes bedingt. Bei der Abwechslung sind die Auswirkungen aller Einzelobjekte voneinander abhängig. Im Bewegungsverhalten „stop and go“ des Beobachters wird ein rhythmischer Impuls ausgelöst, der

Sequenzkomposition als theoretische Grundlage einer ganzheitlichen Raumdramaturgie

Eigenheit / Atmosphäre



u.v.m.

Wirkung einer Reihe räumlicher Konfigurationselemente

Das Gestaltungsrepertoire der Sequenzplanung ermöglicht unzählige Einzelkonfigurationen mit individueller Wirkung und vielfältige Variationsmöglichkeiten.

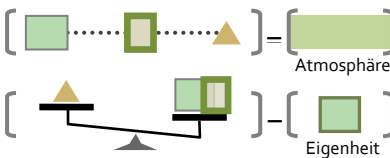
Jede Abfolge mehrerer solcher Einzelkonfigurationen bildet einen Sequenzabschnitt.

Je nach der Konfigurationsart des Leitmotivs kann „Wiederholung eines Erlebnisabschnittes (Sequenz A)“ oder „Einmaligkeit (Sequenz B)“ unterschieden werden.

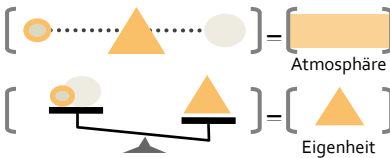
Durch Verlagerung des Schwerpunktes der Einzelkonfigurationen in einer Sequenz kann ein Erlebnisabschnitt einen eigenen Charakter und Besonderheit, d.h. Eigenheit durch Stimmung und Atmosphäre bekommen.

[] Sequenzabschnitt – stadtgestalterisch charakterisierbare Erlebnisstrecke von Standpunkt (A) bis Zielpunkt (B)

.... Zeitachse





Fall der Sequenz A

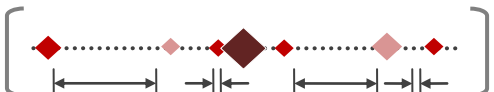
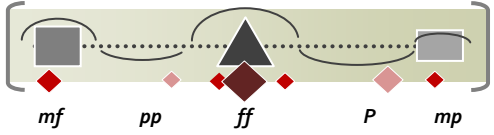


Fall der Sequenz B

Anregung / Rhythmus

Auftakt Übergang Kulmination Übergang Schlusstakt

mf *pp* *ff* *P* *mp*

Wirkung einer Sequenz durch Spannungsausgleich der Einzelkonfigurationen

Anregung und Rhythmus sind die Voraussetzung für die Qualität einer Sequenz.

In einer Sequenzabfolge sind die Einzelkonfigurationen voneinander abhängig und beeinflussen sich gegenseitig.

Eine zusammenhängende Sequenzabfolge kann einem Leitmotiv folgen und dramaturgisch gegliedert werden.

Der Grundrhythmus von Einzelkonfigurationen kann eine eigene zusätzliche Sequenzqualität erzeugen.

Die Anregung beruht auf Art, Intensität, Dauer, Abstand und Größe der Einzelkonfigurationen in der Sequenz, die den Rhythmus bilden – sie bestimmen den Grad der Spannung.

Die Harmonie der Sequenz wird durch den Ausgleich der Spannungen in der Bewegungszeit geschaffen, die den übergeordneten Sequenzcharakter bilden.

◆ Anregung

↔ Regulierung der Abstände zwischen Anregungen

131

ihn die Raumsequenz intensiv, schnell oder langsam, regelmäßig oder unregelmäßig mit Pausen, Synkopen, Diminuendo oder Fortissimo²⁶ wahrnehmen lässt. Dadurch wird die Wahrnehmung der Änderung noch verschärft und unterstützt die sinnliche Erlebnisfreude Schritt für Schritt. Wenn Monotonie oder auch Chaos sehr gründlich und sorgfältig geplant sind, kann dies nicht den Kontext in seiner Gesamtheit stören. An welchen Stellen ein anregendes Element oder die Gruppierung verschiedener Objekte platziert werden muss und wo Monotonie oder Vielfalt benötigt wird, hängt von der optimalen Integration der Einzelelemente ab und von der Ablesbarkeit des vorhandenen Rhythmus.

4.3.2. Sinnfällige Formung der Erlebnisabfolge

Fakt ist, dass eine Raumdramaturgie nur durch die Sammlung der Einzelteile wie Stein, Vegetation und architektonische Konstruktion nicht realisierbar ist. Dafür ist eine sinnfällige Grundlage für die Bedeutung der Sammlung von Szenen, die durch den Standortwechsel in einer bestimmten Reihenfolge vermittelt werden, nötig. Ein Garten vollzieht dies in der Regel durch die Inszenierung einer Erlebnisabfolge vom Eintritt bis zum Verlassen, durch die der Betrachter geführt wird. Die Bewegungslinie wird auf einen zentral liegenden Höhepunkt ausgerichtet. Der Zweck eines gelungenen Gartens liegt in einem harmonisch inszenierten Gesamtfeld, hervorgerufen durch die zeitliche Entfaltung der Szenen mit den alternierenden Blickwinkeln „in Stillstand“ und „in Bewegung“. Unabhängig von der Größe des begrenzten Gebietes ist eine Reise ohne konkretes Ziel nur schwer zu bewältigen. Besteht sie nur aus langen, geraden Wegstrecken, entsteht das gleiche Gefühl wie beim Lesen eines Romans mit bekanntem Ende. Die räumliche Gestaltung hat eine optimale Erlebnisabfolge zum Ziel, deshalb gehört zur grundsätzlichen Planungsmethodik die Erwägung der Zielabfolge und Wegführung. Ihre Bedeutungen für die Erlebnisabfolge sind im Folgenden erläutert:

- **Ziel/Zielanordnung** – Loidl erläutert das „Ziel“ als den Schwerpunkt im Garten, der durch Raumbildung einen Ort schafft. Bei Moore hingegen ist es das Merkmal, das der Orientierung dient und bei Zhu der Standpunkt, an dem sich die bildhafte Szenerie erschließt. Zusammengefasst bezeichnet

Grundlage der
Erlebnisabfolge

²⁶ Moore, 1988, S. 100-101

„Ziel“ ein im Vergleich zu „Weg“ intensiveres Anregungsmoment, durch das sich die Besonderheit der Gestaltung, der ästhetischen Qualität und der aktiven Nutzungsmöglichkeit deutlich wird. Die Zielabfolge, anders bezeichnet als Anregungsabfolge, lockt den Nutzer stetig an, einen Ort zu besuchen und motiviert ihn bei der weiteren Suche nach neuen anregenden Orten.

- **Weg/Wegführung** – „Weg“ ist vor allem als die Funktion zu sehen, den Nutzer zu bewegen und seine Umwelt erleben zu lassen. Er bildet die hologische, promenadologische²⁷ Erlebniseinheit. Die Bewegungsabfolge kann sich durch das Arrangement der Szenen, die durch die Beschreibung von humanen Empfindungen und durch die Ausführung des Fassbaren bzw. Sichtbaren zueinander in Beziehung stehen, wie eine dramatische Handlung entfalten. Wegführung ist die Kunst, die Spannung der Raumerfahrung zu stärken oder abzuschwächen durch die Regulierung des Zielabstands und der Sichtentwicklung. Dadurch erklärt und gliedert sie ein Gesamterlebnisfeld.

Die ausführende Kraft der Raumsequenz bedingt, eine ganzheitliche kontextuelle Gliederung und jeden Anregungsmoment raffiniert zu gestalten. Das heißt, sie ist abhängig davon, wie Zielabfolge und Wegeführung angelegt sind, wodurch die menschlichen Sinne in der Bewegung aktiviert werden. Dabei fungiert die zeitliche, lineare Grundstruktur der Ziele und Wege im Zusammenhang mit der kontextuellen Funktion der Raumsequenz – Auf- und Schlusstakt, Kulmination oder Übergang. Die alternierend angeordneten Ziele und Wege spielen eine spannungserzeugende Rolle, so dass die Reise zwischen Stand-

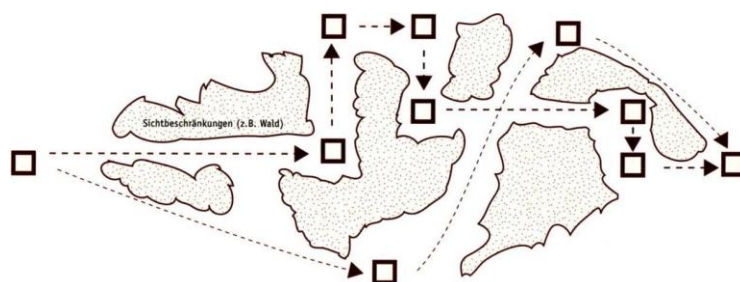


Abb 4. 15

Verbindung zwischen verschiedenen Zielen mit unterschiedlichen Szenen

²⁷ Dieser Begriff kommt aus der Promenadologie (der „Spaziergangswissenschaft“ oder englisch Strollogy), die der Soziologe Lucius Burckhardt (1925–2003) in den 80er Jahren zusammen mit seiner Frau Annemarie Burckhardt begründete. Dieses neue Fach entwickelte er zu einer komplexen und weitblickenden Planungs- und Gestaltungswissenschaft. Die Promenadologie ist der Ausgangspunkt für eine realistische Haltung zur Wahrnehmung und Wirklichkeit, für ein anderes Verständnis von Landschaft und urbanem Raum, sowie für eine neue Architektur und Planung. Burckhardt, 2007, Klappen-text

punkt und Zielpunkt kontinuierlich und erlebnisreich erscheint. Zielanordnung und Wegführung werden durch die Assoziation der abstrakten, unsichtbaren Folge unmittelbar verbunden.

Bei Zielanordnung und Wegführung ist eine materielle, gegenständliche Unterstützung unentbehrlich. Diese geschieht durch die sichtbare und sinnfällige Individualisierung der Raumsequenz und nicht durch die in Metern messbare Länge. Daraus ergibt sich schließlich die sinnliche Ausprägung der Raumerfahrung. Die eindrückliche Vereinigung der Erlebnisabfolge kann in folgende drei Kriterien der sequenzgestalterischen Überlagerung gegliedert werden:

Raumgestalterische Überlagerung zur Erlebnisanordnung

- **Raum/Raumabfolge** – Raum ist eine grundlegende Erlebniseinheit. Jeder Raum hat seine eigene Räumlichkeit. Wenn verschiedene Räume mit unterschiedlicher Raumform und Abmessung gekoppelt werden, empfindet der Mensch, außer der leiblichen Führung, die rhythmische körperliche Pressung entsprechend ihrer Reihenfolge. Und auch die Raumkette stellt den räumlichen Eindruck durch Erschließung, Geschlossenheitsgrad, Geländeverlauf, Größenverhältnis etc. dar. Außerdem spielt die Raumabfolge eine grundlegende Rolle bei der Nutzungsverteilung und der Blickverbindung für die jeweilige, dem Raum zugeordnete Aktivität bzw. die Bewegungswahrnehmung. Der Wand- und Bodenverlauf des Raumes als Sichtbegrenzung und Sichtentwicklung, vergleichbar mit einem Rollbild, generieren zahlreiche Möglichkeiten für eine ästhetische, informative und atmosphärische Raumanpassung.
- **Nutzung/Nutzungsabfolge** – Nutzung ist die Funktionalität und Aktivität betreffende Erlebniseinheit. Die urbane Umwelt fordert im Grunde noch komplexere Voraussetzungen für ihre Gestaltung, die sich wiederum zwischen vielen Schichten – soziologisch, gesellschaftlich, wirtschaftlich, ökologisch, ästhetisch etc. – bewegt. Weder Raumeinheit noch Raumfolge sind daher hinsichtlich ihrer Nutzungsansprüche in dieser Interpretation der Landschaftsgestaltung bezüglich des stadtgestalterischen Themas „Sequenzplanung“ behandelt worden. Das heißt, eine sequenzbewusste Stadtgestaltung muss der Nutzungsabfolge als Aktivitätskette im Stadtquartier gerecht werden. Die Aktivitäten bzw. das Verhalten, die durch Nutzungsvorgaben im Raum geschehen, beleben den Raum und verleihen ihm einen charakteristischen Ausdruck. Dies wird z.B. als Nutzungsdichte oder funktionelle Hierarchie wie der Bewegungsfluss erwiesen.

Grundlage der Sequenzplanung für die Praxis

Zielabfolge und Wegführung

Ziele
 Wege
 Sichtpunkte

Grundprinzip der Planung von Erlebnisabfolgen

Jeder **Weg** ist die Verbindung von einem oder mehreren **Zielen**. Sie ist eine dramaturgische Aufgabe, die einen Standortwechsel durch einen Reihenfolge von Zwischenzielen zu einem großen Erlebnis machen kann.

Bei jedem zurückgelegten Weg spielen der räumliche **Wegverlauf** und seine wesentlichen **Blickbeziehungen** eine wichtige Rolle, den Nutzer anzuregen und neue Erfahrungsmöglichkeiten zu vermitteln.

Besondere „Sichtpunkte“ auf dem Weg können Zwischenziele oder Hauptziele sein, wenn durch Blickbeziehungen zu der vorhandenen Umgebung oder besondere Zielobjekte die Gesamtsequenz nicht nur der Orientierung dient, sondern auch anregend wirkt.

Raum, Nutzung & Szenerien

Verschiedene Nutzungen für die unterschiedlichen Zielgruppe und ihre Aktivitätsbedürfnisse

Gestaltungselemente der Sequenz: Nutzung, Raum, Szene

Der Planung von Sequenzen steht ein vielfältiges „Vokabular“ von Nutzungen, Raumelementen und Raumsituationen zur Verfügung, die Grundlage unterschiedlichster Aktivitäten werden zu können.

Eine weitere, nuancenreiche Entwurfsdimension ergibt sich durch die vielfältigen Kompositionsmöglichkeiten von Material und Farbe, die die Erlebnisstimmung entscheidend beeinflussen können.

Anordnung der Erlebnisfolge

Komposition der Sequenz: Erlebnisabfolge

Der Sinn einer erfolgreichen **Erlebnisabfolge** liegt in einer harmonischen **Gesamtwirkung**: sie ist die Aufgabe der bewussten Inszenierung einer Sequenz.

Eine **Raumabfolge** bewirkt durch die Verknüpfung verschiedener, nacheinander erlebter Räume ein psychologisches Gefühl der „körperlichen“ Führung des Sequenzbenutzers: dies variiert je nach ihrer Reihenfolge.

Die **Nutzungsabfolge**, d.h. die Abfolge der möglichen Nutzungen, bestimmt die möglichen Aktivitäten, die eine Raumfolge erst lebendig machen und ihr einen eigenen Charakter verleihen.

Die **Sichtabfolge** ist die Abfolge der wesentlichen, unterschiedlichen visuellen „Sichtpunkte“, basierend auf alternierenden Blickwinkeln auf die visuelle Umwelt, die auf den Nutzungen und ihren räumlichen Erscheinung beruhen.

Die **Sinnesabfolge** beruht nicht auf dem Gesichtssinn, sondern auf den Nebensinnen, d.h. den taktilen, akustischen, olfaktorischen etc. Sinnen: sie bestimmen wesentlich das Sequenzerlebnis.

- **Sicht/Sichtabfolge** – Sicht ist die visuelle, ästhetische und szenische Erlebniseinheit. In der Sicht sind die anderen Kriterien der Erlebnisabfolge „Raum“ und „Nutzung“ als Gerüst für die Blickwirkung verankert. Hinzu kommt das Spiel der Nuancen durch die vielfältigen Kompositionsmöglichkeiten der verschiedenen gestalterischen Materialien und die daraus resultierende malerische Sichtweise der Umwelt. Die Handhabung der Materialeigenschaften beeinflusst durch die Abwechslung von verschiedenen Materialien sowohl das gesichtssinnliche Erleben der Umwelt als auch das nebensinnliche wie z.B. taktile, akustische Auswirkungen. Durch die Bewegung des Betrachters entfaltet sich die Sicht auf die vorhandene Umwelt in einer kinematografischen Erlebnisabfolge bzw. Sichtabfolge. Die im Bezug auf den Raum differierenden Blickarten, wie z.B. der Blick von der Einfriedung aus durch den Raum, eine Vedute, ein Panorama oder der Ausblick in die Ferne etc., werden durch den Wegverlauf und die Anordnung der Objekte und Szenen sinnlich und emotional noch deutlicher verstärkt.

Die Attraktivität und der Wert des Gartens lassen sich nicht nur auf die bildliche Ästhetik der umgebenden Landschaft durch gestalterische Konfiguration zurückführen, sondern auch auf die im Stillstand kontemplativ vorstellbare und in Bewegung ablesbare Szenerie bzw. die raffinierte Leistung auf immaterieller Ebene und die sequenzbewusste Überlegung.

Der Garten beweist, wie sehr der Mensch sich an struktureller Sequenzerfahrung erfreuen kann, wie auch bei Musik, Tanz und Literatur. Dafür muss die Planung jeder individuellen Szene der Arbeitsphase der räumlichen Positionierung der Gestaltungselemente vorausgehen, um einen Gesamtüberblick über den Bereich einschließlich seiner Peripherie zu erhalten. Eine Wertung des Gartens durch die Untersuchung der separaten Einzelteile ohne die genaue Betrachtung der gestalterischen Gesamtkonzeption ist genauso inkorrekt wie die Verfolgung von Trivialitäten bei gleichzeitigem Ignorieren der immanenten Qualität.

Eine ausgeprägte Erlebnisqualität des Ganzen entsteht nicht durch Zufall. Bezogen auf das gestalterische Gesamtkonzept entfalten die Einzelelemente ihre Wirkung sowohl separat als auch im Zusammenhang und erzielen dadurch eine natürliche Verbindung der einzelnen gestalterischen Faktoren. Eine natürliche Verbindung der gestalterischen Faktoren resultiert aus ihrer konsequenten Auswirkung sowohl separat als auch in ihrem Gesamtzusammenhang.

Es bedarf einer vernünftigen Abfolge der Räume, Szenen und Wege, die durch charakteristische, funktionale, sinnliche und kontextuelle Zusammenhänge aufeinander verweisen und den Raumkontext der abgegrenzten Fläche erlebnisphänomenologisch sequenziert verbinden. Die Integration in einen verbindlichen Zusammenhang muss auch auf einem überzeugenden Grund bzw. vernünftig basiert geschehen. Die Entdeckung und das Verständnis der lokalen Bedeutung bzw. Qualität eines Bereiches resultiert aus der Ablesbarkeit des Kontexts, so können gestalterische Eingriffe natürlich implementiert und eine wohltuende Erlebnisabfolge in Sequenz erzeugt werden. Daraus ergibt sich ein wohltuender Gesamteindruck über eine klare Ablesbarkeit der sinnlichen Sequenzerfahrung hinaus. Nicht allein das Arrangement der Anregungen verdeutlicht die umfangreichen Beziehungen und Zusammenhänge innerhalb einer Abfolge. Die Zusammenhänge beinhalten verschiedene Abwechslungsmög-

Sequenzkonfiguration der materiellen und immateriellen Umwelt

lichkeiten, die mal heterogene, mal homogene Reihenfolge oder auch Überraschungseffekte raffiniert in die Abfolge einzubinden.

Unverkennbar ist, dass ohne die Vorstellung des die Umwelt genießenden Nutzers keine gute Gestaltung von Gärten möglich ist. Die sinnliche Wirkung der gebauten Umwelt lässt sich auf eine kritische Bewertung der konzeptionellen Anordnung von Erlebnissen und unbefriedigenden Lücken und deren synthetische Auswirkungen zurückführen. Eine gewisse Einsicht, ein vielschichtiger, umfassender Gesamtüberblick und eine Untersuchung der bestehenden Umgebung sind notwendig, damit wiederum der Planer die charakteristischen, funktionalen Zusammenhänge und strukturellen Raumverbindungen sowohl zwischen Bestand und Planungsgebiet als auch innerhalb des Planungsgebietes bewerkstelligen kann.

Für die sequenzbewusste Raumgestaltung, die in der Praxis generell umsichtig reflektiert werden muss, um ein ideales gestalterisches Ergebnis zu erlangen, bildet das folgende Zitat, wie auch im weiteren Verlauf der Arbeit noch näher erläutert, eine wichtige Voraussetzung.

Auf die Frage, warum Landschaft schön ist, antwortet Burckhardt: Die Landschaft also bildnerisch ein Konstrukt zu sein scheint, aber in der Umwelt eine Landschaft zu erblicken, ist eine schöpferische Tat unseres Gehirns, hervorgebracht durch bestimmte Ausklammerungen und Filterungen, aber auch integrativer Tätigkeiten des Zusammensehens, die das Ergebnis einer vorausgegangenen Erziehung sind.²⁸

Anders gesagt, die Landschaft ist ein Konstrukt, das in den Köpfen des Betrachters besteht, d.h. die Bewertung des Schönen bezieht sich nicht nur auf die Gestaltkomponenten selbst, sondern auf deren Vorstellung als mentales Resultat.²⁹ Die überwältigende Qualität eines Ortes resultiert nicht aus dem tatsächlich dort Vorhandenen, sondern wird aus der Erinnerung bzw. der Vorstellung durch Raum und Zeit in Form von spezifischer Prägung und charakteristischen Details erzeugt.³⁰ Obwohl ein Garten eine klein und kompakt dargestellte visuelle Welt ist, wächst er in unserer Vorstellung größer als die reale Umwelt. Andererseits liegt der Schwerpunkt eines Gartens gerade deshalb auf der geistigen Empfindsamkeit, weil er lediglich eine kleine Fläche besitzt, und darauf abzielend entwickelt sich schließlich die Manipulation der Objekte und Elemente. Die innere Erfahrung der Umwelt in Form von Vorstellung und Image ist ohne die Äußere nicht möglich. Dies beweist umgekehrt, dass die Erschaffung

Geistige Disziplin
des Planers

²⁸ Vgl. Burckhardt, 2007, S. 33

²⁹ Ebenda

³⁰ Vgl. Lyndon; Moore, 1994, S. 7

der äußeren Umwelt ohne die Erkenntnis bzw. Einsicht bezüglich des immanenten Bezugs von materieller und immaterieller Raumerfahrung nicht möglich ist. In dem Buch „Sakuteiki“ aus dem Heian-Zaltalter in Japan sind die Regeln und die Betrachtung der Gartengestaltung als Kunst dargestellt. Der aufgeführte, simple Ratschlag an den Planer eines Gartens lautet, seine eigenen ästhetischen Sinne diszipliniert zu entwickeln. Außerdem müssen beim Erstellen des Gesamtkonzepts die grundlegenden, wichtigsten Motive des zu gestaltenden Gartens zuerst bedacht werden.³¹ Diese Lehrsätze treffen auch heute noch auf die Gestaltung urbaner Räume zu. Folgendes muss allerdings, zusätzlich zur Selbstdisziplin des Planers, als erster Schritt vor der eigentlich Gestaltung erfolgen: Das Erwecken eines Sequenz-Bewusstseins und die empirische Einsicht des tieferen Erforschens des Entwurfs, um die sequenzielle Wirkung der materiellen Umwelt aus der Sicht des Nutzers zu verstehen und ihren kausalen Zusammenhang auf immaterieller Ebene vorhersehen zu können.

³¹ Moore, 1988, im Vorwort: “His advice was simple: Begin by considering the lay of the land and water. Study the works of past masters, and recall the places of beauty that you know. Then, on your chosen site, let memory speak, and make into your own that which moves you most.”

Praxis Stadtgestaltung

Analyse städtebaulicher Fallbeispiele

Die räumliche Wahrnehmung geschieht, wie vorausgehend erläutert, ununterbrochen im Raum. Diese Wahrnehmung wird als Sequenzerfahrung bezeichnet, der Mensch erlebt sie in jedem Moment ohne Ausnahme. Daher sind die auf den Menschen bezogenen qualitätsbedingten Anforderungen an das Lebensumfeld bzw. den öffentlichen Raum sowohl Resultat als auch Ansatz für die physische Raumgestaltung. Dabei müssen aber nicht nur ein paar einzelne Orte oder Momente, sondern der Gesamtbereich des urbanen Raumes ganzheitlich betrachtet werden, in dem sich der Mensch täglich bewegt und in dem er seine Erfahrungen macht. Das mangelnde Interesse am städtischen öffentlichen Raum und das fehlende Bewusstsein für die Raumsequenz ist allorts beobachten, was sich zunächst auf das Fehlen einer Arbeitsmethode zurückführen lässt. Die Konsequenzen daraus bestimmen nicht nur gestalterische Aspekte, sondern auch das urbane Zusammenleben und damit die Lebensqualität und Identität einer Stadt und deren Bewohner.

**Fehlen von
sequenzbewussten
Planungsmethoden**

Für die Schaffung qualitativ hochwertiger Erlebnisräume ist daher eine wissenschaftliche Untersuchung der sinnlichen Wahrnehmung der Raumsequenz und deren praktische Anwendung bei der sequenzbewussten Stadtgestaltung notwendig. Die theoretische Beschäftigung mit Mensch und Raum blickt auf eine lange Geschichte zurück. Dieses anhaltende Interesse stammt nicht zuletzt daher, dass das Bewegungsverhalten „Stop and Go“ und die Wahrnehmung der Raumsequenz die planungsmethodische Grundlage der Sequenzplanung bilden. Die räumliche Wahrnehmung der Menschen ist zwar bewusst in die stadtgestalterische Planungspraxis mit einbezogen, die Raumsequenz wird jedoch bei

Rolle der Praxisarbeit

der Entwurfsarbeit häufig vernachlässigt. Das heißt, der Erlebniswert eines Planungsgebiets ist im Voraus nur schwer vorhersehbar. Die zum Thema „Sequenz“ existierenden Theorien, wie in Kapitel 3 vorgestellt, sind jedoch bisher nicht in die Planungsmethodik umgesetzt und aktiv verwendet worden.

Die Schaffung von Qualität im Erlebnisraum Stadt ist im Grunde durch Sorgfalt bei der Handhabung von Gestaltungselementen und dem Ausklügeln einer Gesamtkomposition der sinnlichen Wirkungen und der Erlebnisaneinanderordnung möglich. Ein hochwertiges Erlebnisumfeld ist somit unabhängig von materieller Investition und wirtschaftlichen Durchschnittswerten realisierbar.

Das geplante Raumerlebnis physisch umzusetzen und so dem Nutzer die entsprechende Erfahrung zu ermöglichen, ist somit „Praxisarbeit“. Ohne praktische Anwendung kann weder der quantitative noch der qualitative Wert der Stadt als Erlebnisraum in der Realität umgesetzt werden.

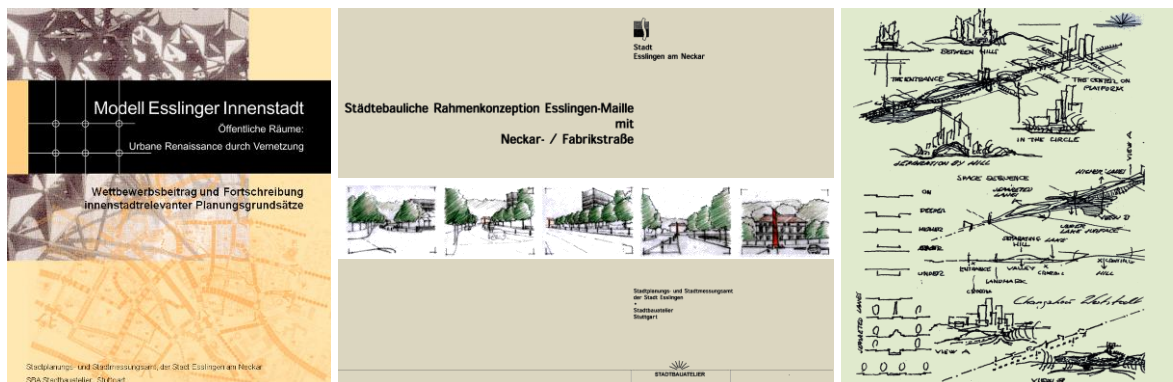
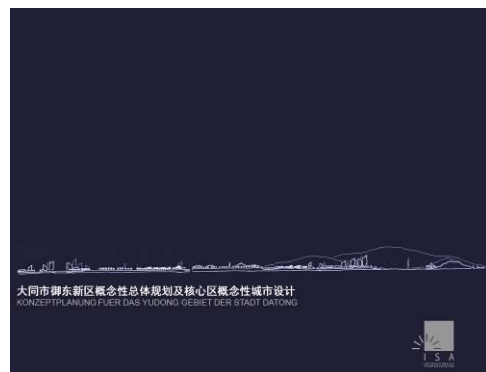


Abb 5. 1

Die Analyse der ausgewählten Fallbeispiele, die von einer sequenzbewussten Planung zeugen, bildet die Grundlage zum Aufbau einer Arbeitsmethode für die Sequenzplanung. – Fallbeispiele: Modell Esslinger Innenstadt, Städtebauliche Rahmenkonzeption Esslingen-Maille mit Neckar-/ Fabrikstraße, Changzhou: Stadteingang mit den stadtgestalterischen Sequenzereignissen, Konzeptplanung für das Yudong-Gebiet der Stadt Datong (von oben links im Uhrzeigersinn)



Je bewusster die Signifikanz der öffentlichen Räume als Erlebniskanal in der urbanen Umwelt wird, desto wichtiger wird die Sequenzplanung als Arbeitsfeld der städtebaulichen Stadtgestaltung. Allerdings steckt die Entwicklung eigener Arbeitsmethoden, die den wissenschaftlichen Anforderungen gerecht werden und dazu beitragen, die Lebensqualität in der urbanen Wirklichkeit zu erhöhen, inhaltlich wie methodisch noch in den „Kinderschuhen“. Sowohl bei der sequenzgerechten Stadtgestaltung in der Theorie als auch bei deren Erprobung dessen an praktischen Beispielen im In- und Ausland liegen bis heute nur wenige nennenswerte Beispiele für moderne Stadtgestaltung vor.

Bei den hier vorgestellten Fallbeispielen handelt es sich um solche, die die „Sequenz“ bewusst sowohl als Kriterium für die Planung als auch für die Umsetzung stadtgestalterischer Maßnahmen einsetzen. Außerdem repräsentieren sie den Ansatz, die Planungsverfahren und Methoden als Basis der Sequenzplanung einzusetzen, um deren sequenzbewusste Anwendung bei der alltäglichen Entwurfsarbeit zu ermöglichen.

Fallbeispiele zweckt
der Entwicklung von
Planungsmethoden

5.1.1. Aufgabe und Ziel des Projektes

Die Stadt Esslingen liegt etwa 14 km südöstlich von Stuttgart am mittleren Neckar. Der Fluss zerteilt die Stadt in zwei Hälften, wobei die Altstadt in der nördlichen liegt. Der Projektbereich für das „Modell Esslinger Innenstadt“ befindet sich in der Altstadt, vom Altstadtring umgeben. Durch die umschließende Hauptverkehrsstraße ist der historische Stadtkern von den außerhalb liegenden Randgebieten deutlich abgegrenzt. Zugleich verbinden mehr als 15 Übergänge die Altstadt mit der Umgebung für Fußgänger und Radfahrer. Die Altstadt wirkt räumlich deutlich als ein eingegrenzter Bereich, dominant ist die Fußgängerachse und die sich daraus verzweigenden Wege und Plätze.

**Lage und
Begrenzung des
Projektbereiches**

Durch ihre Größe können alle Ziele in der Esslinger Innenstadt problemlos zu Fuß erreicht werden. Der Hauptaugenmerk des öffentlichen Raumes liegt hierbei auf den Fußgängerzonen, was zur Folge hat, dass die Einbindung von neuen Anziehungspunkten in das Gesamtnetz fehlt. Der auf dem geschichtlichen Erbe beruhende Vernetzungsgedanke schließt allerdings moderne Einkaufs- und Freizeitzentren nicht aus. Diese entstehen momentan als monofunktional geprägte Magnete am Rande der Innenstadt (Unterhaltung, Bekleidung, Lebensmittel, Tourismus). Sie liegen an den wichtigen Stadteingängen und erzeugen dadurch Verbindungsachsen durch die historische Innenstadt hindurch, die wiederum gute Standortvoraussetzungen für kleinteilige Angebote direkt im Zentrum mit sich bringen.

**Bestandssituation
und Mängel**

Die Einbindung der neuen Magnete in das bestehende Gesamtnetz funktioniert hinsichtlich der räumlichen Verbindung, auf funktionaler und visueller Ebene jedoch ist die Umsetzung problematisch. Auch der Bezug zum Wasser (Innenstadtkanäle und Neckar), der der Stadt prinzipiell ein attraktives Lebensumfeld verleihen könnte, ist nicht in die stadtgestalterische Gesamtkonzeption eingebunden. Das Element Wasser kann vielerorts nicht mehr erlebt werden und auch die Stadteingänge sind nicht als solche erkennbar, da der PKW-Verkehr die dominierende Rolle im Straßenraum einnimmt. Wie in der Bestandsanalyse der Esslinger Innenstadt dargestellt, kann man heute leider in vielen Städten

beobachten, dass das Qualitätsprinzip einer mittelalterlichen Stadt, wie es im Grunde in jedem Bereich der Stadt und nicht nur in der Fußgängerzone spürbar sein sollte, verloren geht. Die Stadt als Gesamtgefüge wird häufig vernachlässigt, denn die Verbesserungsmaßnahmen des öffentlichen Raumes beschränken sich meist auf die Hauptachsen oder Plätze. Das urbane Leben findet folglich nur an diesen Orten statt oder wird durch künstlich angelegte Zentren, wie z.B. „Malls auf der grünen Wiese“, vor die Stadt verlegt.

Für die Stadt Esslingen ist die Frage nach der Erhöhung der Lebensqualität ohne gleichzeitige Zerstörung oder Schwächung des bestehenden Raumcharakters, wie es in vielen Altstädten mit ähnlichen Problemen der Fall ist, auslösender Faktor für das „Modell Esslinger Innenstadt“. Die Erneuerung und Veränderung der einzelnen Stadtteile ist jedoch notwendig, um den zeitgenössischen Wünschen und Bedürfnissen der Bewohner gerecht zu werden. Die Entwicklung eines fortschrittlichen Images für die Altstadt ist genauso wichtig wie die Erhaltung ihres historischen Wertes. Weder auf Erhaltung noch auf Erneuerung darf verzichtet werden. Daraus ergibt sich folgender Konflikt: Wie können diese beiden konträren Aspekte, die von ihrer stadtplanerischen und stadtgestalterischen Strategie her widersprüchlich erscheinen, in einem optimalen Kompromiss zusammengebracht werden?

Projektziele

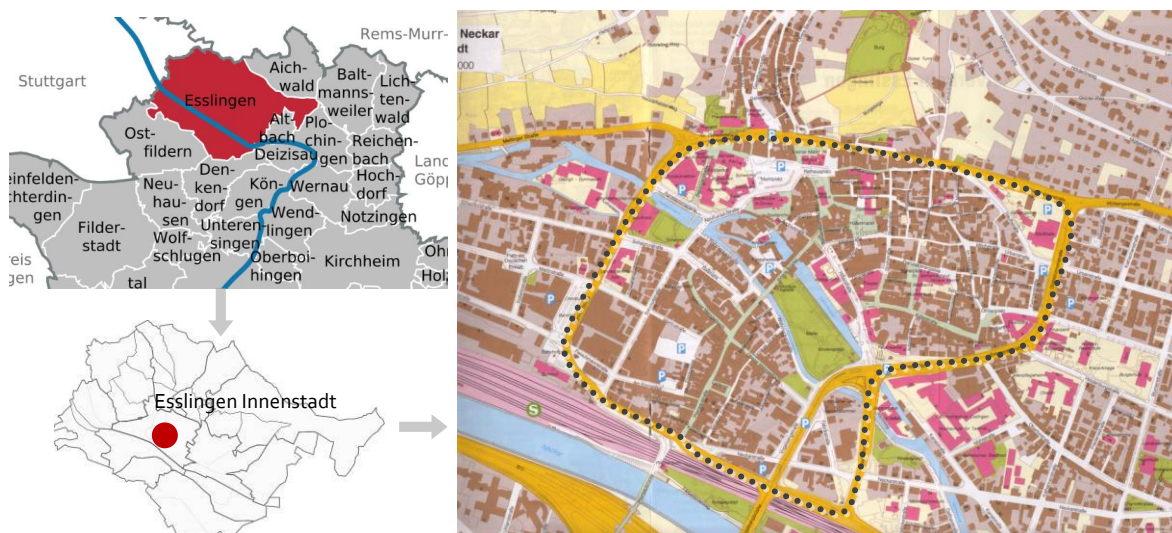


Abb 5. 2 Lage der Stadt Esslingen am Neckar und deren Innenstadt als Planungsgebiet für das „Modell Esslinger Innenstadt: Öffentliche Räume – urbane Renaissance durch Vernetzung,“

Auch angesichts einer nachhaltigen Entwicklung der Altstadt bedeutet dies nicht nur den historischen Wert zu erhalten, sondern auch ein fortschrittliches Image aufzubauen, in dem die Stadt auf zeitgenössische Anforderungen reagieren kann. Der Einbindung von neuen Elementen in die bestehende Struktur liegt zukünftig die Sicherung der Lebensqualität bzw. des Stadtimages zugrunde. Aus diesem Blickwinkel gewinnt die Gestaltung des öffentlichen Raumes eine neue Dimension, insbesondere die Innenstadt spielt aufgrund ihrer Lage sowie ihrer historischen und gesellschaftlichen Bedeutung eine wichtige Rolle bei der Erzeugung des Stadtimages.

Da sich der Schwerpunkt der Planung aus der mittelalterlichen Altstadt in die angrenzenden Stadtbereiche verlagert und an unterschiedlichen Stellen Einzelmaßnahmen notwendig sind, muss eine Gesamtkonzeption für die zukünftige Gestaltung von Straßen und Plätzen in der Esslinger Innenstadt erarbeitet werden. Benötigt wird keine lineare, sondern eine flächendeckende Vernetzung der Raumsequenzen; es muss ein Erlebnisfeld geschaffen werden, das jeden Nutzer anspricht. Die Fortschreibung innenstadtrelevanter Planungsgrundsätze wurde zusammen mit dem Siegerbeitrag aus dem durchgeführten Wettbewerb im „Modell Esslinger Innenstadt“ fortgeführt. Jede Maßnahme im öffentlichen Raum innerhalb des Projektgebiets muss folgende Ziele erfüllen:

- Die Entwicklung eines fortschrittlichen Images unter Berücksichtigung bzw. Erhaltung des typischen Erscheinungsbilds der historischen Innenstadt
- Verbindung der neuen Anziehungspunkte als Verknüpfung „Alt – Neu“
- Stadtgestalterische Überlagerung der komplexen Bezugssysteme – Grün, Wasser, Fußwege etc.

5.1.2. Leitgedanke und Aufbau der Sequenzmaßnahme

Der Grundgedanke der Stadt als Netz aus öffentlichen Räumen ist als Gegenkonzept zur „Mall auf der grünen Wiese“ aufgefasst. Die Stadt soll nicht aus einem punktuellen oder linearen Zentrum bestehen, an dem sich das urbane Leben abspielt, sondern dem Grundsatz „überall ist Stadt“ folgen. Anders formuliert: Die Erlebnisqualität des urbanen Raums beginnt vor der eigenen Haustür und reicht überall hin.

Das Projekt folgt zunächst der Aufgabe einer Analyse unter dem konzeptionellen Leitgedanken des „Esslinger Stadtnetzes“, die der zukünftigen Erscheinung

**Aufbau des
Stadtnetzes**

bzw. dem Image der Innenstadt als Grundlage dient. Eine chronologische Übersicht über die gestalterischen Auswirkungen des Netzwachstums der Innenstadt Esslingens über die letzten Jahre hinweg dient dem besseren Verständnis nicht nur der räumlichen Verbindung, sondern auch der nutzungs-, funktions- und verkehrsbedingten, stadtgestalterischen Zusammenhänge:

1. 1989: Eine lineare Struktur kennzeichnet den Beginn der Neuordnung des öffentlichen Raums in der Innenstadt: Marktplatz, historische Wohngebiete und wichtige Stadteingänge liegen als isolierte „Inseln“ außerhalb des zentralen Bereiches.
2. 1993: Das Prinzip der Vernetzung beginnt mit der gleichwertigen Behandlung zweier konkurrierender Straßen – Bahnhofstraße und Pliensaustraße (historische Hauptstraße). Diese Struktur wird in der Folge logisch auf die restliche Innenstadt übertragen. Das Netz integriert alle wichtigen Bereiche und Stadteingänge.
3. 2004: Das innerstädtische Netz wird um die Wasserlandschaft (Thema Stadt am Fluss) und die Weinberge erweitert. Hiermit beginnen Aspekte

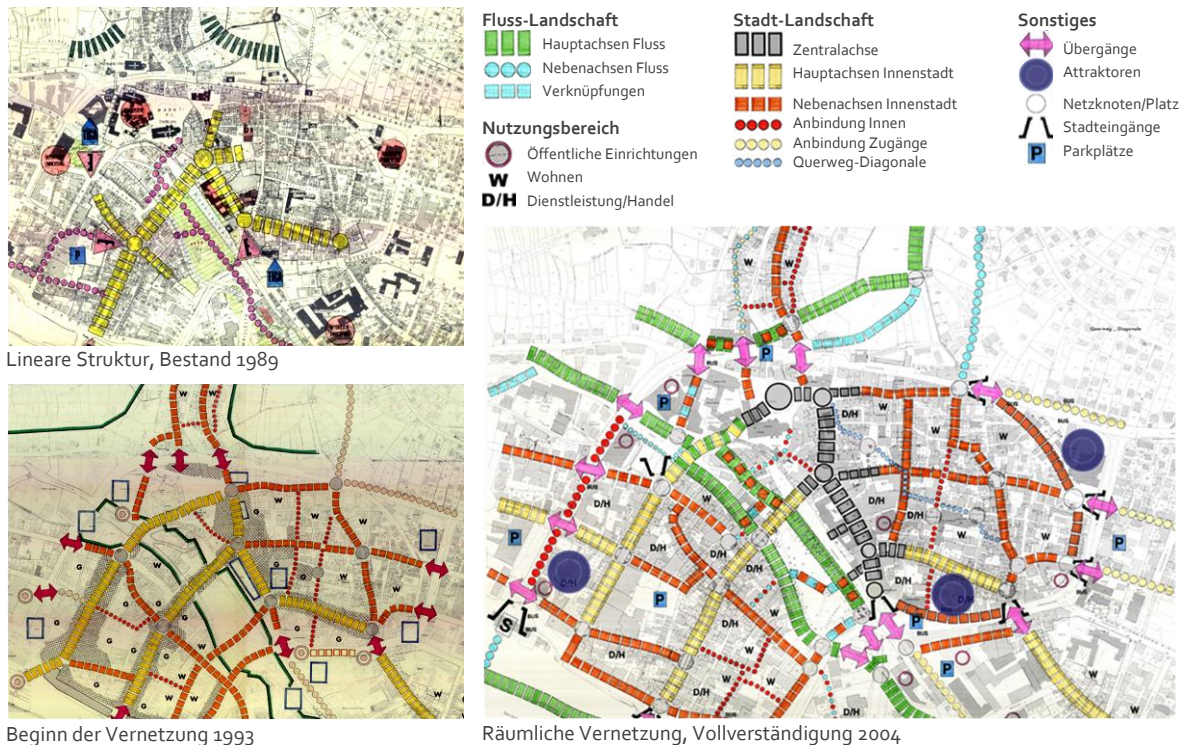


Abb 5.3 Analyse der Entwicklungsschritte der Raumsequenz und deren Vernetzung sowie der Überlagerung der stadtgestalterischen Ebenen wie nutzungs-, funktions-, verkehrsbedingte Anforderungen

der funktionalen Vernetzung. Das Innenstadtnetz erhält eine zentrale Achse – den Straßenplatz Ritterstraße. Dieser verbindet das Neue Rathaus mit den alten Rathäusern und dem neuen Technischen Rathaus.

Bei der Betrachtung der Entwicklungsschritte der räumlichen Vernetzung ist auffällig, dass zur Schaffung neuer Verbindungen vermeintlich unwichtige Straßen zu wichtigen Gliedern des Gesamtnetzes umfunktioniert wurden. Zugleich bedingt die Fortführung dieser Entwicklung, dass die zukünftigen monofunktionalen Anziehungspunkte am Rand der Innenstadt stufenweise durch bzw. in das Innenstadtnetz ver- und eingebunden werden.

Das Netz bildet eine geordnete Erschließungsform für das mittelalterliche Labyrinth von Straßen, Gassen, Wegen und Plätzen. Hiermit wird der historische Charakter des öffentlichen Raumes in die Gegenwart übertragen. Die Besonderheit ist, dass die Innenstadt im Vorwärtsgehen erschlossen werden kann und so gleichzeitig die Möglichkeit besteht an verschiedene Ausgangspunkte zurückzukehren, wie in Abb. 5.3 rechts dargestellt. Zusätzlich zu der zentripetalen Raumverbindung, also der Bewegungsströmung zum Zentrum der Innenstadt, gliedert sich das „Esslinger Stadtnetz“ hinsichtlich seiner funktionalen Hierarchie nach den verschiedenen Nutzungsdichten, wobei durch neue Verbindungswege historische und landschaftliche Ziele bzw. Bereiche verbunden werden. Das „Esslinger Stadtnetz“ lässt sich daraus folgernd in eine stadtgestalterisch vielschichtige Struktur zerlegen:

- **Das räumliche Stadtnetz** besteht aus Plätzen, öffentlichen Gebäuden/Einrichtung etc., die durch bewusst gestaltete Straßenräume verbunden werden.
- **Das funktionale Netz** umfasst, neben der Vernetzung verschiedener Verkehrsarten, die Verbindung und Verteilung der unterschiedlichen Nutzungsangebote, wie Einkaufen, Freizeit, Kultur, Dienstleistung, Wohnen etc.
- **Die zeitliche Komponente** verknüpft die Tradition der historischen Altstadt und die Gegenwart zu einem gemeinsamen Netz.

Aus der Analyse des vorhandenen städtischen Netzes und dessen Vervollständigung auf räumlicher, funktionaler und zeitlicher Ebene entsteht für die praktische Umsetzung die Leitplanung für Straßenraum, Plätze und Stadteingänge und die Lichteitplanung:

- **Leitplanung Straßen- und Platzraumgestaltung:** Die Entwicklung gestalterischer Leitmotive für die einzelnen Straßentypologien zu entwickeln, die der Unterschiedlichkeit der verschiedenen Straßen und Plätze Rechnung tragen,

Vielschichtige
Struktur
des Stadtnetzes

Ganzheitliche
Erlebnisinszenierung

gleichzeitig aber den öffentlichen Raum der Esslinger Innenstadt als Ganzes erleben lassen.¹

- **Leitplanung Plätze und Stadteingänge:** Ihre Aufgabe ist es insbesondere die einzelnen Raumelemente nicht isoliert auszuformen, sondern im Sinne einer Vernetzung zu verbinden und zu einem Gesamtsystem von Straßen, Plätzen und Stadteingängen anzubauen. Diese Ausformung basiert auf dem historischen Stadtgrundriss, der gestalterisch modern interpretiert wird.²
- **Lichtleitplanung:** Sie ist komplementär zur "Leitplanung Straßen- und Platzraumgestaltung" sowie der "Leitplanung Plätze und Stadteingänge" als grundsätzliches Entwurfsprogramm bei Nacht entwickelt. Ihre Aufgabe liegt darin, eine Gesamtbeleuchtungskonzeption und gestalterische Leitmotive für einzelne Bereiche zu entwickeln.³

Zusätzlich zu den drei Leitplanungen geben die "Baufibel für die Esslinger Altstadt" und ein "Möblierungskatalog" Anhaltspunkte für die öffentliche Sanierung der Innenstadt und die Straßenraummöblierung auf privater Ebene.

Bei den hier vorgestellten unterschiedlichen Planungen spielt die ganzheitliche Inszenierung eine bedeutsame Rolle. Als definierter Rahmen für einen einheitlichen Spielraum werden dadurch Freiheit bzw. Vielfalt, aber auch Grenzen der gestalterischen Möglichkeiten in der Esslinger Innenstadt abgesteckt, wodurch ein erlebnisreicher Bereich entstehen soll. Das Ausschöpfen dieser entwerferischen bzw. gestalterischen Freiheiten kann allerdings nicht, wie üblich, auf den Raum der zentralen Fußgängerbereiche beschränkt bleiben. Stattdessen ist der gesamte öffentliche Raum der Innenstadt über eine „Vernetzung“ in diese Konzeption einzubeziehen. Die Stadt Esslingen kann dadurch als zusammenhängendes Netz aus einem repräsentativen Zentrum, weiteren Untertentren und besonderen Bereichen außerhalb der Innenstadt und den Wohngebieten mit ihrer vertrauten Atmosphäre wahrgenommen bzw. erlebt werden. Eine ganzheitliche, positive Gestaltungswirkung wird dadurch ohne „tote Ecken“ für das gesamte Stadtgebiet erreicht.

¹ Leitplanung Straßen- und Platzraumgestaltung, 2000, S. 4

² Webseite von ISA,
http://www.stadtbauatelier.de/index.php?article_id=120&suchbegriff=esslingen&fachbereich=0&projekt_nr=247#pnr247

³ Lichtleitplanung für die Innenstadt Esslingen am Neckar, 2002, S. 7

5.1.3. Bewertung und Ergebnis der Planung

Die Verbindung, die aus den Leitmotiven des „Modells Esslinger Innenstadt“ als Ausgangspunkt der Reurbanisierung der historischen Altstadt entstand, bezeichnet nicht nur die Verknüpfung von zwei fernliegenden Orten bzw. die Erfüllung von verkehrsbedingten Anforderungen, sondern auch das Einbeziehen der neuen Anziehungspunkte in das bestehende Netz der stadtgestalterischen Gesamtwirkung. Der stadtgestalterische Zusammenhang, der durch die Verbindung von zwei oder mehr Anziehungspunkten erzeugt wird, kennzeichnet die daraus resultierende Raumsequenz in ihrem Charakter:

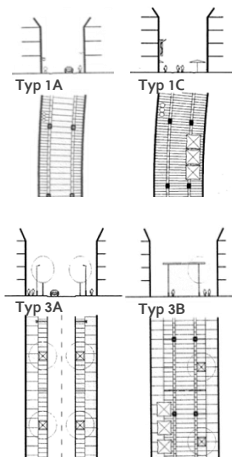
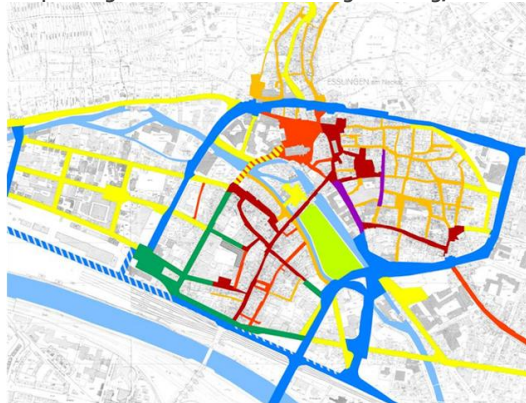
Anhand der raumgestalterischen Vernetzung wird das Einbeziehen von neuen Elementen in bestehende Strukturen ermöglicht, was eine charakteristische Individualität jedes Sequenzabschnitts bzw. identifizierbare Erlebnisabfolgen bewirkt. Die Verknüpfung eines Ortes mit einem anderen schafft nicht nur Bewegungsraum, sondern repräsentiert auch die urbane Situation und wird dadurch zum Erlebnis.

Der stadtgestalterische Zusammenhang der Raumsequenz, der in diesem Projekt als Parameter für die Analyse des Stadtraums bzw. Stadtnetzes herangezogen wurde, kann wie folgt interpretiert und schließlich klassifiziert werden. Die Klassifizierung der Raumsequenz gibt sowohl die Entwurfsparameter als auch die Kriterien für die Bewertung der Erlebnisqualität wieder:

- **Räumliche Raumsequenz** wird durch die Verknüpfung der unterschiedlichen Raumformen und -arten in Sequenzen, wie Boulevard, Straße, Gasse, Allee, Mall, Platz, Park, etc. erreicht.
- **Funktionale Raumsequenz** entsteht aus den unterschiedlichen Nutzungsarten wie z.B. Wohnen, Einkaufen, Arbeit und Freizeit etc. Sie verteilen sich entlang der Raumsequenz und werden in deren Abfolge erlebt. Die Nutzungsdichte beeinflusst die Hierarchie der Raumsequenz und deren Position innerhalb des Gesamtnetzes.
- **Kulturhistorische Raumsequenz** bezeichnet die alternierende Abfolge der neuen und der historischen Elemente.
- **Gestalterische Raumsequenz** stellt sich durch die unterschiedlichen raumgestalterischen Materialien bzw. Objekte wie Bodenbeläge, Fassadenverkleidung, Straßenmöblierung und Bepflanzung etc. dar, mit der räumlichen Raumsequenz als Grundlage.

Raumsequenz durch die "Verbindung"

Leitplanung Straßen- und Platzraumgestaltung, 2000



Mittelalterliche Räume

- Typ 1A M.A. Wohnstraße
- Typ 1B M.A. Mischstraße
- Typ 1C M.A. Einkaufsstraße

Barocke Räume

- Typ 2A Barocke Einkaufsstraße

Räume des 19Jh.

- Typ 3A Mischstraße des 19Jh.
- Typ 3B Einkaufsstraße des 19Jh.

Räume des 20Jh.

- Zentralachse
- Hauptachsen Innenstadt

Allgemein

- Öffentliches Grün
- Gewässer

Leitplanung Plätze und Stadteingänge, 2002



Straßen und Plätze

- Granit
- Granit, Betonwerkstein
- Betonwerkstein, Asphalt
- Materialart der Plätze

Raumwirksame Merkmale

- Raumdefinierende bzw. Orientierungsmerkmale
- Fernwirksame Merkmale

Bepflanzung

- Baumreihe
- Mobile Bepflanzung im mittelalterlichen Bereich

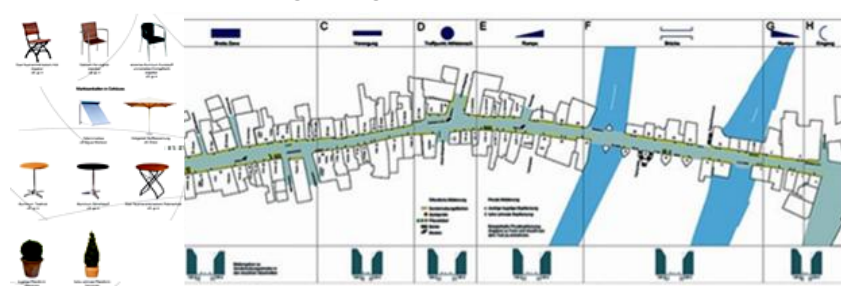
Beleuchtung

- Wandleuchte
- Standleuchte
- Hängeleuchte
- Sonderleuchte

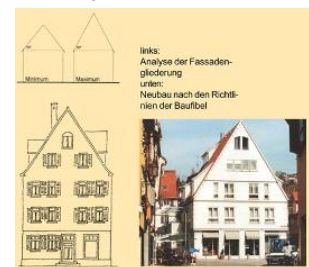
Sonstige

- Öffentliches Grün
- Gewässer

z.B. Pliensaustraße, Möblierungskatalog, 2005



Analyse der Dachneigung und Fassadengliederung, Baufibel, 2000



Nachtsimulation der Lichtleitplanung für die Innenstadt, 2002



Abb 5. 4

Die Vernetzung der Raumsequenz ermöglicht sowohl eine ganzheitliche Aufwertung als auch die Aufwertung von Einzelbereichen und Einzelgebäuden. Die Rahmenbedingungen sind in der Leitplanung Plätze und Stadteingänge, der Lichtleitplanung, dem Möblierungskatalog für die wichtigen Straßen in der Innenstadt und in der Baufibel zusammengefasst.

Die gegenwärtigen Anforderungen zwingen die Altstädte zur Erneuerung und bedingen den Wandel des Stadtbildes. Dies birgt generell das Risiko einer zu scharfen Polarisierung des neuen und alten Stadtbildes bzw. einer disharmonischen Spannung innerhalb des Gesamtkontexts. Die neuen und alten Stadtteile wirken isoliert, was einen negativen Einfluss auf den gesamten Stadtbereich ausübt. Als Folge dessen würde nicht nur die existierende Raumstruktur, sondern auch die Identität und folglich das Image der Stadt geschwächt werden.

Bei der Erzeugung des Stadtimages stellt die Aktivität der Bewohner einen wichtigen Faktor dar. Der gestalterische Aspekt spielt dabei die praktische Rolle, das Wirkungsfeld des täglichen Lebens der Einwohner stadtgestalterisch zu verwirklichen. Das „Modell Esslinger Innenstadt“ zielt im Wesentlichen auf die Vernetzung der Raumsequenzen durch die Verbindung der neuen Elemente mit dem bestehenden Stadtraumgefüge, um das revitalisierte Image der Altstadt neu interpretiert aufleben zu lassen.

Die Vernetzung der öffentlichen Räume bedeutet nicht nur die Verflechtung der Wege, sondern bildet die Grundlage für die Aktivierung aller Stadtquartiere, wobei jeder Stadtteil einen individuellen Charakter erhält. Eine natürliche, lebendige Verknüpfung der Teilbereiche bewirkt die vielfältige und freie Erlebbarkeit der Stadt durch die Bewohner. Die unterschiedlichen Stadtbereiche wirken als individuell identifizierbares Erlebnisfeld innerhalb der aus der Gesamtsumme resultierenden ganzheitlichen Struktur.

Das "Modell Esslinger Innenstadt" agiert aus dem Blickwinkel des Sequenzerlebnis und des Erlebnisfeldes heraus. Es genügt hierbei nicht, ein paar Straßen als Mall-Situation aufzufassen oder ein einzelnes bestimmtes Standquartier zu entwickeln. Das Ergebnis stellt vielmehr eine Übersicht über die Raumcharakteristik des öffentlichen Raumnetzwerkes dar, was bewirkt, dass die Altstadt für eine bessere urbane Lebensqualität ganzheitlich gestaltet werden kann und dass die neu entstandenen Aktivitätsfelder außerhalb der Altstadt von der Integration in die Gesamtkonzeption profitieren.



Identität einer Stadt



Flächenbedeckende Vernetzung der Raumsequenzen



Ein paar raumcharakteristische öffentliche Räume

Abb 5. 5

Die flächendeckende Vernetzung der Raumsequenzen stellt die Identität eines städtischen Bereiches als Stadt klar heraus mit einem oder verschiedenen raumcharakteristischen öffentlichen Räumen her.

5.2.1. Aufgabe und Ziel des Projektes

Das Projektgebiet der „städtebaulichen Rahmenkonzeption Esslingen-Maille“ befindet sich am südöstlichen Rand der Esslinger Innenstadt. Das Planungsgebiet ist von drei großen Straßen – den Einfahrtsstraßen Kiesstraße und Maillestraße, der Vogelsangbrücke und der Ulmerstraße als Durchfahrtsstraße – bzw. dem der PKW-Erschließung dienenden Wegenetz umschlossen. Die städtische Grünanlage Maille schließt sich an die Kiesstraße an und begrenzt das Planungsgebiet nach Norden.

Lage und
Baubegrenzung
des Projektbereichs

Vom Planungsgebiet aus betrachtet liegt die Innenstadt im Westen, die Grünanlage Maille im Norden, der Merkelpark am Neckar gelegen im Süden und die Fachhochschule, verschiedene Sportanlagen und Wohnviertel im Osten. Hinsichtlich des Verkehrs fungiert das Gebiet bezogen auf den innenstädtischen Raumkontext als Übergangsraum.

Bestehende
Situation

Von der Vogelsangbrücke aus fährt man in die Stadt, wobei der Autofahrer die in der Ferne liegende Burg in den Weinbergen erblickt. Im Vordergrund liegen die grüne Front der Maille und die Neckarkanäle. Blickt man umher, sieht man über die Kiesstraße hinweg verschiedene mehr oder weniger dicht bebaute Bereiche. Durch die Krümmung der Maillestraße öffnet sich allmählich ein neuer Raum. In der Allee reicht der Blick weit in die Ferne, wobei das Auge in der einen Richtung die Villa Merkel und in der anderen Richtung die Altstadt fokussiert. Die Ränder der Ulmerstraße wechseln auf der einen Seite zwischen grün, offen und bebaut, auf der gegenüberliegenden Seite ist die Straße von der Bahntrasse begleitet. Diese drei sechs- bzw. vierspurigen Autostraßen erzeugen eine große Menge motorisierten Verkehr rund um die Stadt Esslingen. Auf Grund dieser verkehrsorientierten Situation liegt das Gebiet getrennt von der Innenstadt und wirkt isoliert wie eine Insel.

Dieser Zustand des Wegenetzes bildet die Grundlage dafür, dass die Fußgänger und Autofahrer über Fabrikstraße und Neckarstraße das Planungsgebiet durchqueren, um zu verschiedenen anderen Zielorten gelangen zu können. Die Fabrikstraße führt den Fußgänger zu den Galerien der Stadt Esslingen, der Villa

Merkel im Merckelpark am Neckar. Die Fabrikstraße als Verbindungsachse zwischen Merckelpark und Altstadt erlebt man als Wechselspiel zwischen Unterführung, Grünbereichen und bebauten Bereichen. Die Neckarstraße führt die Stadtbewohner vom Esslinger Bahnhof aus über den Neckarkanal zur Fachhochschule und zu den Wohnquartieren. Die Neckarstraße bildet jeweils unterschiedliche Bereiche, zum einen zwischen Ulmerstraße und Vogelsangbrücke, anschließend bis zur Fabrik- bzw. Maillestraße und schließlich bis zum Neckarkanal.

Da das Gebiet insbesondere durch den verkehrsreichen öffentlichen Raum vernetzt ist, wurde eine Analyse unter den stadtgestalterischen Kriterien "Raum, Nutzung und Gestaltung" jeweils ausgehend von der Verkehrssituation durchgeführt. Die Mängel des Gebiets wurden wie folgt hinsichtlich der drei Kriterien kategorisiert:

Mängel des Straßenraumes

- **Raum** – Vogelsangbrücke, Kiesstraße, Maillestraße und der östliche Abschnitt der Neckarstraße sind verkehrsreiche Straßen. Entsprechend gering ist die Attraktivität und somit auch die Nutzung durch Fußgänger in diesen Straßen. Ausgehend vom Parkhaus zwischen Neckar- und Ulmerstraße fehlt eine attraktive Fußgängerverbindung in die Altstadt. Der Bereich der Parkplätze unter der Vogelsangbrücke bedarf ebenfalls einer Aufwertung. Es fehlen eine klare optische Führung und Orientierungsmöglichkeiten durch das Planungsgebiet hindurch bis in die Innenstadt. Die Uferpromenade wird an verschiedenen Stellen von Straßen unterbrochen. Eine Verknüpfung mit der Uferzone entlang der Fabrikstraße fehlt außerdem. Die Unterführungen sind von den Gehwegen aus nicht ersichtlich und außerdem in einem sanierungsbedürftigen Zustand.



Abb 5. 6

Lage des Planungsgebiets am Rand der Esslinger Altstadt: Luftbild von der Begrenzung für das Projekt „Städtebauliche Rahmenkonzeption Esslingen-Maille mit Neckar-/Fabrikstraße“ mit den Straßennamen.

- **Nutzung** – Im Gebiet befinden sich unterschiedlichste Nutzungsarten auf engstem Raum. Wohnen findet vorwiegend in den Randbereichen statt. Der zentrale Bereich ist mit Dienstleistung und Mischnutzung besetzt. Eine zusätzliche optische Aufwertung des Raums für Fußgänger und die Ansiedlung entsprechender Nutzungen sind notwendig.
- **Gestaltung** – Die Gebäudetypologie im Gebiet ist sehr heterogen geprägt, sowohl in der Gebäudehöhe, der Dachform, als auch in der Gebäudenutzung. Eine schwache Raumkante an der Maillestraße und der Ulmerstraße verhindert die visuelle Führungskraft. Die mittige Baumreihe in der Maillestraße stört die Sicht zur Villa Merkel.

Aus der Bestandsanalyse des Wegenetzes ergibt sich die Notwendigkeit, die Bestandsprobleme in einer ganzheitlichen Übersicht zu betrachten, um auch an problematischen Stellen eine kontinuierliche positive Erlebbarkeit zu ermöglichen.

Projektziele

Das Gebiet ist von vier wesentlichen Blickfängern geprägt, die deutlich hervorgehoben werden sollen: die Burg im Weinberg, die Grünanlage Maille, die Villa Merkel mit den Galerien der Stadt Esslingen und die Neckarkanäle. Die beste-

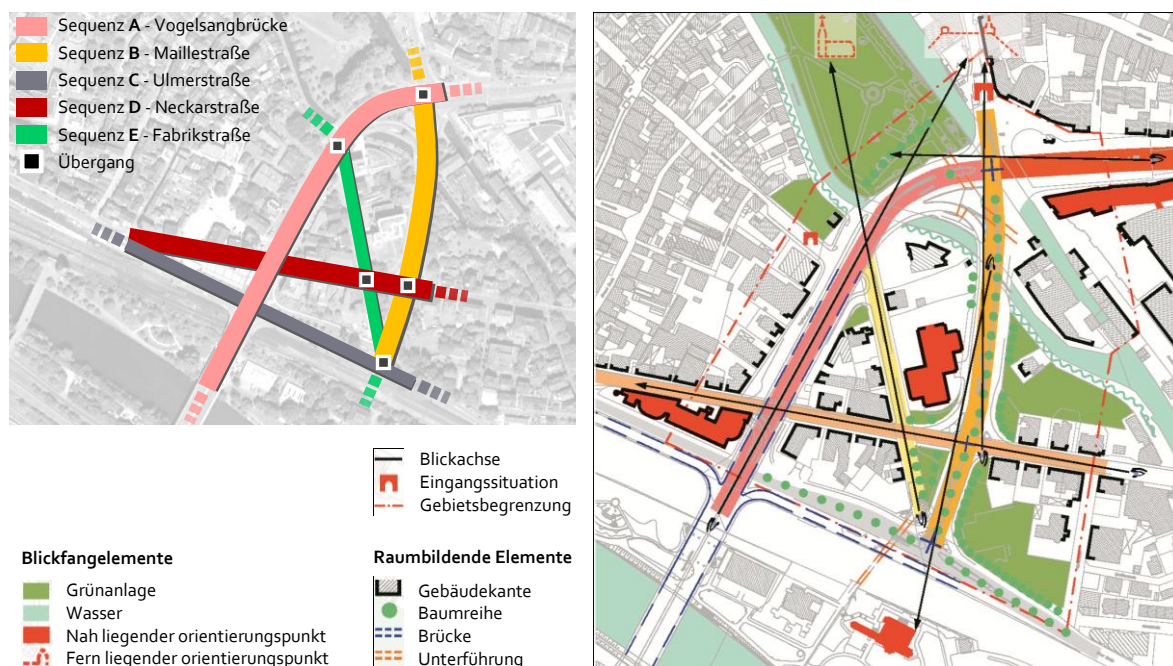


Abb 5.7 Vernetzung der Raumsequenzen im Planungsgebiet mit 5 unterschiedlichen raumcharakteristischen Erlebnisabschnitten und bestehende Blickbeziehung zu den fernliegenden Blickfängern.

hende Nutzungsmischung soll weitgehend erhalten bleiben und eine bedarfsorientierte Anpassung ermöglichen. Die Gestaltung der Freiflächen sollte den unterschiedlichen Nutzungen dienen, wie z.B. Aufenthalts- und Spielmöglichkeiten für Familien und Kinder, Erholungs- und Entspannungsräume für Angestellte, Treffpunkte und Aufenthaltsbereiche für Kinobesucher in der Fabrikstraße. Die Rahmenplanung sieht in diesem Entwurf den Umbau der Maillekreuzung zu einem Kreisverkehr vor, wodurch ein reibungsloser Verkehrsfluss in der Ulmerstraße, der Maillestraße und der Vogelsangbrücke/ Kiesstraße gewährleistet wird. Wichtige Knotenpunkte, Kreuzungen und die Stadteinfahrt werden durch Merkzeichen hervorgehoben. Ergänzt wird die Rahmenkonzeption durch einen Maßnahmenkatalog und die Bereichsplanung für Neckar- und Fabrikstraße.⁴ Die „Rahmenkonzeption Esslingen Maille“ bewirkt außerdem die Aufwertung der Stadterfahrung und die Betonung des Randbereichs, wie in den folgenden Punkten zusammenfassend dargestellt:

- Schaffung einer besseren **Blickbeziehung** von bestehenden und neuen Attraktoren zur leichteren **Orientierung und Wegführung** durch Merkzeichen, wie z.B. Skulpturen oder Stelen etc.
- Die **stadtgestalterische Aufwertung** des Straßenraums zur Erhöhung der Attraktivität und des Raumcharakters, durch Bodenbeläge, Bepflanzung, Beleuchtung etc.
- Vermeiden von unvorhersehbaren Abwechslungen bzw. Unterbrechungen oder Isolierungen, wie z.B. undefinierte Räume, heterogene Gebäudetypen etc.

5.2.2. Leitgedanke und Aufbau der Sequenzmaßnahme

Die einzelnen stadtgestalterischen Vorschläge zur Verbesserung der als problematisch empfundenen Bereiche in allen Sequenzabschnitten sind übergreifend in die Raumsequenz eingegliedert und gleichzeitig individuell inszeniert. Diese Sequenzmaßnahmen sind durch Skizzen in räumlicher und chronologischer Erlebnisabfolge dargestellt, sodass die stadtgestalterische Aufwertung und darauf aufbauend eine Verbesserung der Sequenzerfahrung nachvollziehbar werden.

Inszenierung
der Raumsequenz

⁴ Textquelle: Website von ISA
http://www.stadtbauatelier.de/index.php?article_id=120&suchbegriff=esslingen&fachbereich=4&projektnr=248#pnr248

- **Sequenz A – Vogelsangbrücke**

A-1 Von der mit zeltartigen Dächern überspannten Vogelsangbrücke her kommend wird man sich der Stadteinfahrt bewusst.

A-2 Beim Verlassen der Überdachung eröffnet sich der Blick auf die Burg im grünen Weinberg und die Stadtsilhouette.

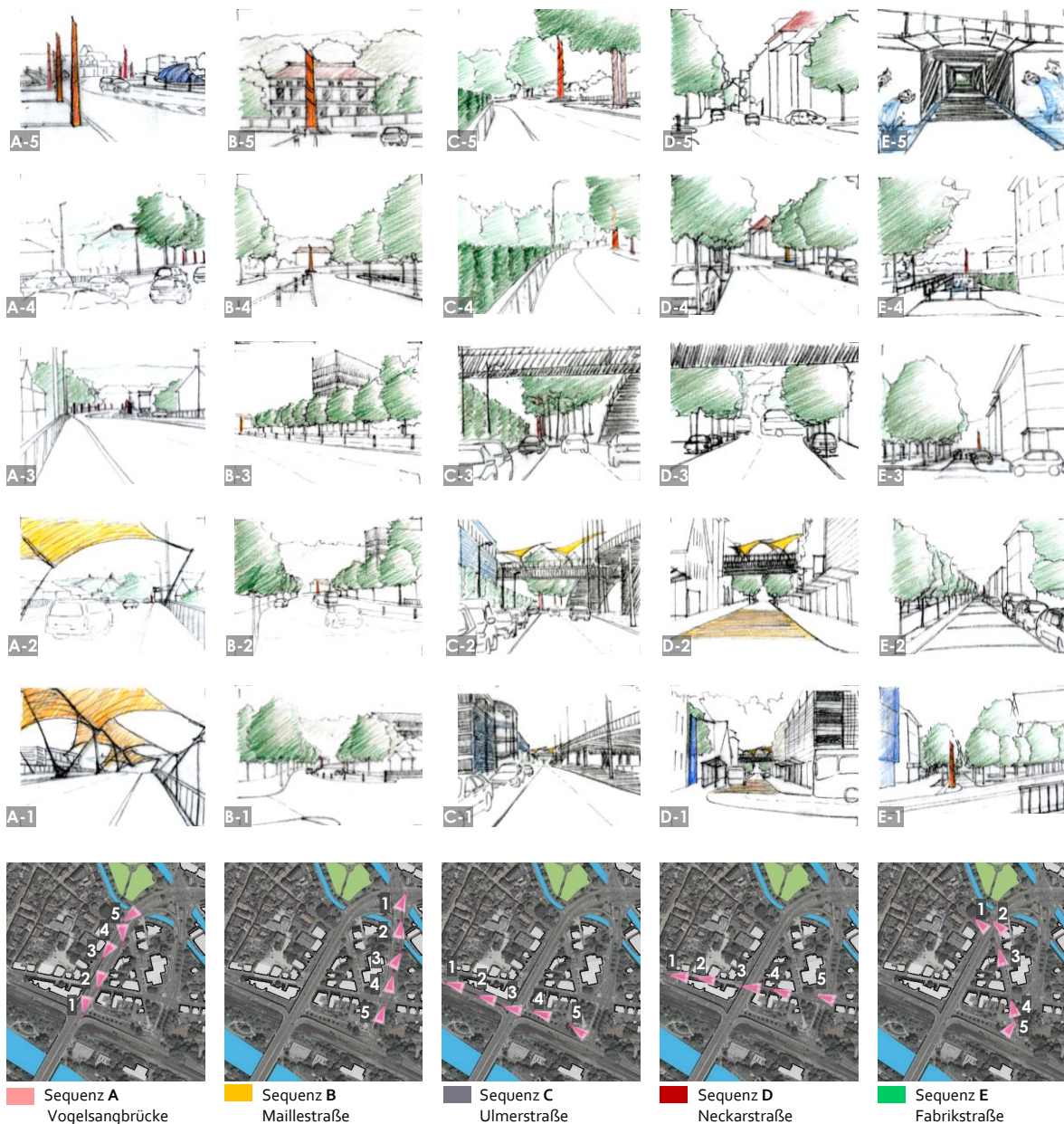


Abb 5. 8 Zeichnerische Darstellung der stadtgestalterischen Inszenierung als einer der wichtigsten Arbeitsschritte in der Sequenzplanung, um die visuelle Erlebniswirkung für jeden Erlebnisabschnitt zu überprüfen.

A-3 Beim Verlassen der Brücke nimmt man die Neigung des Geländes deutlich wahr. Vor sich sieht man den Kurvenbereich des Straßenraumes, wo insbesondere der Autofahrer besonders aufmerksam sein sollte.

A-4 Linkerhand tritt die Maille in das Blickfeld. Die im unteren Bereich lichten Bäume und die freie Vorzone lassen den Autofahrer bis tief in den Park hinein blicken.

A-5 Stelen entlang des Straßenraumes und ein Merkzeichen auf der zum Kreisverkehr umgebauten Maillekreuzung leiten den Verkehr.

■ **Sequenz B – Maillestraße**

B-1 Die in der Mitte von den Bäumen befreite Maillestraße gibt von Beginn an den Blick bis zur Villa Merkel frei.

B-2 Die aufgelöste Raumkante ist mit der Baumreihe geschirmt und die leicht gekrümmte Straße bildet eine spannungsvolle Weiterleitung.

B-3 Der Straßenraum ist klar gegliedert und die Raumkanten sind einheitlich mit Alleebäumen besetzt.

B-4 Nach der Kreuzung mit der Neckarstraße entfaltet die hier nicht mehr gekrümmte Allee ihre volle Wirkung und setzt die Villa Merkel als Blickfang in Szene.

B-5 Das Merkzeichen im Kreuzungspunkt mit der Ulmerstraße beendet die Maillestraße klar. Der Blick auf die Villa Merkel ist freigehalten.

■ **Sequenz C – Ulmerstraße**

C-1 Schon aus der Ferne bilden die zeltartigen Dächer der Vogelsangbrücke einen Blickfang.

C-2 Beim Näherkommen nimmt man das Grün im Hintergrund der Brücke wahr.

C-3 Der Schatten, den die Vogelsangbrücke wirft, zeigt den Wechsel zum nächsten Ort ein. Die Heckenmauer leitet den Blick und verbindet die beiden Orte.

C-4 Das Vertikale Element an der Einmündung der Maillestraße schafft sowohl die Orientierung zur Villa Merkel als auch zur Esslinger Innenstadt.

C-5 Die Weiterführung der grünen Allee gibt der Ulmerstraße einen einheitlichen Charakter.

■ **Sequenz D – Neckarstraße**

D-1 Der mit gelbgrauen Betonsteinen teppichartig gepflasterte Bereich hebt sich vom Asphaltbelag der Fahrbahn ab und betont die Einmündung der Neckarstraße und die neu gestaltete Bushaltstelle.

D-2 Die zeltartigen Dächer der Vogelsangbrücke wirken schon aus der Ferne. Die Fortführung der Neckarstraße als Allee deutet schon früh einen Wechsel an.

D-3 Hinter der Vogelsangbrücke wechselt der Charakter aufgrund der beidseitigen Baumreihen. Die klaren Raumkanten bleiben bestehen.

D-4 Die Querung der Fabrikstraße wird deutlich hervorgehoben, wodurch auch der langgezogene Raum am Ende des Busboulevards unterteilt wird.

D-5 Die klaren Raumkanten leiten den Blick über die Kreuzung Maillestraße hinweg und wirken gleichzeitig als verbindendes Element.

■ **Sequenz E – Fabrikstraße**

E-1 Der Beginn der Fabrikstraße wird durch ein vertikales Element markiert und ist somit von der Maille aus gut erkennbar.

E-2 Das Entrée bilden zudem die neuen Gebäude an der Maillekreuzung.

E-3 Die Fabrikstraße erhält klare Raumkanten aufgrund einer einseitigen Baumreihe. Ein Merkzeichen an der Unterführung zum Merckelpark ist schon aus der Ferne erkennbar und leitet den Fußgänger.

E-4 Ein durchgehender Bodenbelag, die Baumreihe, der Wasserklang der Wandbrunnen und das Merkzeichen leiten den Fußgänger an der Kreuzung mit der Neckarstraße weiter in Richtung Merckelpark.

E-5 Schon vor der Unterführung in den Merckelpark wird dadurch klar, dass dieser Weg nicht ins "Nichts" führt.

5.2.3. Bewertung und Ergebnis der Planung

Die „Städtebauliche Rahmenkonzeption Esslingen-Maille mit Neckar-/Fabrikstraße“ dient hier als gutes Beispiel. Das Projekt stellt einen erfolgreichen Versuch dar, in einen klassischen Planungsauftrag der Stadt Esslingen – den Rahmenplan für einen Stadtrandbereich zu entwickeln – die Erkenntnisse aus der Sequenzforschung konkret einfließen zu lassen. Die Forschungserkenntnisse bauen dabei auf bereits bekannten Forschungen wie z.B. G. Cullen „The Concise Townscape“, D. Appleyard „The view from the road“ und M. Trieb „Stadtgestaltung: Theorie und Praxis“ auf.

Das Gebiet bot schon vor der Überplanung mehrere abwechslungsreiche Raumfolgen, dennoch mangelte es an attraktiven Elementen, die das ganze Straßennetzwerk optisch verbinden. Zudem fehlte es an einer visuellen Ver-

Praktische
Anwendung
theoretischer
Erkenntnisse

bindung der Räume, durch die die Menschen den Bereich positiv wahrnehmen können. Daher wurden zunächst alle Straßen innerhalb des Gebiets hinsichtlich verschiedener Kriterien analysiert: Hauptnutzung, Zielort, Hierarchie, Sichtfeld, Orientierung etc. In einem zweiten Schritt wurden dann städtebauliche Maßnahmen für jede Straße im gesamten Gebiet entwickelt, in Form von architektonischen, stadtgesterischen und landschaftsgestalterischen Vorschlägen. Im Laufe eines umfangreichen Arbeitsprozesses wurden die zwei bedeutendsten Straßen des Gebiets – Neckarstraße und Fabrikstraße – sequenzgestalterisch überplant und deren Hauptsequenzelemente, wie z.B. Stadttor oder städtebauliches Merkzeichen, heraus gestellt. Diese wurden schließlich bis ins Detail (Bodenbeläge, Straßenaufteilung, Bepflanzung, Straßenmöblierung) ausgearbeitet und anhand der bisherigen, theoretischen Erkenntnisse überprüft.



Abb 5. 9
Gestaltungsvorschläge für Fabrikstraße und Neckarstraße nach umfangreicher Bestandsanalyse ihres Sequenzerlebnisses

5.3.1. Aufgabe und Ziel des Projektes

Die Stadt *Changzhou* befindet sich in der Provinz *Jiangsu* in China. Das Planungsgebiet *Lingjiatang* liegt ca. 7 km westlich des Hauptbahnhofs von Changzhou und ist heute der wichtigste Bereich für den Handel mit landwirtschaftlichen Erzeugnissen aus der Region *Huangdong*. Es liegt an einem Knotenpunkt dreier wichtiger Straßen – der Landstraße 312, der *Changjin*-Straße und der *Longjiang*-Straße. Diese verbinden die Großstadt *Nanjing* mit dem Stadtzentrum von Changzhou. Eine übergeordnete Rolle spielt dabei die *Longjiang*-Straße, eine Schnellstraße, sie verläuft von Süd nach Nord direkt im Zentrum des Planungsgebiets.

Geographisch liegt *Lingjiatang* eingebettet in eine ebene Landschaft, die abgesehen von dem 60m breiten Fluss am südlichen Rand von einem Netz aus vielen kleinen Bächen durchzogen ist. Das Gebiet ist größtenteils von Dörfern und landwirtschaftlicher Nutzung geprägt.

Aufgrund der notwendigen Verbesserung der städtebaulichen Situation und einem akuten Mangel an Lebensraum für die wachsende Bevölkerung der Region soll die Gesamtfläche der Stadt Changzhou von 280 km² auf 1864 km² erhöht werden. Daraus resultiert die stadtgestalterische Aufgabe, das neue suburbane Viertel *Lingjiatang* im Westen der Stadt Changzhou zu errichten. Der neue Stadtteil bildet dann den westlichen Eingang zur urbanisierten Region.

Gewünscht ist ein modernes ökologisches Konzept, sodass der Stadtteil von seiner einzigartigen Landschaft profitieren kann, indem die Grünräume und das Element Wasser das Bild der Stadt prägen.

Als Teil des Gesamtstrukturplans für den Westen der Stadt Changzhou soll in *Lingjiatang* ein Gestaltungskonzept für die Hauptachse entwickelt werden. Dies dient dem Zweck, verschiedene Orte der Umgebung miteinander zu verbinden und dabei automatisch dem neuen Stadtteil einen erfahrbaren, eigenständigen Charakter zu verleihen. Das heißt, er soll nicht verkehrsdominiert und charakterlos in der Peripherie Changzhous an dem Autofahrer auf der Schnellstraße vorbeiziehen, sondern vielmehr als westlicher Stadteingang klar erkennbar sein.

Lage und
Bestandssituation

Projektziele

Es entsteht ein neuer Anziehungsraum, der sowohl für Autofahrer als auch andere Besucher einprägsam ist.

Basierend auf der Analyse der Ist-Situation und der Integration vorhandener übergeordneter Planungskonzepte für die Gesamtstadt Changzhou wurden städtebauliche Maßnahmen zur Flächennutzung, für den Verkehr und zur Gestaltung der Straßen entwickelt. Ein wesentlicher Schwerpunkt liegt auf der Erarbeitung städtebaulicher Leitlinien und der Gestaltung der urbanen Freiräume, insbesondere für den Stadteingang: das unverwechselbare „West-Tor“ der Stadt Changzhou. Ein wichtiger Aspekt dabei ist die Nutzung der natürlichen Gegebenheiten, in Form von vorhandenen Wasser- und Grünflächen. Dies wird kombiniert mit großmaßstäblich angelegten Wohngebieten, mit multifunktionalen Räumen für Finanz- und Geschäftswesen, mit Kultur- und Bildungseinrichtungen und mit einem großen Einkaufszentrum, das die Funktion eines zentralen Marktplatzes übernimmt.

Städtebaulicher Schwerpunkt

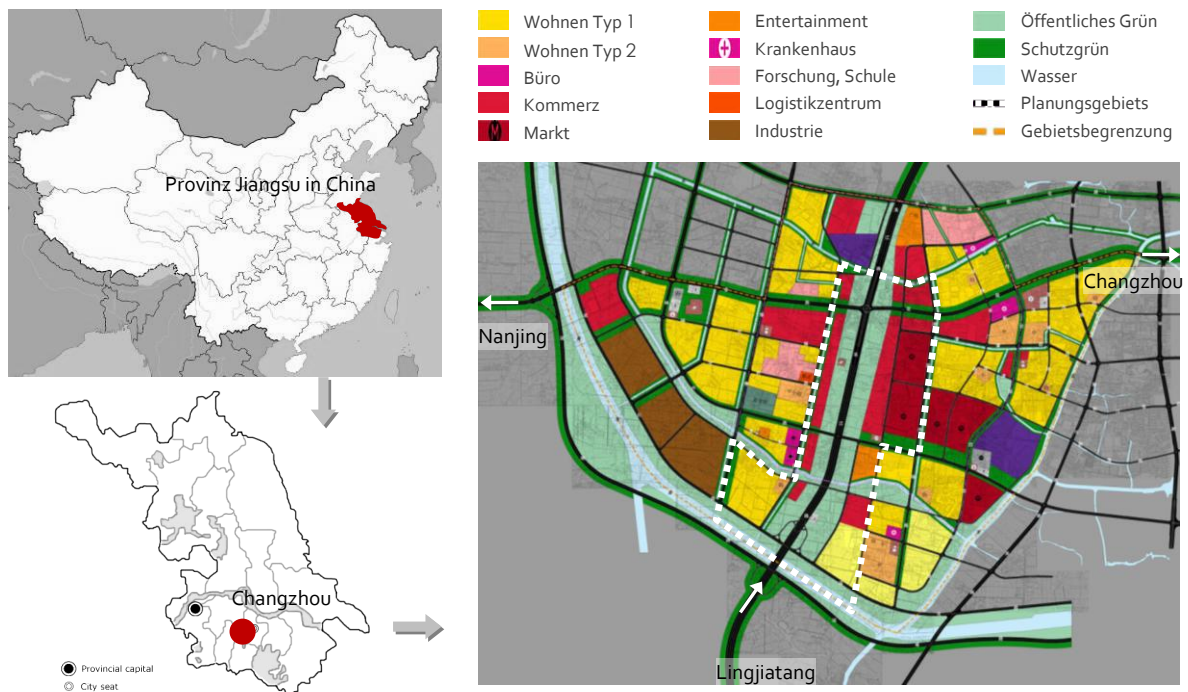


Abb 5. 10 Lage der Stadt Changzhou in der Provinz Jiangsu (China) und die übergeordnete Planung für den neuen Stadtteil Lingjiatang im Westen von Changzhou. Der weiß gestrichelte Bereich ist das Planungsgebiet für das Projekt „städttebauliches Ideenkonzept für den Stadtteil Lingjiatang in Changzhou“

Im Folgenden wird das Planungskonzept für den neuen Stadtteil Lingjiatang mit der Zielsetzung, "ein modernes Handels- und Transportzentrum in West-Changzhou" zu werden, vorgestellt. Der städtebauliche Fokus liegt hierbei auf der Gestaltung der drei Hauptstraßen, insbesondere der Longjiang-Str.

5.3.2. Leitgedanke und Aufbau der Sequenzmaßnahme

Die Longjiang-Straße ist eine bestehende Einfahrtstraße nach Changzhou, die durch das Planungsgebiet verläuft. In Zukunft wird die ca. 3 km lange Stadtachse von Süd nach Nord zugleich ein wichtiger Orientierungspunkt auf regionaler Ebene. Dadurch ergibt sich die Gelegenheit, in einer gewissen Fahr- oder Laufzeit die Aufmerksamkeit des Nutzers, der sich auf den Straßenraum und dessen Umgebung konzentrieren muss, zu gewinnen. Die Entwicklung des Gebiets entlang der Longjiang Straße bedeutet somit nicht nur, einen westlichen Stadteingang zu schaffen, sondern auch einen neuen Stadtteil mit eigenständigem Charakter zu verwirklichen unter Berücksichtigung der enormen Ausbreitung der Stadt Changzhou.

Entwurfsidee

Um diese Wirkung zu erreichen, spielt die Blickabfolge eine wichtige Rolle. Um eine qualitativ hochwertige Stadterfahrung und damit außerdem ein klares Stadtimage zu generieren, muss sich die Dramaturgie der Nord-Süd-Achse als eine sorgfältig gestaltete Raumsequenz vor den Augen des Nutzers entfalten. Im Folgenden wird die Inszenierung der Sequenzabschnitte und deren räumliche und gestalterische Wirkung in Fahrtrichtung von Süd nach Nord dargestellt. In umgekehrter Fahrtrichtung, also beim Verlassen der Stadt Changzhou, ergibt sich eine andere, aber genauso einprägsame Sequenzfolge mit bewusst in zeitlicher Abfolge zusammengestellten Szenen.

Der Blick des Autofahrers bei der Durchfahrt in Richtung Nord ist zunächst mit zwei repräsentativen Szenen konfrontiert. Diese bilden den ersten Sequenzabschnitt, der das Großmarktviertel mit seinen Gebäudegruppen und Gebäudeformen präsentiert und als Orientierungsmerkmal dient. Dabei entwickelt sich der Blick wie folgt:⁵

Erster Sequenzabschnitt "Das Südtor"

- **Szene 1** – Der großzügige breite Stadteingang öffnet sich nach Süden. Der Blick des Autofahrers ist zunächst von zwei Elementen geprägt: der beson-

⁵ ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2004, Folie Nr. 44-45 in PPT, 2004

deren Architektur am Yachthafen und einem künstlichen Hügel, der mit dem Aushub des Hafenbeckens aufgeschüttet wurde. Dieser Hügel stellt zusammen mit dem Yachthafen nicht nur einen attraktiven Anblick am Stadteingang dar, sondern hemmt außerdem den freien tiefen Blick zu der nachfolgenden Szene. Beide Elemente markieren den Übergang zum neuen Stadtteil, der ins Grüne gebettet ist.

- **Szene 2** – Die beidseitig versetzt positionierten Gebäudegruppen verengen den räumlichen Abstand der Raumkanten und bilden dadurch ein gerahmtes Blickfeld mit der Fußgängerbrücke im Vordergrund. Dies schafft eine Torsituation mit einer unverwechselbaren Erscheinung. Die Hochhäuser gegenüber dem Hügel bilden eine markante Torsituation.

Die verengte, gekrümmte Fahrtrasse weitet sich nun aus und es erscheint auf dramatische Art und Weise erweitert eine großzügige Grünfläche vor den Augen des Autofahrers. Der Blick auf die urbanen Landmarks im Bereich zwischen den Kreuzungen entlang der Nord-Süd Achse vollzieht sich in weiteren drei Szenen:⁶

Zweiter Sequenzabschnitt "Der Südpark"

- **Szene 3** – Die asymmetrische Aufweitung des Freiraums wird durch eingestreute Sonderbauten ergänzt. Sie grenzen den Grünzug ein, wodurch bewusst neue Eindrücke kreiert werden. Auf der linken Seite gibt es eine geschlossene Gebäudekante in ca. 80 m Entfernung, die Gebäudeblöcke sind überwiegend durch eine Mischung aus Wohnen und Einzelhandel genutzt. Auf der rechten Seite befindet sich im Abstand von etwa 200 m die Baustelle für den Großhandelsmarkt mit Freiflächen dazwischen. Der grüne Bereich zwischen der Achse und den Gebäuden ist im Stil eines englischen Landschaftsgartens gestaltet. Die Bäume werden dort so angepflanzt, dass die perspektivische Wirkung noch zusätzlich verstärkt wird.
- **Szene 4** – Die räumliche Aufweitung in Fahrtrichtung ermöglicht ein freies Sichtfeld auf die Hochhäuser des Zentrums des neuen Stadtteils Lingjatang. Dieser offene Blick bis zum „Höhepunkt“ wird stellenweise durch die die Straße quer überspannenden Fußgängerbrücken eingeschränkt. Die hügelige Topographie mit ihren künstlich angelegten Böschungen erzeugt ein abwechslungsreiches, physisches Gefühl und einen eigenen spannungsvollen Rhythmus.
- **Szene 5** – Der Blick ins Grüne ist in Fahrtrichtung Nord beidseitig großzügig inszeniert und bewirkt eine ruhige Wahrnehmung der Umgebung. Der Abstand von der Schnellstraße zur Randbebauung auf der linken Seite ist wie

⁶ ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2004, Folie Nr. 44-45 in PPT

in Szene 4 halb so groß wie denjenige auf der rechten Seite. In der Mitte des Blickfeldes, das von dem räumlich asymmetrisch verteilten Grünraum beherrscht ist, liegt die Fußgängerbrücke, die das linke und das rechte Viertel miteinander verbindet. Sie symbolisiert das Tor zum neuen Stadtteil und verstärkt zugleich durch ihre Blick hindernde Wirkung die Dramaturgie bei der Begegnung mit dem nächsten Sequenzabschnitt.

Der Blick des Autofahrers erreicht schließlich den Höhepunkt der Sequenzfahrt entlang der Süd-Nord-Achse:⁷

- **Szene 6** – Durch die Kombination aus einer großzügigen Landschaftsgestaltung und einem breit angelegten Kreuzungsbereich, wo eine dichte Bebauung mit einprägsamer Architektur positioniert ist, entsteht für den neuen

Dritter Sequenzabschnitt "Das Herz des neuen Stadtteils am Nordtor"

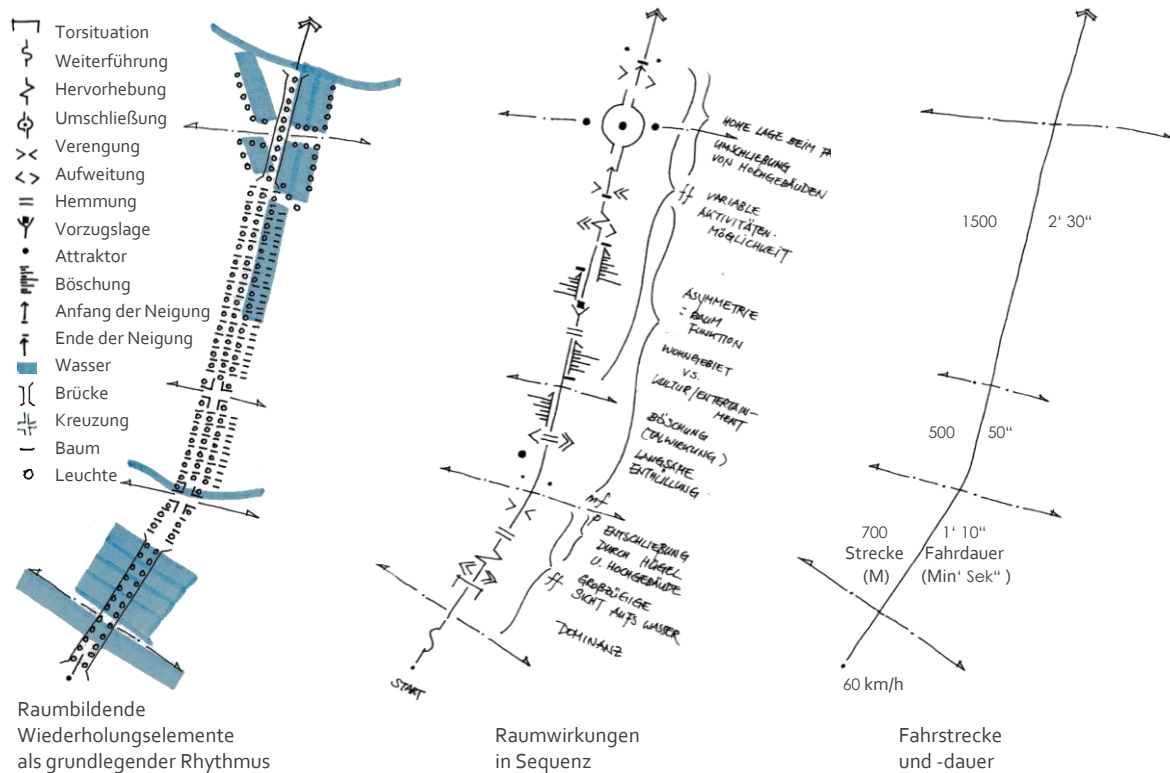


Abb 5. 11 Sequenznotationen zur Prüfung und Bewertung der Qualität des Sequenzerlebnisses beim Entwurfsvorgang der Sequenzplanung für die Süd-Nord-Achse (Longjiang-Straße)

⁷ ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2004, Folie Nr. 44-45 in PPT

Stadtteil gleichermaßen ein urbanes und ökologisches Image. Die Kreuzung der beiden Hauptachsen ermöglicht den Blick entlang der Ost-West-Achse und gibt dem Autofahrer die Möglichkeit zur Streckenänderung, entweder in Richtung Changzhou-Zentrum oder nach Nanjing.

- **Szene 7** – Das Heranrücken der Randbebauung an die Schnellstraße erweckt das psychische Gefühl der räumlichen Umschließung. Eine große Grünfläche, ein Hotel, Konferenzzentrum und ein Kunstzentrum, das in einem See positioniert wurde, formen den Endpunkt dieser Raumfolge.

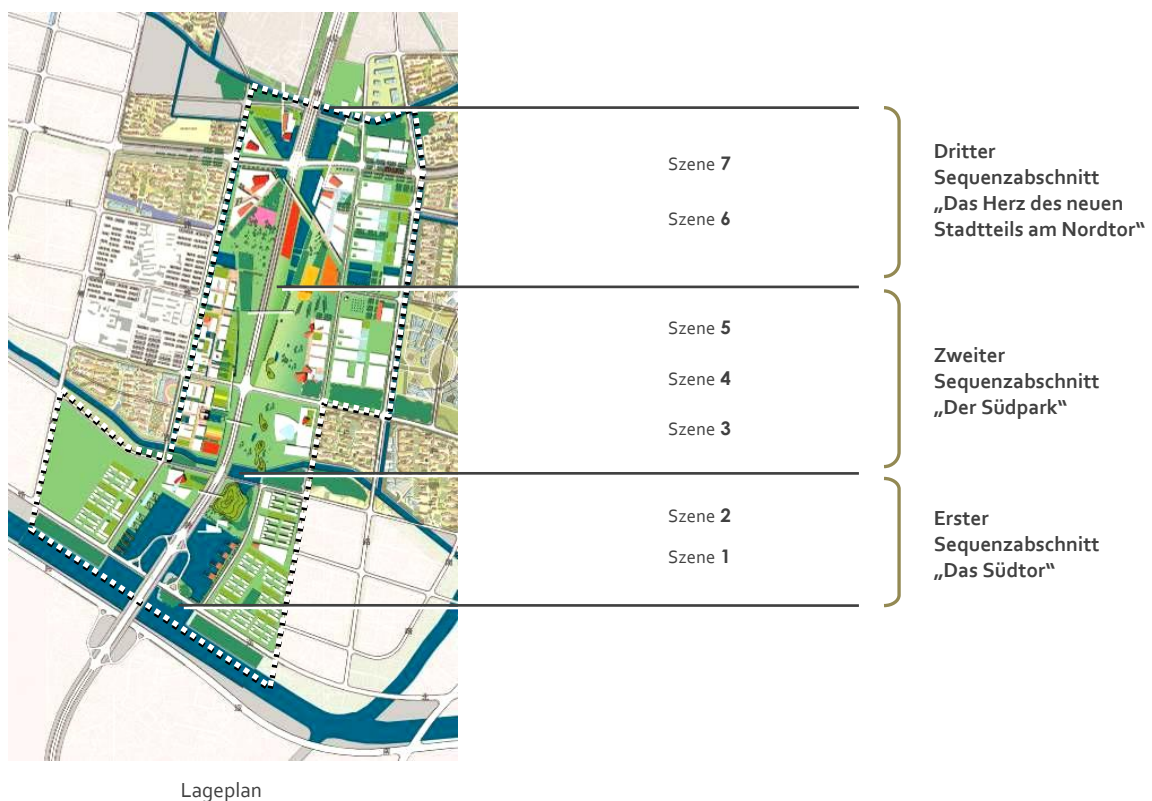


Abb 5. 12 Lageplan des Planungsgebiets und Gliederung der Sequenzerfahrung in sieben einprägsame stadtgestalterische Szenen entlang der Süd-Nord-Achse (Longjiang Straße)

5.3.3. Bewertung und Ergebnis der Planung

Ziel des Projektes war es, den neuen Stadtteil Lingjiatang in Form eines großmaßstäblichen Stadteingangs für Changzhou zu entwickeln. Hierbei bildet die Longjiang-Straße, die Süd-Nord-Achse, ein wichtiges Orientierungsmerkmal innerhalb des neuen Stadtteils. Entlang dieser Achse sind Grünbereiche als Pufferzone und verschiedene Wasserbecken um die zentralen Nutzungen des Stadtteils angeordnet. Diesem Planungskonzept liegt die Entwurfsidee zugrunde, die drei Ebenen – Nutzung, Verkehr und Landschaft – einschließlich ihrer gestalterischen Wirkung in einem großen dreidimensionalen Bild zu vereinen, wobei die Reihenfolge der Erlebnisse eine große Rolle spielt. Diesem Gedanken folgend ist es ein wichtiges Ziel eine Dramaturgie der Eindrücke zu entwickeln, in Form einer gut ausgearbeiteten Abfolge der stadtgestalterischen Elemente, die das Fahren auf der Schnellstraße zu einem einprägsamen Erlebnis macht. Die Choreographie der visuellen Erfahrungen bildet eine Reihung aus drei Sequenzabschnitten. Die Gliederung der Raumsequenz korreliert mit der Landnutzungsverteilung hinsichtlich ihrer möglichen visuellen Wirkung. Dieser Entwurf bildet daher ein Testprojekt für die Umsetzung einer theoretisch ausgearbeiteten Sequenzplanung in der städtebaulichen Planungspraxis.

Voraussetzung dafür sind eine gründliche Auseinandersetzung mit dem Bewegungstempo, der Länge aller räumlichen Glieder und der Fahrdauer, unter Berücksichtigung der Sinneserfahrung und der visuellen Erscheinung in dieser speziellen, verkehrsorientierten Situation. Die Fahrt in Metern oder die Fahrt in Sekunden, unter der Annahme einer durchschnittlichen Geschwindigkeit von sechzig Kilometer pro Stunde, stellen die inhaltliche Anordnung bzw. die räumlichen Positionierung dar, wie z.B. eine Torsituation, die räumliche Aufweitung, Verengung, Umschließung oder ein Blickfang.

Zugleich versucht das Projekt durch Modellfotos in serieller Aufnahme und Handzeichnungen die Sequenznotation (siehe Abb 5.2) als eine praktische Arbeitsmethode im Entwurfsprozess anzuwenden. Diese Arbeitsweise ermöglicht die anschauliche Bewertung von Entwurfsalternativen bzw. eine umgehende Rückmeldung hinsichtlich der Entwurfsqualität, ähnlich einer musikalischen Notation oder dem „Spiel mit Bauklötzen“.

**Dramaturgie
der Eindrücke**

**Notation zur
sequenzbewussten
Arbeit**

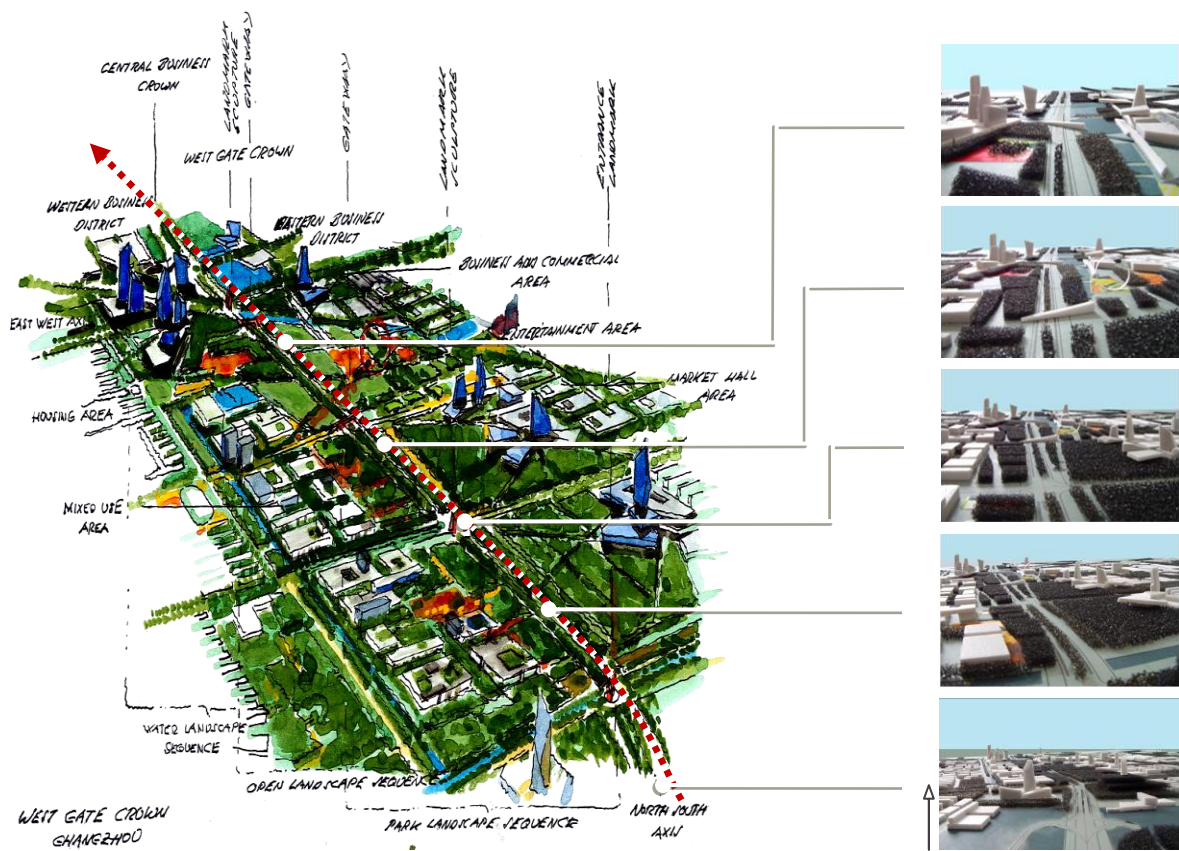


Abb 5. 13 Prognose der perspektivischen Sequenzerfahrung durch serielle Bildaufnahme des Modells

Konzeptplanung für das Yudong-Gebiet der Stadt Datong, China

5.4

5.4.1. Aufgabe und Ziel des Projektes

Datong ist die zweitgrößte Stadt der Provinz *Shanxi* in China, rund 300 km westlich von Peking, und liegt an der äußeren *Großen Mauer*, die den Übergang zur inneren Mongolei markiert. Den westlichen Rand Shanxis bildet der *Gelbe Fluss*, den östlichen das *Taihanggebirge*. Ca. 70% der Provinz Shanxi ist von Gebirge bedeckt.

Das Planungsgebiet *Yudong* liegt im Osten der Stadt Datong, gegenüber der historischen Altstadt. Der Fluss *Yu* bildet die Trennlinie zwischen der Altstadt und dem Planungsgebiet. Im Gebiet befinden sich landwirtschaftliche Flächen, einige Dörfer und verschiedene neuere Siedlungen. Entlang der Ausfallstraßen ist eine beginnende Suburbanisierung zu erkennen.

Die Stadt Datong hat sich bislang einseitig auf der westlichen Seite des Flusses *Yu* entwickelt. Es besteht nun die Gefahr, dass der neue Stadtteil wie eine von der alten Stadt getrennte, separate Stadt wirkt. Um dies zu vermeiden und beide Stadtteile trotz der unterschiedlichen Bauzeit wie einen Stadtkörper wirken zu lassen, wurde zunächst eine umfangreiche Analyse der Bautradition der historischen Altstadt von Datong durchgeführt. Dabei kristallisierten sich folgende charakteristische Eigenschaften heraus:⁸

- Geometrische **Gesamtform** – Die Umfriedung bildet meist die Form eines Quadrates, bzw. eine in sich geschlossene Form. Dies ist auch heute noch im Stadtrundriss klar ablesbar.
- **Hauptachsen** – Zwei zentrale, sich senkrecht kreuzende Achsen bilden das Rückgrat der Stadt. Die eine Achse verläuft genau in Nord-Süd-Richtung, die andere genau in Ost-West-Richtung.
- **Anordnung zentraler Nutzungen** – Die wichtigen Gebäude der Stadt liegen alle entlang der beiden Hauptachsen.
- Lebendige **Raumfolgen** – Das Straßensystem der übrigen Straßen bildet eine lebendige Abfolge von Straßen- und Platzräumen.

Lage und
Begrenzung
des Planungsgebiets

Analyse der
Altstadt von Datong

⁸ ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2008, Folie Nr. 30-56 in PPT

Stadtimage als übergeordnete Zielsetzung

Der historische Kern soll hergerichtet und von einer weiteren Entwicklung ausgenommen werden. Zugleich soll östlich des Yu-Flusses das Yudong-Gebiet als neues Stadtzentrum geschaffen werden, in dem auch der Schwerpunkt von Kultur, Wirtschaft und Politik liegt. Die Bewohner können sich dadurch in einem neuen Stadtteil mit hoher Lebensqualität ansiedeln. Für die künftige Entwicklung der Stadt Datong existiert das übergeordnete Ziel ein starkes Stadtimage für das Planungsgebiet aufzubauen, unter Berücksichtigung folgender städtebaulicher Kategorien:⁹

- **Nutzung und Funktion** – Um das Image einer Gartenstadt zu generieren, wird die Funktionsfähigkeit der Landschaft in Form eines ökologischen Konzepts mit den drei Elementen – Wald, Wasser, Berge – integriert. Datong soll zur Kulturstadt werden. Die vorhandenen Ressourcen sollen gestärkt und die Reiseindustrie ausgebaut werden.
- **Bebauung und Umweltschutz** – Nach den Prinzipien der Nachhaltigkeit soll die industrielle Struktur erneuert werden. Um ökologische Technologien zu fördern, wird emissionsfreie Industrie angesiedelt. Die Umweltbelastung durch Besiedlung und Industrie soll verringert bzw. auf null reduziert werden.
- **Verkehr und Wirtschaft** – Durch gute Standortfaktoren, gut ausgebaute Verkehrssysteme und eine gute Umweltsituation soll die Eliten und verschiedene Investoren angelockt werden, um die Wirtschaft und damit die Entwicklung hin zu einer „kreativen Stadt“ voranzutreiben.



Abb 5. 14 Lage der Stadt Datong in der Provinz Shanxi. Das Planungsgebiet liegt gegenüber Altstadt von Datong, auf der Ostseite des Flusses Yu

⁹ ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2008, Folie Nr. 69-98 in PPT

5.4.2. Leitgedanke und Aufbau der Sequenzmaßnahme

Die neue Stadt soll nicht abgetrennt von der alten Stadt Datong wirken. Die Analyse der historischen Entwicklung der Stadt und ihrer Umgebung bildet die Grundlage des Entwurfes für Yudong. Soweit wie möglich wurden deshalb die historischen Prinzipien in moderner Form angewandt, um eine Kontinuität zu erreichen und eine Einheit aus alter und neuer Stadt zu bilden. Um dieses Ziel zu erreichen, wurden verschiedene verknüpfende Maßnahmen vorgenommen, wie z.B. ein Grünring, der beiden Stadtteilen als Stadtbegrenzung dient und die funktionale Einheit verdeutlicht. Die bestehenden Verkehrsachsen von Datong wurden in die neue Stadt hinein verlängert. Mit einer neuen, vierten Brücke über den Fluss wird eine gute verkehrstechnische Verbindung gewährleistet. Außerdem bekommt die Autobahn sowohl nördlich als auch südlich des Sees eine neue Ausfahrt, um direkt in den neuen Stadtteil gelangen zu können. Sie bildet dann eine die Stadt umschließende Ringautobahn, die dadurch als verknüpfendes Element fungiert.

Städtebauliches
Gesamtkonzept

Die neue Stadt ist durch zwei Hauptachsen gegliedert. Die eine verläuft in Verlängerung der bestehenden Ost-West-Achse, die andere als neue Nord-Süd-Achse entlang des Flusses. Die Achsen sind ihrer Funktion angepasst in einem wesentlich größeren Maßstab angelegt als die der bestehenden, historischen Altstadt. Aus diesem Grund ist ein zusätzliches System aus Subachsen vorgesehen, das sich an den bestehenden Entwicklungsachsen orientiert. Die zentrale Ost-West-Achse sowie die Nord-Süd-Achse am Fluss sind daher für die folgende Stadterweiterung die wichtigsten Strukturelemente. Der besondere Schwerpunkt liegt auf der Ost-West-Achse.

Die Ost-West-Achse verläuft ausgehend von der bestehenden Stadt über die neue Brücke, hinein in den neuen Stadtteil und erhält die Bezeichnung *Datong-Elysee*. Die Stadtstruktur entwickelt sich beiderseits entlang der repräsentativen Achse, die die alte und die neue Stadt verbindet. Die Datong-Elysee gliedert sich in einzelne Abschnitte, die jeweils von verschiedenen, dominanten Nutzungen geprägt sind. Die Hauptachse im Norden des neuen Stadtteils ist als großer repräsentativer Boulevard angelegt und verbindet die wichtigen Zentren der Stadt miteinander: Altstadt – neues CBD – Universitätsviertel – Kultur- und Regierungszentrum am See.

Funktionale
Inszenierung
der Ost-West-Achse

Der erste Sequenzabschnitt am Fluss besteht aus dem CBD-Bereich beiderseits des Flusses und setzt sich aus einer Park- und Wohnzone, einer reinen Wohnzone und einem 2. nord-süd-orientierten Grünstreifen mit

Sondernutzungen zusammen. Dieser Abschnitt erhält vor allem durch das CBD und die Sondernutzungen beiderseits des Flusses einen großstädtischen Charakter und bildet den Brückenkopf zur Altstadt hin. Besondere Nutzungen, wie z.B. die Wertpapierbörse, ein Wellness- und Einkaufscenter, ein Medical Center, ein Hotel, das Meditation Center, eine Markthalle, ein Kunst- und Auktionshaus sowie das Science Center prägen das Gebiet. Es bildet den nördlichen Abschluss der Flusstadt Datong.

Das anschließende Universitätsgebiet bestimmt den 2. Sequenzabschnitt und ist als Wissenschaftsstadt mit allen wichtigen Fakultäten und den notwendigen Einrichtungen für Forschung und Lehre konzipiert. Ein öffentliches Educational Center ergänzt die akademischen Nutzungen. Dieser Universitätsbereich wird durch repräsentative Eingänge auf beiden Seiten des Datong-Elysee-Boulevards erschlossen. Durch einen kleinteiligen Nutzungstreifen in der Mitte des Boulevards werden die Bereiche rechts und links der Achse verbunden und gleichzeitig Nutzungen angesiedelt, die den Alltagsbedarf einer Universitätsstadt decken, wie z.B. Restaurants, Imbissstände, Tee- und Kaffeepavillons, Apotheken, Copy Shops, Buch- und Zeitschriftenläden etc. In östlicher Richtung schließt sich das staatliche Kultur- und „Shoptainment“-Center des neuen Stadtteils an. Daran schließt sich ein Wohngebiet mit beidseitiger Mischnutzung an, das in einen zentralen Bereich mit Regierungsviertel, kulturellen Einrichtungen, Einkaufsmöglichkeiten und einem großen Freibereich am See mündet. Diese Nutzungsbereiche unterscheiden sich durch ihre verschiedenen Funktionen wie Regierungsgebäude, Bürgerhaus, Kongresszentrum, Hotel, Einkaufspassagen sowie einem Einkaufs- und

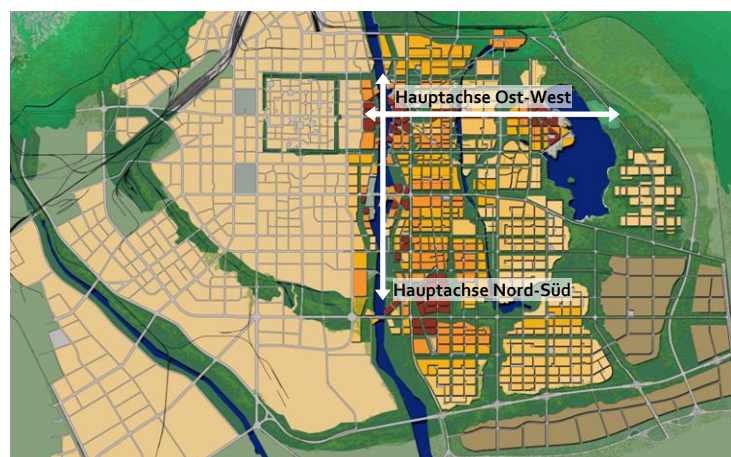


Abb 5. 15

Das Planungsgebiet Yudong: die neue Stadt in Datong hat zwei Entwicklungsachsen als stadtgestalterisches Grundkonzept.

Entertainment-Center, einem Kulturmuseum mit Galerie, einem Opern- und Konzerthaus, einem Musikkomplex, einem Botanikhaus und einem Planetarium. Abgerundet ist dieses vielfältige Nutzungsangebot, das auf die ganze nördliche Region der Shanxi Provinz ausgerichtet ist und ein eigener touristischer Anziehungspunkt werden soll, durch ein Festspielhaus und eine Freilichtbühne auf der gegenüberliegenden Seite des Sees.

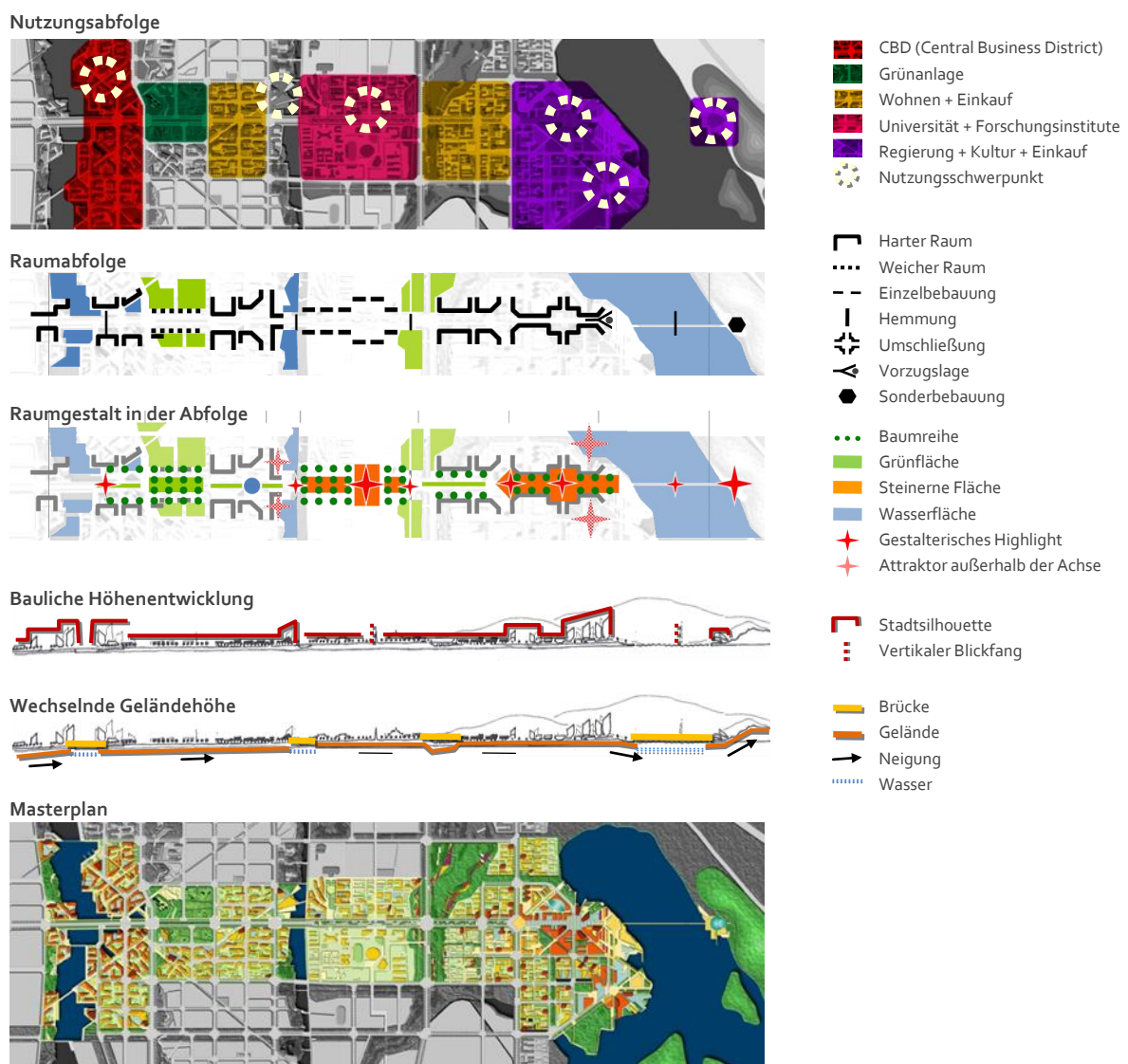


Abb 5. 16 Sequenzgestalterische Darstellungen in mehreren Ebenen für die Ost-West-Achse im Yudong-Gebiet, Datong

Abgesehen von der Gliederung durch verschiedene Nutzungen wird die Ost-West-Achse als ein großzügiger Boulevard durch Baumreihen und architektonische Raumkanten räumlich definiert. Die Straßenraumgestaltung mit ihrer rhythmisch wechselnden Raumwirkung durch unterschiedliche Materialien stellt den Charakter des Nutzungsabschnitts noch klarer heraus.

Die raumgestalterische Inszenierung vollzieht den Verlauf der Raumabfolge von Westen nach Osten. Kommt man aus dem alten Stadtteil über die Brücke in die neue Stadt hinein, wirken die harten Raumkanten¹⁰ seitlich der Achse wie ein Tor, das den Auftakt des Datong-Elysee-Boulevards bildet. Die einseitige Aufweitung nach Norden bildet einen Empfangsbereich und lenkt den Blick in den quer verlaufenden Grünzug.

An diesen Grünraum mit seiner weichen Raumkante schließt sich nochmals ein Bereich mit harter Raumkante an. Dieser Bereich verengt sich im weiteren Verlauf, um wiederum eine Torsituation zu bilden, die den Eingang zum darauf folgenden Universitätsbereich markiert. Im Bereich der Universität wird der Raum durch die Bebauung mit Solitärgebäuden nur halb geschlossen. In der Mitte des Straßenraumes ist ein breiter grüner Platz angelegt mit einem vertikalen Element als dominantes Zeichen an der das Geländenniveau betreffenden höchsten Stelle der Achse.

Im Anschluss an das Universitätsviertel ermöglicht ein weiterer Grünstreifen Querblicke, ehe die Achse das Regierungsquartier durchquert. Durch eine Verengung der Raumkanten und die Überdachung des Platzbereiches ist dort die Raumumschließung noch stärker, was den Blick zum Wasser dramatisch verstärkt. Ihren Abschluss findet die Achse im Festspielhaus und dem grünen Hügel auf der gegenüberliegenden Seeseite.

Der breite Hauptraum der Achse ist durch mehrere Baumreihen in Subräume mit unterschiedlichem Charakter untergliedert. Als durchlaufendes Element bewirken die Baumreihen eine Kontinuität im Straßenraum und verbinden die unterschiedlichen gestalterischen Elemente entlang der Achse, wie z.B. Tore, vertikale Elemente, Grünflächen und gepflasterte Flächen. Die Aneinandersetzung von weichen und harten Räumen bewirkt unterschiedliche Blickbeziehungen zur Seite und in die Tiefe des Datong-Elysee-Boulevards. Es wird zwischen offenen, halboffenen und geschlossenen Räumen unterschieden, die sich immer wieder abwechseln. Die verspringenden Raumkanten erzeugen zum einen eine Blickablenkung entlang der gradlinigen Achse und zum anderen werden dadurch unterschiedliche sinnliche Phänomene generiert.

¹⁰ Die Begriffe "harter Raum und weicher Raum" stammen aus der Erforschung "Finding lost space" von R. Trancik, 1986, S. 61 – "Hard spaces are those principally bounded by architectural wall ... Soft spaces are those dominated by the natural environment, ..."

5.4.3. Bewertung und Ergebnis der Planung

Für die Lebensqualität einer der Stadt ist nicht nur die Qualität der Wohnungen entscheidend, sondern auch die Qualität des Wohnumfeldes sowohl in der direkten Umgebung der Wohnung als auch jeweiligen Stadtquartier. Aus diesem Blickwinkel ist die Vernetzung der Wohnung als Ausgangspunkt aller Nutzer im Alltag mit den attraktiven Orten der Stadt von großer Bedeutung. Des Weiteren ist die Hauptachse ein wichtiges Objekt in der Konzeptplanung des Stadtteils Yudong, das verschiedenste Aufgaben übernimmt. Dort finden diverse Aktivitäten des täglichen Lebens der Bewohner statt, die einen starken Bewegungsfluss entlang der Achse bewirken. Die bewusste Verknüpfung mit den untergeordneten Querachsen bzw. dem gesamten Stadtquartier verstärkt die Funktion der Hauptachse.

Experimentelle Testanwendung

Im Vorlauf der Konzeptplanung für Datong wurden zunächst Vergleichsbeispiele aus Paris, Peking und Berlin mit Hilfe wissenschaftlicher Methoden untersucht, um daraus Erkenntnisse für die Planung der neuen Achse von Datong abzuleiten. Es zeigt sich, dass die Achse von Datong durch die Anwendung der ermittelten Prinzipien ein Erlebnis für jeden Bewohner und Besucher der Stadt wird. Aus der Überlagerung der Analyse der bestehenden Situation, vor allem der Ebenen Grün und Wasser mit der bestehenden Nutzungs- und Verkehrssituation leitet sich die Struktur bzw. das Entwurfsprogramm des neuen Stadtteils ab.

Für das Planungskonzept von Yudong sind die Stadtachsen ein wichtiges Gestaltungsthema, insbesondere die in Ost-West-Richtung verlaufende Hauptachse. Ein effektives Wegsystem ist wichtig für eine gut funktionierende Stadt, da dadurch viele Zielorte organisch miteinander vernetzt werden und der Nutzer klar und logisch geleitet wird. Die räumliche Achse spielt dabei eine wichtige Rolle, denn der Nutzer fühlt sich durch die einfache Orientierung sicher. Diese Sicherheit überträgt sich infolge dessen auf den ganzen Stadtraum, da der Nutzer angeregt wird, weitere Räume kennen zu lernen. Um die unterschiedlichen Räume entlang der übergeordneten Achsen spürbar zu machen, sollten die Stadtplätze und Straßen klar räumlich gefasst sein, um in ihrer sinnlichen Folge ein Wechselspiel zwischen Bewegungs- und Aufenthaltsqualität zu bilden.

Raumfolge mit Zielverbindung

Neben der räumlichen Zielverbindung sollten damit, im Zusammenhang mit diversen Nutzungen und Funktionen, Zonen mit eigenem Charakter herausgestellt werden, die sich in ihrer Nutzungsart, Nutzungsdichte, ihren Aktivitäten und ihrer Architektur unterscheiden. Dies erweckt im Nutzer das Bedürfnis, sich

je nach Anlass und Ziel seiner Aktivität im Stadtraum zu bewegen und seine individuellen Erfahrungen zu machen.

Raum- und Nutzungsabfolge bedingen die gestalterischen Elemente und deren Anordnung. Dies wird als visuelle Anreigngsabfolge für die Wegführung interpretiert, die sich größtenteils auf spezielle Blickverbindungen bezieht. Dargestellt wurden dafür vor allem die wichtigsten Bereiche, Brennpunkte und Landmarks, die in der dreidimensionalen Stadtarchitektur deutlich hervortreten. Die wichtigen Gebäude sind über Sichtachsen verbunden, die wiederum als Endpunkte der Achsen besonders betont werden und letztendlich die Orientierung im Stadtgebiet erleichtern. Beispielsweise verbinden die diagonalen Erschließungsstraßen in den zentralen Bereichen die kulturellen Gebäude sowohl räumlich als auch visuell miteinander. Die Positionierung des Bahnhofes, der sich nordöstlich der Ost-West-Achse befindet, folgt demselben Prinzip, da er visuell mit dem CBD am Fluss verbunden ist.

Diese Sichtachsen sind gleichzeitig Fuß- und Radwegverbindung und bieten dem Fußgänger durch ihren diagonalen Verlauf die kürzeste Verbindung der wichtigsten Brennpunkte. Durch diese Abkürzungen im Vergleich zur Straße wird der Fußgänger- und Radwegverkehr gestärkt und der PKW-Verkehr im Gebiet reduziert.

Da die unterschiedlichen Räume, Nutzungsarten und stadtgestalterischen Sprachen nacheinander in eine Abfolge gebracht werden, zeigt sich ein Sequenzabschnitt durch eine bestimmte charakteristische Anmutung und repräsentiert gleichzeitig die individuelle Identität eines Stadtraums.

Gestalterische Raumfolge als Orientierungshilfe

Abb 5. 17

Perspektive der Ost-West Achse, der Datong Elysee, im Planungsgebiet Yudong, die die stadtgestalterische vielschichtige Inszenierung virtuell ganzheitlich darstellt. (Blick von Osten nach Westen)



Die hier vorgestellten vier Projekte sind im Zeitraum zwischen 2000 und 2008 erarbeitet worden.¹¹ Die Planungskonzepte sind dem Sequenzbewusstsein unterworfen, um einerseits eine Praxismethode für die Sequenzplanung zu entwickeln und andererseits die Anwendungsmöglichkeit bei der praktischen Arbeit direkt zu testen. Die ausgewerteten Fallbeispiele repräsentieren zugleich die vier folgenden unterschiedlichen Auswahlkriterien:

- Das „Modell Esslinger Innenstadt“ beleuchtet einen raumcharakteristischen Sequenzabschnitt als Erlebniseinheit innerhalb des räumlichen **Gesamtnetzwerks**, das die gesamte Fläche der historischen Innenstadt miteinschließt. Dies hat eine zusammenhängende Raumgestaltung und eine funktionale Verbindung der Stadtquartiere – der bestehenden und der neuen – zum Ziel und gibt im Sinne der Nachhaltigkeit der historischen Innenstadt ein vitales Stadtimage.
- Ausgehend von der ganzheitlichen Betrachtung der Vernetzung von Raumsequenzen im "Modell Esslinger Innenstadt" definiert die „städtebauliche Rahmenkonzeption Esslingen-Maille mit Neckar-/Fabrikstraße" die Sequenzabschnitte des Planungsgebiets als **Teilnetz des Ganzen**. Basierend auf der Sequenzanalyse bestehender stadtgestalterischer Mängel wurden gestalterische Leitlinien für die öffentlichen Räume, wie z.B. Straßengestaltungsmaßnahmen für Neckar- und Fabrikstraße, erarbeitet.
- Im Planungskonzept für die "Neue Weststadt Lingjiatang in Changzhou, China" ist die Schnellstraße Longjiang ein entwurfsbestimmendes Glied als **Ausschnitt der ununterbrochenen Raumsequenz**. Bei der Einfahrt in die Stadt wird eine stadtgestalterische Dramaturgie erzeugt, die dem Nutzer das Stadtimage sowohl für den neuen Stadtteil Lingjiatang, als auch für die gesamte Stadt Changzhou einprägsam vorstellt.
- Die "Konzeptplanung für das Yudong-Gebiet der Stadt Datong, China" legt den sequenzgestalterischen Schwerpunkt auf die Hauptstraße als neue **Entwicklungssachse**. Hierbei bezeichnet die Achse die Verbindung zweier bedeutender Orte (in diesem Projekt die Verbindung zwischen dem alten

¹¹ Der im Kapitel 5 aufgeführte Inhalt aus den vier ausgewählten Projekten wurde im Bezug zur Sequenzplanung zusammengefasst. Bis auf das „Modell Esslinger Innenstadt“ (Dipl. - Ing. D. Leyh, ISA Internationales Stadtbauatelier) wurden alle Projekte von M. -Eng. J.Y. Lee mit entsprechender Zielsetzung in den oben erwähnten Zeiträumen bei ISA geforscht und durchgeführt.

und dem neuen Stadtzentrum) verbindet. Dies formt jedoch nicht nur die axial räumliche, sondern ebenso die freie Verknüpfung aus, die von den bestehenden Umständen, wie z.B. topologischen, historischen, raumfunktionalen oder gestalterischen Gegebenheiten des Gebietes, abhängig ist. Um eine hohe Funktionalität als erlebnisreicher Lebensraum zu erzielen, wurde die Gestaltung der Hauptstraße aus der Überlagerung der unterschiedlichen stadtgestalterischen Kategorien wie Nutzung, Raum und Raumgestalt abgeleitet, um eine Abfolge sinnlicher Wirkungen zu erzeugen.

Die planerische Sequenzmaßnahme trägt im Grunde dazu bei, das angestrebte Stadtimage und die gewünschte Erlebnisqualität zu sichern. Der Planer betrachtet die Gesamtsumme aller Eindrücke aus der Sicht des Nutzers, um sich im Entwurfsprozess die Erlebniswirkung in zeitlicher Abfolge vorstellen zu können. Die Darstellung mit einer besonderen Notation, Modellfotos oder Handzeichnungen in Sequenzen hilft dem Betrachter bzw. Planer bei der besseren Wirkungsvorstellung. Die Vorstellungsbereitschaft und -fähigkeit des Planers ist daher besonders gefordert. Die verschiedenen Phasen der Sequenz aus Sicht des Stadtnutzers im Laufe einer Sequenzachse dienen wiederum als Grundlage für die zeitliche Abfolge der Glieder des Straßenraums. Das Nebeneinanderstellen gestalterischer Elemente soll als Reihe von sinnlichen Wirkungen gelesen werden können, vergleichbar mit einer Musiknotation, die schon beim Lesen mit harmonisch gespielten Tönen assoziiert wird.

In den folgenden Abschnitten ist anhand der vier Testprojekte zusammengefasst, auf welche Weise die Sequenzplanung in welchen Entwurfsstadien herangezogen werden sollte. Die Auflistung zeigt außerdem die generellen Grundzüge der Sequenzplanung auf und verdeutlicht, worauf der Planer bezogen auf die jeweiligen Entwurfsschritte seinen Schwerpunkt legen sollte.

Eine **Vernetzung der Raumsequenzen** ist eine besonders geformte räumliche Netzstruktur bestehend aus den lebendigen Raumfolgen einer Stadt. Plätze und Straßen weisen ihre eigene Raumcharakteristik auf, weshalb ein Netzsystem von Stadträumen unterschiedlicher Ausprägung aufgebaut wird.

Die Bestimmung des Planungsgebiets erfordert zunächst, den Bezug des Planungsgebiets als Sequenzausschnitt im Zusammenhang mit den anderen Sequenzabschnitten im Stadtraum zu betrachten. Die Übersicht über den Umfang der Planungsaufgabe erleichtert es, die Mängel der Bestandssituation so genau wie möglich zu analysieren und dadurch eine entsprechende Lösung für den mangelhaften Teil zu finden. Einen problembehafteten Bereich als Planungs-

Überprüfung der Sequenzplanung

Übersicht über die Gestaltungsaufgabe

aufgabe vor dem Hintergrund der Gesamtstruktur zu verstehen bewirkt eine bedeutende Verbesserung des Arbeitsergebnisses im Vergleich zur Interpretation des kleineren, untergeordneten Bereiches selbst als Gesamtstruktur.

Ein **Sequenzabschnitt** bezeichnet einen charakteristisch definierbaren Abschnitt des Sequenzerlebnisses. Die Länge eines Sequenzabschnitts bzw. seine genaue Definition beruht auf einer exakten Analyse als ersten Schritt für den sequenziellen Aufbau der Raumcharakteristik. Ein mangelhafter oder als problematisch empfundener öffentlicher Raum in einem Sequenzabschnitt kann aus einem oder mehreren räumlichen Gliedern und Übergängen bestehen.

Dabei bedingt die Laufdauer oder Fahrdauer (je nach Nutzergruppe), Rücksicht auf die Sinneserfahrung zu nehmen bzw. die Abfolge der Eindrücke zu programmieren und zu beurteilen. Der Zeitsinn des Nutzers ist den Anregungen unterworfen, die vom Bewegungstempo, der Länge des Sequenzabschnitts und des Weiteren von der unterschiedlichen Wahrnehmungsempfindlichkeit abhängig sind.

Die **Vorstellungselemente** auf oder neben dem Weg prägen dem Nutzer eine Vielzahl räumlicher Eindrücke der Sequenzerfahrung ein. In der gebauten Umwelt sind sie als Brennpunkte, Wege, Bereiche, Grenzen und Merkzeichen unterschiedlich klassifiziert. Sie enthalten dadurch eine eigene funktionale, historische, ästhetische oder persönliche Bedeutung für den Nutzer.

Die Elemente fungieren als Zwischenziele entlang einer Bewegungsachse, die den Nutzer zum nächsten Punkt weiter führen und ihm die Orientierung im Stadtraum ermöglichen. Daher erhöht die Anordnung der Zwischenziele die Abwechslungsmöglichkeiten bei der Raumerfahrung und gibt sowohl der Raumsequenz als auch dem Stadtraum eine identitätsstiftende Funktion.

Die **Nutzungsabfolge** bedeutet nicht nur die wechselnden Nutzungen der umliegenden Bauten im Verlauf der Bewegungslinie: Büronutzung, Mischnutzung aus Wohnen und Arbeiten, darauf folgend Shopping und Freizeit. Urbane öffentliche Räume werden nicht nur von den Gebäudenutzungen charakterisiert, sondern auch von den verschiedenen Nutzungen der Freiflächen durch z.B. Verkehrs- oder Grünflächen. Diese speziellen Nutzungen erfordern von der gebauten Umwelt eine bestimmte architektonische, konstruktive und landschaftliche Aufmachung, wodurch jedes Nutzungsglied eine bestimmte Erscheinung der Funktionalität erhält.

Bestimmung des raumcharakteristischen Sequenzerlebnisses

Spannungsvolle und sichere Wegführung

Annutungsabfolge der räumlichen Funktionalität

Die Gesamtwirkung der Nutzungsabfolge hängt nicht nur von den baulichen Elementen, sondern von der Beziehung von Wahrnehmung und Nutzung selbst und den Wechselwirkungen mit anderen Nutzern und Aktivitäten ab. Durch den Wechsel verschiedener Nutzungen entlang der Strecke entstehen vielfältige Aktivitätsmöglichkeiten, wodurch sich Nutzungsschwerpunkte für bestimmte Besuchergruppen herauskristalisieren. Die gestalterischen Elemente für Nutzung und Funktion sollen somit den Aktivitäten und dem Verhalten des Menschen im Rahmen des Sequenzerlebnisses Rechnung tragen und sowohl regulierend als auch unterstützend wirken.

Die **Raumabfolge** definiert nicht nur Aktivitätsfelder für Nutzungen und Funktionen, sondern markiert auch die wechselnden, in Reihe geschalteten Räumlichkeiten. Aus dieser räumlichen Abfolge ergibt sich als phänomenologische Konsequenz die Wahrnehmbarkeit von Umschließung, Hemmung, Verengung, Vorzugslage usw. als individuelle, räumliche Komposition in zeitlicher Abfolge.

Diese räumliche Wirkung wird durch den Standortwechsel bzw. die Verbindung von "Hier und Dort" verschärft. Beispielweise kann ohne ein eingegengtes "Hier" ein aufgeweitetes "Dort" nicht wahrgenommen werden. Dieses gegenseitige Abhängigkeit wird nicht nur visuell vermittelt, sondern auch taktil, akustisch oder durch weitere Sinne.

Zusätzlich zur seitlichen Einengung oder Aufweitung durch die Wandabwicklung der Randbebauung existiert außerdem die abwechselnde Folge der Gebäude- und Geländehöhen, die die Wirkung der Raumabfolge beeinflussen. Das Einbinden der Stadtansicht als Silhouette bzw. der Topographie machen die Stadterfahrung besonders eindrucksvoll.

Die **Blickabfolge** wirkt mit den raumbildenden Elementen und den gestalterischen Elementen zusammen. Ein Raum bzw. mehrere Räume können in einer Sequenz beispielsweise durch Bebauung oder durch die Begrenzung mit Bäumen „hart oder weich“ erscheinen. Dies hängt nicht nur von den gestalterischen Materialien ab, sondern auch von der Blickdurchlässigkeit. Die Länge, Höhe und Breite eines Raumes sowie der Grad der räumlichen Geschlossenheit, als offener, halboffener oder geschlossener Raum, tragen zur Blickbeziehung, Blickablenkung oder -hinderung und damit zu dem erzeugten Eindruck erheblich bei. Je nach Art der Raumbildung kann z.B. ein markantes architektonisches Merkmal am Ende einer geraden Raumstrecke schon aus der Ferne die Mitte des Blickfeldes beherrschen, bei einer gekrümmten Strecke

Phänomenologische
Folge der
Raumsequenz

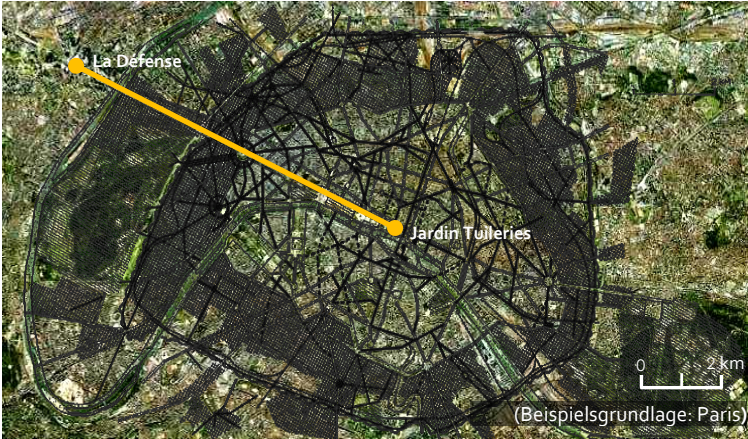
Sequenzenerfahrung
durch Blickbeziehung

Grundzüge der sequenzgestalterischen Testanwendung in der Praxis

*Erklärung der Entwurfskategorien mit Beispielen aus Paris, Datong und Hangzhou als Grundlage


Vernetzung der Raumsequenzen

- Zusammenhang mit Umfeld



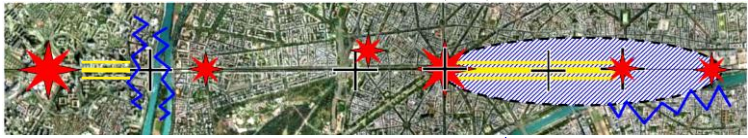
Sequenzabschnitt

- Ziel- und Wegbestimmung
- Weggliederung
- Zeitfolge



Vorstellungselemente

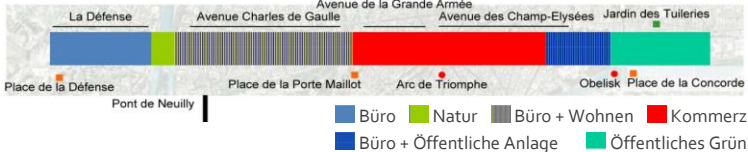
- Abfolge der Zwischenziele



* Merkzeichen — Weg + Brennpunkt ▨ Bereich ~ Grenze

Nutzungsabfolge

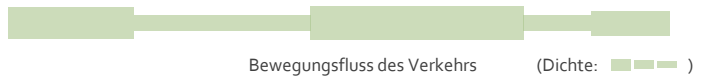
- Anmutung der Raumfunktionalität



- Nutzungsintensität



- Bewegungsfluss

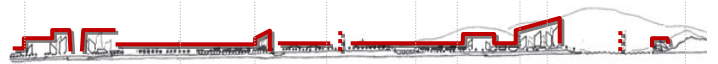


Raumabfolge

- Abfolge der Raumwirkung



- Abwechslung der Bauhöhen

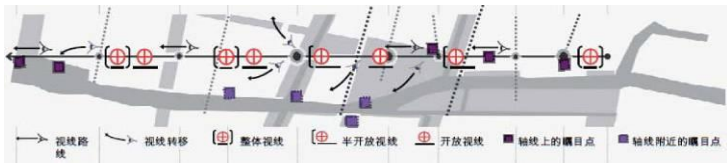


- Wechselnde Geländehöhen

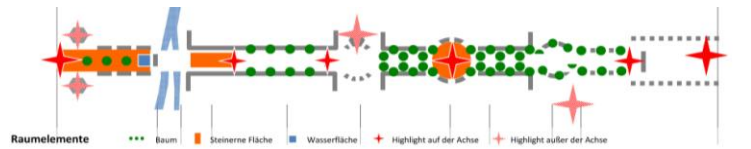


Sichtabfolge

- Blickbeziehung und -ablenkung



- Abfolge der gestalterischen Elemente



- Anordnung der Szene



allmählich erscheinen oder bei einer geknickten Strecke plötzlich in das Blickfeld des Nutzers treten.

Die Anordnung der gestalterischen Szenen als Resultat aus der Kombination von Nutzung, Raum und Gestaltungselementen präsentiert sich dem Nutzer durch den individuellen Blickablauf. Die Art der Inszenierung, in welcher Reihenfolge die Szenen mit welcher Wirkung – Wiederholung oder Überraschung – dem Nutzer gezeigt werden, ergeben letztendlich eine erlebnisreiche Raumerfahrung mit den unterschiedlichsten Anmutungen der erlebten Umwelt.

Part 3

Theorie und Praxis der Sequenzplanung

Kapitel 6. Theorie der Sequenzplanung

Wie kann man die Sequenzplanung theoretisch begründen?

Kapitel 7. Praxis der Sequenzplanung

Wie kann man die Sequenzplanung praktisch umsetzen?

Kapitel 8. Das Modell der Sequenzplanung

Zusammenfassung

Wie wird das Modell der Sequenzplanung ganzheitlich aussehen und wie die weiteren Aufgaben?

Theorie der Sequenzplanung

6

Während der Wahrnehmung einer Sequenz wandelt sich das komplexe, aber ganzheitliche Gefüge einer urbanen Umwelt – ein künstliches Bauwerk – in ein Erlebnisfeld um. Die Sequenzerfahrung liefert dem Nutzer ausgewählte, situationsabhängige Informationen, beispielsweise über einen Stadtteil. Durch die eigenständige Bewegung des Nutzers in einer Sequenz, z.B. einer Abfolge von Straßen, belebt sich für ihn die Umwelt in einer Abfolge von sinnlichen Erfahrungen. Diese Folge sinnlicher, seelischer und geistiger Eindrücke und Anregungen, die simultan im Nutzer ausgelöst werden, unterstützt die Einprägung der tatsächlich vorhandenen komplexen Umwelt – ihre Nutzung, ihre Erscheinung, ebenso wie ihre Bedeutung.

Wahrnehmung
einer Sequenz

In dem komplexen Verfahren der Verarbeitung der kollektiven Reize der Umwelt wird die erlebte Raumsequenz weniger nach ihrer materiellen Qualität, sondern mehr nach ihrer Erlebnisqualität bewertet.¹ Die Erlebnisqualität beruht im Grunde auf der Abfolge der phänomenologischen Wirkungen. Die Gesamtwirkung einer Raumsequenz wird nicht nur durch ihre individuellen Einzelabschnitte, sondern auch durch ihre zusammenhängende Gesamterscheinung erzeugt. Diese hängt wiederum von den Einzelabschnitten und deren Abfolge ab, ihre Gesamtwirkung ist dabei komplexer als lediglich die Addition der untergliederten Abschnitte. Je klarer die räumliche Abfolge ablesbar ist, desto mehr gewinnt sowohl jeder einzelne Abschnitt einer Sequenz als auch ihre Gesamtwirkung an eigenem Charakter, wodurch wiederum die Zufriedenheit der Nutzer gesteigert wird.

Erlebnisqualität der
gestalterischen
Komposition

¹ Vgl. Bollnow, 2004, S. 21

Die eigentliche Qualität der stadtgestalterischen Planung einer städtebaulichen Einzelsituation beruht nicht nur auf der städtebaulichen Konfiguration als solcher, sondern auch auf der Schaffung spannender, interessanter und attraktiver Korrelationen mit anderen Einzelsituationen in der gleichen Sequenz. Dadurch wird die Grundlage für die Funktionalität sowie mögliche Erlebnisqualität einer Stadtraumsequenz geschaffen, die die maßgeblichen Faktoren für eine hohe Lebensqualität sind.

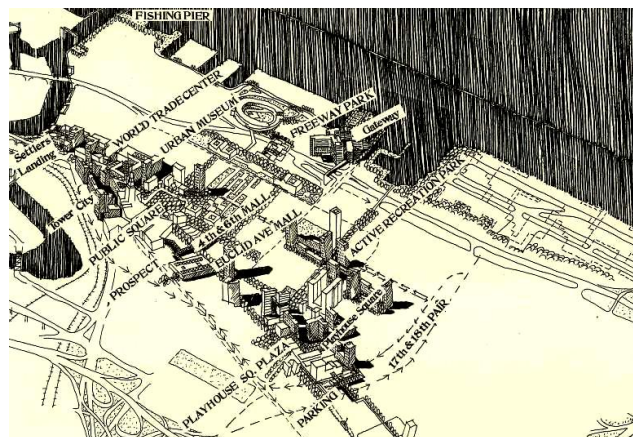
Aufgabe des Planers bzw. eigentlicher Anspruch an die Sequenzplanung ist es, die vorhandene gebaute Umwelt durch ihren Eindruck auf den Nutzer funktional wie auch in ihrer Wirkung zu verdeutlichen. Um dieses Ziel mit stadtgestalterischen Mitteln zu erreichen, bedarf es objektiver Planungsmethoden.

Es stellt sich also die Frage, worauf der Planer beim städtebaulichen Entwurf besonders achten soll, um eine echte Erlebnisqualität auch in der Realität zu erreichen. Wie kann man aus zweidimensional dargestellten Entwurfsalternativen die jeweilige, zukünftige Erlebnisqualität ablesen bzw. darstellen? Dafür sind Bewertungskriterien und Bewertungsparameter notwendig, die auf einer praxisbezogenen Theorie beruhen und die die Grundlage der Sequenzplanung darstellen. Diese Parameter muss sich der Planer immer wieder vor Augen führen und sie in die Entwurfsarbeit einbeziehen, sodass eine bessere, erlebnisreichere Umwelt geschaffen werden kann. Die urbane Umwelt besteht aus vielschichtigen Objekten, die abgesehen von ihrer materiellen auch in ihrer immateriellen Wirkung genau untersucht und dargestellt werden müssen. Dafür ist es notwendig, zu wissen, wie der Mensch seine Umwelt in räumlicher Abfolge erlebt. In einem ersten Schritt in Richtung sequenzbewusste Planungspraxis muss daher eine praxisbezogene, das heißt eine im Planungsalltag anwendbare Theorie formuliert werden.

Aufbau einer praxisbezogenen Theorie

Abb 6. 1

Nach dem Scheitern eines städtebaulichen Projekts ist es nur schwer möglich die städtebauliche Qualität im Stadtraum zurück zu erlangen. Zur Vermeidung einer solchen Situation muss ein Stadtraum immer aus der Sicht des Nutzers betrachtet werden. Für eine sequenzbewusste Planungspraxis besteht die Notwendigkeit einer praxisbezogenen Theorie. - Zielverbindungen im Sequenzbewusstsein am Beispiel des „Concept for Cleveland – a strategy for downtown“ (1975)



6.1.1. Raumsequenz für Nutzer und Planer

Sequenzplanung ist ein terminologisch neuer Begriff der stadtgestalterischen Methodik. Er geht von der Tatsache aus, dass der Mensch in seiner räumlichen Umwelt ununterbrochen mit allen Sinnen sequentiell, das heißt in Abfolge, wahrnimmt und dadurch seine Umwelt erfährt. Daher ist es ein wesentliches Ziel der Sequenzplanung, im Entwurfsprozess die Wechselwirkung zwischen Mensch und urbaner Sequenzerfahrung nicht nur im Bewusstsein zu haben, sondern auch bewusst umzusetzen.

Um die theoretischen Grundlagen der Sequenzplanung zu formulieren, ist es daher notwendig, einen Konvertierungsschritt von der Analyse zur Planung von urbanen Raumsequenzen zu vollziehen, in dem die Kenntnis der Sequenzerfahrung in eine nachvollziehbare Methode der Sequenzplanung umgesetzt wird.

Die Frage "Wie erlebt der Mensch Raum(-sequenz)?" spielt eine bewertende Rolle bei jeder entwerferischen Situation, sich den Nutzer bei jedem Planungsschritt vor Augen zu halten und sich die "Stop and Go"-Bewegung der Sequenzerfahrung vorzustellen. Die folgenden Fakten, die in den vorausgehenden Kapiteln im Bezug auf die Sequenzerfahrung des Menschen erläutert sind, sollen in die Analogie zur sequenzgestalterischen Umsetzung aufgenommen werden:

- **Der Mensch erlebt seine räumliche Umwelt durch die Verbindung der Zielpunkte.**

Eine Raumsequenz von A nach B bedeutet für den Nutzer einen Erlebnisabschnitt, den er durch seine Ziel- und Wegbestimmung bestimmt und den er entlang der gewählten Strecke erlebt. Dementsprechend ist bei der Sequenzplanung die Bestimmung eines Sequenzabschnitts der erste Arbeitsschritt. Nach der raumplanerischen Definition vollzieht sich im nächsten Schritt die vielschichtige Stadtgestaltung, um die einzelnen Sequenzabschnitte zu charakterisieren. Die Raumsequenz ist ein objektives Element sowohl bei der Sequenzerfahrung als auch bei der Sequenzplanung.

Bedeutung der Sequenzplanung

Stadtgestalterische Umsetzung von Sequenzerfahrung

- Der Mensch erlebt die physische Umwelt in einer Zeit-Raum-Dimension.**
 Zeit, Mensch, Raum bilden die drei Primärfaktoren, die die Sequenzerfahrung essentiell möglich machen. Was geschieht jedoch, wenn einer der drei Faktoren fehlt? Der Mensch ist das Subjekt im Verhältnis zur räumlichen Umwelt, das seinen Willen in Aktion und Reaktion hervorgerufen durch Vorstellung, Bewegung und Wahrnehmung äußert. Die daraus resultierenden Ereignisse sind in zeitlicher Abfolge angeordnet. Aufgrund unterschiedlicher Wahrnehmungskapazität und Bewegungsgeschwindigkeit erscheint die gebaute Umwelt zwar jedem Nutzer geringfügig anders, wobei sich die Unterschiede nur im Rahmen eines bestimmten Grades bewegen. Die physische Raumsequenz ist beim Gestalten metrisch, funktional und ästhetisch handhabbar, unter Berücksichtigung des komplexen Zusammenwirkens der Primärfaktoren im zeitlichen Kontinuum.
- Der Mensch erlebt die informative Umwelt durch das Verhaltensverfahren: Empfinden, Wahrnehmen, Filtern, Abstrahieren und Kognitieren.**
 Der Stadtraum enthält unzählige Informationen. Die Informationen aus der Raumsequenz von A nach B werden durch eine Reihe von menschlichen Verhaltensregeln des Menschen verarbeitet und kognitiv gespeichert. Die Erkenntnis über diese Wechselbeziehung zwischen dem Nutzer und seiner Umwelt spielt eine maßgebliche Rolle bei der strategischen, anregungsorientierten Anordnung der stadtgestalterischen Einzelobjekte in zeitlicher Abfolge. Die stadtgestalterische Wirkung entfaltet sich dadurch effektvoller und gleichzeitig kann sich der Nutzer den Stadtraum leichter bzw. klarer einprägen.

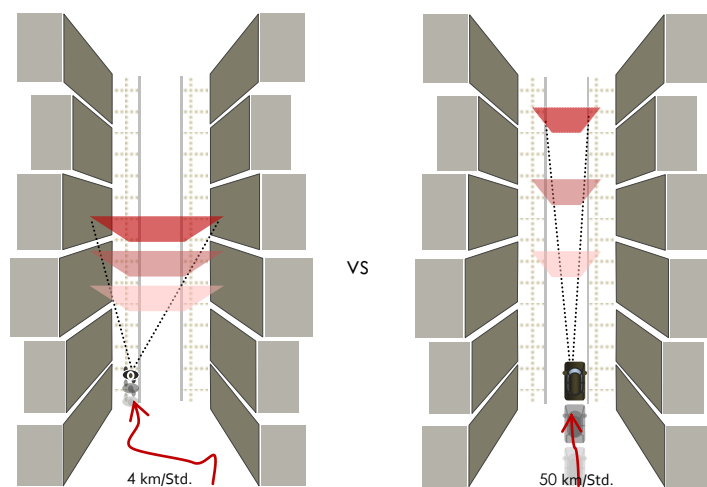


Abb 6. 2

Wie erlebt der Mensch eine Raumsequenz?
 Die Antwort auf diese Frage bezieht sich nicht nur auf das Verhalten des Nutzers, sondern auch darauf, wie der Planer die Raumsequenz gemäß dem Nutzer gestaltet.

- **Der Mensch nimmt die materielle Umwelt sowohl sinnlich als auch seelisch und geistig auf.**

Die Sequenzerfahrung geschieht zwar in der materiellen Umwelt, der Mensch aber nimmt seine Umwelt weder metrisch noch fotografisch auf. Das Ergebnis der Sequenzerfahrung bzw. die Endproduktion der materiellen Raumsequenz zeichnet sich durch unsichtbare Qualitäten aus, die durch die Sinne und den Geist erfasst werden. Die prägende Ausdruckskraft, die aus der Abfolge des Sichtbaren entstanden ist, und letztendlich die Gesamtsumme der Eindrücke stehen in kausalem Zusammenhang.

6.1.2. Entwurfsparameter der Sequenzplanung

Die Dramaturgie, die aus den städtebaulichen und stadtgestalterischen Eingriffen resultiert, soll die Erlebnisqualität nicht nur visuell, sondern auch raumfunktional und emotional erhöhen. Eine Aufgabe der Sequenzplanung ist es, der Wunscherfüllung des Nutzers im Stadtraum zu dienen bzw. die Nutzerbereitschaft durch die Anordnung der Räume als Erlebnisabfolge innerhalb der vielschichtigen stadtgestalterischen Ebenen zu fördern.

Dies fordert vor allem den Planer, sich in jedem Entwurfsschritt der Sequenzplanung den Nutzer vor Augen zu führen und sich sein Verhalten vorzustellen. Folgende Klassifikation der Sequenzerfahrung dient im Entwurfsprozess als Hilfestellung:

- **Raumerfahrung** findet innerhalb der Raumsequenz statt. Die Mischung von unterschiedlichen Raumeinheiten wie z.B. ein kurviger und ein gerader Weg, eine abschüssige oder eine ansteigende Straße oder auch eine Kreuzung etc. verschärfen die jeweilige Raumerfahrung. Der Raum ist sowohl das Ziel als auch der Weg – also die Grundlage des Erfahrens. Die zahlreichen Anregungen sind in die Raumsequenz integriert und motivieren den Nutzer sich fortzubewegen, den Stadtraum zu nutzen und zu erleben. Eine Stadt als komplexe gebaute Umwelt wird durch die Raumerfahrung erfassbar – Schritt für Schritt, von einem Raum zum anderen.
- **Sinneserfahrung** definiert sich als die gesichtssinnliche Wahrnehmung innerhalb der Raumsequenz. Ausgehend von den eingesetzten gestalterischen Materialien werden die Sinnesrezeptoren entsprechend aktiviert: die taktilen bzw. akustischen Rezeptoren beispielsweise durch einen speziellen

Vorstellung der
Sequenzerfahrung
des Nutzers

Bodenbelag bzw. den Wechsel verschiedener Materialien in der Bewegung. Alle Sinnesrezeptoren empfangen die vielen Informationen aus der Umwelt in Form von bestimmten Reizen. Die dadurch gesammelten Informationen der erlebten Raumsequenz werden durch den Prozess der Sinneserfahrung im Geist des Nutzers rekonstruiert.

- **Fortbewegungserfahrung** lässt den Stadtraum in zeitlicher Abfolge erscheinen. Die unterschiedlichen Arten der menschlichen Fortbewegung wie z.B. vorwärts gehen, umherlaufen, abbiegen, hasten, innehalten werden durch die Raumzüge gelenkt. Das perspektivische Blickfeld entfaltet seine Wirkung bei der Annäherung in Relation zum vorausgehenden Blickfeld. Die Bewegungsgeschwindigkeit des Nutzers wirkt mit der Wahrnehmungsempfindlichkeit und Wahrnehmungskapazität zusammen und erzeugt dadurch unterschiedliche Eindrücke der erlebten Raumsequenz. Ein Fußgänger beispielweise betrachtet seine Umgebung präziser als ein Autofahrer. Durch hohe farbintensive Gegenstände wird die Aufmerksamkeit eines Autofahrers leichter erregt als die des Fußgängers, da der Abstand zwischen den wahrgenommenen Anregungen beim Autofahrer wesentlich größer ist. (siehe Abb. 6.2)

Die Raumsequenz von A nach B ist ein Abschnitt innerhalb des gesamten Stadtnetzes. Die Nutzerorientierung einer Raumsequenz bedingt das Planen für diverse Aktivitäten von verschiedenen Nutzergruppen, wie Einwohnern, Besuchern, Fußgängern oder Autofahrern etc. Die raumgestalterische Entwicklung von Blickbeziehungen muss der Art und Weise bzw. dem Zweck der Fortbewegung gerecht werden. Der räumliche Bewegungskanal mit seiner Nutzung und Gestaltung bietet verschiedene Auslöser für einen Standortwechsel durch verschiedene, perspektivische Positionen. All dies spielt eine grundlegende Rolle bei der Qualitätsbildung im Stadtraum, die Wechselwirkungen zwischen Mensch und Raumsequenz erfahrbar zu machen. In der Sequenzplanung kann eine Raumsequenz somit auf funktionale, geometrische, wie auch auf gestalterische Weise klassifiziert werden, wodurch der Entwurf arbeitsmethodisch anschaulich wird:

- Die **Funktionale Raumsequenz** bezieht sich auf die Nutzungsverteilung im Stadtraum bzw. auf die Bestimmung von Aktivitätsfeldern, wie Wohnen, Arbeiten, Fahren, sich Aufhalten, Einkaufen, Lernen etc. Die wechselnde Anmutung der Funktionalität wird durch die Anordnung der unterschiedlichen Nutzungen und Funktionen im Laufe der Bewegung des Nutzers in Reihe erlebt.

Stadtgestalterische Abfolge

- Durch die **geometrische Raumsequenz** wird der Nutzer von einem Zielort zum nächsten geführt – sowohl körperlich als auch optisch durch die Führung der Sichtlinie. Die räumliche Form, wie z.B. Länge, Breite, Höhe oder der Geschlossenheitsgrad und zahlreiche weitere Faktoren rufen im Nutzer ein sinnliches und psychisches Gefühl hervor. Die durch ihre Kompositionen erzeugten Räume und die daraus resultierenden perspektivisch gerahmten oder (halb-)offenen Wirkungen sind vielfältig. Angenommen, der sich entlang einer Strecke bewegendende Nutzer sei eine leuchtende Glühbirne, so würden die diversen verknüpften Räume mal vom Lichtschein durchflutet, mal wird der Lichtschein durch einen einzigen Raum umschlossen. Die phä-

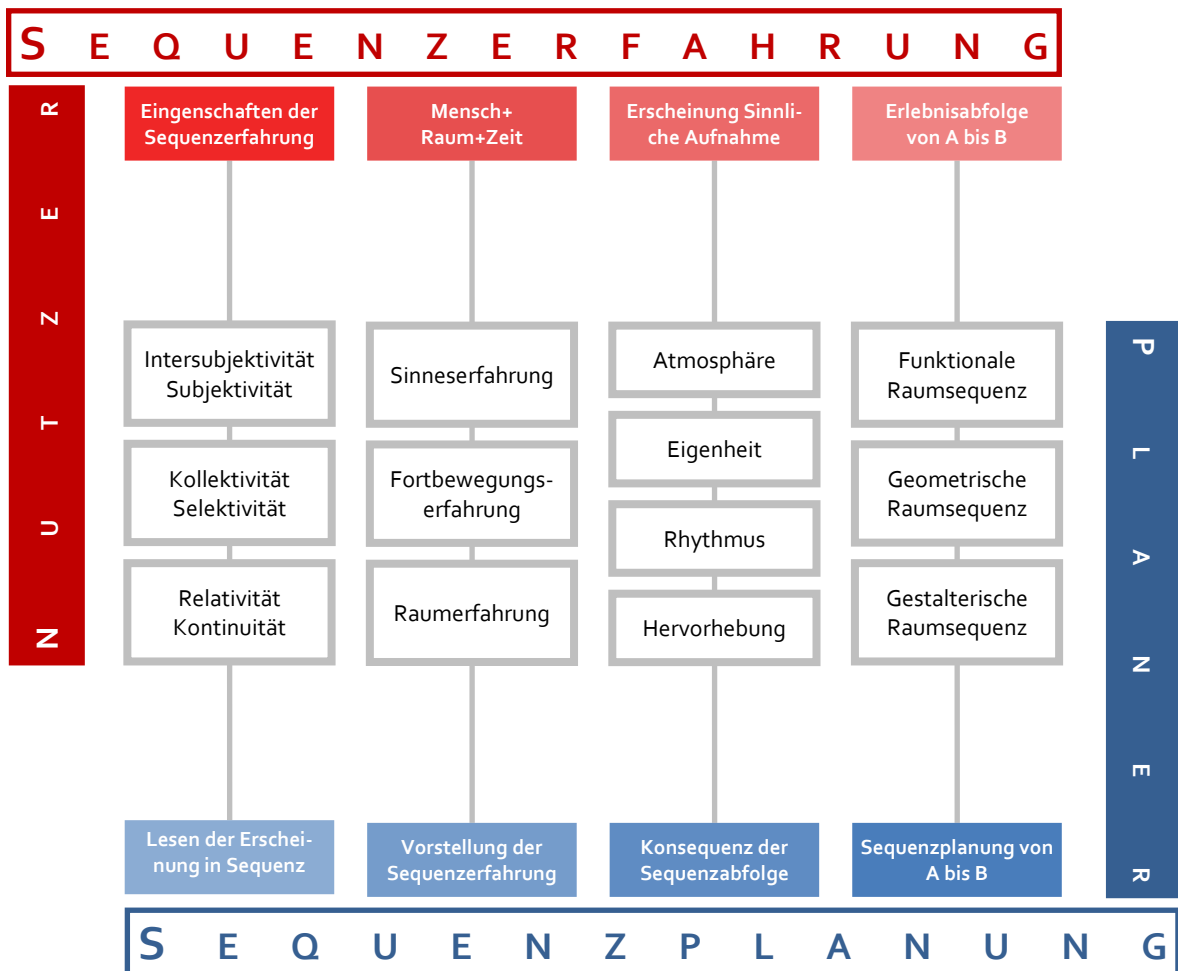


Abb 6.3 Aus den Eigenschaften der Sequenzerfahrung ergeben sich Parameter, die sich der Planer bei jedem Entwurfsschritt der Sequenzplanung bewusst machen soll – dieser Tabelle liegt die Vorstellung zugrunde, dass die Raumsequenz als gemeinsames Objekt sowohl bei der Sequenzerfahrung als auch bei der Sequenzplanung fungiert.

nomenologische Raumwirkung bzw. geometrische Raumsequenz ist vergleichbar mit einem pulsierenden Kraftfeld – unsichtbar, aber unterschwellig wahrnehmbar.

- Die **gestalterische Raumsequenz** bezeichnet die Raumeinrichtung und die Gestaltung der Raumflächen basierend auf der geometrischen und der funktionalen Raumsequenz. Die verschiedenen aneinandergereihten Räume können durch die raumbildenden gestalterischen Elemente funktional und geometrisch noch präziser abgestuft und visuell charakterisiert werden. Die gestalterische Raumsequenz entwickelt sich durch perspektivische Blickfelder in ihrer Längsachse. Abgesehen von ihrer ästhetischen Qualität spielt die gestalterische Raumsequenz durch die Positionierung der gestalterischen Elemente und die der Orientierung dienenden Blickbeziehungen für die visuelle Anregung generell eine wichtige Rolle.

Das Hauptaugenmerk der Sequenzplanung liegt auf der stadtgestalterischen Inszenierung der Wechselwirkungen zwischen Mensch und Sequenzerfahrung. Diese Wechselwirkung spielt eine vermittelnde Rolle, wodurch sich die elementar vorhandene Umwelt über die Gesamteindrücke hinaus zum Stadtimago transformiert. Die Transformation der materiellen Umwelt zur immateriellen vollzieht sich durch den Verarbeitungsprozess der durch die Umwelt ausgelösten Reize: Empfinden, Wahrnehmen, Filtern, Abstrahieren, Kognitivieren. Die Eigenschaften der Sequenzerfahrung, wie in Kapitel 2 vorgestellt, können in folgende sequenzgestalterische Parameter umgesetzt werden. Sie schaffen eine Grundlage zur Vorstellbarkeit und Ablesbarkeit der Erlebniswirkung und deren Qualitäten bei der Abwägung zwischen verschiedenen Entwurfsalternativen:

- **Kontinuität / Relativität**² entstehen simultan beim Wechselspiel zwischen Wahrnehmung und der Abfolge von raumbildenden und -gestalterischen Elementen.

Kontinuität bedeutet in diesem Zusammenhang nicht, dass dieselben raumbildenden oder gestalterischen Elemente ohne Unterbrechung oder räumlichen Abschluss fortlaufen. Erlebnisstörungen werden bei der Stadterfahrung lediglich durch eine nachlässige, undurchdachte Integration städtebaulicher bzw. stadtgestalterischer Mittel hervorgerufen. Gestalterische Unterbrechungen und räumliche Abschlüsse innerhalb einer Raumsequenz erzeugen kontinuierlich die Sequenzwirkung.

Lesbarkeit der raumgestalterischen Phänomene

² Vgl. hierzu Kapitel 2.3 dieser Arbeit

Hervorzuheben ist, dass eine Pause innerhalb der Folge, sofern diese bewusst erzeugt und die Sequenz integriert ist, den sinnlichen Rhythmus des gesamten Erlebnisabschnitts sogar noch verstärkt. Werden die unterschiedlichen Einheiten nebeneinander gestellt, so ergibt sich eine relative Abhängigkeit ihrer Erscheinung. Im direkten Kontrast z.B. von dunkel und hell, hoch oder niedrig, schmal oder breit, wird die Wirkung auf den Nutzer umso deutlicher. Das heißt, dass trotz gleicher raumgestalterischer Bausteine der Eindruck eines einzelnen Bausteins je nach seiner zusammenhängenden Abfolge anders in Erscheinung treten kann. Dieser den Eindruck verstärkenden Relativität sollte bei der Prognose der zukünftigen Wirkung besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden, vor allem hinsichtlich der Integration der einzelnen Elemente.

- **Selektivität / Kollektivität**³ entsprechen dem Verfahren zur Verarbeitung von durch die Umwelt hervorgerufenen Reizen – Filtern, Abstrahieren. Bei diesem Prozess spielt die sinnliche Anregung eine bedeutende Rolle.

Die selektive Anregung als der anregende Moment geschieht durch eine geometrische, funktionale oder gestalterische Stimmungswandlung oder durch ein Einzelobjekt, das die Aufmerksamkeit des Nutzers auf sich lenkt, wie z.B. ein Blickfang. Ihre kollektive Wirkung als miteinander verbundene Ganzheit in Form eines gemeinsamen Rhythmus oder einer Atmosphäre wird durch den Nutzer aufgenommen und als Image im Geist gespeichert. Die Art, die Intensität, und die zeitlichen Impulsabstände sind die wichtigsten Faktoren, die eine charakteristische Anordnung und einen klaren Gesamteindruck einer Raumsequenz definieren.

- **Subjektivität / Intersubjektivität**⁴ sind Eigenschaften, denen der Planer bei der Sequenzplanung besondere Beachtung schenken soll, um einen nutzerorientierten Erlebnisraum zu schaffen.

Die Erscheinungs- bzw. die Erlebnisqualität der physischen Raumsequenz ist im Grunde von der subjektiven Beurteilung des Betrachters abhängig. Das Ergebnis einer individuellen Sequenzerfahrung ist selten identisch, es unterscheidet sich von Nutzer zu Nutzer. Jedoch kann nicht für den Geschmack eines jeden Menschen eine eigene Stadt konstruiert werden.

Möglich ist hingegen die Schaffung einer Stadt, die vielen Individuen subjektiv gefällt – ein intersubjektiv positiv bewerteter Erlebnisraum. Eine dem Individuum gerecht werdende Stadt zu bilden, heißt folglich eine für jeden Nutzer nachvollziehbare Raumsequenz zu schaffen. Die Nachvollziehbarkeit

³ Vgl. hierzu Kapitel 2.3 dieser Arbeit

⁴ Vgl. hierzu Kapitel 2.3 dieser Arbeit

eines Erlebnisraums hängt von Qualitäten wie z.B. Orientierung, Identifikation, Bedeutung, Nutzbarkeit und Abwechslungsreichtum ab.

Die Prägnanz des erzeugten Images ist von den Erfahrungsqualitäten einer Raumsequenz, die durch eine atmosphärische und phänomenologische Inszenierung in zeitlicher Abfolge entsteht, abhängig. Die Reihenfolge der stadtgesterischen Objekte bedingt dabei grundsätzlich die Erfahrungsqualität. Die gestalterische Reihenfolge soll nicht in Form vieler Einzelobjekte erscheinen, sondern als charakteristisches Ganzes. Dies wird durch die einer signifikanten Regel folgende Kombination der stadtgesterischen Einzeleinheiten erreicht. Jeder Abschnitt wirkt wie ein eigenes Glied analog einem Motiv in der Musik oder einem Kapitel in einer literarischen Erzählung, das eine individuelle Aus-

**Regel der Abfolge
und ihre Konsequenz**

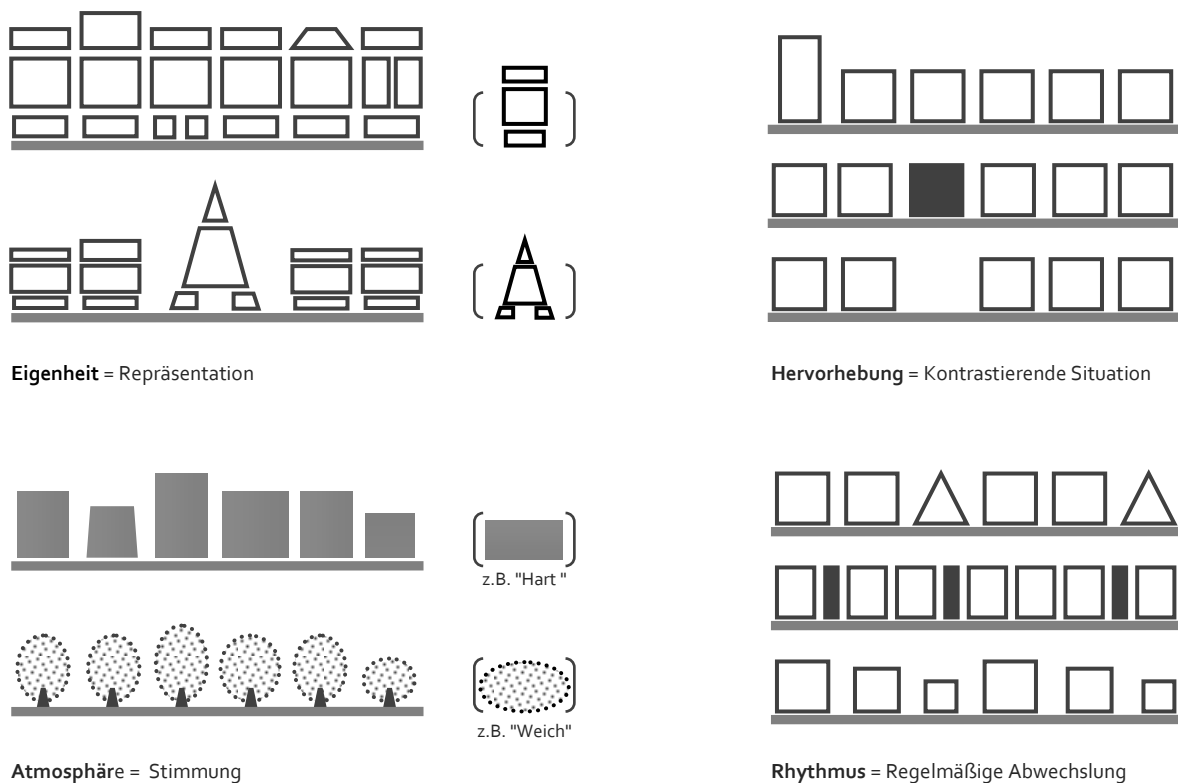


Abb 6. 4 Darstellung der Abfolge von verschiedenen architektonischen Raumabschlüssen – ihre Ausdruckskraft prägt einen Sequenzabschnitt und verleiht ihm einen bestimmten Raumcharakter. Dies weckt zum einen die Aufmerksamkeit des Nutzers und hinterlässt in ihm gleichzeitig einen klaren Eindruck von der erlebten Sequenz.

druckskraft besitzt, die den Nutzer erregen kann. Diese Erlebnisphänomene liegen der objektiven Umwelt zugrunde und lassen die unterschiedlichen Einheiten und deren Wirkung miteinander korrespondieren. Die wesentlichen Faktoren der erfahrbaren Umwelt sind hinsichtlich ihrer durch die Abfolge erzeugten Wirkung im Folgenden zusammenfassend dargestellt:⁵

- Die **Hervorhebung** bezeichnet nicht nur die sinnliche Reaktion des Nutzers, sondern auch die phänomenologischen Wirkung der aneinander gereihten Einheiten. Diese ausgelöste Anregung resultiert allerdings nicht alleine aus der Wirkung der einzelnen Einheiten in ihrer Abfolge, sondern wird immer durch die benachbarte, kontrastierende Situation unterstützt. Um solch einen Kontrast zu erzeugen, bedarf es mindestens der Betrachtung noch einer weiteren angrenzenden Einheit. Die Anregung wird durch den Vergleich von nebeneinander stehenden, unterscheidbaren Elementen ausgelöst. Abgesehen von einer kontrastierenden Wirkung lässt sich auch durch Einzigartigkeit, Intensität oder Klarheit etc. ein anregendes Moment erzeugen, wie ausführlich in Kapitel 3 (S. 92) dargestellt.
- Der **Rhythmus** einer Raumsequenz entsteht durch gezielte Abwechslung, die wiederum einer bestimmten Regel folgt. Er stellt sich als gestalterische Veränderung dar, die auf sich wiederholende Elemente zurückgreift. Die Anregungsmomente der Veränderung begegnen dem Nutzer in bestimmten zeitlichen Abständen, die der gut durchdachten Programmation des Planers folgen.
- Die **Eigenheit** bezeichnet die Repräsentationskraft eines Sequenzabschnitts als Ganzes. Dies ist durch Anordnungsmethoden möglich, wie z.B. die Wiederholung eines Typus oder eines Baustils in einer Raumsequenz oder ein markantes, überraschendes Moment, das einen Sequenzabschnitt überwiegend beherrscht.
- Die **Atmosphäre** berührt die Emotion des Nutzers durch das Bilden einer räumlichen Stimmung, wie z.B. Behaglichkeit, Wärme, Kälte, Großzügigkeit, Weichheit, Härte usw. Diese Empfindung erstreckt sich entlang einer gesamten Raumeinheit und ist nahezu direkt ab dem Moment des Eintretens in einen neuen Raum spürbar. Diese spezifische Wahrnehmung beruht auf den Eigenschaften der eingesetzten gestalterischen Materialien und deren Komposition.

⁵ Vgl. hierzu Kapitel 4.4 dieser Arbeit

6.1.3. Raumsequenzen auf stadtgestalterischen Bezugsebenen

Die komplexe materielle Komposition bildet die Grundlage für eine Umwelt, die durch den Menschen genutzt, wahrgenommen und erlebt werden kann. Die Bewertung der Raumsequenz von A nach B als ein Teil des gebauten Raumgefüges ist zunächst abhängig vom Gesamteindruck der Raumerfahrung. Dabei gilt als maßgebliches Kriterium, inwiefern die physische Umwelt klar ablesbar ist und den Nutzer emotional berührt. Die Zufriedenheit des Nutzers mit der physischen Umwelt hängt dennoch weniger von der materiellen Ebene ab, sondern vielmehr von der sinnlichen und psychischen Ebene.

Der stadtgestalterische Handlungsbereich der Planer ist zwar die materielle Ebene, die Qualität der urbanen Umwelt liegt aber im sinnlichen Zusammenhang der Raumsequenz und in der intellektuellen Nachvollziehbarkeit der räumlichen Struktur als ganzheitliches Erlebnisfeld. Somit sollte bei der Realisierung eines städtebaulichen Entwurfes das Ziel auf die sinnliche Erlebbarkeit der Raumsequenz und deren Erlebnisqualität gerichtet werden.

Eine Raumsequenz sinnvoll zu planen und zu gestalten, bedingt zunächst die Umsetzung des Wechselprozesses „Wahrnehmung – Raumsequenz“, in dem die Umwandlung der „materiellen – immateriellen Raumsequenz“ vermittelt wird. Daraus resultiert das Grundgerüst zur praktischen Umsetzung der Sequenzplanung: Zum einen die Entwicklung einer übersichtlichen Strategie zur Sequenzplanung, zum anderen die Anwendung der für eine erlebnisreiche Stadtgestaltung und die Wiederfindung der sequenzgestalterischen Faktoren wichtigen Entwurfsparameter, die wiederum mit der Erlebnisqualität korrespondieren. Eine Raumsequenz von A nach B kann sowohl im Bezug zur Sequenzerfahrung als auch entsprechend der stadtgestalterischen Ebenen wie folgt betrachtet werden:

- Die Stand- und Zielortbestimmung einer Raumsequenz von A nach B wird durch den Nutzer festgelegt. Schon vor dem eigentlichen Sequenzerlebnis liegt die gewählte Strecke, bereit genutzt zu werden, vor. Die entsprechende Raumsequenz besteht aus vielschichtigen Elementen, die der Wunscherfüllung des Nutzers dienend städtebaulich und stadtgestalterisch zusammengestellt werden. Dieser Zustand der Raumsequenz entspricht der Stadtgestaltebene und wird hier terminologisch neu als **Elementarraumsequenz** bezeichnet.
- Die sinnliche Raumerfahrung geschieht simultan mit der Bewegung im Raum. Die gestalterisch zusammengestellte Raumabfolge tritt mit dem Nutzer unmittelbar in Kontakt und wirkt sich auf ihn phänomenologisch

Wechselprozess
„Wahrnehmung –
Raumsequenz“

wechselhaft in zeitlicher Abfolge aus. Dieser Zustand der sinnlich wirkenden Raumsequenz entspricht der Stadterscheinungsebene und wird hier terminologisch neu als **Wirkungsraumsequenz** bezeichnet.

- Am Ende der Sequenzerfahrung von A nach B werden die sinnlichen Anregungen der elementaren Raumsequenz in Form von bedeutenden Momenten, Objekten und Orten gefiltert. Resultierend aus deren Gesamteindruck wird die erlebte Raumsequenz in abstrahierter Form als mentale urbane Landschaft komprimiert und gespeichert. Dieser Zustand der Raumsequenz entspricht der Stadtbildebene und wird hier terminologisch neu als **Mentalraumsequenz** bezeichnet.

Diese drei Zustände der Raumsequenz sind nicht identisch, sondern bedingen sich gegenseitig: Im Laufe der Sequenzerfahrung baut sich die Mentalraumsequenz auf der Wirkungsraumsequenz auf die sich wiederum aus der Elementarraumsequenz ergibt. Bei der Sequenzplanung stellt die Mentalraumsequenz die Grundlage für die Konzeption der Raumsequenzvorstellung dar, die über die Wirkungsraumsequenz als erfahrene Umwelt bis hin zur Elementarraumsequenz als vorhandene Umwelt in alle Planungsphasen einbezogen werden müssen. Diese drei Bezugsebenen sind voneinander abhängig und können nicht für sich, getrennt voneinander, existieren.

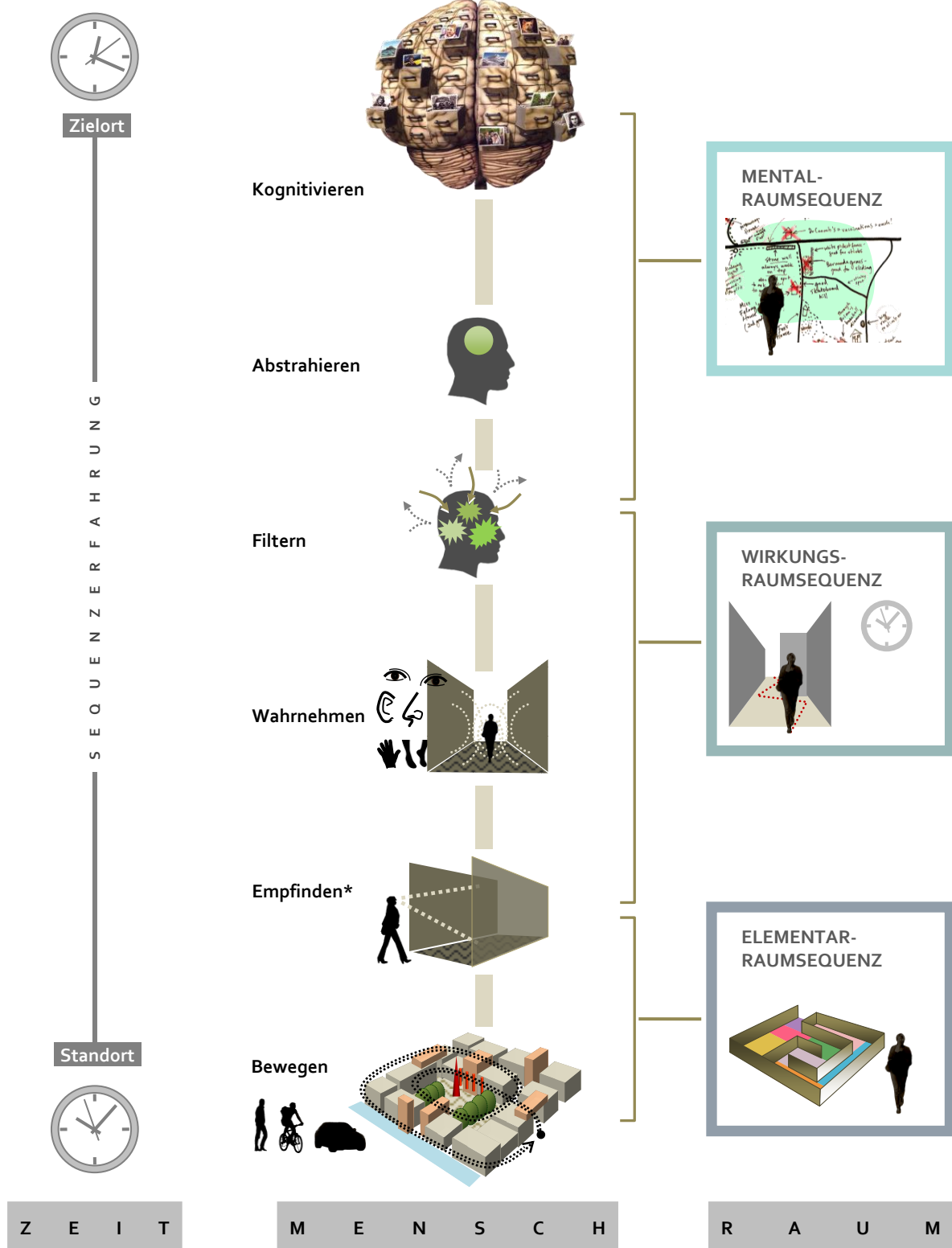


Abb 6.5 Primärfaktoren der Sequenzerfahrung und ihre Beziehung zur räumlichen Umwelt – diese Darstellung zeigt den Bezug zur stadtgestalterischen Ebene.
 * Empfindung als Reaktion auf einen primären Wahrnehmungsreiz

6.2.1. Mentalraumsequenz als kognitive Erlebnisabfolge

Nach der Sequenzerfahrung werden die selektiven Informationen und die sinnlichen Empfindungen auf subjektive Weise verarbeitet. Durch die Wiederholung einer Raumerfahrung wird der Stadtraum in der Vorstellung des Nutzers ständig ergänzt und erweitert.

**Mentalraumsequenz
als konkrete Struktur**

Die Raumsequenz ist sowohl ein Teil des Stadtraums als auch eine durch den Nutzer definierte Einheit, die er sich je nach Bedarf in Erinnerung rufen kann und in die neue Elemente eingeordnet werden können.⁶ Aus der Erlebnisanzordnung auf der Strecke von A nach B bildet sich eine urbane Konstruktion in der Vorstellung des Betrachters, die den praktischen Tätigkeiten der Bedarfserfüllung als Grundlage dient. Die Raumsequenz in der Stadtbildebene ist somit eine konkrete Struktur des Stadtraumes aus der individuellen Sichtweise des Nutzers, die schließlich eine Gesamtübersicht über das Erlebte ermöglicht.⁷

Die materielle Raumsequenz ist zwar der Handlungsbereich der Planer, das heißt aber, dass die Raumsequenz in der Stadtbildebene das wesentliche Zielobjekt darstellt, das die Sequenzplanung durch das Arbeitsverfahren von der Stadtgestaltebene über die Erscheinungsebene erschaffen soll. Anders formuliert, die Mentalraumsequenz basiert auf der elementaren Zusammenstellung des Stadtraums und dessen Wirkungsabfolge. Um in der Realität das physische Produkt der Raumsequenz dem Nutzer näher zu bringen, muss die Raumsequenz durch die Handhabung der gestalterischen Elemente in der Stadtbild- und der Stadterscheinungsebene erzeugt werden.

Welches Image soll diesen Stadtteil prägen und welchen individuellen Charakter sollen die einzelnen Raumsequenzen ausstrahlen? Diese Fragen stellen sich am Anfang jeder Entwurfsaufgabe bei der Gestaltung eines als mangelhaft empfundenen Raumes. Sie fließen ganz klar in die Definition des Entwurfsziels

**Intersubjektivität der
Raumsequenz**

⁶ Calvino, 1985, S. 21 – „Diese Stadt, die man nicht aus seinem Gedächtnis löscht, ist wie ein Gerüst oder wie ein Netzwerk, in dessen Felder jedermann die Dinge einordnen kann, an die er sich erinnern mag.“

⁷ Tuan, 1977, S. 52 – "In the act of moving, space and its attributes are directly experienced. An immobile person will have difficulty mastering even primitive ideas of abstract space," Dies lässt uns vermuten, dass die vorhandene Raumsequenz – Teil der metrischen und physischen Umwelt – ein abstrakter Raum ist, während die erlebte Raumsequenz ein konkreter Raum ist.

und in die Formulierung von Leitgedanken für die Entwurfsarbeit ein. Es handelt sich dabei um ein konzeptionelles Entwurfsverfahren, da die immateriellen Faktoren der erlebten Raumsequenz als Entwurfsparameter für die Planung der Raumsequenz in der Stadtbildebene – also der Mentalraumsequenz – betrachtet werden müssen.

Das grundsätzliche Ziel der Sequenzplanung ist folglich, das Stadtbild auf eine Art und Weise im Geist des Nutzers zu verankern, die möglichst viele Nutzer ihren Lebensraum als klar verständlich, interessant und vertraut empfinden lässt. Die Konstruktion muss daher für so viele Individuen wie möglich nachvollziehbar sein, damit ein intersubjektives Vorstellungsbild der Raumsequenz aufgrund des vielschichtigen Systems aus Funktion, Gestalt, Raum und Bedeutung entstehen kann. Diese Intersubjektivität bezieht sich unmittelbar auf die Lebensqualität einer Stadt oder eines Teilbereiches, bzw. auf die Bewertung des Images durch die erlebte Raumsequenz.

Für den Nutzer bedeutet eine qualitativ hochwertige Stadtraumvorstellung im Geist die Loslösung von Hemmungen, die durch den vielfältigen urbanen Raumkomplex ausgelöst wurden. Sie ermöglicht dem Nutzer außerdem eine erlebnisreiche Stadtraumerfahrung mit der Sicherheit einer gewissen Orientierung, die Gewinnung weiterer Informationen, neue Kommunikationswege und eine bequeme Nutzung des Stadtraumes. Ermöglicht wird dies vor allem durch die klare Ablesbarkeit der Raumsequenz, was wiederum bedeutet, dass zwischen der klaren Ablesbarkeit einer Stadt und der Stadtraumvorstellung eine direkte Beziehung besteht.

Raumsequenz- vorstellung in der Planung

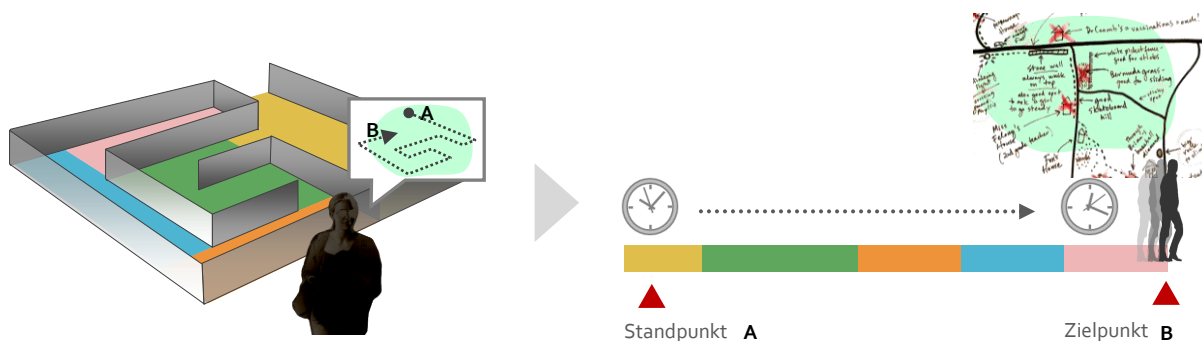


Abb 6. 6 Begriffsklärung der Mentalraumsequenz – die Mentalraumsequenz ist ein kognitives Ergebnis der subjektiven Erlebnisse und die individuelle Bewertung der Wirkungsraumsequenz basierend auf der Elementarraumsequenz.

Eine ganzheitliche Stadtraumvorstellung setzt sich aus den Teilraumvorstellungen der verschiedenen Ebenen zusammen – vom Gesamtstadtnetz über die Raumsequenzen bis hin zu den einzelnen Abschnitten der Raumsequenz.⁸ Die Vorstellung der Gesamtstadt und die Raumsequenzvorstellung als Teil der Gesamtstadt werden hinsichtlich ihrer unterschiedlichen kognitiven Strukturen im Folgenden näher betrachtet. Die Summe aller Eindrücke der physischen Raumsequenz bildet *eine* Raumsequenzvorstellung im Gedächtnis des Nutzers, die sowohl als sprachliche als auch als visuelle Informationen abrufbar ist⁹:

- Die **Anmutung** ist die individuelle Atmosphäre einer bestimmten Raumsequenz.
- Die **Zeitstruktur** bezieht sich sowohl auf den Umfang des Aktivitätsfeldes als auch auf die Zonierung der Anregungsintensität.
- Das **topologische System** besteht aus den unterschiedlichen Arten von Zielqualitäten.

In der Sequenzplanung ist die Mentalraumsequenz eine Soll-Raumvorstellung, die sich als Leitgedanke über die Erscheinungsebene bis hin zur Gestaltebene durchzieht. Sie stellt die führende konzeptionelle Grundlage für den Entwurfsprozess in Form eines einheitlichen Rahmens dar, innerhalb dessen die vielschichtigen und vielfältigen Elemente einer Raumsequenz frei und flexibel zusammengestellt werden können.

6.2.2. Die Anmutung der Raumsequenz

Die kognitive Zusammenfassung der erlebten Sequenz ist nicht nur eine systematische Anordnung der räumlichen Struktur, sondern stellt eine semantische Gefühlsbeschreibung auf eigene subjektive Art und Weise dar: negativ/positiv, warm/kalt, modisch/rustikal, laut/ruhig, usw. Das sinnliche Abbild der erlebten Raumsequenz ist durch vielschichtige und vielfältige stadtgestalterische Elemente in Reihe im Gedächtnis verankert. Diese Eindrücke lassen sich daher nicht mit klaren Worten wiedergeben. Bei der Durchführung von Umfragen zur Analyse des Images einer Stadt oder eines Stadtteils zeigt sich aber, dass es dennoch mehrere Punkte gibt, die die große Masse der Nutzer einstimmig

Semantische
Gefühlsbeschreibung

⁸ Trieb, 1977, S. 112

⁹ Ebenda, S. 50 – "Die bei der Planung von Handlungen herangezogenen, im Gedächtnis gespeicherten Informationen über die Umwelt können visuell oder verbal sein, ..."

gleich oder zumindest ähnlich bewertet.¹⁰ Dieses semantische Bewertungsmittel bringt die intersubjektive Anmutung des erlebten Stadtteils bzw. der Gesamtstadt zum Ausdruck. Es ist also möglich, dem Nutzer die Atmosphäre bzw. die raumgestalterische Bedeutung einer Raumsequenz sprachlich zu erläutern.

Die Anmutung löst eine ganzheitliche, bewertende psychische Reaktion im Nutzer aus, bezogen auf die ganzheitliche erlebte Raumsequenz.¹¹ Im Entwurfsprozess ist es wichtig, sich die gewünschte Stimmung der Raumsequenz vorzustellen, um Positionen für stadtgestalterische Eingriffe festzulegen und Prognosen über deren raumcharakteristische und phänomenologische Wirkung machen zu können. Für die Bestimmung der gewünschten Anmutung hilft es, den Schwerpunkt zwischen zwei gegensätzlichen atmosphärischen Eigenschaften zu verschieben und daraufhin die funktionalen, räumlichen und gestalterischen Auswirkungen zu vergleichen. Siehe dazu die Bewegung des Graphen aufgrund der Variablen (Abb. 6.7 und 6.8).

Identifizierung einer Gesamttraumsequenz

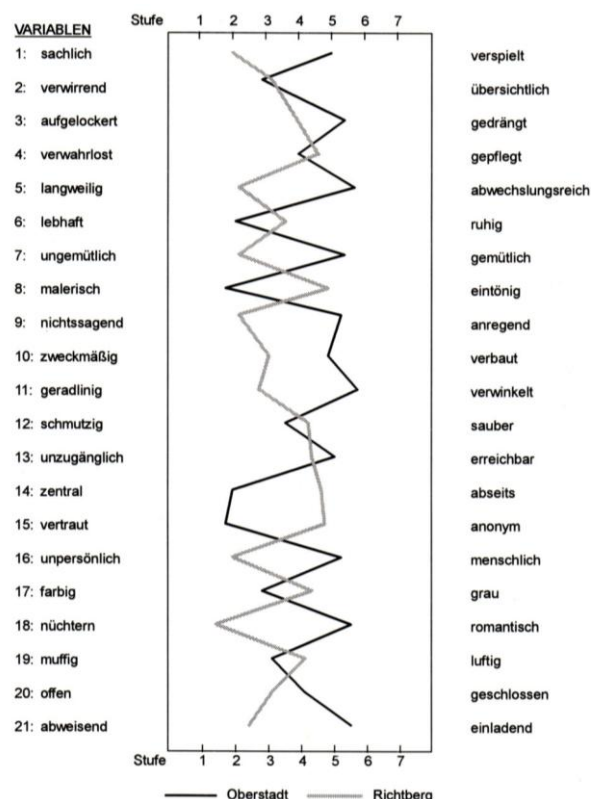


Abb 6. 7

Imagevergleich zweier Stadtteile durch eine semantische Analyse – jeder Graph kennzeichnet den Durchschnitt der Anmutungsqualität des Gebiets. Die Spitzen der abknickenden Graphen betreffen den Grad des Gefühls, aufgrund der variablen Kategorien. Diese Methode ermöglicht, die Anmutungsqualität der erlebten Raumsequenz graphisch darzustellen und bewerten zu können.

¹⁰ Wejchert, 1967, S. 157 – "Trotz subjektiver Erlebnisse und Bewertungen räumlichen Anordnungen durch verschiedene Betrachter kann davon ausgegangen werden, dass es eine bestimmte Gruppe gibt, die auf gesehene Bilder ähnlich und durchschnittlich reagiert."

¹¹ Trieb, 1977, S. 80

Die sequenzplanerisch für eine Raumsequenz bestimmte Anmutung dient als vereinigendes Mittel, um einen ganzheitlichen Gestaltungswillen bzw. die intendierte Wirkung des Zusammenspiels der vielfältigen gestalterischen Elemente zu regeln. Durch eine im Voraus einheitlich gewählte Anmutung für eine Raumsequenz werden die unzähligen raumbildenden und -gestaltenden Elemente in ihrem Ausdruck weder eingeschränkt noch banalisiert, sondern vielmehr wird dadurch eine räumliche, funktionale und gestalterische Vielfalt im Rahmen einer eindrücklichen identifizierbaren Stimmung gewährleistet.

Auch bei der Streckenauswahl und bei der Ziel- und Wegvorstellung spielt die Anmutung, die die gegenwärtige Stimmung des Nutzers tangiert, eine entscheidende Rolle. Sie bewirkt außerdem durch die Vermittlung ihrer individuellen Identität, dass der Nutzer bereits erlebte Sequenzen wiedererkennt. Dies geschieht durch das Implizieren von gestalterischen, funktionalen und gestalterischen Faktoren:

Bedingung der Anmutung

- Die Anmutung der **Raumfunktionalität** ergibt sich aus der Folge der unterschiedlichen Funktionen, wie aufgelockert/gedrängt, lebhaft/ruhig, zentral/abseits etc. Der gestalterische Ausdruck folgt aus der jeweiligen Funktion, wie z.B. CBD vs. Wohngebiet oder Fußgängerweg vs. Schnellstraße, wobei deren phänomenologische Wirkung differenziert zu betrachten ist.
- Die Anmutung der **Räumlichkeit** wird alternativ geschlossen/offen, zugänglich/unzugänglich, großzügig/kleinteilig, geradlinig/verwinkelt etc. wahrgenommen. Die individuelle Wahrnehmung folgt aus der Kompositionsart und der daraus resultierenden vielfältigen Raumwirkung in Reihe (siehe

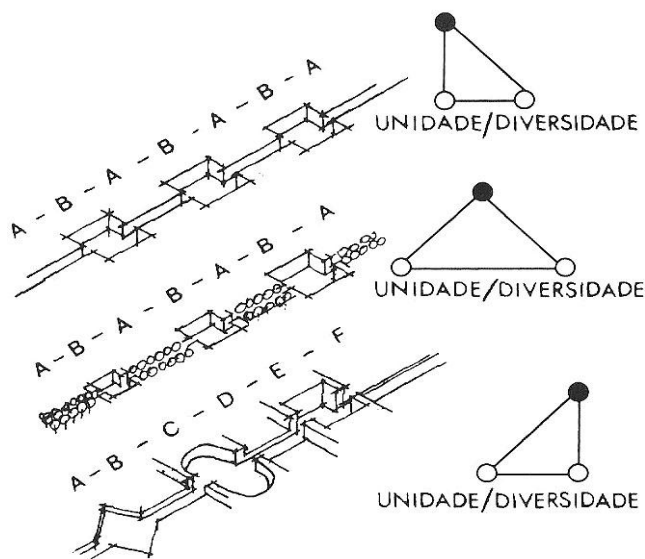


Abb 6. 8

Bestimmung der räumlichen Anmutung durch die Verlagerung des Schwerpunktes zwischen Einheit und Vielfalt. Vergleich der unterschiedlichen Kompositionsart der phänomenologischen Wirkungsabfolge.

Abb 6.8 und Abb 6.12). Die räumliche Atmosphäre ergibt sich im Zusammenhang mit dem Verlauf von Wand, Boden und Überdachung.

- Die Anmutung der **Raumgestaltung** bezieht sich nicht nur auf die ästhetische Schönheit, sondern auch auf die Blickwirkung im Zusammenhang mit der sinnlichen Empfindung. Die Gesichtssinne dienen bei der Raumerfahrung zwar als Leitsinne, in Kombination mit den Nebensinnen wird jedoch jede erlebte Raumsequenz simultan bewertet. Die zusammenhängende Abfolge des gestalterischen Ausdrucks, in Form von Materialeigenschaften, Qualität und der Komposition der einzelnen Elemente, bringt nach der gesichtssinnlichen Raumerfahrung den Gesamteindruck der Raumsequenz hervor, wie z.B. steinern/grün, kalt/warm, bunt/grau, ordentlich/unordentlich etc.

Die Anmutung der Raumsequenz ist die Gesamtsumme der phänomenologischen Wirkung, die auf dem Zusammenhang der physischen Raumsequenz beruht. Die Konzeption dessen fordert daher den Planer auf, die kollektive Wirkung der gestalterischen Elemente zunächst zu prognostizieren, darauf aufbauend die funktionalen und material-technischen Kompositionsmöglichkeiten sorgfältig zu prüfen und diese schließlich in eine klare räumliche Abfolge zu bringen. In Verbindung mit anderen Raumsequenzen, müssen hinsichtlich der Bildung eines übergeordneten Erlebnisabschnitts (siehe Abb. 6.8) gegensätzliche Stimmungen klar ausgewogen zum Einsatz gebracht werden.

6.2.3. Die Zeitstruktur der Raumsequenz

Die Aufmerksamkeit erregenden Momente beruhen auf der sinnlich erlebten Raumsequenz. Sie prägen sich dem Nutzer eindrücklich ein und werden kognitiv in zeitlicher Abfolge angeordnet gespeichert. Durch die Erlebnisanordnung wird die Zeitspanne zwischen den sinnlichen Ereignissen einschätzbar.

Der Mensch besitzt die Fähigkeit ohne ein spezielles Organ Zeit zu empfinden.¹² Im Nachgang der Sequenzerfahrung jedoch bleibt die zeitliche Struktur nicht im Gedächtnis des Nutzers, sie ist im Nachhinein nicht konkret abrufbar. Bei der Bewegung in der sinnlich wirksamen Umwelt nimmt der Mensch die Raumsequenz begleitet durch den Zeitsinn wahr. Im Vergleich zur sinnlichen Wahr-

Gefühlte Zeit
und Zeitstruktur

¹² Hrsg. McCready. S., 시간의 발견 (The discovery of time, auf Koreanisch übersetzt), 2002, S. 258

nehmung und den daraus resultierenden Raumeindrücken wird die zeitliche Abfolge in der Regel unterschwellig aufgenommen.

Diese Zeitwahrnehmung geschieht auf subjektive Weise im Verhältnis des Nutzers zur gegenständlichen Raumsequenz.¹³ Der Zeitsinn wird im Grunde erst durch die Anregungen der gebauten Umwelt geweckt und beeinflusst dann aber den gesamten Erlebniseindruck: Durch ein interessantes Erlebnis entsteht der Eindruck, die Zeit vergehe schnell. Blickt man auf eine als kurzweilig empfundene Raumsequenz zurück, wird die Erinnerungszeit lang. Man wurde also vielen Anregungen und Informationen ausgesetzt, auf die dann eine starke emotionale Reaktion stattfindet. Im Gegensatz dazu ist die zeitliche Wahrnehmung auf einer Strecke ohne Anregung relativ lang, dafür die Erinnerungszeit im Nachhinein umso kürzer.¹⁴

Das in der Psychologie als solches definierte "subjektive Zeitparadoxon"¹⁵ hat direkten Einfluss auf die Anmutung der erlebten Raumsequenz und die Erlebnisspannung auf einer Zeitachse. Die subjektiv beurteilte Zeitspanne verhält sich dabei ähnlich wie die „gefühlte Temperatur“ im Verhältnis zur tatsächlich messbaren. Sie entspricht häufig nicht dem, was auf einer Uhr ablesbar wäre.

Worauf beruht aber die gefühlte Zeit bzw. die Zeitstruktur einer erlebten Raumsequenz? In erster Linie beziehen sich die gefühlte Zeit und auch die Zeitstruktur der erlebten Raumsequenz auf die Anordnung der sinnlichen Ereignisse und deren Qualität. Die Zeitstruktur entwickelt sich aus dem Erlebnismuster und wird letztendlich durch die Ereignisse und die dazwischenliegende Zeitspanne generiert. Generell bewirken kurze zeitliche Abstände zwischen den anregenden Momenten eine kürzere Empfindung der Sequenz. Im Gegensatz dazu sorgen große Zeitspannen zwischen den Ereignissen bzw. große Abschnitte mit derselben Wirkung für eine längere Empfindung der Dauer der Sequenz.¹⁶ Die dadurch erzeugte Erlebnisspannung einer Raumsequenz lässt sich anschaulich in einer Art Diagramm (siehe Abb 6.9) darstellen, das den Falten eines Akkordeons ähnelt. Bei starker Spannung sind sie die „Falten“ dicht, bei schwacher Spannung locker angeordnet.

Regulierung der Erlebnisspannung

¹³ Levinas, 2003, S.17 – "Zeit ist nicht das Faktum eines isolierten und einsamen Subjektes, sondern das Verhältnis des Subjektes zum anderen."

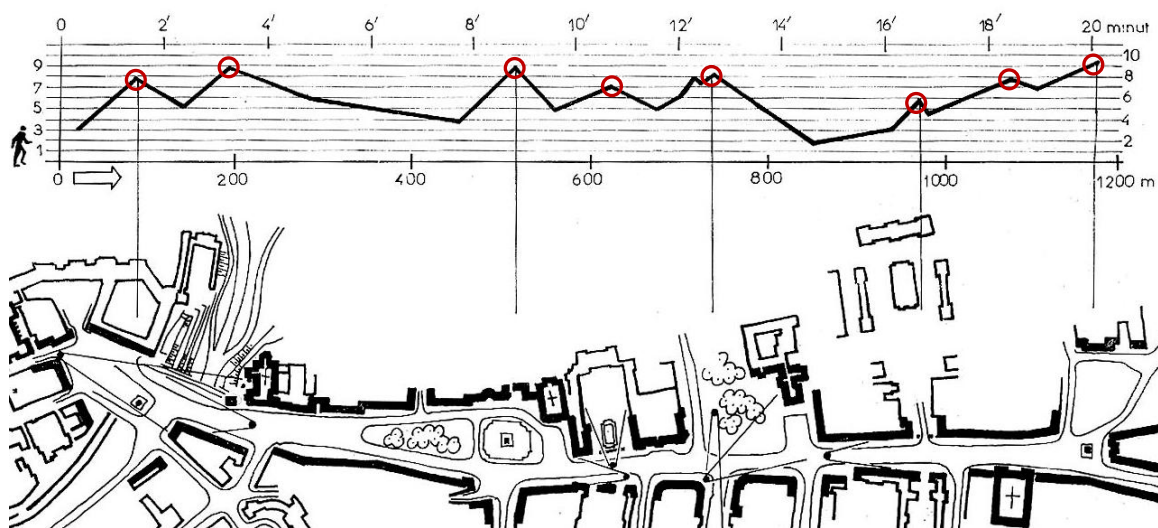
¹⁴ Hrsg. Rosa, H. 2004, S. 24

¹⁵ Ebenda

¹⁶ Ebenda

Ohne Erlebnisspannung ist eine Raumsequenz nur wenig einprägsam und erscheint langweilig. Im zeitlichen und räumlichen Verlauf bildet sie den Rhythmus der Aufmerksamkeit.¹⁷ Die Anregungsverteilung auf der Zeitachse muss daher präzise gewählt sein, um eine spannende Raumsequenz zu erzeugen, die im Gedächtnis des Nutzers haften bleibt. Dadurch ergibt sich eine klare Zeitstruktur der erlebten Sequenz. Beim konzeptionellen Aufbau spielen folgende Parameter eine maßgebliche Rolle, damit entlang der Zeitachse auf Stadtgestalt-, Stadterscheinungs-, und auch auf Stadtbildebene eine klare und erlebnisreiche Sequenzchoreographie entstehen kann.¹⁸:

- Der **Anregungsabstand** wird jeweils von zwei aufeinanderfolgenden sinnlichen Ereignissen bestimmt. Die resultierende Zeitspanne dabei wird subjektiv empfunden. In der Sequenzplanung muss sowohl die in Metern ge-



Zeitskala mit Eindrucksspannung



Diagramm des Rhythmus der Aufmerksamkeit

Abb 6. 9 Der obere Graph zeigt das Ansteigen und Abfallen der Erlebnisspannung. Das Diagramm unten stellt die rhythmisch wechselnde Intensität der Aufmerksamkeit bei der Fortbewegung im zeitlichen und räumlichen Verlauf dar.

¹⁷ Vgl. Appleyard, 1964, S. 25, 35, 51

¹⁸ Vgl. Trieb, 1972, S. 176

messene Länge als auch die zeitliche Dimension im Zusammenhang mit der spezifischen Fortbewegungsgeschwindigkeit des Nutzers – Fußgänger, Autofahrer etc. – abgestimmt werden.

- Die **Anregungsintensität** bezeichnet die Dichte der Anregungen innerhalb eines bestimmten Sequenzabschnitts bzw. innerhalb eines bestimmten zeitlichen Intervalls. Der konzeptionelle Zusammenhang zwischen den Anregungen, die zeitlich dicht nacheinander angeordnet sind, erleichtert die Lesbarkeit sowohl der ganzheitlichen, aber auch der abschnittsweisen Erscheinung einer Raumsequenz. In der Konzeptphase des Entwerfens kann die Atmosphäre einer Raumsequenz prognostiziert werden. In einzelne Sequenzabschnitte - Auftakt, Übergang, Kulmination, Schlusstakt – unterteilt, wird durch die Regulierung der Erlebnisspannung die zukünftige Erscheinung einer Raumsequenz beeinflusst.
- Die **Anregungsstärke** ist der Grad der sinnlich aufgenommenen Wirkung bzw. die Stärke der Impuls auslösenden Stimulation. Durch gestalterische Faktoren wie Volumen, Höhe, Farbe usw. kann sie ganz konkret dargestellt werden. Ihre Intensität ist allerdings von der gestalterischen Wirkung benachbarter Anregungen in zeitlicher Abfolge stark abhängig. Die relativen Unterschiede innerhalb einer Sequenz, ähnlich der Anregungsintensität, erzeugen die wirkungsvolle Qualität der Raumsequenz – den Rhythmus.
- Die **Anregungsart** bezeichnet die Ausdrucksform des sinnlichen Ereignisses auf der Stadterscheinungsebene wie z.B. Rätselhaftigkeit, Überraschung, Neugier, Kontemplation usw. Sie lässt die ausgelösten Emotionen rückblickend wirken. Der Wechsel von verschiedenen Anregungsarten innerhalb einer Sequenz muss - unter Berücksichtigung der Zeitachse - im Zusammenhang mit den einzelnen gestalterischen Objekten einer Raumsequenz oder eines Abschnitts hinsichtlich deren speziellen Charakters programmiert werden. Für die Definition der Anmutung einer Raumsequenz auf dem schmalen Grad zwischen Einheit und individueller Vielfalt spielt dieser Abwägungsprozess eine wichtige Rolle.

6.2.4. Das topologische System der Raumsequenz

Das komplexe System der Gehirnzellen speichert komplette Erfahrungsanordnungen mit verschiedenen Orten, Räumen, vielfältigen optischen Details und vielseitigen Informationen, sodass sie dem Menschen zu jeder Zeit frei zugänglich sind. In Abhängigkeit ihrer Erscheinungsform in der realen Umwelt können drei Kategorien gebildet werden: Merkzeichen, Brennpunkt – punktförmig; Weg, Grenze – linienförmig; Bereiche – flächig. Sie spiegeln die subjektiven Merkmale der erlebten Umwelt wider, wodurch sie im menschlichen Gedächtnis zunächst psychisch zugeordnet und schließlich miteinander vernetzt werden. Diese im Geist rekonstruierte psychische Struktur der erlebten Umwelt wird als topologisches System bezeichnet. Bei der Wiedererkennung eines bereits bekannten Stadtteils und auch für eine leichte Orientierbarkeit im Stadtraum spielt es eine entscheidende Rolle.

Geistige Struktur der erlebten Umwelt

Der Mensch benötigt deshalb Erkennungsmerkmale bei der Bewegung im komplexen urbanen Raumgefüge. Bei jeder Ziel- bzw. Wegbestimmung werden die Elemente des topologischen Systems in einer bestimmten Reihenfolge im Gedächtnis abgerufen. Denn diese Erkennungsmerkmale sind nicht nur abstrakt im Geist des Menschen vorhanden, sondern existieren konkret in der realen Umwelt mit ihrer stadtgestalterischen bzw. architektonischen Funktion. Parallel zur Zielvorstellung tauchen sie im Blickfeld des Nutzers nacheinander auf und führen ihn entlang des Weges zum gewünschten Zielort. Diese Zwischenziele sorgen für Orientierung im Stadtraum und zeigen dem Nutzer seine aktuelle Position an. Daher werden sie Vorstellungselemente oder auch Orientierungselemente genannt.

Nicht jede vorhandene Konstruktion kann als Vorstellungselement dienen, da die Raumvorstellung im Geist des Nutzers von subjektiver Qualität ist und die Vorstellungselemente eben jene subjektive Anordnung mit der vorhandenen Realität verknüpfen. Um als stadtgestalterischer Erkennungspunkt zu fungieren, muss in erster Linie in einem Bereich mindestens ein stadtgestalterisches Einzelelement merkwürdig erscheinen. Die Blickbeziehung spielt dabei eine wichtige Rolle. Sie muss bei der Zielannäherung bzw. Entfernung ein sinnliches und emotionales Gefühl auslösen. Der Merkwert ist somit abhängig von der jeweiligen Gefühlsauslösung.

Vorstellungselemente einer Raumsequenz

Die Gefühlsauslösung durch ein physisches Element in einer Raumsequenz bzw. sein psychischer Einprägungsgrad kann nicht anhand messbarer Größen bestimmt werden. Die Dominanzkraft eines Erkennungspunktes variiert erheblich

und findet in verschiedenen maßstäblichen Ebenen statt, z.B. vom Dekor eines Fensterrahmens bis hin zu einem hochragenden Wolkenkratzer. Diese Variabilität ergibt sich aus dem Charakter einer Raumsequenz in Abhängigkeit der zeitlichen Abfolge einzelner Elemente auf Stadterscheinungsebene.

Abgesehen von der notwendigen Blickbeziehung kommt auch der gewissen intersubjektiven Einigung über die Qualität eines stadtgestalterischen Elements eine wichtige Bedeutung zu. Dadurch kann eine ganzheitliche Bewegungsstruktur für möglichst viele Individuen geschaffen werden, die sich somit gut orientieren und den Stadtraum individuell erfahren können. Dadurch entsteht ein positiv bewertetes Stadtbild.

Um durch eine funktionierende Bewegungsstruktur eine für den Nutzer überschaubare Raumvernetzung zu erzielen, ist eine klare Anordnung der Vorstellungselemente in der Mentalraumsequenz notwendig. Bei der Planung einer Raumsequenz bildet dies den konzeptionellen Arbeitsschritt für eine klare Zielanordnung. Für die Gestaltung einer Zielabfolge in der die Elemente – Merkzeichen, Brennpunkte, Bereiche, Grenzen, Wege – so angeordnet sind, dass eine für alle Sinne bemerkenswerte und emotional ansprechende Raumerfahrung ausgelöst wird, muss während des Planungsprozesses ihre optische Wirkung auf Stadterscheinungsebene überprüft werden. Folgende Faktoren sind dabei zu berücksichtigen:

Zielabfolge einer Raumsequenz

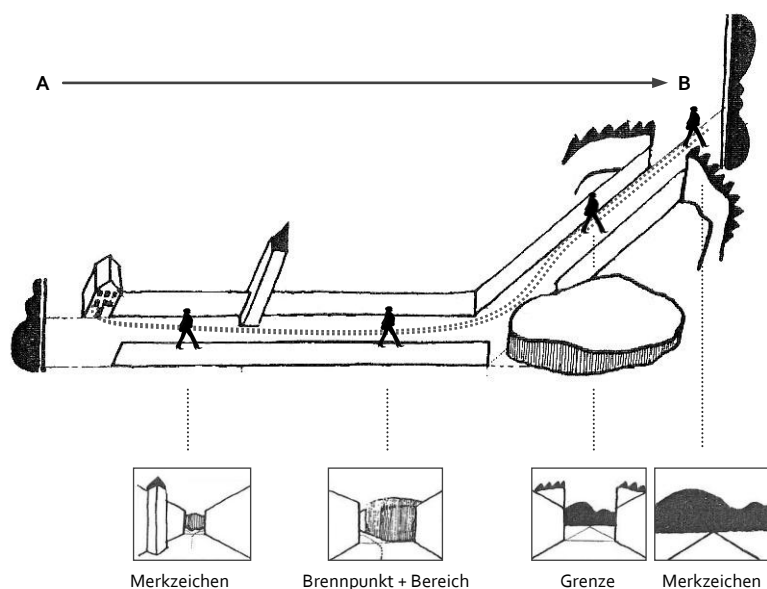


Abb 6. 10

Zielabfolge in einem Wegverlauf – der Merkwert eines Einzelobjekts oder eines Ortes basiert auf seiner Erscheinungswirkung

- Die **Achse** ist ein wichtiges Ordnungsmittel in der Sequenzplanung. Diese gedachte Achse, die sich aus dem Verlauf des Raumes ergibt, muss nicht bloß geradlinig sein, sondern kann auch eine freie Form haben. Die Vorstellungselemente werden innerhalb der Sequenz entlang der Achse angeordnet. Je nachdem, ob diese geradlinig, abknickend oder kurvenreich verläuft, wird durch die Blickwirkung der Vorstellungselemente im Blickfeld eine unterschiedliche sinnliche Wirkung erzeugt.
- Die **Position der Vorstellungselemente** entscheidet sowohl über die Zielanordnung, die der Orientierung dient, als auch über die Blicktiefe und den Winkel der Sichtlinie entlang der Achse. Dies übt auch einen direkten Einfluss auf die Blickwirkung in der Bewegung aus, je nachdem, in welcher Richtung das Objekt im Blickfeld auftaucht, sich nähert und schließlich wieder entfernt.
- Die **Hierarchie** der Vorstellungselemente bestimmt die Relevanz für das Stadtgefüge und lässt sowohl die Stadträume als auch die Gestaltungselemente in einem gemeinsamen Ordnungssystem funktionieren.¹⁹ In der Konzeptphase wird diese Hierarchie parallel zur Achse erarbeitet. In Abhängigkeit von ihrer Wichtigkeit und ihrer Bedeutung im urbanen Kontext werden die Vorstellungselemente im Zusammenspiel ihrer gestalterischen Qualitäten wie Höhe, Volumen, Fläche, morphologischer Struktur etc. entwickelt. Dadurch wird das wirkungsvolle Territorium, also das räumliche Umfeld eines Vorstellungselements, welches dadurch als spezifischer Ort definiert und wiedererkennbar gemacht wird, klar abgegrenzt.

¹⁹ Lampugnani und Noel, 2007, S. 99

6.3.1. Wirkungsraumsequenz als sinnliche Erscheinungsabfolge

Wie vorausgehend erläutert, erhöht ein einprägsames Stadtbild durch bequeme Nutzung, leichte Orientierung und abwechslungsreiche Streckenwahlmöglichkeiten die urbane Lebensqualität. Ein positives und klares Stadtbild ist wiederum von der Erfahrungsqualität der Raumsequenzen abhängig. Die Erfahrungsqualität zeigt das Verhalten des Nutzers auf, das durch die scheinbar wirksame und die tatsächlich wirksame Umwelt bestimmt wird.²⁰ Lewin sagt hierzu: „Wirklich ist, was wirkt“.²¹ Was allerdings in einer Raumsequenz als wirklich empfunden wird, sind nicht die Materialien, sondern deren sinnliches Zusammenwirken. Diese Erlebnisphänomene bringen den wesentlichen Wert der materiellen Raumsequenz zum Ausdruck. Sie vollziehen den Wechselprozess von der materiellen zur immateriellen Umwelt und dienen beim konzeptionellen und auch beim konkreten Entwurfsschritt als Bewertungsparameter der Elementarraumsequenz, was letztendlich die Grundlage der Mentalraumsequenz darstellt. Der Schwerpunkt eines Modells für die Sequenzplanung liegt somit darauf, diese Erlebnisphänomene in der Entwurfspraxis zu planen, zu lesen und auszuwerten.

Hierbei ist der Mensch der unbedingte Faktor. Ohne Anwesenheit des Menschen ist in der Raumsequenz keine Sinneserfahrung vorhanden und somit keine kinetische Belebung der Raumsequenz denkbar – weder für die Raumsequenz auf Stadterscheinungsebene noch auf Stadtbildebene. Die Wirkungsraumsequenz bezeichnet also die phänomenologische Abfolge, die durch den Nutzer in Abhängigkeit von den Regeln der stadtgesterischen Abfolge während der Bewegung durch seine eigene Wahrnehmungskapazität generiert wird.

Die Wirkungsraumsequenz basiert auf der elementar konfigurierten Raumsequenz. Die Erscheinungsabfolge schließt aber nicht nur eine Aneinanderreihung von Einzelphänomenen der entsprechenden räumlichen Einheiten mit ein. In der Wirkungsraumsequenz muss vielmehr der kausale Zusammenhang der Erscheinungsabfolge mit der „gegenwärtigen“ und der „zukünftigen“ Wirkung

Wirksame
Raumsequenz
und Wirklichkeit

„Ursache – Wirkung“

²⁰ Hrsg. Trieb; Markelin, 1974, S. 68 - Begriffserklärung über „Umweltwirkung“

²¹ K. Lewin, Grundzüge der topologischen Psychologie, 1969, S. 41 – "Wirklich ist, was wirkt."

erkennbar sein.²² Durch die zeitliche Abfolge wird die "gegenwärtige" Wirkung zum Auslöser der "zukünftigen" Wirkung. So geschieht die Wirkung der aneinander gereihten Einzelobjekte in Relation zueinander.²³ Das Phänomen der Raumsequenz in Form von sinnlichen Ereignissen beruht auf eben dieser kausalen Beziehung: „Ursache – Wirkung“. Die Reihenfolge der Einzelobjekte stellt also einen wichtigen Parameter dar, der die ausgelöste Erfahrung maßgeblich prägt. Durch den Zusammenhang von „Ursache und Wirkung“ bedeutet die Integration einer Raumsequenz – als stadtgestalterischer Eingriff einer mangelhaften Situation – hinsichtlich der übergeordneten Raumstruktur, dass sie sowohl Wirkung der vorhandenen Situation ist als auch Ursache derselben. In der Sequenzplanung dient die Kausalbeziehung „Ursache – Wirkung“ als grundsätzliches Prinzip für die Bestimmung der Reihenfolge von Einzelelementen etc. Denn diese Kausalität bedingt die Wirkung der objektiven Eigenschaften in gegenseitiger Relation, wodurch eine impulsartige, verschärfte Wirkung entstehen kann.

Die sinnlichen Ereignisse, ausgelöst von der materiellen Konfiguration, entstehen durch das jeweilige Verhältnis aus Raum-, Nutzungs- und Gestaltungsabfolge zum Nutzer.²⁴ Die Phänomene der Raumsequenz als Reiz aus der Umwelt, die sich aus vielfältigen und vielschichtigen gestalterischen Elementen zusammensetzen, lassen sich in drei Kategorien gliedern. Ihr Zusammenwirken ergibt ein breites Spektrum an möglichen phänomenologischen Raumerlebnissen:

Zusammensetzung der Wirkungsraumsequenz

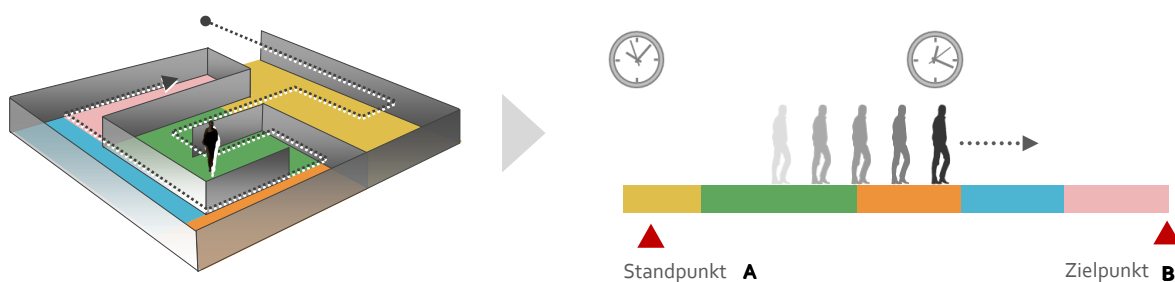


Abb 6. 11 Begriffsklärung der Wirkungsraumsequenz – eine Raumsequenz mit architektonischer und stadtgestalterischer Ausprägung wandelt sich in ein phänomenologisches Erlebnisfeld, das durch die Wahrnehmung des Nutzers in einer Abfolge von Eindrücken angeordnet wird.

²² Vgl. Carrier. M., 2009, S. 48

²³ Ebenda, S. 49

²⁴ Hrsg. Trieb; Markelin, a.a.O. - „Die tatsächlich wirksame Umwelt hängt von dem Umweltbeobachter insoweit ab, als der jeweils relevante Teil der Umweltelemente von seiner Handlungsabsicht bestimmt wird.“

- Die **Raumwirkung** wird von den einzelnen räumlichen Einheiten und deren Abwechslung im Kontinuum erzeugt. In der Sequenzplanung bezeichnet die Raumwirkung die Wechselbeziehung zwischen Mensch und Raumabfolge bzw. den wechselnden Räumen.
- Die **Aktivitätswirkung** hängt von der funktionalen Raumverteilung wie Freiflächen, Verkehrsflächen und weiteren Einrichtungen etc. ab. Der Mensch nimmt direkt und indirekt an den planerisch und gestalterisch bestimmten Raumnutzungen und Funktionen teil. Die Aktivitäten der Menschen und der von der Raumfunktion abhängige raumgestalterische Ausdruck wirken als funktionscharakteristisch wechselnde Erscheinung in der axialen Bewegung des Nutzers zusammen.
- Die **Blickwirkung** bezeichnet die sinnliche Wirkung im perspektivischen Bildablauf. Der Sehsinn bildet den Leitsinn, mit dem der Mensch seine Umwelt vorwiegend wahrnimmt. Daher spielt die Blickabfolge für die Dramaturgie der Umwelterfahrung eine grundlegende Rolle. Sie entsteht synthetisch und resultiert aus der räumlichen und funktionalen Gestaltung und deren Gesamtwirkung.

6.3.2. Mensch + Raumabfolge = Raumwirkung

Der Raum bildet das grundlegende Ordnungselement. Er macht dem Nutzer die in der Planung enthaltenen Intentionen zugänglich. Beim Entwurfsprozess der Sequenzplanung ermöglicht die Verbindung aus Raum und Achse die Anordnung der diversen Gestaltungselemente, Nutzungen und Funktionen. In der Realität führt die Achse den Mensch nicht nur zu einem Ziel, sondern zeigt ihm die kontinuierliche, belebende Raumwirkung, wobei das Blickfeld des Nutzers von bestimmten Raumkanten eingeschränkt wird – mal schmal, mal breit, mal tief oder hemmend. Aus der Raumabfolge entsteht somit die Bewegungsstruktur und ihre sinnliche Wirkung. Im Laufe der Bewegung werden die relevanten Raumeinheiten bestehend aus den raumbildenden Elementen simultan angeordnet (siehe Abb 6.13). In der Wirkungsraumsequenz erscheinen sie z.B. als Verengung, Aufweitung, Umschließung, Hemmung, Weiterführung usw.

Die Abfolge der vielfältigen Raumkorpusse bewirkt die sinnliche Stimulation zusätzlich zum funktionalen Raumkontinuum und der Zugänglichkeit. Die Raumwirkung in ihrer kontinuierlichen Abwechslung wird durch die Relation

**Bewegungsstruktur
und Raumspannung**

zwischen den räumlichen Einheiten verschärft. Folgt diese Raumverbindung einem atmosphärischen Leitgedanken, wie z.B. eine grandiose, autoritäre oder eine eng vertraute Erscheinung, kann eine Raumsequenz mit einem identifizierbaren räumlichen Charakter entstehen.

Die Raumwirkung hängt von den folgenden Faktoren ab. Sie wird durch die jeweilige elementare Konstellation noch weiterhin variiert, wodurch die Wahrnehmung der städtischen Räume verändert wird. Die Bewegung und die Wahrnehmung im Stadtraum werden durch die unterschiedlichen Arten der räumlichen Öffnung und deren Verlauf in der zeitlichen Abfolge rhythmisiert:

- Die **Raumform** ist unmittelbar abhängig von der Grundrissgestaltung. In Wirklichkeit erscheint sie aber nicht zweidimensional geometrisch, sondern von der Augenhöhe des Nutzers aus betrachtet perspektivisch. Je nach Standpunkt des Betrachters wird die geometrische Raumform lebendig verzerrt. Durch eine entsprechende Geländeneigung bzw. Raumtiefe kann die perspektivische Raumwirkung noch dramatisiert werden.
- Der **Raumquerschnitt** hängt grundsätzlich mit dem Verhältnis aus Breite, Höhe und Tiefe des Raumes zusammen. Die Hierarchie bzw. die Bedeutung des Raumes innerhalb des gesamten Stadtnetzes zeigt sich durch das Raumverhältnis. Eine mit hoher Bebauung umschlossene, breite, lange Straße beispielweise erscheint großzügig und markant. Im Längsschnitt ergibt sich eine Abwechslung sowohl der Gebäudehöhen als auch der Geländehöhe in einer Sequenz. Die wechselnden Verformungen der Raum-

Elemente der Raumwirkung

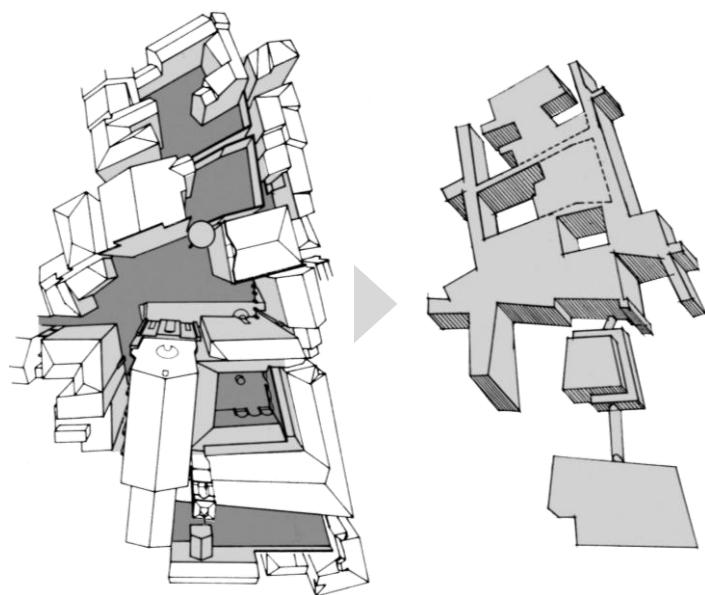


Abb 6. 12

In dieser Umkehrdarstellung des öffentlichen Raumes wird nicht nur die Verbindung der physischen Raumkorpusse lesbar, sondern werden auch die wechselnden Raumwirkungen vorstellbar.

querschnitte bei der Vorwärtsbewegung stimulieren die menschlichen Sinne: taktil, vestibulär und propriozeptiv.

- Als **Raumkante** wird die Raumwand bezeichnet, die die Bewegung des Nutzers lenkt. Durch diese Struktur entsteht eine geschlossene Erscheinung. Der Grad der Geschlossenheit wird je nach Zahl der Straßeneinmündungen in den Raum, der Verdichtung der Gebäude oder der Öffnung in der Raumwand unterschiedlich empfunden.
- Die **Öffnung zum Himmel** ist eine grundlegende Eigenschaft eines Raumes und prägt den menschlichen Orientierungssinn. Die Silhouette der Dächer spiegelt die Form des auf dem Boden angelegten Weges unter Berücksichtigung der Höhe der Bebauung wieder. Dieser im Himmel schwebende Weg führt den Nutzer durch die künstlich gebaute Raumsequenz vorwärts und verleiht ihm das nostalgische Gefühl der Unendlichkeit.²⁵
- Im Gegensatz dazu verändert eine **Raumüberdachung** je nach Konstruktion das Spiel von Licht und Schatten und erlaubt gleichzeitig die gezielte Gestaltung mit unterschiedlichen Lichtqualitäten. Sie wirkt in einer Raumsequenz als Durchgang bzw. als Schwelle zwischen Hier und Dort. Durch die Integration einer fremden Räumlichkeit in einer Raumsequenz ergibt sich ein hemmendes (erdrückendes) oder ein einfriedendes (behagliches) Gefühl.
- **Konvexe Kurven, konkave Kurven oder Knicke** in Raumwand, Raumboden

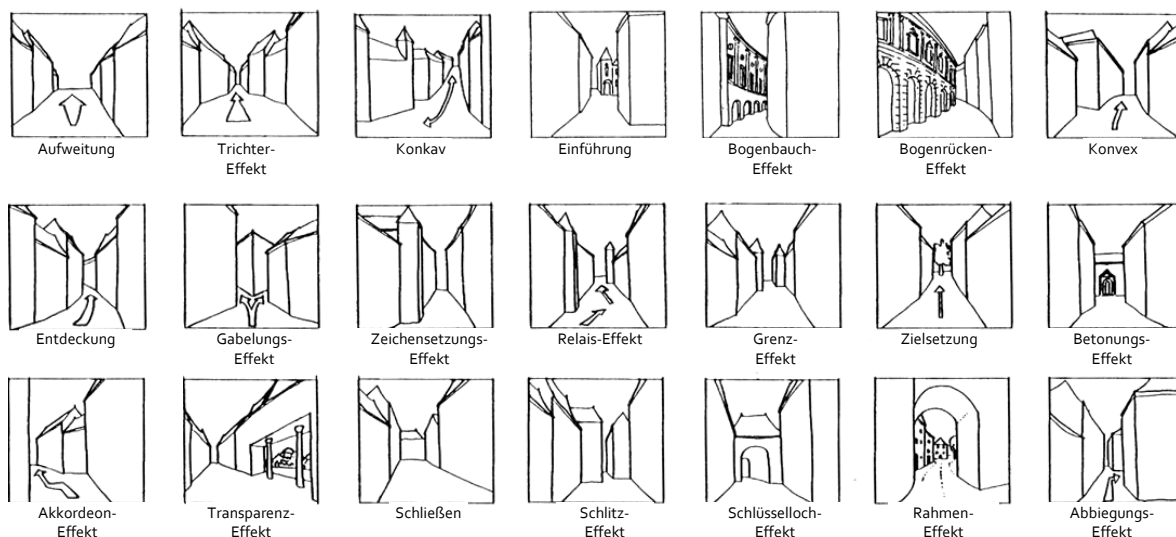


Abb 6. 13 Varianten der Raumwirkungen, die auf verschiedenen phänomenologischen Erscheinung beruhen. Die Kombination dieser Varianten in einer Sequenz ermöglicht die Abfolge zahlreicher Wirkungsqualitäten.

²⁵ Cullen, 2002, S. 186

oder Raumüberdachung prägen nicht nur die bildliche Wahrnehmung, sondern auch die sinnliche und emotionale. Steht der Nutzer in einer konkaven Ecke, so ergibt sich ein völlig anderes Gefühl als beispielsweise in einer konvexen Ecke: in einer konvexen Ecke fühlt man sich enthüllt bzw. frei, in einer konkaven Ecke durch ihre teilweise umschlossene Raumform geschützt bzw. gefangen. Durch die Raumwirkung eines kurvigen bzw. abknickenden Straßenraumes wird auch die optische Führung des Nutzers gesteuert. Seine Neugier das zu entdecken, was hinter dem gegenwärtigen Raumbild liegt, wird von Raum zu Raum erneut geweckt.

6.3.3. Mensch + Nutzungsabfolge = Aktivitätswirkung

Entsprechend dem räumlichen Ordnungssystem der gesamten Stadt – seiner axialen oder zentralen Bedeutung bzw. Hierarchie – wird der öffentliche Raum mit unterschiedlichen Aktivitätsfeldern belegt. Verschiedene Nutzungen und Funktionen werden jeweils mit den Raumeinheiten, der Bebauung, den unterschiedlichen Flächen und Einrichtungen verknüpft.

Die diverse Arten von Nutzung sind in Raumsequenzen angeordnet, wodurch das Verhaltensmuster der Menschen im Stadtraum charakteristisch aufskizziert wird: Arbeiten, Einkaufen, Wohnen, Verweilen, Bummeln, Rad- oder Autofahren, Beobachten, Spazieren u.v.m. Jede Nutzung fordert ihre eigene architektonische und gestalterische Ausprägung mit dem entsprechenden funktionalen und ästhetischen Zweck. Dies vermittelt sowohl die Anschauung des Raumes, als auch die im Raum geschehenden Aktivitäten und prägt außerdem den Ausdruck der Funktionalität.

Die Erscheinung eines Raumes wird letztendlich auch durch die Raumfunktionalität, bzw. die Aktivitäten der Nutzer bewertet. Je nach Art der Raumfunktionalität, beispielweise wenn eine Raumeinheit zum Wohnen und Einkaufen bestimmt ist, muss ihre Gestaltung die vielfältigen Verhaltensmöglichkeiten der Nutzer wie Sitzen, sich Treffen, Radfahren oder Parken usw. berücksichtigen.²⁶ Dabei entstehen neben den direkten auch indirekte Nutzungsmöglichkeiten, die sich aus dem jeweils funktional gestalteten Raum – durch Bänke, Wasserflächen, Radwege etc. – ergeben. Die (un)mittelbaren Nutzungsmöglichkeiten

Verhaltensmuster
der physischen
Umwelt

Anziehungskraft der
Nutzeraktivität

²⁶ Gehl, 2001, S. 15

rufen sinnliche Anregungen hervor, die die Räume differenzierbar machen – z.B. eine hochterrassierte Promenade am Wasser (Sichtbezug zum Wasser) im Vergleich zu einem niedrigen Deck über der Wasseroberfläche (direkte Berührung des Wassers möglich). Die Qualität der Aktivitätswirkung kann durch geschickte, gestalterische Manipulation von aktiven oder inaktiven Kontaktmöglichkeiten mit dem anziehenden Objekt erhöht werden.

Was durch die implementierten Nutzungen und Funktionen in einem Raum geschieht, wird simultan von anderen Nutzern beobachtet. Die Wahrnehmung der Raumfunktionalität erfolgt nicht durch die den unterschiedlichen Nutzungen entsprechende Raumgestaltung als Attraktor, sondern auch über die Aktivitäten von anderen. Daraus resultiert die Beziehung betrachten vs. betrachtet werden. Ein anschauliches Beispiel dafür sind die Surfer im Eisbach des Englischen Gartens, München, die über die Brücke gehende Passanten zum Verweilen und Beobachten anregen. Die Menschen und ihre Aktivitäten im öffentlichen Raum – andere zu beobachten bzw. von anderen dabei beobachtet zu werden – bilden den wichtigsten Faktor, um die Aufmerksamkeit der Nutzer auf die Spannung der Raumerfahrung zu lenken.²⁷



Abb 6. 14 Nutzungsabfolge auf der Hauptachse von Berlin: *Unter den Linden* bis *Ernst-Reuter-Platz* (ca. 8km) – durch diese gereichte Darstellung der vorherrschenden räumlichen Nutzungen werden die wechselnden Aktivitätsfelder bestehend aus der funktionalen Gestaltung und dem daraus resultierenden Verhalten der Nutzer deutlich.

²⁷ Ebenda, S. 31

Der Mensch ist der Leitfaktor, der den Grad der Vitalität im Raum vorgibt und außerdem Reiz und Anregung für Raum- und Blickwirkung bzw. Raumerfahrung ist.²⁸ Die Anordnung der Nutzungsarten bestimmt dabei die Versammlungs- und Verteilungskraft. Ausschließlich durch humane Aktivitäten wandelt sich der Stadtraum vom elementaren Raum zum spannenden Erlebnisraum mit vielfältigen Schichten – wirtschaftliche, gesellschaftliche, historische, gestalterische etc. Eine Raumsequenz entfaltet sich in der Kombination der folgenden Faktoren, wodurch ihre Aktivitätswirkung in unterschiedlicher Intensität erscheint. Die Konsequenzen, die sich aus dem Zusammenspiel dieser Faktoren ergeben, sind einerseits durch die präzise Bestimmung der Nutzungen abzuschätzen und andererseits durch die räumliche Gestaltung beeinflussbar:

- Die durch den aktuellen Bedarf bzw. Geschmack bestimmte **vorwiegende Raumnutzung** entscheidet sowohl über den architektonischen Ausdruck als auch über das Muster des Nutzerverhaltens – z.B. Regierungsviertel vs. Entertainment-Viertel, Autobahn vs. Fußgängerzone.
- Die raumfunktionale **Verteilung** längs oder quer zur Bewegungsrichtung beeinflusst die Nutzungsintensität und führt möglicherweise zu Konflikten in der Bewegungslinie – z.B. eine U-Bahn-Trasse, Gehsteige, Einkaufsstraßen.
- Die **Raumdichte** ist vor allem von der Nutzungsart bzw. Nutzungsintensität abhängig. Ist dies bezüglich der Nutzungsvorteile eines Raumes nicht durchdacht geplant, wird ein Raum möglicherweise als beengend oder zu leer empfunden – z.B. im Verkehrsfluss einer zweispurigen Stadteinfahrt, insbesondere zwischen 8 Uhr und 9 Uhr. An beliebten Sammelorten des urbanen Gefüges ist eine hohe Begegnungsdichte zu erleben.
- Die Definition eines Raumes sowohl für bequemen **Aufenthalt**, als auch für rege **Bewegung** ist nur durch eine grundsätzliche Betrachtung des menschlichen Verhaltens möglich, besonders hinsichtlich der funktionalen Interaktivität zwischen Nutzer und Raumnutzung. Hierbei kann zwischen mittelbarer und unmittelbarer Nutzung bzw. zwischen betrachten und betrachtet werden differenziert werden. Ein gutes Beispiel ist hierfür ein Skaterpark mit umliegenden Sitzmöglichkeiten auf terrassierten Treppen.

²⁸ Endell, S. 46 „Der Mensch als ein Stück Natur. Und ein Stück Natur so reizvoll, so anziehend, als irgendeins.“

6.3.4. Mensch + Gestaltabfolge = Blickwirkung

Die Organisation des menschlichen Raumes ist eindeutig vom Gesichtssinn abhängig.²⁹ Die anderen Sinne spielen dabei eine kooperative Rolle. Sie verschärfen das räumliche Vorstellungsvermögen und beziehen sogar nicht sichtbare Bereiche, z.B. die Flächen unter den Füßen, in die Raumempfindung mit ein.³⁰ Dadurch wird das Sehereignis grundsätzlich bereichert. Im Rahmen dieses Wahrnehmungsmechanismus wird die Raumsequenz als Bildabfolge empfunden. Die visuelle Erfahrung der Räume als Sequenz – die Sichtbeziehung in kontinuierlicher Bewegung – geschieht durch die folgenden primären Faktoren:

- Die **Sichtlinie** verbindet den Betrachter mit dem gesehenen Objekt geradlinig, in Blickrichtung. Dabei kommt zum Ausdruck, wie tief eine Raumeinheit ist und wie weit entfernt die sichtbaren Objekte positioniert sind.
- Der **Blickwinkel** wird durch das anatomisch mögliche Sichtfeld definiert: vertikal nach oben 60°, nach unten 70° und horizontal etwa 180°. In diesem Sichtkorridor der Raumsequenz trägt er dazu bei, die allseitige Raumänderung und die Veränderung der Bildebene im Vordergrund bzw. die unterschiedlichen Blickwirkungen zu empfinden.
- Die **Sichtbewegung** von einem Standpunkt zum nächsten hängt mit der physischen Bewegung bzw. der Bewegungsgeschwindigkeit des Beobachters und mit dem Wechsel der Geländehöhen zusammen.
- Die **Bildebene** setzt sich aus der Raum-, Gestalt- und Nutzungserscheinung vor den Augen des Nutzers zu einer Szene zusammen und verleiht ihr einen malerischen Effekt.
- Der **Fluchtpunkt**, in dem die parallel verlaufenden Linien der Straßenränder aufeinander treffen, fokussiert eine bestimmte Richtung und führt den Blick des Betrachters in die Tiefe des Straßenraums.
- Als **Blickfang** wird ein Objekt der physischen Umwelt bezeichnet, das als Attraktor im Raum wirkt. Es ist mit der Sichtlinie verbunden und lenkt besonders stark die Aufmerksamkeit auf sich.

Der Bildablauf hat keine zweidimensionale, flache Wirkung auf den Betrachter. Die perspektivische Ansicht des Raumes entsteht primär durch die unterbewusste Betrachtung der Umgebung. Das Zusammenwirken des menschlichen Wahrnehmungsvermögens mit sowohl der Raumwirkung als auch der Aktivitätswirkung – also der vorhersehbaren physischen Zusammenstellung – bewirkt

Perspektivischer
Bildablauf

Blickwirkung
der Raumsequenz

²⁹ Tuan, 1979, S. 16

³⁰ Ebenda

durch die Bewegung eine mehrdimensionale, noch dramatischere visuelle Wirkung der Raumsequenz.

Aus der Synthese der oben erwähnten Primärfaktoren der Sichtbeziehung resultiert die Blickwirkung. Damit wird nicht nur die Bildebene bezeichnet, sondern auch die Gefühlsauslösung, die durch die Blickbeziehung zwischen Betrachter und physischem Raumverlauf in der Bewegung entsteht. Daraus resultiert die grundsätzliche Relation zwischen Zielannäherung und -entfernung auf der Gehlinie. Im Zusammenhang mit den durch die Raumfunktionalität ausgelösten Aktivitäten erscheinen die Sehereignisse noch erlebnisreicher:

- **Visuelle Wahrnehmbarkeit/physische (Un-)Erreichbarkeit:** Die Kombination aus beiden Situationen erzeugt die gewünschte Spannung bei der gesichtssinnlichen Sequenzerfahrung. Die Durchwegung beeinflusst das Erreichen des visuell anregenden Ortes maßgeblich. Es kann zu einer Verlangsamung führen, der Ort kann durch seitlich abzweigende Wege schnell erreicht werden oder er ist gar nicht erreichbar und nur eine Annäherung möglich.
- **Blickverbindung/-entfaltung** ordnet die Bildebenen im Wegverlauf – im geraden, kurvigen oder geknickten Raum – bis hin zur angestrebten Szene.
- Mit **Blickablenkung** wird die Sichtbewegung zu einem seitlich liegenden Attraktor außerhalb der Gehlinie bezeichnet.
- **Blickstörung/-öffnung** kann sowohl durch die Raumbildung als auch durch die Raumbeschaffenheit wie z.B. Tunnel, Mauer, Hecke, Tor etc. gesteuert werden.

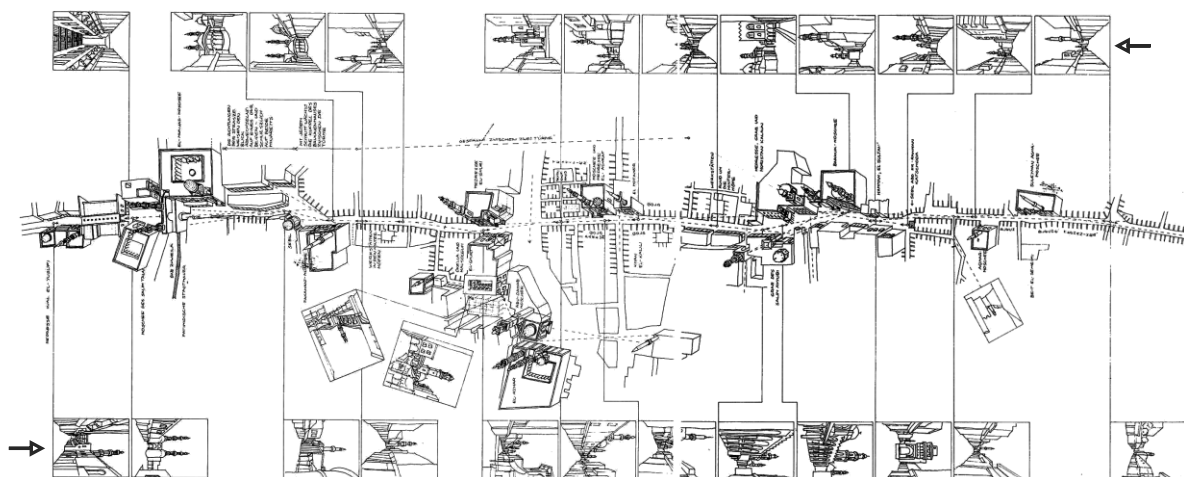


Abb 6. 15 Kairo Bazar als Vergleichsbeispiel für den perspektivischen Bildablauf in der jeweiligen Gehrichtung – die Erscheinung der Sequenzerfahrung wird anders empfunden, da die bildliche Narrativik bzw. die Blickwirkung resultierend aus der Sichtabfolge trotz derselben Raumsequenz unterschiedlich interpretiert wird.

Die Blickarten des Nutzers sind sehr vielfältig. Sie erhalten in Abhängigkeit von der Bewegung, der Blickhöhe und der Raumform eine unterschiedliche Ausprägung und können in der Sequenzplanung bei der Programmierung der Blickabfolge im Raum- und Zeitverlauf kombiniert angewendet werden. Hier werden sie in folgenden Kategorien beispielhaft zusammengestellt:

Blick in der Bewegungsrichtung

- Ein **kontemplativer Blick** bezeichnet die Szene während des temporären Aufenthalts des Betrachters. Falls die Szene im Blickfeld jedoch weit vom Betrachter entfernt ist, so bewegen sich die Bilder vor seinen Augen nur minimal: z.B. Panorama, (urbane) Vedute, Silhouette usw.
- Der **sich entfaltende Blick** wird durch die Bewegung des Beobachters belebt. Die urbane Landschaft entwickelt sich, verschwindet wieder, streift vorbei, vergrößert oder verkleinert sich usw., jeweils analog zur Bewegung bzw. der Geschwindigkeit des Beobachters.

Blick von einem bestimmten Standpunkt aus

- Blick aus der Einfriedung heraus
- Blick in die Einfriedung hinein
- Blick aus der Höhe³¹
- Blick aus der Tiefe³²

Blick in Abhängigkeit von der Raumgestalt

- Freier Ausblick
- Verstellter Blick
- Abgeschnittener Blick
- Gerahmter Blick

Blick im Raumverlauf

- Enthüllung
- Abschirmung

Blick in Bezug auf einen Blickfang bzw. auf den Fluchtpunkt der perspektivischen Raumansicht

- Der **fokussierte Blick** entsteht durch die Positionierung eines Objekts im Fluchtpunkt.
- **Versetzter Blick** entsteht im Gegensatz dazu durch die Positionierung eines Objekts außerhalb des Fluchtpunktes.

Ein Film stellt die Handlung durch die Projektion unzähliger Bilder dar. Dank der wichtigen visuellen Vorstellungsmethode im Vorfeld und einem gezielten Filmschnitt berührt die Narrativik des Bildablaufs den Betrachter sowohl emotional

³¹ Loidl et al., 2003, S.82-83

³² Ebenda

als auch geistig, woraus letztendlich die besonderen Qualitäten eines Filmes resultieren.

In Abhängigkeit von der Reihenfolge der bildlichen Szenen mit unterschiedlichen Zeitabständen – ständig wechselnder Blick, Ausblick, visuelle Störungen, Merkzeichen, gestalterische Merkmale oder Kontraste etc. – kann eine Raumsequenz vielfältige Spannungsschemata aufzeigen.

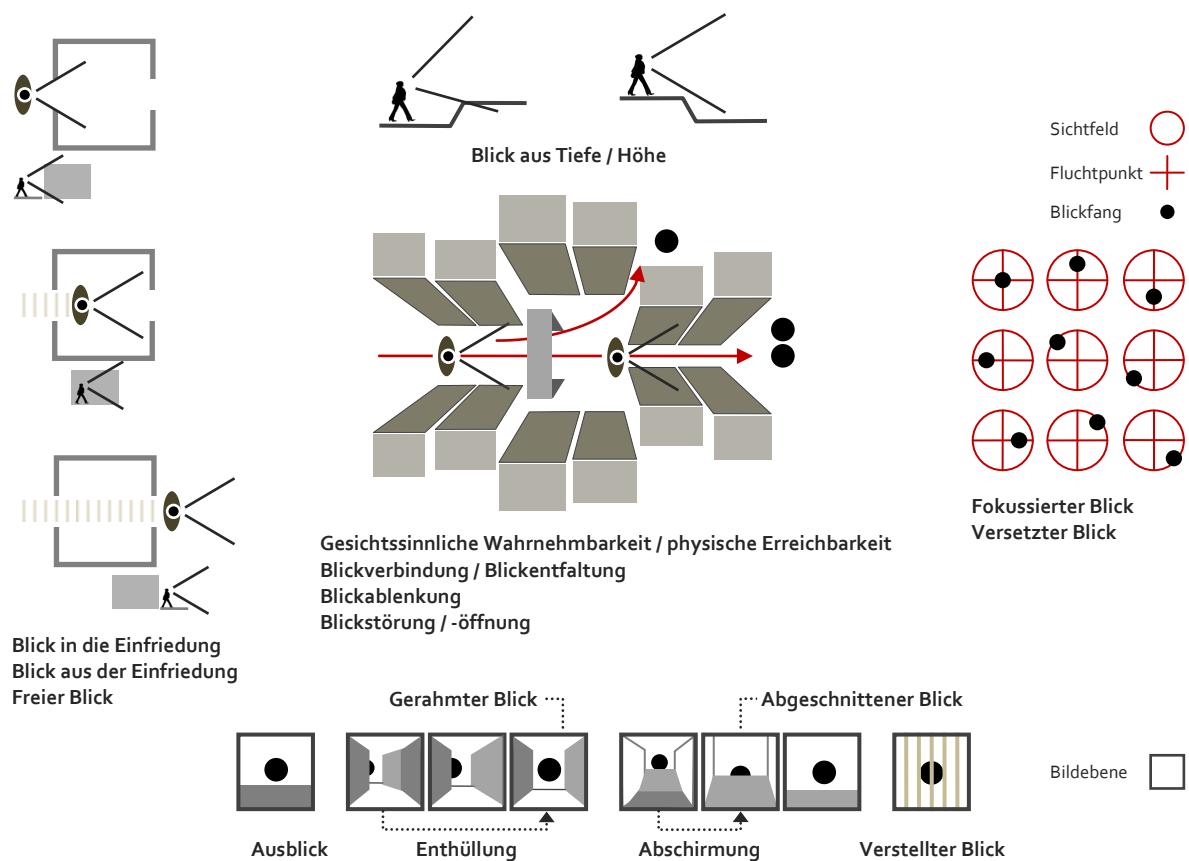


Abb 6. 16 Piktogrammartige Darstellung der diversen Blickarten durch die Kombination der Primärfaktoren der Sichtbeziehung. Die Blickwirkung der Raumsequenz entsteht dabei aus dem Bildablauf im Raum- und Zeitverlauf. Die Reihenfolge der Blickwirkungen spielt eine unmittelbare Rolle bei der visuellen Steigerung der Dramaturgie einer Sequenzerfahrung.

6.4.1. Elementarraumsequenz als materielle Abfolge der Umwelt

Busse sagt: „Denn die Aufgabe der Architektur kann sich nicht darauf beschränken, die äußere Hülle für ein festumrissenes Programm zu liefern, ohne nach dem Sinngehalt dieses Programms für die Menschen zu fragen. Erst aus der Antwort hierauf entsteht Architektur, lebendig auch in die geistigen Dimensionen der Wirklichkeit eingebunden.“ Mies van der Rohe äußert sich dazu folgendermaßen: „Es ist richtig, dass die Architektur von Fakten abhängig ist, aber ihr eigentliches Wirkungsfeld liegt im Bereich des Ausdrucks.“³³

Wie diese Diskussion über Architektur zeigt, ist der Ausdruck einer Raumsequenz sowohl das unentbehrliche Fundament des menschlichen sinnlichen und geistigen Lebens als auch gleichzeitig die Zusammenstellung der vielfältigen Gestaltungsmittel in einer Abfolge.

Dass der Ausdruck der Elementarraumsequenz mit den abstrakten Qualitäten unmittelbar verbunden ist, verdeutlicht ein zusammenfassender Kommentar von Schüßler: „Die Darstellung (das Aussehen) sagt alles.“³⁴ Die Elementarraumsequenz bildet somit den unerlässlichen Grundstein für die Erschaffung der Wirkungs- und der Mentalraumsequenz.

Die Elementarraumsequenz stellt die materielle Endproduktion der Sequenzplanung dar. Sie ist unabhängig von der subjektiven Beurteilung des Nutzers. Das jeweilige Erlebnispotenzial einer Aneinanderreihung von Objekten resultiert aus den Intentionen des Planers bei der städtebaulichen Problemempfindung in einem Planungsgebiet.

Es liegt im Grunde an der ausgewogenen Anpassung an die Bedürfnisse der unterschiedlichen Nutzergruppen in Form von Zugänglichkeit, Nutzungsvielfalt, Bequemlichkeit, optischer Informationsdichte, sinnlichen Reizen etc.³⁵, in wie weit das Erlebnispotenzial einer Raumsequenz ausgeschöpft werden kann. Die

Bezug von Elementarraumsequenz zu Wirkungs- und Mentalraumsequenz

Erlebnisbereitschaft

³³ Busse, 1990, S.17

³⁴ Schüßler, 2004, S.73

³⁵ Hrsg. Kepes, 1969, S.188 – Appleyard sagt, „Vom Fußgängerweg vor der Haustüre bis zum Aufzug und Korridor seines Arbeitsplatzes müsste dem Stadtbewohner eine Auswahl stimulierender, sinnvoller und wechselnder Erlebnisse zur Verfügung stehen.“

gezielte Bewegung des Nutzers, die Nutzung des Raumes und auch dessen Wirkung müssen durch die unterschiedlichen Objekte in der Raumsequenz generiert werden. Die Elementarraumsequenz kann folglich als die physische Grundlage sowohl für die Wirkungs- als auch für die Mentalraumsequenz betrachtet werden:

- Die **Raumabfolge** bezeichnet die Verbindung der Raumkorpuse, die durch die gestalterischen Elemente gebildet werden.
- Die **Nutzungsabfolge** entsteht durch die Aufteilung der Raumflächen in Aktivitätsfelder und Funktionszonen.
- Die **Gestaltabfolge** dient der visuellen Darstellung der Raumsequenz, z.B. durch die Oberflächengestaltung der Raumkorpuse. Durch visuell auffällige Einzelobjekte können Raumabfolge und Nutzungsabfolge explizit betont werden.

Im Entwurfsprozess dienen die Gestaltungselemente und die gestalterischen Materialien in erster Linie dazu, die zahlreichen Bausteine der physischen Umwelt entsprechend den Vorstellungen und Bedürfnissen des Menschen (Planers) zu kombinieren bzw. zu platzieren. Jedes Material hat seine individuelle Qualität bzw. spezielle Eigenschaften – wie Farbe, Struktur der Oberfläche, Stabilität etc. – und ein eigenes Sinnbild: Holz gilt als warm und weich, Metall oder Glas dagegen als eher kalt bzw. modern. Durch die metrische bzw. geometrische Materialhandhabung und deren Aneinanderreihung werden die Variations- und Ausdrucksmöglichkeiten einer Raumsequenz unzählbar. Dank dieser „Unzählbarkeit“ ist es einerseits möglich als eine Vielfalt an Erscheinungen bei gleicher

Charakterabfolge

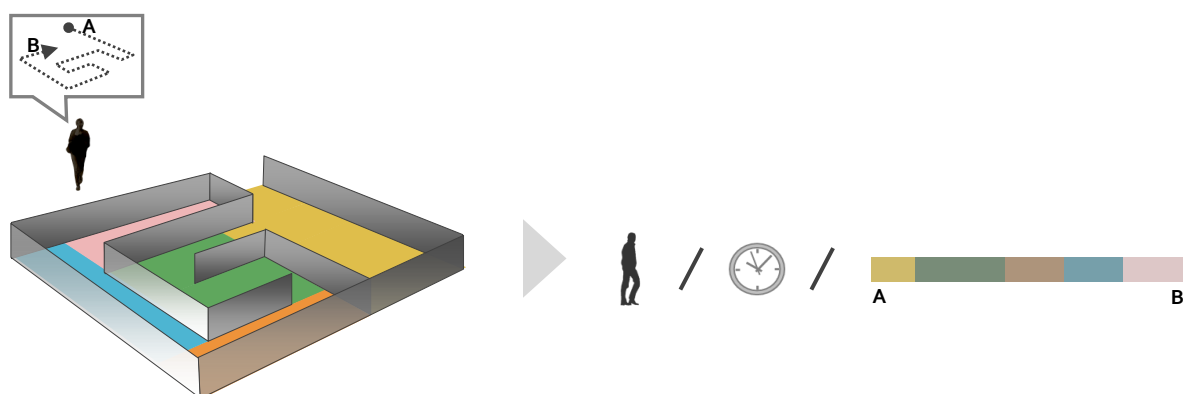


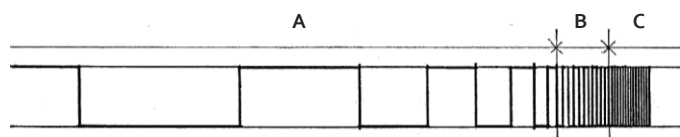
Abb 6. 17 Begriffsklärung der Elementarraumsequenz – die durch Standpunkt und Zielwahl bestimmte Raumsequenz ist sowohl Endprodukt der planerischen Tätigkeit als auch ein Teil des urbanen Raumgefüges. Sie ist unabhängig von der subjektiven Beurteilung des Nutzers.

Raumwirkung, wie z.B. innerhalb einer Umschließung, zu schaffen. Andererseits erzeugt eine Aneinanderreihung von unterschiedlichen Elementen ohne Berücksichtigung des Gesamteindrucks bzw. des Raumcharakters, die ungeordnete Überreizung durch sinnliche Informationen.³⁶ Das daraus resultierende Problem der Nichtablesbarkeit des Charakters einer Raumsequenz birgt die Gefahr, einen Stadtteil als „lost spaces“³⁷ (tote Ecke) wirken zu lassen.

In der Sequenzplanung wird mit Elementarraumsequenz allerdings nicht die bloße Aneinanderreihung von Bausteinen, sondern darüber hinaus die zusammenhangstiftende Abfolge von Nutzung, Raum und gestalterischen Elementen bezeichnet. Die Schaffung des Gesamteindrucks einer Raumsequenz wird durch die Kombination der einzelnen Elemente unter Berücksichtigung einer gestalterischen Leitthese möglich. Gerade wenn durch Gegensatzpaare – hart/weich, urban/rustikal, etc. – ein spannungsreiches Wechselspiel erzeugt wird, resultiert aus diesem Zusammenhang ein wahrnehmbarer Gesamtcharakter für eine bestimmte Raumsequenz.³⁸ Wie Abb 6.19 zeigt, bestimmt das Verhältnis von Anzahl zu Proportion, welches Element die vorrangige Wirkung in der Abfolge erhält (siehe auch Abb 6.23). Je nach Anzahl, Proportion, Material und Abstand der baulichen Elemente in der Abfolge entsteht eine autoritäre (Übergewicht) oder eine komplementäre (Untergewicht) Wirkung.³⁹ Durch eine präzise Materialwahl und eine hohe metrische und geometrische Genauigkeit ergibt sich ein klarer Ausdruck und damit ein qualitativvolleres Stadterlebnis für den Nutzer. Alleine durch regelmäßige Abstände oder die strikte Einhaltung eines Regelwerks kann dies nicht erreicht werden. Die autoritäre Wirkung der Elementarraumsequenz muss unter Berücksichtigung der Wirkungs- und der Mentalraumsequenz realisiert werden. Die Erlebnisbereitschaft einer Raumsequenz wird durch das Arrangieren eines klar ablesbaren Raumcharakters erhöht.

Abb 6. 18

Das mit drei Linien (zwei parallelen und einer senkrechten) – gezeichnete Band wird je nach Verhältnis von Fläche zu Linie in 3 Bereiche gegliedert: In Abschnitt **A** wirkt die weiße Fläche auffälliger als die Linie. In Abschnitt **B** hat die vertikale Linie vorrangige Wirkung, in Abschnitt **C** die schraffierte Fläche.



³⁶ Vgl. hierzu Kapitel 2.3 dieser Arbeit. S. 47-48

³⁷ Trancik, 1986, S. 90

³⁸ Lampugnani und Noel, 2007, S. 97

³⁹ Otto, 1969, S. 60

6.4.2. Raumabfolge

Charakterisierung der Raumabfolge

Auf gestalterischer Ebene bezeichnet die Raumabfolge die Verbindung der Raumkorpuse, die sich durch ihre Proportionen und unterschiedlichen raumbildenden Elemente unterscheiden. Aus der räumlichen Anordnung und deren Verknüpfung resultiert der Bewegungskanal bzw. Sichtkorridor. Der Raumkorpus spielt eine grundlegende Rolle bei der Raumempfindung und für die Orientierung: Beispielweise macht eine über 10 m große Raumbreite, -höhe oder -breite für den Betrachter nur gesichtssinnliche Empfindungen möglich. Im Gegensatz dazu regen Raumkanten in kleinerer Entfernung, bei denen sogar eine Berührung möglich wäre, alle Sinne an.⁴⁰

Die Lebendigkeit einer Raumabfolge entsteht durch die Veränderung von Form, Größe und Höhe der Bebauung und wird vom Betrachter visuell wahrgenommen. Die Ablesbarkeit der Form einer Raumabfolge durch die Perspektive des Raumverlaufs bewirkt das Gefühl der Orientierbarkeit bzw. der Identifikation einer Raumsequenz – als gutes Beispiel hierzu dient der kurvige, breite Eingangsbereich der Regent Street, London.

Basierend auf der Raumform, der Prägung des Raumes bzw. deren Anordnung, Verknüpfung und Abstufung, ergibt sich eine Vielfalt an Konfigurationsmöglichkeiten der Elemente einer Raumabfolge. Die Qualität der Raumabfolge hängt letztendlich davon ab, inwieweit sich eine einprägsame Wirkung aus dem Zusammenspiel von Gegensatzpaaren ergibt, um dennoch einen visuell erkennbaren bzw. sinnvollen Zusammenhang herzustellen:

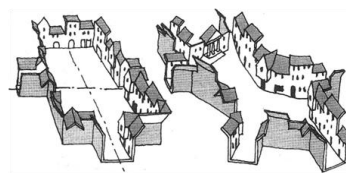
- Die Festlegung der Achsen übt direkten Einfluss auf die **Form** der Raumabfolge aus. Sie ist abhängig von der vorhandenen Situation, wie z.B. der natürlichen Topographie bzw. dem Sichtbezug zu wichtigen Merkmalen des Ortes. Anhand der raumbildenden Elemente kann sie **kurvig** oder **geradlinig** geformt werden.
- Eine Raumabfolge erhält durch Bebauung, Straßenmöblierung, Bepflanzung und Beleuchtung etc. eine individuelle **Prägung**. Hierbei entwickelt das vorwiegend genutzte raumbildende Material sein eigenes Sinnbild, so ergibt sich beispielsweise eine **harte** oder eine **weiche** Raumsequenz.
- Die **Anordnung** der Bausteine mit mehr oder weniger dichtem Abstand entlang einer Achse oder auch ohne Bezugslinie bedingt eine **geschlossene** oder eine **aufgelöste** Raumabfolge.

⁴⁰ Gehl, 2010, S. 33 f.: „..., the senses come into play at highly disparate distance [...] We can see people 100 meters away, and if the distance is shortened, ... the experience only becomes interesting and exciting at a distance of less than 10 meters, and preferably at even closer ranges where we can use all our senses.“

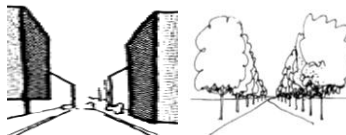
- Durch die **Verknüpfung** von **gerichteten** oder **zentrierten** Räumen im Wechsel oder in der Wiederholung entsteht ein eigenes Sequenzsystem. Hieraus entwickeln sich außerdem Kreuzungspunkte mit anderen Sequenzen.
- Die **Abstufung**⁴¹ einer Raumsequenz bezeichnet die Hierarchisierung in **Haupt- und Nebenraumsequenzen**. Sie zeigt sich durch metrische Angaben wie Raumhöhe, -breite und -länge etc. oder durch die Bebauungsdichte.

Die Raumabfolge resultiert aus dem Zusammenhang der unterschiedlichen Raumkorpuse zueinander. Sie formt sich aus mindestens einer Grundfläche – dem Boden – bis maximal 4 Grundflächen – zwei Seitenwände, Boden und Decke (siehe Abb 6.21). Für die Erlebnisbereitschaft der Elementarraumsequenz bildet die Raumabfolge den grundlegenden Rahmen sowohl für die Nutzungsabfolge als auch für die Gestaltabfolge. Im Entwurfsprozess der Sequenzplanung ermöglicht die explizite Behandlung der einzelnen Grundflächen sowohl eine anschauliche als auch ganzheitliche Kohärenz des stadtgestalterischen

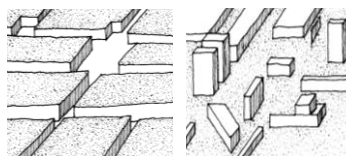
Grundflächen der Raumabfolge



- Form der Raumabfolge**
- Gerade Raumsequenz
 - Geschwungene Raumsequenz



- Prägung der Raumabfolge**
- Harte Raumsequenz
 - Weiche Raumsequenz



- Anordnung der Bausteine**
- Geschlossene Raumsequenz
 - Aufgelöste Raumsequenz



- Verknüpfung der Raumabfolge**
- Gerichteter Raum
 - Zentrierter Raum



- Abstufung der Raumabfolge**
- Hauptraumsequenz
 - Nebenraumsequenz

Abb 6. 19

Eine zusammenhängende Abfolge von Ausdrücken der einzelnen Elemente bzw. von Einheiten erzeugt einen einheitlichen, sinnvollen Charakter. Hier 5 Beispiele unterschiedlicher Raumeinheiten: Je nachdem, wie der aktuelle Sequenzabschnitt mit dem nächsten verknüpft ist, kann beider Erscheinung geschwächt oder verstärkt werden.

⁴¹ Loidl et al., 2003, S. 62

Ausdrucks in Form von Proportion, Oberflächenmaterialien, Bautypologien, Nutzungen⁴² etc.:

- Die **Raumwand** der kontinuierlichen Raumabfolge sorgt für die räumliche Plastizität, Silhouette bzw. Wandlandschaft. Ihre Wandabwicklung wird durch Hervorrücken bzw. Zurücksetzen der raumbildenden Elemente geprägt, woraus sich ständig wechselnde Wandhöhen, Wandflächen bzw. Lücken zwischen den Gebäuden ergeben.
- Der **Raumboden** der kontinuierlichen Raumabfolge enthält die räumliche Information und gibt diese auf taktile Art und Weise an den Nutzer weiter. Er bildet das Fundament für die Zugänglichkeit von Zielen ohne Raumwand und zeigt den Wegverlauf auf. Durch Geländehöhen, Schrägen oder Treppen ist er räumlich, variabel allerdings nur unter Berücksichtigung des topografischen Bestandes.
- Die **Raumdecke**, auch als Grundfläche über Kopf bezeichnet, wird meist durch den Himmel dargestellt. Eine künstliche Decke für den öffentlichen Raum kann in Form von Unterführungen oder Arkaden geschaffen werden. Ihre Höhe und ihre Materialien bewirken ein Höhen- bzw. ein Lichtspiel innerhalb der Sequenz.

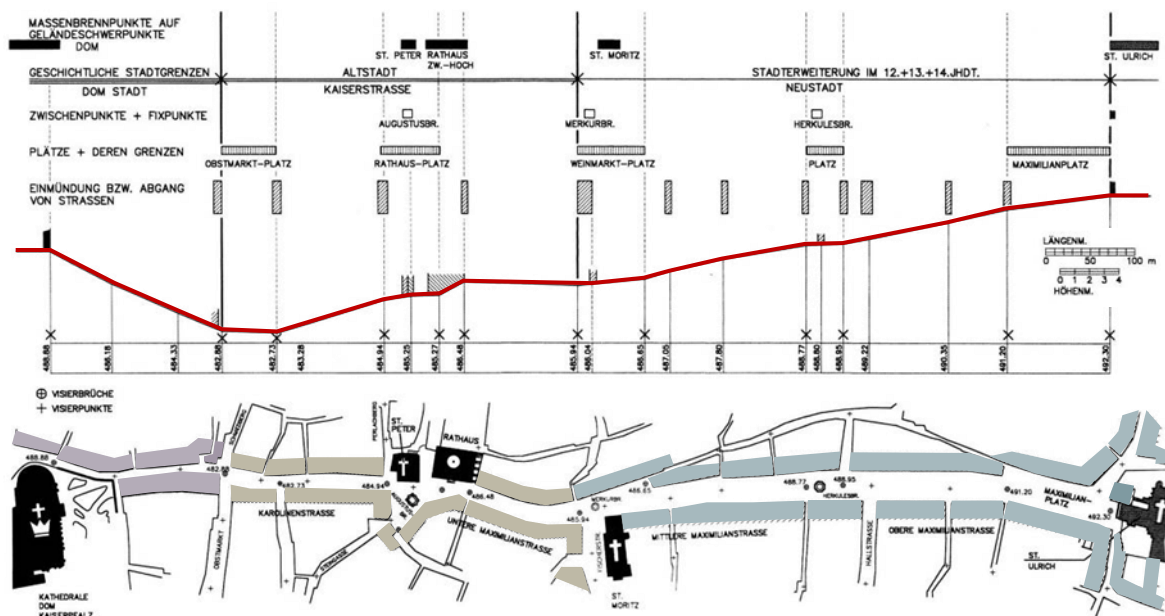


Abb 6. 20 Die vielschichtige Auseinandersetzung mit der Elementarraumsequenz und dem Gesamtgrundriss (unten) – die Gliederung der Raumsequenz, die architektonischen und räumlichen Merkmale und die Darstellung der wechselnden Geländehöhen im Längsschnitt (rote Linie – oben). Sie markiert den Raumverlauf auf dreidimensionale Art und Weise.

⁴² Lampugnani und Noel, 2007, S. 94

6.4.3. Nutzungsabfolge

Die Lebendigkeit einer Raumsequenz hängt abgesehen von den stadtgestalterischen und architektonischen Elementen auch von der Aktivität der Nutzer bzw. den unterschiedlichen Nutzungen und Funktionen ab. Die in einem Raum vorgesehenen Nutzungen führen die Nutzer und prägen dadurch den Bewegungsfluss und die Bewegungsdichte. Die metrische Gestaltung des Raumkorpus wie Breite, Höhe, Tiefe, Neigung und Länge hängt wiederum mit der Funktion, dem Bewegungsfluss und der Anordnung der diversen Aktivitäten zusammen. Sie dient der bequemen Nutzung und der Erreichbarkeit. Die vielfältigen Nutzungen verteilen bzw. überlagern sich innerhalb eines bestimmten Planungsgebiets. Sie werden miteinander verbunden und erhalten dadurch ihre Platzierung in der Raumabfolge. Bei der Zuteilung von Nutzungen auf bestimmte Flächen bzw. Räume werden die diversen Aktivitätsfelder und Funktionen mit Hilfe der Raumabfolge entlang der Achse angeordnet. Die Bestimmung von Anzahl, Fläche und Abmessung der Funktionsfläche bzw. der Bebauung ist abhängig von der Zahl der Bewohner und deren täglichen Ansprüche an das Planungsgebiet. Ein wichtiger Einflussfaktor ist außerdem das planerische Leitbild der Stadt bzw. der Raumsequenz.

Raumverteilung
mit diversen
Nutzungsarten

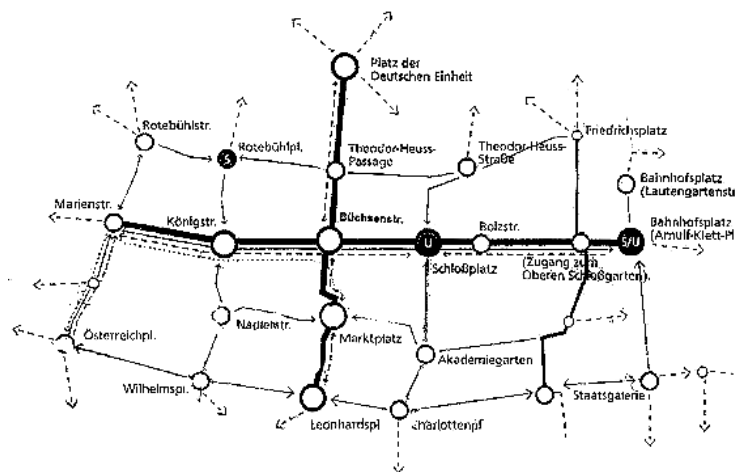
- Die **Flächennutzung** definiert die überwiegende Nutzung für einen planerisch abgegrenzten Bereich bzw. eine Raumsequenz. Die Definition stellt eine wichtige Aufgabe in der Sequenzplanung dar, nämlich die Erscheinung eines Erlebnisfeldes wie z.B. Wohngebiet, CBD, öffentliche Grünanlage usw. bereits in der konzeptionellen Entwurfsphase zu bestimmen. Eine Raumsequenz von A nach B kann zu einem funktionalen Territorium gehören, oder mehrere davon durchlaufen, um diese dadurch zu verknüpfen. Gleichzeitig erhält eine Raumsequenz durch die Bebauung und räumliche Einrichtung eine räumliche, funktionale und gestalterische Gliederung.
- Die **Gebäudenutzung** wird anhand der übergeordneten Flächennutzung als Randbegrenzung der Raumabfolge definiert. Die Bebauung ist eines der wichtigsten Elemente für die Raumbildung. Die diversen Gebäudenutzungen – Wohnungen, Läden, Büros, Schulen, Theater u.v.m. – können sowohl vertikal übereinander, als auch in aneinandergereihten Gebäuden horizontal nebeneinander angeordnet werden. Die dominierenden, zum öffentlichen Raum orientierten Nutzungen werden durch ihre Abfolge bzw. Anordnung die Raumsequenz charakteristisch prägen.
- Die **Verkehrsflächennutzung** wird nach der Art des Verkehrsmittels bzw. der Nutzergruppe – Fußgänger, Autofahrer, Radfahrer etc. – definiert. Dazu

zählen beispielsweise: Autobahnen, Gehsteige, PKW-Fahrspuren, Fußgängerzonen, Mischflächen, U-Bahn-Trassen, Fahrradwege usw. Die dadurch arrangierte Verkehrsfunktionalität ermöglicht eine kurze Zielverbindung, einen ausgewogenen Abstand zwischen gleichen oder ähnlichen Nutzungen, gemäß der Erreichbarkeit (siehe Abb 6.21), und die notwendige Sicherheit der Nutzer im Konflikt mit anderen Verkehrsarten. Das Bewegungssystem ist meist parallel zum Raumverlauf angeordnet, kann aber auch damit verflochten weitergeführt werden, wobei die Bewegungsspuren der Nutzer im Längsschnitt visuell angedeutet werden. Im Querschnitt verteilt sich der Raum in der notwendigen Breite und Länge je nach Nutzergruppe bzw. den unterschiedlichen Geschwindigkeiten und Bewegungsmustern – streng separiert oder auch gemischt. Die unterschiedlichen Querschnitte des Straßenraums präzisieren und charakterisieren die einzelnen Räume der Abfolge bei der Fortbewegung.

- Die **anderen Nutzungen und Funktionen der Raumeinrichtung** können die oben erwähnten ergänzend unterstützen: Stadtmöbel, Bäume, Beleuchtung, Beschilderungssysteme usw. Sie werden so platziert, dass sie die weiterführenden Bedürfnisse in einer Raumsequenz befriedigen, z.B. Markierung von Aufenthalts- und Erholungsflächen, Kommunikationsmöglichkeiten mit anderen oder den reibungslosen Begegnungsverkehr. Die Platzierung dieser Gegenstände erschafft einen neuen Raumkorpus, wie z.B. einen Raum unter einer Baumkrone oder in einem Lichtkegel. Dadurch wird nicht nur die visuelle Einrichtung eines Raumes beeinflusst, sondern gleichzeitig die Raumsequenz in Teilräume gegliedert und außerdem werden Erkennungsmerkmale und andere anziehende Schwerpunkte in der Bewegungslinie platziert.

Abb 6. 21

Netzstruktur des Kultur- und Stadtleitsystems in der Innenstadt von Stuttgart. Innerhalb eines definierten Gebietes werden die vielfältigen Nutzungen funktional so angeordnet, dass sie sich untereinander ergänzen und für die verschiedenen Teile eines Gebietes relativ gleich gut erreichbar sind.



6.4.4. Gestaltabfolge

Um aus den gewählten bzw. vorhandenen Nutzungen und Funktionen zusammen mit der Raumabfolge eine anschauliche Raumsequenz zu konstruieren, ist ein präziser Einsatz von gestalterischen Maßnahmen notwendig. Die Elementarraumsequenz stellt in erster Linie ein optisches System dar, das der Nutzer wahrnehmen und verstehen kann. Die Kombinationen aus Raumtypologie und Nutzungsart dienen in der Raumabfolge als Rahmen, in dem die vielfältigen Gestaltungskomponenten so angeordnet werden, dass der gestalterische Zusammenhang sowohl visuell als auch nebensinnlich erkennbar wird. Der Einsatz der Materialien wird von der übergeordneten Regel zum **Ordnen, Strukturieren, ins-Verhältnis-Setzen**⁴³ und **in-eine-Reihenfolge-Bringen** beherrscht. Die Gestaltabfolge wird schließlich in Form von Bautypologie, Bodenmuster, horizontaler oder vertikaler Gliederung der Grundflächen etc. erscheinen. Infolge dessen erschließt sich die autoritäre Wirkung in einer materiell kohärenten Abfolge durch physische Eigenschaften wie Farbe, Struktur etc.

Optisches System
gestalterischer
Maßnahmen

Die Grundflächen dienen als Sicht- und Informationsfelder, über die die Sichtlinie des Nutzers hinwegstreift. Auf den kontinuierlichen Grundflächen der Raumabfolge werden die Gestaltungskomponenten und gestalterischen Materialien angewandt. Die Gestaltabfolge sorgt letztendlich sowohl plastisch als auch informativ für die Charakterbildung der Raumsequenz:

Anwendung von
Gestaltungs-
komponenten

- Die **Gestaltabfolge der Raumwand** wird durch die raumbildenden Elemente geschaffen. Die Anwendung der Gestaltungskomponenten und gestalterischen Materialien nimmt direkten Bezug zur Bautypologie und der Abfolge der Einzelgebäude. Die Fassadengestaltung trägt insbesondere durch Öffnungen, die Gliederung, Farbigkeit etc. zum Raumcharakter bei.
- Die **Gestaltabfolge des Raumbodens** wird durch die Bodenlandschaft erzeugt. Dabei spielt die Handhabung der Bodenbeläge eine wichtige Rolle. Sie repräsentieren durch visuelle oder taktile Veränderung bzw. Wiederholung den jeweiligen Raum. Veranschaulicht wird dies jeweils durch die Oberflächenstruktur, die Farbe des Belags bzw. die Musterung.
- Die **Gestaltabfolge der Raumdecke** wird durch die Raumeinrichtung bzw. die bauliche Konstruktion bestimmt. Sie lässt eine Raumfolge wie einen Innenraum erscheinen. Je nach Materialwahl kann das Licht den Raum durch-

⁴³ Hrsg. Schneider, 1974, S. 14 – „Dem Instrumentarium der Vernunft zugeordnet, wird es von der Vorstellung mit dem Vermögen der Vernunft ausgestattet: Strukturieren, Ordnen, in Verhältnis Setzen.“

fluten oder wird abgeschirmt, wie z.B. bei Pergola, Zelt, Tunnel, Netz oder der temporären Straßendekoration mit Hängeleuchten zu Weihnachten.

- Die **Gestaltabfolge im Raumkorpus** kann durch die Raumeinrichtung – Bepflanzung, Beleuchtung, Stadtmöblierung – eine Abstufung von Räumen erzeugen. Die Anzahl, Abmessung und der Abstand der Gegenstände hängt mit dem Zweck der Raumfüllung, der Hierarchie bzw. der Positionierung von Blickfängen zusammen.

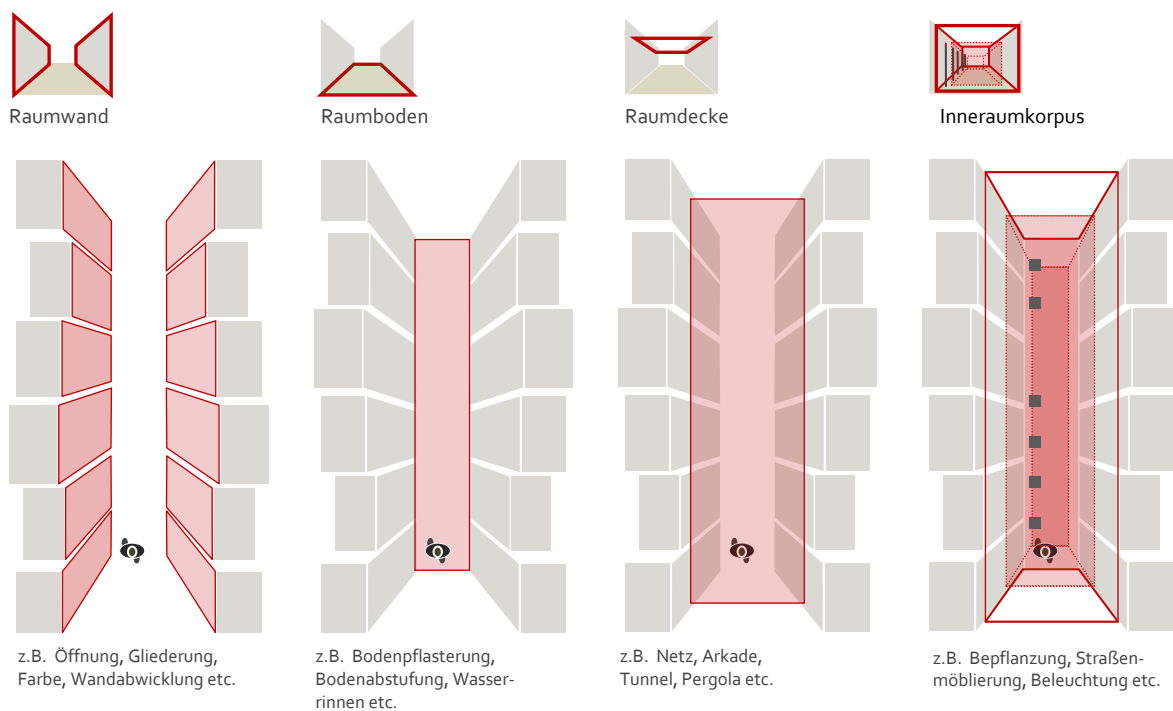
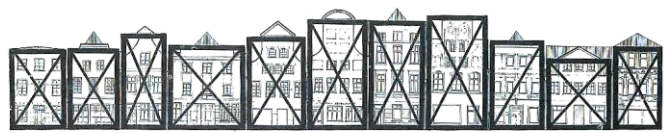


Abb 6. 22 Die Grundflächen der Raumabfolge und der Innenraumkorpus (rechts) als eine Art der Raumabstufung für die Gestaltabfolge



Proportion



Höhen



Breiten



Dachform und Dachneigung

Abb 6. 23

Analyse der Gebäudetypologie als Gestaltabfolge der Raumwand. Um das Charakteristische der Raumsequenz zu erhalten oder neu zu erschaffen, bedarf es der metrischen und geometrischen Fassung des Raumes und gestalterischer Maßnahmen, die die Raumsequenz ganzheitlich prägen.

Die Stadt bildet das Produkt des Erlebnispotenzials, das in materieller Form vorhanden ist, um die Wünsche und Bedürfnisse der Menschen zu befriedigen. Innerhalb dieser komplexen Struktur bewegt sich der Mensch, angeregt durch positive oder negative Gefühle oder durch die Neugier auf einen neuen Standort. Er wird durch die Sequenzerfahrung bzw. die Abfolge von Veränderung und Wiederholung stimuliert. Hierbei vermitteln bzw. prägen die wahrnehmenden Sinne die Informationen der erlebten Räume. Dies hilft dem Nutzer, die Stadträume zukünftig besser nutzen und auf positive Art und Weise erleben zu können.

**Methodischer
Rahmen für
die Sequenzplanung**

Das menschliche Verfahren zur Verarbeitung von Umweltreizen hat zur Konsequenz, dass die entwerferische Aufgabe nicht nur auf physischer Ebene in Form von Gestaltungselementen und deren Kompositionsmethoden betrachtet werden kann. Das physische Raumgefüge und die psychische Raumorganisation sind unmittelbar voneinander abhängig. Durch diesen kausalen Zusammenhang wird die Wirkung der gestalterischen Elemente entsprechend ihrer Reihenfolge vermittelt. Die Betrachtung der Raumsequenz auf der jeweiligen Ebene – Mentalraumsequenz, Wirkungsraumsequenz und Elementarraumsequenz – ist folglich notwendig, um den Wechselprozess in die Sequenzplanung einbeziehen zu können und einen methodischen Rahmen für den Planungsalltag zu erhalten. Eine Raumsequenz ist nicht nur das Produkt aus den elementar vorhandenen Bausteinen, sondern ist außerdem für das Ergebnis der Sequenzerfahrung der Nutzer verantwortlich.

Jede Erlebniseinheit bzw. jede Raumsequenz besteht aus vielen Gestaltungs-komponenten und Einzelbausteinen. Ihre Anordnung in der Abfolge bestimmen die Raum- und die Gebäudetypologie, die horizontale oder vertikale Gliederung der Oberfläche, die Farbnuancen oder Muster etc. und unterstützen so die bequeme Nutzung und die bessere Funktionalität der Räume. Die Prägung einer Raumsequenz in der Mentalstruktur des Nutzers wird nicht nur durch die bedeutsamen individuellen Einzelabschnitte und ihre Anordnung in der zeitlichen Abfolge bestimmt. Trotz der vielen und eindrucksstarken Einzelereignisse bildet sich dennoch ein Gesamteindruck für eine Raumsequenz. Das heißt, dass die sinnliche Erlebbarkeit und intellektuelle Lesbarkeit einer Raumsequenz

**Charakter als
Zusammenhang
stiftendes Element**

nicht nur aus der Verwendung einzelner Gestaltungskomponenten in einer Abfolge resultiert, sondern auch aus dem Charakter der gesamten Raumsequenz.

Eine Raumsequenz ist eine Erlebniseinheit innerhalb der räumlichen Vernetzung der gebauten Umwelt als ganzheitliches Erlebnisfeld. Eine Erlebniseinheit wird nicht nur durch die messbare Länge der Raumsequenz definiert, sondern auch durch ihren Raumcharakter. Dieser wird durch eine vernünftige, Zusammenhang stiftende Abfolge der Einzelabschnitte erst ermöglicht. In der Sequenzplanung hängt die Sinnhaftigkeit mit der phänomenologischen Wirkung der physischen Raumsequenz, wie Blick-, Aktivitäts- und Raumwirkung, zusammen. Die Wirkungsraumsequenz basiert dabei auf der Mentalstruktur, in Form von topologischem System, Anmutung und Zeitstruktur. Die zusammenhängende Betrachtung von Mental-, Wirkungs- und Elementarraumsequenz wirkt sich sowohl auf die Bewertungskriterien als auch auf gestalterische Leitthemen aus.

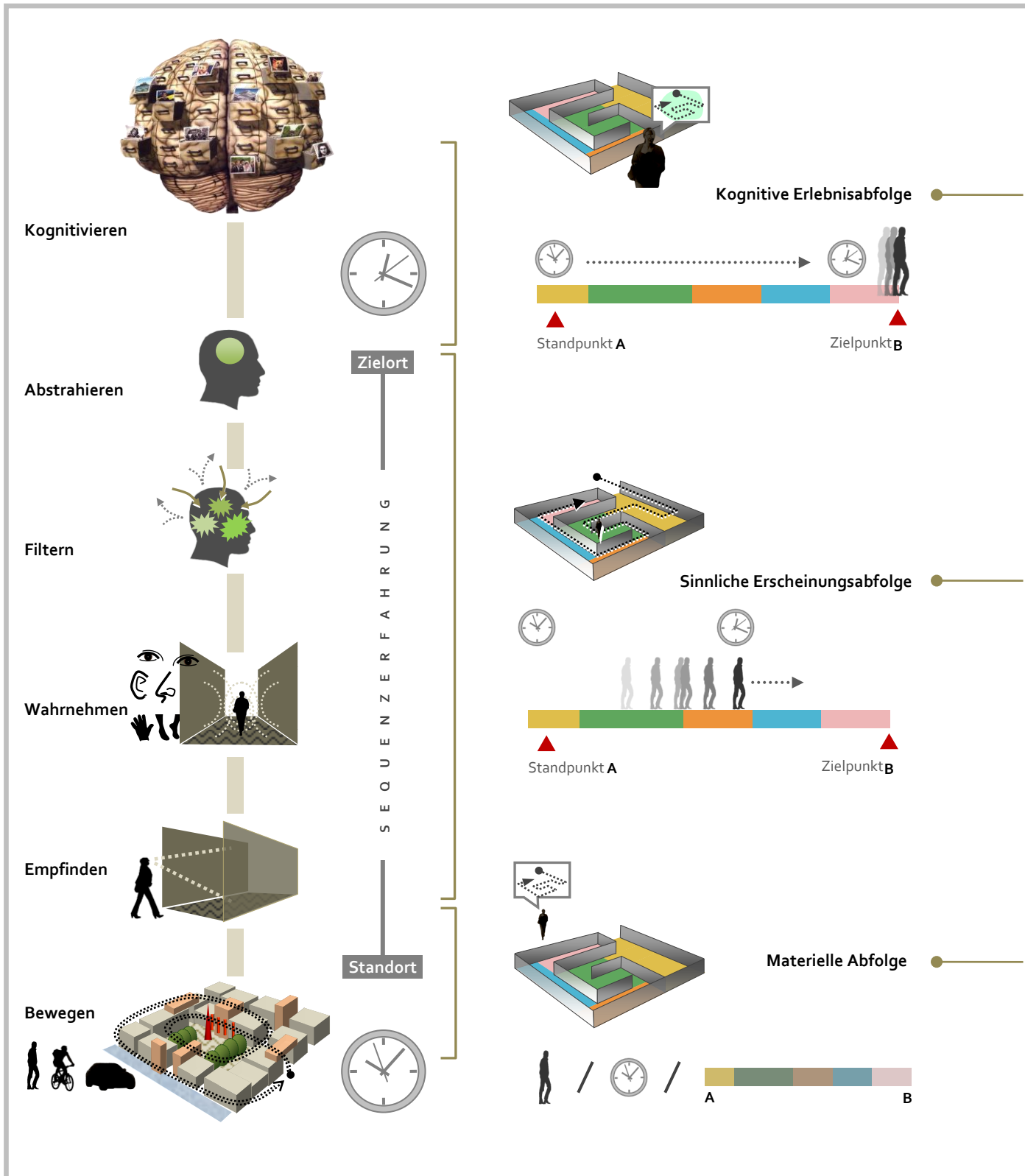
In dieser Arbeit werden die Raumsequenzen als Hauptaufgabe der Sequenzplanung basierend auf den stadtgestalterischen Bezugsebenen klassifiziert. In der Sequenzplanung wird die Mentalraumsequenz als der erlebte Stadtteil bzw. als kognitiv rekonstruierte Struktur konzipiert und die Wirkungsraumsequenz als der phänomenologisch wirkende Erlebnisabschnitt inszeniert. Die Elementarraumsequenz ist der materielle Handlungsbereich, der sich unmittelbar auf die Intentionen des Planers bezieht.

Die Einflussfaktoren der Transformation von materieller zu immaterieller Ebene beruhen im Grunde auf der materiell konstruierten Umwelt und ihren Qualitäten in der Erlebnisabfolge. Die erfahrbaren bzw. beim Entwurf zur Verfügung stehenden Faktoren und Elemente sind hinsichtlich der Sequenzerfahrung des Nutzers im Raumgefüge positioniert. Sie werden als Handlungsmittel für die Sequenzplanung den drei stadtgestalterischen Ebenen zugeordnet. Die Handlungsmittel sind in den daraus resultierenden drei Kategorien – Raum, Nutzung und Gestalt – anschaulich dargestellt, woraus sich schließlich die Handlungsschritte für die Sequenzplanung ergeben.

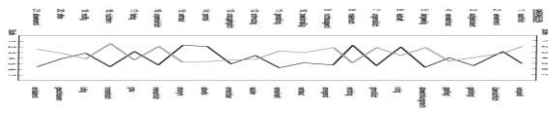
Die folgende Tabelle zeigt eine theoretische Zusammenfassung von Kapitel 6. Sie stellt eine Gesamtübersicht über die Elemente bzw. Faktoren von der Analyse bis hin zur Konzeption der Raumsequenz dar: eine Liste der Handlungsschritte für den Entwurfsprozess in der Sequenzplanung.

Handlungsschritte für die Sequenzplanung

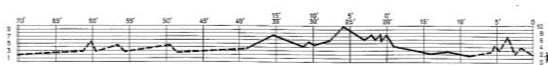
Theoretische Synthese – Liste der Handlungsschritte für die Sequenzplanung



▪ **Psychische Anmutung**



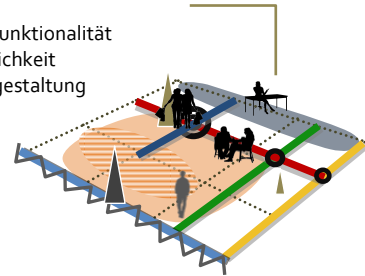
▪ **Gefühlte Zeitstruktur**



▪ **Topologisches System**



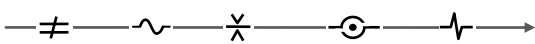
- Anmutung der Raumfunktionalität
- Anmutung der Räumlichkeit
- Anmutung der Raumgestaltung



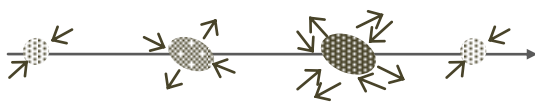
- Anregungsabstand
- Anregungsintensität
- Anregungsstärke
- Anregungsart

- Achse
- Position der Vorstellungselemente
- Hierarchie

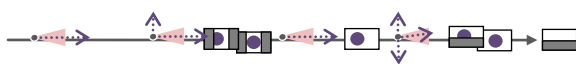
▪ **Raumwirkung**



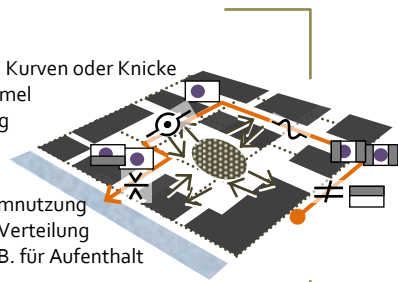
▪ **Aktivitätswirkung**



▪ **Blickwirkung**



- Raumform
- Raumquerschnitt
- Raumkante
- Konvexe, konkave Kurven oder Knicke
- Öffnung zum Himmel
- Raumüberdachung



- Raumdichte
- Vorwiegende Raumnutzung
- Raumfunktionale Verteilung
- Raumdefinition z.B. für Aufenthalt und Bewegung

- Blick in Bewegungsrichtung
- Blick von einem bestimmten Stadtpunkt aus
- Blick in Abhängigkeit von der Raumgestalt
- Blick im Raumverlauf
- Blick in Bezug auf einen Blickfang bzw. auf den Fluchtpunkt der perspektivischen Raumansicht

▪ **Raumabfolge**



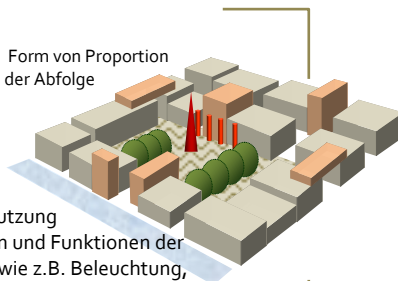
▪ **Nutzungsabfolge**



▪ **Gestaltabfolge**



- Raumkorpus
 - Raumwand
 - Raumboden
 - Raumdecke
- in Form von Proportion
in der Abfolge



- Flächennutzung
- Gebäudenutzung
- Verkehrsflächennutzung
- Andere Nutzungen und Funktionen der Raumeinrichtung wie z.B. Beleuchtung, Bepflanzung etc.

- Gestaltabfolge der Raumwand
- Gestaltabfolge des Raumbodens
- Gestaltabfolge der Raumdecke
- Gestaltabfolge im Raumkorpus

Praxis der Sequenzplanung

7

Der Mensch transformiert die erlebte Raumsequenz des urbanen Komplexes in den abstrakten Raum in seinem Kopf. Er versucht jedoch auch, seine Gefühle, Bilder und Gedanken mit fassbaren Mitteln zu erfassen und dabei zu speichern. Durch ihr Verhältnis zum Erlebnisraum unterscheiden sich Planer und Nutzer in ihrem Verhalten grundsätzlich.

Die Intention des Planers beim Entwurf besteht darin, die mangelhafte Situation und die vorhandenen Probleme des Planungsgebiets städtebaulich bzw. stadtgestalterisch zu lösen. Die verbesserte Raumsequenz sorgt wiederum dafür, dass der Nutzer durch das Raumerlebnis visuell stimuliert wird und gleichzeitig in seinem kognitiven Erlebnis bestärkt wird. Um ein solch positives Ereignis zu erzielen, ist es notwendig, dass die Gestaltungselemente und gestalterischen Materialien einer bestimmten Regel folgend gewählt und zusammengefügt werden.

Die Qualität der künstlichen Umwelt hängt vom Planungsprozess ab, der die vielfältigen Faktoren und Bausteine in eine zusammenhängende Reihenfolge bringt. Dies bedeutet für den Planer, dass er sich in jedem Arbeitsschritt des Planungsprozesses ein bestimmtes Regelwerk vor Augen halten muss, um zielorientiert eine erwartungsvolle Umweltvorstellung zu produzieren, analog zu dem Prozess, in dem der Nutzer die Raumsequenz erlebt, kognitiv organisiert und speichert. Dies lässt die Notwendigkeit einer Entwurfsmethode für die Praxis der Sequenzplanung erkennen, mit der zum einen für den Nutzer und zum anderen für den Planer die gesamte Erlebnisstruktur die optimale Raumsequenz entwickelt werden kann.

**Umweltvorstellung
des Nutzers
und des Planers**

Idealerweise nimmt der Planer beim Entwerfen die Sichtweise des Nutzers ein, um sich möglichst genau in die Eindrucksabfolge und den Gesamteindruck der Raumsequenz einfühlen zu können. Konsequenterweise bedeutet dies, dass im Entwurfsprozess der Sequenzplanung nicht nur die materielle Konstellation betrachtet werden darf, sondern auch die Wirkungs- und Mentalraumsequenz miteinbezogen werden müssen. Nur dadurch kann in der Praxis gezielt ein Erscheinungsbild für die neu integrierte Raumsequenz geschaffen werden. Daraus resultiert eine Grundfrage der Sequenzplanung: Wie können die Einflussfaktoren und -elemente (siehe Kapitel 6) als Handlungsmittel planmethodisch umgesetzt und in der Praxis verwendet werden?

Die Korrelation der Verhaltensweise von Planer und Nutzer definiert den großen Rahmen des Arbeitsprozesses der Sequenzplanung: Probleme empfinden und Probleme lösen. Wie kann der Entwurfsprozess der Sequenzplanung in diesem umfassenden Rahmen präzise unterteilt werden? In welche Arbeitsschritte kann er eingeteilt werden, um die Sequenzplanung in der täglichen Arbeitspraxis leichter verfügbar zu machen?

Die Entwicklung einer Entwurfsmethodik für die Sequenzplanung bedarf zunächst einer genauen Betrachtung des allgemeinen Arbeitsverhaltens des Planers. Dadurch wird das Zuordnen von Einflussfaktoren und -elementen zu den einzelnen Arbeitsschritten vereinfacht. Um die den Einsatz der Sequenzplanung in der Praxis zu verbessern, wird der Prozess des Entwerfens, die Prognose der Wirkung der entworfenen Raumsequenz und die Bewertungsmethode der Alternativen getrennt voneinander dargestellt und dabei zugleich jeder Arbeitsschritt im Gesamtzusammenhang betrachtet.

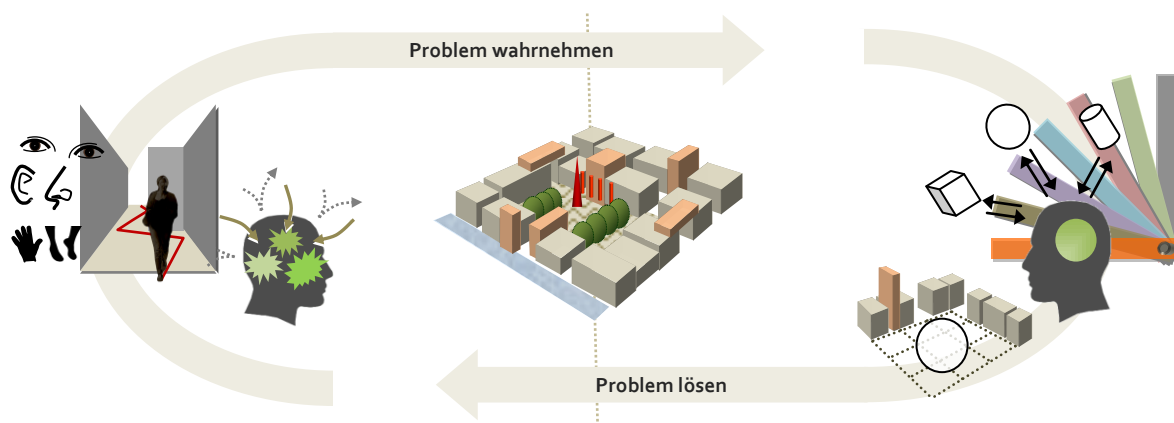


Abb 7. 1 Die Korrelation zwischen Sequenzerfahrung (Nutzer) und Sequenzplanung (Planer) im Verhältnis zur Erlebnisumwelt

7.1.1. Leitziele der Sequenzplanung

Die Sequenzplanung soll ein stadtgestalterisches Werkzeug in der Alltagspraxis werden, in dem der Wechselprozess zwischen Nutzer und Raumsequenz zunächst analysiert und schließlich im Entwurfsprozess umgesetzt wird. Ein klar ablesbares Raumgefüge bzw. der Erlebniskanal wird nicht nur von einem einzelnen markanten Merkmal – weder von einem Wolkenkratzer noch einem breiten Boulevard – erzeugt. Die dafür in erster Linie notwendigen Faktoren, wie bequeme Nutzung, Ortsbezogenheit, Sicherheitsgefühl und Erlebnisfreude, beruhen auf den folgenden Leitzielen der Sequenzplanung: Orientierung, Identität, Abwechslung und Bedeutung. Die maximale Erlebnisqualität einer Raumsequenz wird erreicht, wenn die vielfältigen Gestaltungselemente und Einzelabschnitte diesen Leitzielen gerecht werden.

Grundlegende Leistung
der Sequenzplanung

Orientierung ist die Möglichkeit, zielbewusste Bewegung in einer Stadt oder in ihren Teilen zu schaffen.¹ Die Blickbeziehungen zwischen den Zielobjekten und die Abfolge dieser (Zwischen-)Ziele lassen die Nutzer in der verflochtenen Raumvernetzung erkennen, wo sie sich befinden und wohin sie gehen wollen. Gezielt Orientierungselemente zu schaffen bedeutet also ein Gebäude in seiner Form, Farbe, Proportion oder räumlichen Lage für die Kognition des Nutzers einprägsam zu gestalten.² Daher steht die Frage im Vordergrund, wie eine der Orientierung dienende Zielanordnung effektiv geplant werden kann. Dafür ist eine klare Inszenierung der Erscheinung notwendig, bei der die Anordnung der Gegenstände sowohl dem topologischen Zweck dient, als auch das optische System der Blickführung unterstützt.

Sichere Zielstrebigkeit
im Kontinuum

Für die menschliche Bewegung von A nach B ist abgesehen von dem Weg, der die zwei Orte verbindet, auch eine gewisse **Abwechslung** an Elementen notwendig. Ohne Anregung entlang des Weges kann sich der Nutzer nicht auf sein Umfeld konzentrieren. Die Aufmerksamkeit des Nutzers muss ständig aufge-

Erregung der
Aufmerksamkeit

¹ Trieb, 1972, S. 142

² Ebenda – „Wesentlich für das psychische Sicherheitsgefühl eines Menschen in der Stadt ist die Orientierungsmöglichkeit nicht nur an Straßenschildern und Hausnummern, sondern auch an Formen, Farben, Proportionen der Plätze und Straßenfolgen oder einzelner Elemente.“

frischt werden. Durch die Abwechslung wird der Nutzer sinnlich dazu angeregt, mit Erlebnisfreude bis zum Zielort zu gelangen.

Der Einsatz der Abwechslung muss dabei den einzelnen, sinnlichen Elementen in der psychischen Zeitstruktur³ und gleichzeitig der physischen Länge der Strecke gerecht werden. Die Abwechslung wird durch die Änderung von Anrengungsart und -stärke – visuell, räumlich, funktional – in der Sequenz erzeugt und vom Nutzer wahrgenommen.

Durch die **Identität** wird die Raumsequenz als ganzheitlicher Erlebnisabschnitt definiert und in der Raumvernetzung klar differenzierbar. Durch die Verwendung zweier gegensätzlicher Eigenschaften, wie z.B. Vielfalt und Einheit, wird die individuelle Identität definiert. Dies bedeutet, sowohl ein Leitbild für eine gesamte Raumsequenz als auch ein dominierendes Regelwerk für die einzelnen Abschnitte aufzustellen und gleichzeitig vielfältige Raumkomponenten zu verwenden. Der Wechsel von Identitäten ohne die Beachtung des übergeordneten Regelwerks stiftet Verwirrung, was dazu führt, dass ein Erlebnisabschnitt zu einem „lost space“ im Stadtraum wird.

**Definition
als Ganzes**

Die Gesamtstadt ist durch einen städtebaulichen, funktionalen Schwerpunkt wie z.B. Kultur, Wirtschaft, historisches Zentrum auf allen städtebaulichen Ebenen vernetzt. Die **Bedeutung** einer Raumsequenz bietet dem Nutzer vielschichtige Ansätze zum (Er-)leben der Umwelt, wie z.B. beim Einkaufen, Arbeiten, Erholen etc. Die Aktivität des Nutzers in der Raumsequenz stellt das Lebensmuster des Nutzers bzw. ein Teilimage der Gesamtstadt dar. Die Bedeutung der Raumsequenz wird durch Nutzung und Funktion, die visuelle Struktur bzw. den ortsbezogenen Charakter berücksichtigend durch Topographie und Vegetation noch klarer heraus gestellt.

**Ansatz
zum (Er-)leben**

7.1.2. Aufnahme von internen und externen Einflüssen

Egal, ob eine Raumsequenz auf der „grünen Wiese“ neu angelegt oder in einer bestehenden Raumvernetzung gestaltet wird; es müssen die übergeordneten Planungsgrundsätze berücksichtigt werden. Darauf aufbauend resultiert ein zukünftiges Leitbild für das Gebiet.

**Übergeordnete
Planung**

³ Vgl. hierzu Kapitel 6. 2. 3 dieser Arbeit

Benachbarte Raumsequenzen müssen hinsichtlich ihres funktionalen, gestalterischen und räumlichen Charakters betrachtet werden. Die Analyse im Umfeld des Planungsgebiets ermöglicht eine Prognose über Ursache und Effekt der neu entworfenen Raumsequenz,⁴ woraufhin Gedanken zu gestalterischen Details wie auch zur ganzheitlichen Gestaltungsidee entstehen.⁵ Die Integration der neuen Raumsequenz in das bestehende Raumgefüge lässt sich dadurch ganz selbstverständlich erzeugen.

Benachbarte
Raumsequenzen

Zusätzlich zu den externen Einflüssen müssen die Ergebnisse aus der Bestandsanalyse in die Gestaltung einfließen. Eine Exkursion in das Gebiet lässt den Planer die Bestandssituation und ihre Mängel unmittelbar erfahren und sorgt für eine vertiefende Erforschung der bestehenden Probleme bzw. der positiven Elemente. Die dadurch gewonnenen Erkenntnisse wirken sich direkt auf die Entwurfsidee bzw. die Leitmotive aus, die der stadtgestalterischen Problemlösung dienen.

Einsicht
in den Bestand

7.1.3. Umfang des Entwurfsprozesses

Angefangen mit der Problemfindung in einem Stadtteil beginnt der Planungsprozess mit der **Beobachtung** bzw. der Erfahrung des Planers selbst. Die Fragestellung, wie die mangelhafte Situation in eine positive umgewandelt werden kann, führt den Planer zum nächsten Entwurfsschritt. In Form einer Bestandsanalyse bzw. durch die Erforschung der komplexen Ursachen setzt sich der Entwurfsprozess fort. Die dabei entstehenden stadtgestalterischen Gedanken können nicht direkt eins zur eins physisch realisiert werden, sie sind zunächst nur abstrakt vorhanden. Jedoch beginnt die Intention des Planers, sich Schritt für Schritt der Lösung des Problems zu nähern.

Reflexion in der
Praxis

Die intuitiven Ideen des Planers werden durch das **Projizieren** – ein Prozess, bei dem die Gedanken frei um die vorhandenen Probleme kreisen⁶ und mit zurückliegenden Erfahrungen verknüpft werden – fortwährend gefestigt. Dabei werden die Gestaltungsideen teilweise schon konkreter **konzipiert**, z.B. in Form von Höhe, Breite, Funktion oder Form. Daraus ergibt sich ein Vorschlag des

Sequenzkonzeption

⁴ Hrsg. Vaupel, 1977, S. 20

⁵ Ebenda

⁶ Ebenda

Planers an den Nutzer, wie er die mentale Organisation der Raumsequenz erfahren und im Geist rekonstruieren könnte. Die frühzeitige Vorstellung der Qualitäten in einem Gebiet dient als Leitidee und gleichzeitig als Grundzug der gesamten Raumsequenz, bzw. als Teilimage der Gesamtstadt: **Sequenzkonzeption**.

Im Vorfeld zur Konzeption der mentalen Struktur, in welche die physische Raumsequenz transformiert wird, findet die **Inszenierung** von Effekten statt, für die sinnliche Wahrnehmung in der Abfolge. Ohne phänomenologische Wirkung kann beim Nutzer kein selektiver Eindruck und letztendlich keine kognitive Prägung entstehen. Um die materiellen Gegenstände in einen immateriellen Wert in der Kognition der individuellen Nutzer zu verwandeln, muss die Wirkung der physischen Abfolge auf den Nutzer prognostiziert werden. Es existieren diverse Arten von Erscheinungen, die den unterschiedlichen Schichten – Raum-, Aktivitäts- und Blickwirkung – zugeordnet werden. Dieser Entwurfsschritt bedingt also, was der Nutzer in Wirklichkeit in einer neu geschaffenen Raumsequenz erfahren wird. Es entsteht die Grundlage für die reale Raumsequenz: **Sequenzgrundlage**.

Sequenzgrundlage

Die in einer bestimmten Reihenfolge angeordneten Effekte werden im nächsten Arbeitsschritt als visualisierte Szenen **konfiguriert**. Dabei werden sie durch verschiedene gestalterische Materialien und Elemente in Form, Struktur, Proportion, Typus etc. ausgestaltet. Die gewünschte Grundidee und die sinnliche Wirkung einer Raumsequenz werden in diesem Entwurfsschritt visuell verarbeitet. Schneider sagt: „Denn das Ergebnis des Konstruierens ist nie eine Lösung. Konstruieren legt die Möglichkeit vieler Lösungen aus, setzt einen Rahmen für viele Erlebnisse, sammelt Stoff für mehrfache Interpretation. Diese eine Interpretation, die der Autor in dem Werk, das er dem Publikum vorlegt, ausführt, ist nur ein Beispiel für die vielen.“⁷ Die Bedeutung dieser Entwurfsphase liegt in der Visualisierung der zahlreichen Potentiale einer Raumsequenz: **Sequenzgestaltung**.

Sequenzgestaltung

⁷ Hrsg. Schneider, 1974, S. 14

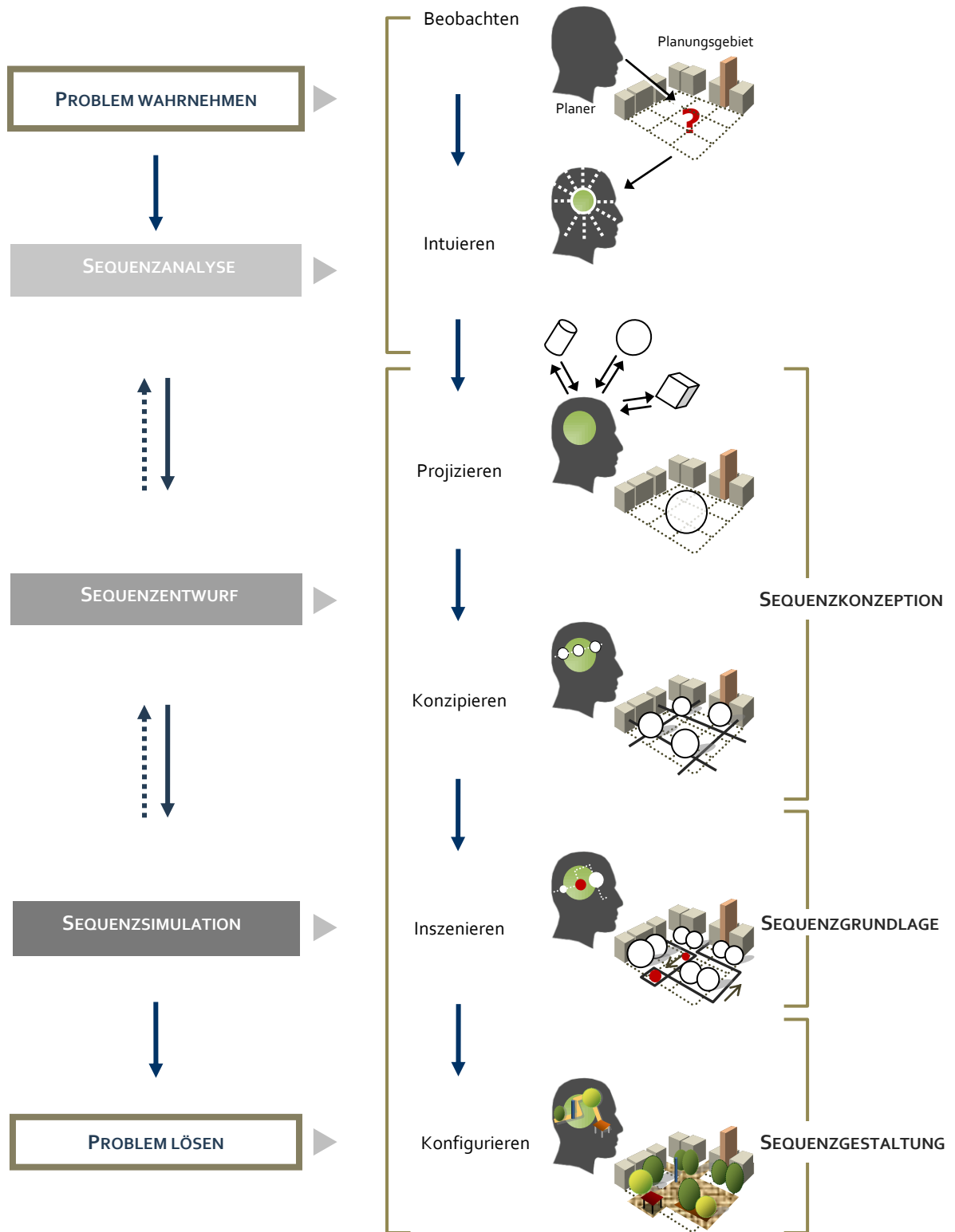


Abb 7. 2 Grundlegender Arbeitsprozess in der Sequenzplanung

7.2.1. Konstruktion der Mentalraumsequenz

Aus der Sicht des Nutzers bezieht sich die Mentalraumsequenz auf die Ziel- und Wegbestimmung bzw. die Wegvorstellung. Was der Planer entwirft, wird dann in der Realität als Teil der mentalen Organisationstruktur bei jedem Individuum kognitiviert. Die Mentalraumsequenz ist das Ergebnis der Konstruktion und der Entwicklung der physischen Raumsequenz.

Die Sequenzkonzeption stellt folgerichtig den ersten Entwurfsschritt der Sequenzplanung dar. In dieser Phase wird die Mentalraumsequenz konstruiert. Im Planer bildet sich beim „Problem-Wahrnehmen“ also noch vor dem ersten Arbeitsschritt der Sequenzplanung eine Ursprungsidee zur Lösung des Problems. Ihre Abstraktheit beruht auf den psychischen Qualitäten des bestehenden Raumgefüges bzw. dem menschlichen Verfahren zur Verarbeitung von Umweltreizen, denn auch der Planer ist Nutzer seiner Umwelt.

Im gesamten Entwurfsprozess spielt die Sequenzkonzeption eine leitende Rolle. Sie bildet den Ausgangspunkt der Sequenzplanung zur späteren sinnlichen und auch physischen Konkretisierung, in Form von Sequenzgrundlage und Sequenzgestaltung.

Hierbei stellt eine Raumsequenz als planerische Aufgabe einen Ausschnitt innerhalb des kontinuierlichen Erlebnisraumes dar. Die Schaffung einer klar ablesbaren physischen Raumsequenz bedingt, dass eine sinnvolle Mentalraumsequenz aufgebaut wird.

Aus der Ursprungsidee für ein Planungsgebiet leitet sich zunächst eine abstrahierte Raumsequenz ab. Bei der Sequenzkonzeption wird aus der menschlichen Verarbeitung von Umweltreizen – wie der Nutzer sich an eine erlebte Raumsequenz **ganzheitlich** und **abschnittsweise** erinnert – die Nutzung des urbanen Kontexts abgeleitet. Eine anschauliche Mentalraumstruktur für die Erlebnisordnung ist notwendig, um den Nutzer eine Weg- und Zielbestimmung bzw. Wegvorstellung zu ermöglichen.

Sequenzkonzeption
in der Praxis

Arbeitsschritte der
Sequenzkonzeption

7.2.2. Abstimmung des Leitimages

Eine Raumsequenz, die mit der übergeordneten räumlichen Vernetzung abgestimmt ist, wird in der Sequenzkonzeption das Gerüst für die mentale Struktur einer Stadt. In den meisten städtebaulichen bzw. stadtgestalterischen Projekten ist ein konkretes Planungsgebiet, bzw. eine mangelhafte, bestehende Raumsequenz als Aufgabe gegeben. In anderen Fällen, z.B. bei der Planung einer neuen Stadt, muss die Raumsequenz von A nach B als neuer Sequenzabschnitt im Zusammenhang mit dem Gesamtnetz abgestimmt werden. Ein bestimmter Streckenabschnitt wird mit gestalterischen Eigenschaften erfüllt, die die sinnliche Eindrucksabfolge und Bewegungsempfindung herstellen. Dabei spielt es keine Rolle, ob die rhythmische Vorstellung stark ausgeprägt oder schwach ist.

Bei der Erfassung der bestehenden Situation und während der Abstimmung einer Raumsequenz im Bezug auf den Gesamtzusammenhang wird die Raumsequenz als bedeutsamer Erlebnisabschnitt intuitiv identifiziert. Die Bestimmung eines Erlebnisabschnitts in Abhängigkeit vom Gesamtnetz der Stadt erfolgt durch folgende Faktoren:

- Abgrenzung von **Vegetation** oder **Topographie**
- Das Hervorheben der bestehenden **Eigenheit** auf kultureller, historischer, wirtschaftlicher oder einer anderen Ebene im Gegensatz zur Umgebung
- Zonierung oder Anordnung von übergeordneten vorbereitenden **Vorplanungen**
- Deutliche **Raumbildung** als eine Raumeinheit: räumlich, funktional oder gestalterisch

Intuitive Reaktionen auf konzeptionelle Gedanken auf dem Skizzenpapier bilden den Auftakt zur Entwurfsarbeit. In diesem Schritt stellt der Planer dar, was sich in seinem Kopf durch die Informationen aus dem Planungsgebiet abspielt.

Abstimmung der Raumsequenz von A nach B

Leitimage für die gesamte Raumsequenz

Abb 7. 3

Konzeptskizze aus einem Brainstorming für das Projekt "Datong". Bei demselben Planungsgebiet beginnt ein Planer den Entwurfsprozess mit dem Leitimage „Grün“ (links), ein anderer mit „Wasser“ (rechts).



Dies ist der Anfang des Aufbaus einer Raumsequenzvorstellung. Die entwerferische Bestimmung der Erscheinung der Raumsequenz ist nicht nur von den subjektiven Entscheidungen des Planers abhängig. Die Vorstellung bzw. Meinung des Planers wird durch die Bestandsanalyse und das Erforschen von allgemeinen Mängeln und Qualitäten objektiviert.

Die vorhandenen Qualitäten des Planungsgebiets beeinflussen die Zielsetzung der Sequenzplanung und die leitende Entwurfsidee. Sie beherrscht somit das gestalterische Motiv, aus dem sich eine charakteristische Atmosphäre für einen bestimmten Erlebnisabschnitt ergibt.⁸ Durch die psychische Anmutung, die durch den Planer bestimmt wird, entsteht zunächst ein Soll-Image in Bezug auf den Gesamtzusammenhang. Dieses Soll-Image wird bei der Bestimmung der Erscheinung der Raumsequenz – Bewegung des Schwerpunktes zwischen polaren Eigenschaften⁹ – und während des gesamten Entwurfsprozesses weitergeführt. Bei der Gliederung in Erlebnisabschnitte ist es daher notwendig, jeden Abschnitt in Abhängigkeit vom übergeordneten Soll-Image rhythmisch unterschiedlich gestalten und dadurch im Charakter verfeinern zu können.

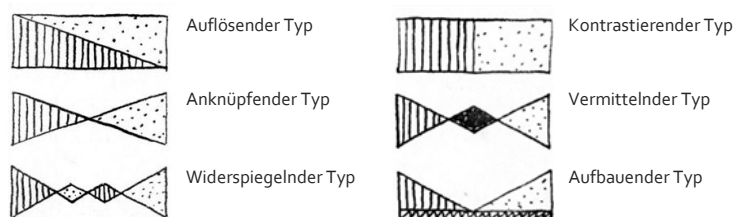
7.2.3. Gliederung der Zeitachse

Die zeitliche Gliederung der Raumsequenz in Form einer Zeitachse definiert den Spannungsrahmen für das Planungsgebiet im Zusammenhang mit dem zeitlich ununterbrochenen Stadtraum. Durch die menschliche Empfindungskapazität ergibt sich die Tatsache, dass der Nutzer eine lange Strecke nicht ohne Abwechslung und Anregung angenehm empfinden kann. Die bewusste Gliederung der Raumsequenz verhindert, dass der Nutzer in eine durch die gleichförmige räumliche Kontinuität der Umwelt verursachte Lethargie verfällt. Sie sorgt

Gliederung der Erlebnisabschnitte

Abb 7. 4

Unterschiedliche Übergangstypen bewirken unterschiedliche gestalterische Ausdrucks-
transitionen.



⁸ Pouillon, 1999, S. 26 – „...die Atmosphäre des Ortes wird von der Ursprungsidee geprägt sein.“

⁹ Vgl. hierzu Kapitel 4.2.3 und Kapitel 6.2.2 dieser Arbeit

für ein stabiles Gerüst der Mentalraumsequenz und außerdem für ein methodisches Werkzeug bei der Phrasierung. Durch Abwechslung und Anregung kann mit der Zeitstruktur eine rhythmische Spannung gebildet werden.

Für die Gliederung der Raumsequenz muss zunächst in Anbetracht ihrer Bedeutung für den stadträumlichen Kontext entschieden werden, ob sie alle Phasen – Auftakt, Schlusstakt, Übergang, Kulmination – enthalten soll. Je nach Situation kann sie sich auch nur an einer kontextbezogenen Funktion, z.B. der Kulmination, beteiligen. Diese Beurteilung erfolgt durch die folgenden Faktoren, die sich aus der Bestandsanalyse ergeben:

- **Hierarchie** der Raumsequenzen im Planungsgebiet
- **Charakter** der verknüpften Erlebnisabschnitte
- **Gesamtlänge** der Raumsequenz im Planungsgebiet
- Bedeutende **Wendepunkte** – räumlich (z.B. Kreuzung, Platz), funktional (z.B. Wohnquartier), gestalterisch (z.B. Kathedrale) – im vorhandenen Wegverlauf

Bei der Gliederung einer Raumsequenz oder bei der Verknüpfung mit angrenzenden Erlebnisabschnitten entstehen gestalterische Übergangspunkte. Die Typen¹⁰ dieser Übergangspunkte beeinflussen den Wandel der Atmosphäre über eine bestimmte Lauflänge bzw. Zeitspanne hinweg. Dadurch kann eine Raumsequenz mit einer noch klareren Zeitstruktur¹¹ und aufeinanderfolgenden Gliedern in ihrem Charakter geprägt werden, woraus sich ein individueller Rhythmus für den Wechsel ergibt.

Übergang
zum nächsten
Erlebnisabschnitt

7.2.4. Positionierung der Wege und Ziele

Insbesondere die Vernetzung von Merkmalen basierend auf dem Wegnetz wirkt sich sehr stark auf die Streckenentscheidung und die Streckenvorstellung aus.¹² Die Vorstellungselemente – Merkzeichen, Brennpunkte, Bereiche, Grenzen, Wege – bedingen in der Sequenzkonzeption die psychischen Merkzeichen einer Raumsequenz, die sich auf die Wegvorstellung und die Orientierung auswirken. Sie stellen eine Besonderheit dar, die einen Erlebnisabschnitt oder darüber hinaus eine Gesamtstadt repräsentiert. Dabei spielen die metrischen

Anordnung der
Orientierungsobjekte

¹⁰ Vgl. hierzu Kapitel 3.2.4 dieser Arbeit

¹¹ Vgl. Tschan, 1990, S. 104

¹² Vgl. Hrsg. Trieb; Markelin, 1976, S. 124

Abstände zwischen den einzelnen Vorstellungselementen nur eine untergeordnete Rolle. Deren Reihenfolge ist von wesentlich größerer Bedeutung. In der Entwurfsphase der Sequenzkonzeption müssen sie deshalb auf der zeitlichen Achse in eine bestimmte Erlebnisabfolge gebracht werden und nicht anhand von xy-Koordinaten in einem metrischen System fixiert werden. Die Positionierung eines Vorstellungselements in einem untergliederten Erlebnisabschnitt betont die kontextbezogene Funktion eines Abschnitts, wie z.B. eine Torsituation als Merkzeichen für den Auftakt. Dies ist notwendig, um eine sichere, charakteristische und spannende Erlebnisabfolge zu erhalten. Bei der Realisierung der Raumsequenz – Sequenzgestaltung – muss dennoch eine metrische Konzeption durchgeführt werden. Die metrische Gestaltung ist das Werkzeug, mit dem die sinnliche Wirkung präziser reguliert und visuell ausgedrückt werden kann. Dabei müssen gleichzeitig die axialen und hierarchischen Bedingungen einer Raumsequenz erfüllt sein, sowie die sinnvolle Abfolge von Einzelelementen und die Blickbeziehungen untereinander.

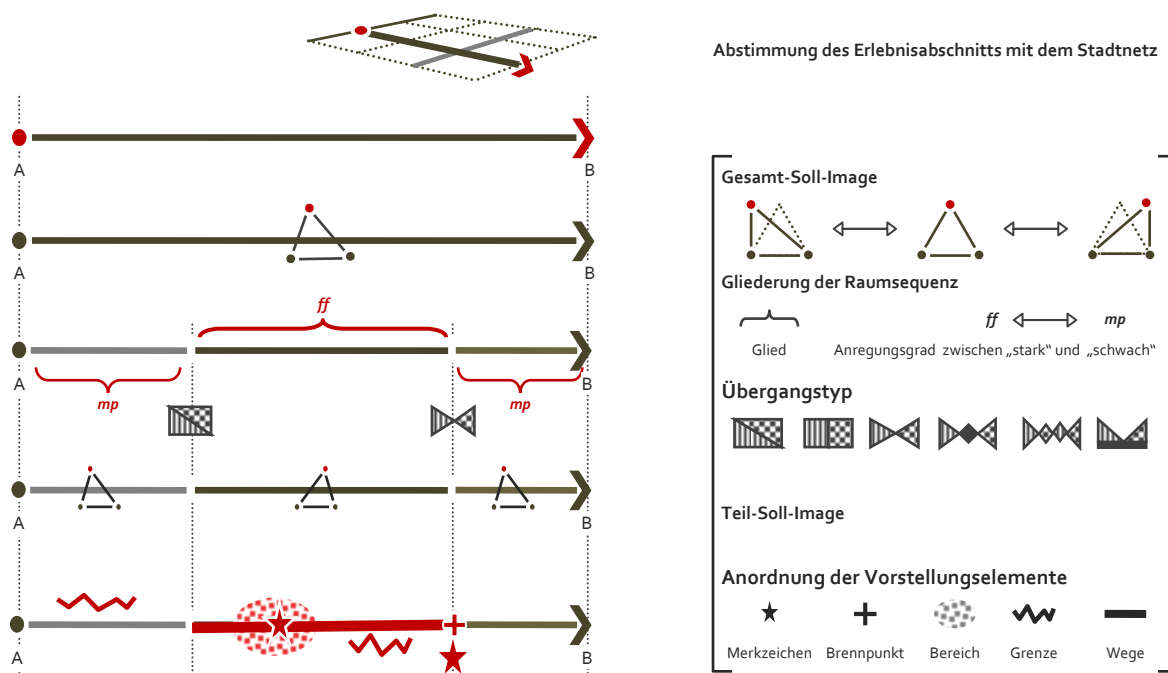


Abb 7. 5 Entwurfsschritte der Sequenzkonzeption

7.3.1. Entwurfsschritt zur Inszenierung der Wirkungsraumsequenz

Die psychische Erlebnisqualität – psychische Gliederung, Anmutung, Ziele – hängt zwar mit der materiellen Raumsequenz zusammen, wird jedoch erst durch die sinnlich erzeugte Eindrucksabfolge vervollständigt: Ein Gebäude beispielsweise kann in einer Raumsequenz nur als Merkzeichen für die mentale Struktur dienen, wenn es durch die **Blickwirkung** entlang der Sichtachse, durch die **Raumwirkung** bei der Annäherung oder durch die **Aktivitätswirkung**, z.B. als beliebte Kontaktzone, sinnlich beeindruckend gestaltet wird. Somit ist eine gekonnte Inszenierung der Eindrucksabfolge im Entwurfsprozess der Sequenzplanung notwendig, um für die entworfene Raumsequenz eine Grundlage für die gewünschte psychische Erlebnisqualität zu schaffen.¹³

Sequenzgrundlage in der Sequenzplanung

Der Entwurfsschritt der Sequenzgrundlage setzt sich mit der Frage auseinander, auf welche Art und Weise die sinnliche Wirkung in eine Reihenfolge gebracht wird und welche Erscheinung die durch die verschiedenen Objekte konfigurierte Raumsequenz haben soll. Durch die eingesetzten Anregungen vermittelt der Planer seine Intentionen bzw. seine Vorstellung der Raumsequenz. In dieser Arbeitsphase wird sowohl die Qualität der psychischen als auch der physischen Raumsequenz gesteigert.

Bei der Inszenierung der Wirkungsraumsequenz bezeichnet „Wirkung“ die Erscheinungsqualität der stadtgestalterischen Konfiguration, die der Nutzer als sinnliches Ereignis aufnimmt. Um die sinnliche Wirkung entsprechend der Leitidee (Sequenzkonzeption) in eine Abfolge zu bringen, muss sich der Planer im Entwurf die zeitliche Abfolge bzw. die benötigte Zeitspanne vor Augen halten. Während des Sequenzentwurfs muss die menschliche Sinneserfahrung mit ihrer individuellen Empfindungskapazität immer präsent sein, um die folgenden Primärfaktoren abstimmen zu können. Somit kann die Vorstellung der sinnlich rhythmischen Eindrucksabfolge verschärft werden:

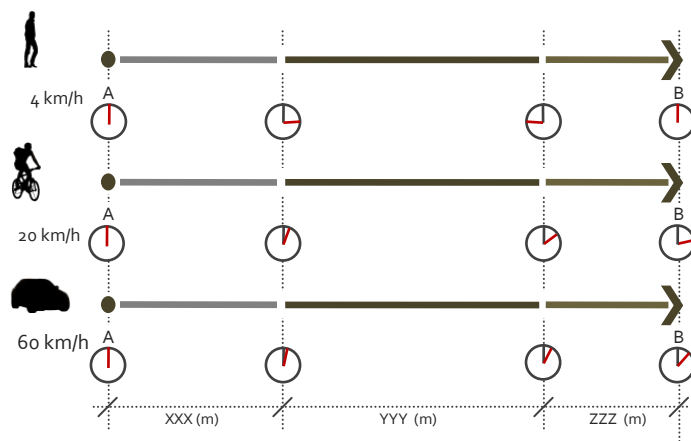
Wirkungsabfolge

¹³ Trieb, 1972, S. 174-175 - „So ist die Qualität unserer urbanen Umwelt nicht nur das Produkt lebendiger Nutzungsmischung und vielfältiger Sinneserfahrung, sondern vor allem auch das Ergebnis kontinuierlicher Folgen sinnlicher Erfahrungen.“

- Die verschiedenen **Nutzergruppen** wie Fußgänger, Fahrradfahrer, Autofahrer, Kinder, Erwachsene, Behinderte, Touristen, Einwohner etc. werden je nach Nutzung und Funktion des Planungsgebiets angesprochen. Dadurch ergeben sich unterschiedliche perspektivische Blickfelder, eine andere sinnliche Sensibilität und verschiedene Bewegungsmuster in einer Raumsequenz.
- Die **Abschnittslänge** von Kreuzung zu Kreuzung – wobei nicht jede Kreuzung einen neuen Abschnitt definiert, sondern nur die hierarchisch oder funktionell bedeutsamen. Eine Kreuzung ist sowohl Knoten der sequenziellen Raumvernetzung, als auch psychischer Wendepunkt, an dem der Nutzer seinen Weg ändern kann, hinein in eine andere Raumsequenz zu einem weiterführenden Erlebnis bzw. einem besonderer Ort, an dem seine Aufmerksamkeit erregt wird.
- Beim Sequenzentwurf wird die **Bewegungsrichtung** von A nach B oder von B nach A definiert. Tatsächlich können die Wirkungen je nach Bewegungsrichtung sehr unterschiedlich sein. Eine Raumsequenz sollte möglichst in beide Richtungen hinsichtlich ihrer Raumwirkung überprüft werden.
- Die **Geschwindigkeit** des Nutzers beeinflusst seine sinnliche Wahrnehmungskapazität. Dies führt dazu, dass die Wahrnehmung insbesondere bei verkehrsfunktional unterteilten Räumen mit Gehsteig und Fahrbahn deutlich unterschiedlich ausfällt.
- Die **Lauf- bzw. Fahrdauer** zwischen bedeutsamen Kreuzungen oder entlang der gesamten Strecke weckt im Planer den Zeitsinn bei der Erlebnisvorstellung.

Abb 7. 6

Anwendung der Primärfaktoren: Nutzergruppe, Bewegungsgeschwindigkeit und -richtung, Abschnittslänge, Laufdauer. Dies dient der besseren Vorstellbarkeit der sinnlichen Erscheinung.



7.3.2. Bewegungsführung und Bewegungsempfindung

Die neu geplante oder gestaltete Raumsequenz wird in die kontinuierliche Raumvernetzung integriert. Bei der Sequenzkonzeption wird die Raumsequenz bzw. werden die untergliederten individuellen Einzelabschnitte mit ihrer abstrakten räumlichen Erscheinung in das räumliche Kontinuum der Umwelt eingegliedert. Dabei ist die Inszenierung der Raumwirkung der erste Arbeitsschritt. Darauf aufbauend erfolgt die Inszenierung der Wirkungsraumsequenz, also der Wahrnehmung auf Stadterscheinungsebene.

Für die über einen bestimmten Streckenabschnitt hinweg homogenen Räume muss nun hinsichtlich ihres Images bzw. der Konstellation der Einzelglieder abgestimmt werden, ob sie als **geschlossen, offen, konstant oder inkonstant** wahrgenommen werden. Diese Abstimmung hat in erster Linie die Definition einer Ordnungsgrundlage¹⁴ für die diversen gestalterischen Elemente zum Ziel. Die Anordnung der raumbildenden Elemente generiert somit die Geschlossenheit der Raumkanten.

Abgesehen von der Schaffung einer homogenen Raumwirkung bedarf es der Betonung einzelner Elemente oder Abschnitte, beispielweise, für die Kulmination eines Erlebnisabschnitts, wo die geschlossene Raumwirkung durch eine „Aufweitung“ abgelöst wird und im Vergleich zu den benachbarten engen Wegräumen verstärkt wird. Genauso kann eine „Hemmung“ kurz vor dem Zielobjekt sowohl für eine Raumtrennung als auch für eine Raumbetonung sorgen. (siehe Abb 7.6)

Zusätzlich zu den in dieser Arbeit vorgestellten Raumwirkungen wie Aufweitung, Verengung, Umschließung etc. können noch weitere angewendet werden. Die Raumwirkung bezieht sich auf die raumbildenden Elemente und die dadurch ausgelösten Reize aus allen Richtungen – seitlich, quer, von vorne, von unten oder kopfüber, die in der Fortbewegung vorwiegend **gesichtssinnlich** bzw. **taktil** erlebt werden. Dabei sollten die Raumwirkungen im Bewusstsein der **Bewegungsempfindung**¹⁵ erzeugt und eingesetzt werden.

Eine der grundlegenden Funktionen des öffentlichen Raumes ist die Zielverbindung bzw. die Bewegungsführung des Nutzers. Die ständige Ortsänderung erregt die Bewegungsempfindung. Aus einer abwechselnden Raumabfolge ergeben sich vestibuläre bzw. propriozeptive Reize, wie bei **Abstieg** oder **Aufstieg**, **beim scharfen bzw. sanften Abbiegen** oder bei **wechselnden Geländehöhen**.

Allgemeine
und besondere
Raumwirkung

Sinnesempfindung
durch Abwechslung

¹⁴ Vgl. hierzu Kapitel 6.3.2 dieser Arbeit

¹⁵ Vgl. hierzu Kapitel 3.2.4 Abb 3.11 dieser Arbeit

Die Bewegungsempfindung im Raumverlauf ist insbesondere für den Nutzer mit der, relativ betrachtet, höheren Fahrgeschwindigkeit deutlicher als für den Fußgänger.

Je mehr Sinnesempfindungen in der Inszenierung der Wirkungsraumsequenz bewusst wahrgenommen werden, desto erlebnisreicher wird die Raumsequenz in der Realität gestaltet. Bei der Inszenierung der Raumwirkung spielt der bewusste Einsatz der Sequenznotation eine wichtige Rolle. Dadurch kann eine klare Vorstellung der Wirkungsraumsequenz – Raum-, Aktivitäts- und Blickwirkung – entstehen. Abhängig vom sequenzplanerischen Schwerpunkt, z.B. dem topographischen Wegverlauf, können die Wechselwirkungen zwischen dem Raum und der dort entstehenden Sinnesempfindung durch die Sequenznotation dargestellt werden. Die geradlinige Achse, die den zeitlichen Verlauf wieder spiegelt, kann in eine freie Raumachse verwandelt werden, wenn die Form des Wegverlaufs einen bedeutsamen Einfluss auf die sinnliche Erfahrung ausübt. Dadurch wird es leichter, nicht nur die Raumwirkung in der Abfolge, sondern auch das Zusammenwirken mit der Aktivitäts- und Blickwirkung übersichtlich darzustellen und ganzheitlich zu kontrollieren.

Anwendung der Sequenznotation in der Sequenzgrundlage

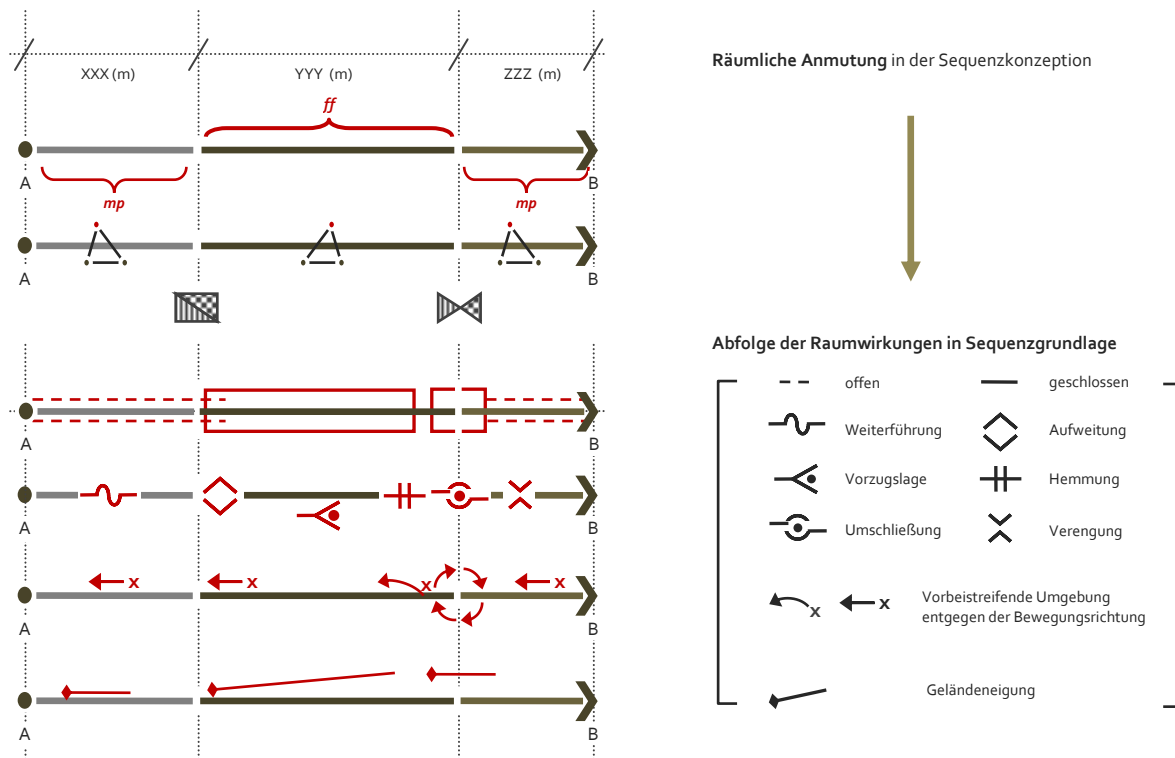


Abb 7.7 Entwurfsschritte der Sequenzgrundlage – Abfolge der Raumwirkungen basierend auf der Leitidee aus der Sequenzkonzeption

7.3.3. Eindrucksabfolge der Raumfunktionalität

Der charakteristische Eindruck der Raumfunktionalität einer Raumsequenz beruht auf den implementierten Nutzungen und Aktivitäten der Nutzer. In der Sequenzkonzeption wird die Vorstellung der funktionalen Erscheinung zwar nur intuitiv, semantisch beschrieben, jedoch werden auf abstrakte Art und Weise vorwiegende Nutzungen und Funktionen bzw. die Verhaltensmuster der Nutzer in den vorgegebenen Erlebnisabschnitten intendiert. Bei der Inszenierung der Aktivitätswirkung unter dem funktionalen Leitimage wird die **Zonierung, Verteilung und Aufteilung** der für die Raumeinheit bestimmten Nutzungen, Flächen oder Gebäude sequenziell definiert. Die folgenden Faktoren werden in diesem Rahmen schichtweise eingesetzt:

Eindruck der
Raumfunktionalität

- **Abstimmung der Nutzungsart und Funktionen** einer Raumeinheit, Fläche oder Einrichtung etc. Dabei müssen sowohl die Anforderungen und Wünsche der Einwohner als auch die funktionalen Mängel der Bestandsituation berücksichtigt werden. Der Nutzer hat das Bedürfnis nach unterschiedlich funktionalen, öffentlichen Räumen, wo er sich je nach individueller Situation in Ruhe erholen oder mit anderen treffen kann. Hieraus resultiert die Forderung nach planerischen und gestalterischen Nutzungs- bzw. Funktionsvorgaben, die zu einer zweckmäßigen Nutzung der Räume führen.
- **Festlegen der Bewegungslinie von Verkehrsmitteln bzw. Nutzergruppen:** Bedacht werden müssen hierbei die deutlichen Unterschiede im Bewe-

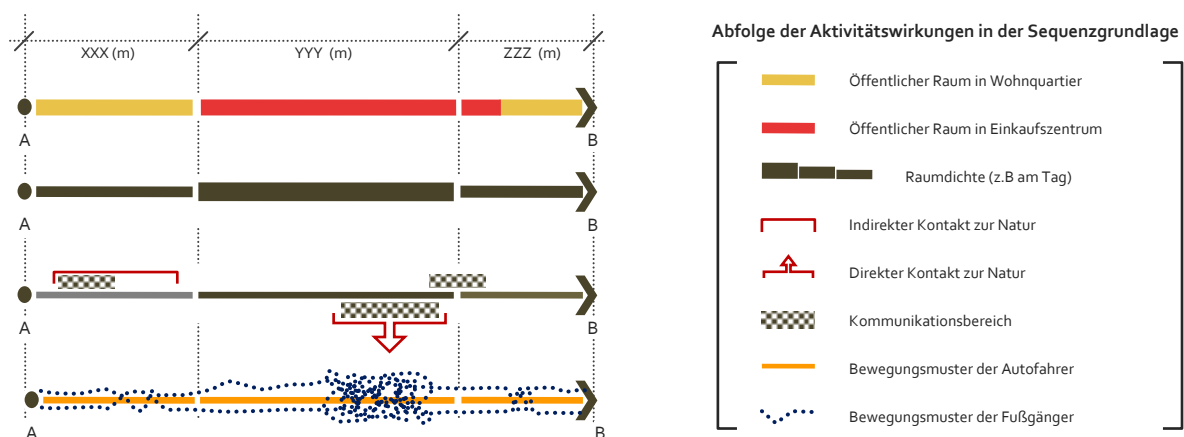


Abb 7. 8 Entwurfsschritte der Sequenzgrundlage – Abfolge der Aktivitätswirkungen auf unterschiedlichen Ebenen: Flächen-nutzung, Raumdichte, Kontaktmöglichkeit zu anderen Nutzern und Bewegungsmuster von Fußgängern und Auto-fahrern in der Raumsequenz

gungsverhalten bzw. der Bewegungsgeschwindigkeit der einzelnen Nutzergruppen (Autofahrer/Fußgänger etc.) in einer Raumsequenz.

- **Abschätzen von Bewegungsfluss und Raumdichte** hinsichtlich der Hierarchie und der Nutzungsintensität der Raumsequenz. Mit Hilfe eines statistischen Prognoseverfahrens oder einer Umfrage kann der Abschätzungsprozess durch objektive Mittel unterstützt werden.

Die Aktivitäten von Fußgängern, Autofahrern, Erwachsenen, Kindern etc. unterscheiden sich wesentlich voneinander und erfordern daher funktionelle Räume bzw. Einrichtungen, die auf ihr individuelles Verhaltensmuster – Parken, Sitzen, Fahren, Spielen – abgestimmt sind. Dies beeinflusst die Aufteilung der Flächen und der funktionellen Einrichtung. Aus der Nutzungsabfolge ergibt sich somit die funktionscharakteristische Erscheinung der Raumsequenz.

Bei der Inszenierung der Nutzungswirkung werden die verschiedenen Aktivitäten in der Raumsequenz positioniert und die daraus resultierende Erscheinung prognostiziert. Der Eindruck der Funktionalität eines Raumes ist vom **Zusammenspiel zwischen Nutzer und Nutzer** oder **Nutzer und Objekt** abhängig. Beim Entwurf der Nutzungsabfolge hilft die Vorstellung des Zusammenspiels bzw. der Raumfunktionalität und der spürbaren Vitalität, die daraufhin im Arbeitsschritt der Sequenzgestaltung ausführlich behandelt werden kann. Hinsichtlich der folgenden Parameter, die das Zusammenspiel beeinflussen, muss die Inszenierung der Nutzungswirkung in Anbetracht der unterschiedlichen Vitalität vorgenommen werden:

- **(Un)mittelbare Nutzungsmöglichkeiten**
- Beziehung **betrachten vs. betrachtet werden**
- **Kommunikationsfördernde vs. separierte Zonen**

Aktivitätserzeugung in räumlichen Ordnungssystemen

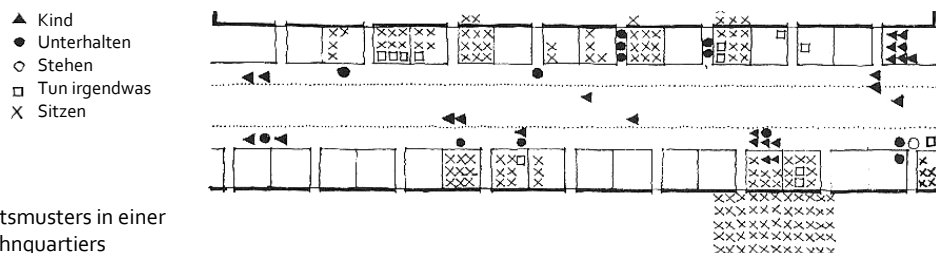


Abb 7. 9

Markierung des Aktivitätsmusters in einer Raumsequenz eines Wohnquartiers

7.3.4. Sichtbeziehung, Blickablenkung und Blickhinderung

Die Raum- und Aktivitätswirkung übt einen direkten Einfluss auf die Blickwirkung aus. Die Inszenierung der Blickwirkung ist nicht nur ein Teil dieses Entwurfsschritts, sondern auch ein wichtiges Prüfmittel für die **Folgekontrolle** der Wirkung, wie z.B. die relative Wirkungserzeugung, ihr Rhythmus, ihre Anregungsintensität und die **Überlagerung der unterschiedlichen Wirkungsebenen**. Die Grundlage dafür bildet die Tatsache, dass die Sequenzerfahrung im Wesentlichen von den Gesichtssinnen verarbeitet wird. Die Blickwirkung im Entwurfsprozess daher explizit zu bearbeiten, ist die logische Konsequenz aus dieser Erkenntnis.

Optische
Blickwirkung

Die Bildabfolge bei der Sequenzerfahrung besteht aus den zahlreichen gesichtssinnlichen Reaktionen auf die vorhandene Situation. Die Inszenierung der Blickwirkung schafft die Grundlage für die Anordnung der Szenen, in denen sich die wichtigen Zielorte und Zielobjekte befinden. Um ihre visuelle Wirkung qualitativ zu verbessern, sollte ein gewisser malerischer Effekt die Bildebene prägen. Die Blickwirkung resultiert dabei nicht nur aus der Szenenabfolge, sondern auch aus der Sichtbeziehung zwischen den Orientierungsobjekten.

Um eine emotional ansprechende Blickwirkung zu erschaffen, müssen die repräsentativen Szenen durch einen gewissen **Wechsel von Sichtbeziehungen**, durch **Blickablenkung und Blickhinderung** gestaltet werden. Dieses spannungserzeugende Spiel hängt gleichzeitig mit der Raumbildung und der Positionierung von anregenden Zielobjekten zusammen. Daraus leiten sich unterschiedliche Blickarten ab, die bei der Inszenierung der Blickwirkung zu einer spannenden „serial vision“ zusammengestellt werden können: z.B. fokussierter Blick, Enthüllung, Abschirmung etc.¹⁶

Emotionale
Blickwirkung

Die Sichtbeziehung resultiert dabei unmittelbar aus der Sichtlinie zwischen Nutzer und Zielobjekt im Vordergrund der Achse. Sowohl die Blickablenkung, als auch die Blickhinderung hängen mit dem Wegverlauf – gerade, kurvig, geknickt, steil – und der Blickbewegung zusammen. Die Blickablenkung erfolgt durch die Blickbeziehung zu einem außerhalb der Achse liegenden Objekt, vergleichbar mit der entliehenen Szenerie in der Landschaftsgestaltung.¹⁷ Daher muss die Blickwirkung in diesem Falle zunächst das bestehende Zielobjekt erfassen und in die Sichtbeziehungen miteinbeziehen, sodass der Nutzer nicht von seinem ursprünglichen Weg abgelenkt wird. Die Blickhinderung ist ver-

¹⁶ Vgl. hierzu Kapitel 6.3.4

¹⁷ Vgl. hierzu Kapitel 4.1.3, S. 116

gleichbar mit einem Versteckspiel: Die Spannung wird durch aus der Sichtachse verschwindende Objekte erzeugt, die plötzlich wieder als Zielobjekte im Sichtfeld auftauchen.

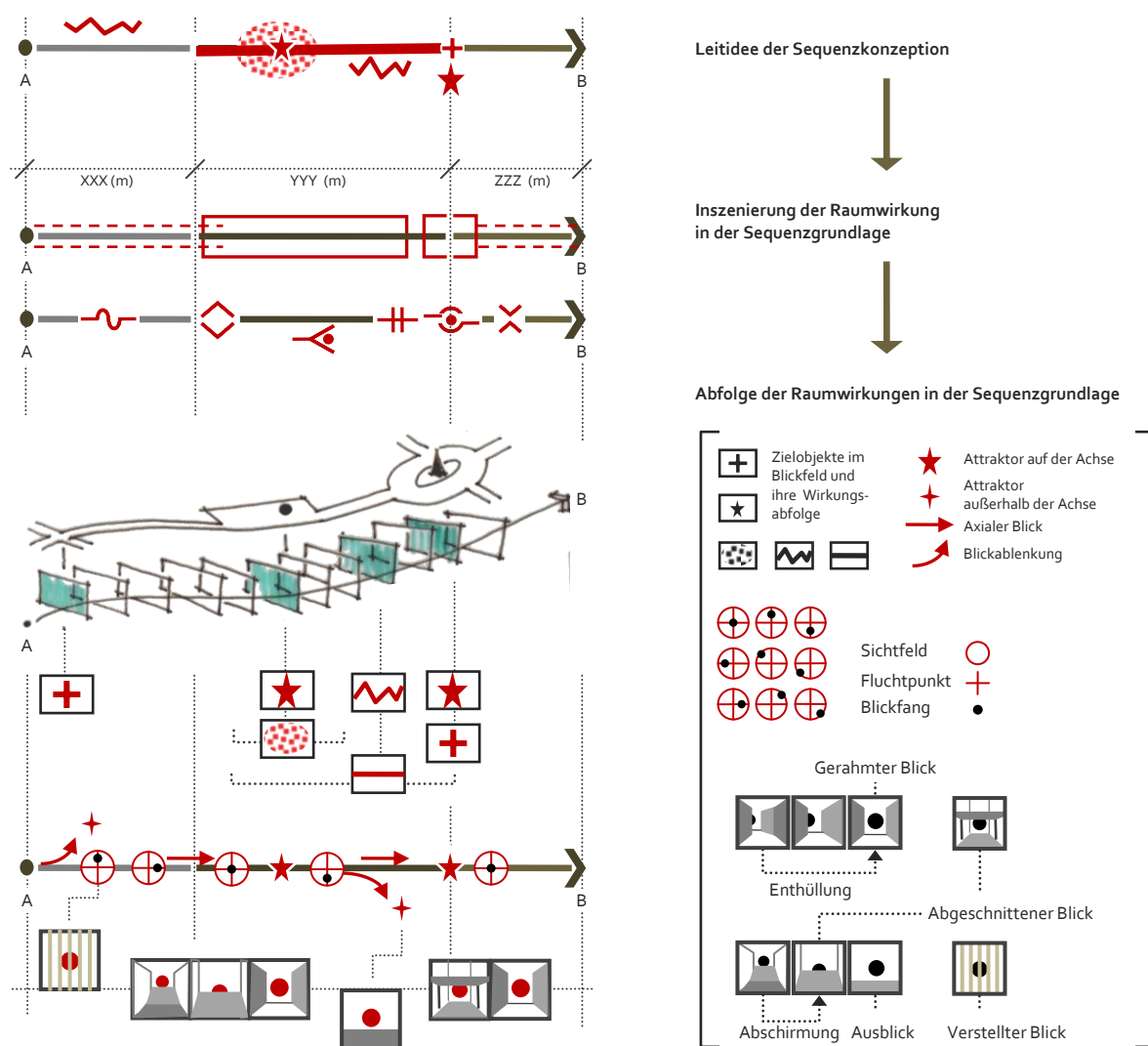


Abb 7. 10 Entwurfsschritte der Sequenzgrundlage – Beispiel der Abfolge der Blickwirkung basierend auf der Leitidee der Sequenzkonzeption und den Raumwirkungen. Bei der Inszenierung der Blickwirkung soll die Spannungserzeugung durch Sichtbeziehung, Blickablenkung und -hinderung erfolgen. Die Frage ist also, in welcher methodischen Abfolge eine Raumsequenz das Zielobjekt oder die Zielszene im Blickfeld aufnimmt und in Erscheinung treten lässt.

7.4.1. Entwurfsschritte zur Visualisierung der Elementarraumsequenz

Die Schaffung von erlebbaren Qualitäten durch die Sequenzgestaltung liegt in erster Linie an der materiellen Qualität und ihrer Konfiguration in der Abfolge. Eine Raumsequenz wird durch die Sequenzerfahrung des physisch Gebauten im Zusammenhang mit der individuellen Gemütsverfassung des Nutzers im Bewusstsein des Bestandsimages bewertet. Das heißt, die Qualität der Elementarraumsequenz ist im Wesentlichen davon abhängig, inwiefern das Entwurfsverfahren der Sequenzgestaltung die Konzeption der Mentalraumsequenz und die unterschiedlichen Wirkungsarten berücksichtigt. In der Umsetzungsphase einer Raumsequenz spielt die Leitidee aus der Sequenzkonzeption und der Sequenzgrundlage eine übergeordnete Rolle bei der Bildung der figurativen Einheiten durch Materialien und Gestaltungskomponenten entsprechend der sinnlichen und intellektuellen Sequenzerfahrung und deren Aneinanderreihung in einer sinnvollen Reihenfolge.

Die Umsetzung eines Erlebnisabschnitts in der Sequenzgestaltung hat die zusammenhängende räumliche, funktionale und materielle Gestaltfolge zum Ziel, die durch ein bestimmtes Regelwerk anschaulich charakterisiert wird. Der **Charakter der Raumsequenz** wird durch die **Abfolge – Atmosphäre, Rhythmus, Eigenheit und Hervorhebung** – konsequent weitergeführt. Dabei entstehen durch das spannungserzeugende Regelwerk „**Wiederholung und Änderung**“ im Rahmen der gestalterischen **Leitthese** sowohl die autoritären als auch die komplementären Wirkungen. Darauf aufbauend wird der **Ausdruck** der Raumsequenz bestimmt. Dabei werden die gestalterischen Materialien und Komponenten als ein zusammenhängendes optisches System dargestellt. Folgende Arbeitsschritte werden dafür durchgeführt:

- **Ordnen** bezeichnet das **Zurücksetzen, Hervorrücken** und das **Abstand wählen zwischen Gebäuden**, um einen Raum zu bilden. Durch die Position der raumbildenden Elemente werden Raumkanten, Raumfluchten und räumliche Geschlossenheit etc. definiert.

Sequenzgestaltung
in der Sequenzplanung

Ausdrucksprozess
durch verschiedene
Bausteine

- **Strukturieren** entscheidet über Bautypologie, horizontale oder vertikale Flächengliederungen oder Muster. Ein gestalterisches Wiederholungsprinzip wird dadurch entwickelt.
- **In ein Verhältnis setzen** bedeutet die metrische Angabe von Breite, Tiefe, Abstand etc., den Raumkorpus oder andere Bausteine in der perspektivischen Proportion zu betrachten und gleichzeitig die funktionale Genauigkeit und eine ästhetische Realisierung zu erreichen.
- Die **Materialwahl** übt einen unmittelbaren Einfluss auf die gesichtssinnlichen Reaktionen des Nutzers aus. Die Verwendung von Materialien, die ähnliche Eigenschaften (Farbton oder Oberflächenstruktur etc.) aufweisen, erzeugt eine homogene Atmosphäre.
- Die einzelnen Abschnitte oder Einheiten **in eine Reihenfolge zu bringen**, ist ein notwendiger Schritt, um die Erlebnisabfolge bzw. die Erscheinungsabfolge zu definieren.

7.4.2. Programmierung der Geometrie der Raumsequenz

Die Raumabfolge wird in der Sequenzgestaltung vor allem als figurative Form definiert, da sie sowohl den Bewegungskanal als auch den grundlegenden Ordnungsrahmen sowohl für die Nutzungs- als auch die Gestaltabfolge liefert.

Die Raumabfolge bezeichnet dabei die **Verknüpfung der Raumkorpora**, die als räumliche Erlebniseinheit ausgehend von der geometrischen Grundrissform als dreidimensionaler Raum wahrgenommen werden. Die Verknüpfung von unterschiedlich geformten Raumeinheiten muss daher im Bezug auf die Raumachse, die als Erlebnisabschnitt in der Sequenzkonzeption definiert wurde, ausgeführt werden. Die Raumkorpora werden entlang der Raumachse, die unter Berücksichtigung der Topographie und der Bezüge zur Umgebung festgelegt wurde, entweder mit Versatz, abknickend oder kurvig angeordnet und miteinander verbunden. Die daraus resultierende Raumkante bildet simultan die Wandabwicklung und den Wegeverlauf der Raumsequenz.

Ein Erlebnisabschnitt kann durch einen oder mehrere Raumkorpora in eine charakteristische Form gebracht werden. Dabei stellt die Gliederung der Erlebnisabschnitte und ihre räumliche, funktionale und gestalterische Anmutung eine wichtige Voraussetzung dar. Die raumbildenden Elemente werden nach

**Verknüpfung
der Raumkorpora**

Prüfung der räumlichen Anmutung bzw. der erwarteten Raum- und Blickwirkung ausgewählt und in einem bestimmten räumlichen Verhältnis angeordnet.

Die Abfolge von unterschiedlich geformten Raumeinheiten bildet nicht nur den kontinuierlichen, perspektivischen Raum, sondern simultan die Abfolge der Grundflächen. Im nächsten Arbeitsschritt der Sequenzgestaltung wird die **Abfolge der Raumverhältnisse** festgelegt. Dies geschieht nicht nur entsprechend den atmosphärischen und phänomenologischen Anforderungen, sondern auch in Abhängigkeit von der Raumfunktionalität – Bewegungsfluss, Bewegungslinie, Nutzungsart und Nutzungsintensität, Raumdichte. Durch die metrische Genauigkeit wird somit ein Schwerpunkt auf die bequeme und vor allem sinnliche Erlebbarkeit gelegt. Durch ein Feedback-Verfahren muss auch an dieser Stelle die Planung überprüft werden.

Regulierung der Raumverhältnisse

Die wechselnden Breiten, Tiefen, Höhen und Proportionen in einer Aneinanderreihung von raumbildenden Elementen werden dabei unterteilt betrachtet, um die rhythmische Abwechslung und die Vielschichtigkeit der Gestaltungselemente beim Entwurf klar nachvollziehen zu können. Die Darstellungsmethoden sind je nach Entwurf sequenzartige Querschnitte (z.B. beim Wechsel der Raumverhältnisse), Ansichten (z.B. beim Wechsel der Gebäudehöhen) oder Längsschnitte (z.B. bei wechselnden Geländehöhen) geeignet.

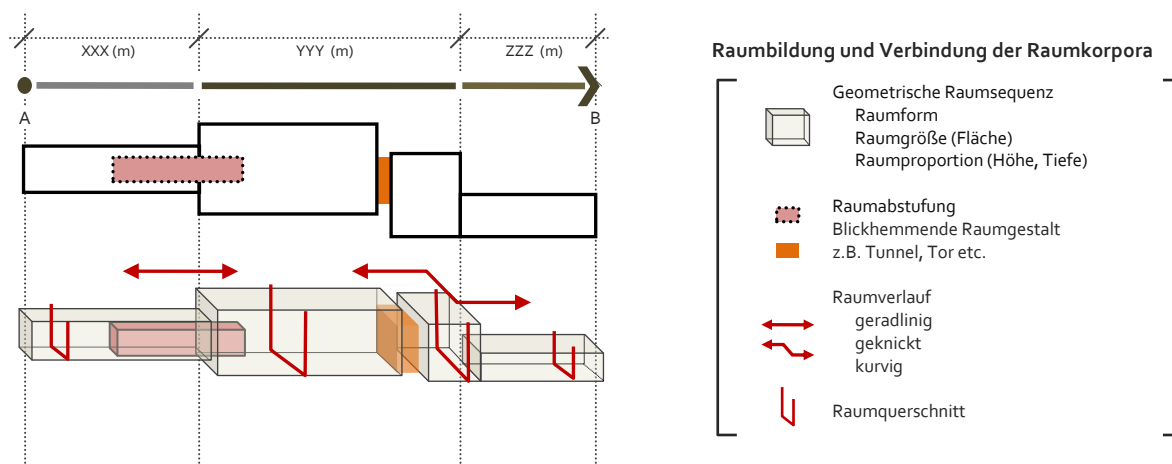


Abb 7. 11 Programmierung der Geometrie einer Raumsequenz. Die Verknüpfung der Raumkorpusse bildet die charakteristische Form der Raumsequenz.

7.4.3. Konfiguration der urbanen Landschaft

Durch die Verknüpfung der einzelnen Raumkorpora entsteht der perspektivische Sichtkorridor, bzw. entstehen die Aktivitätsräume, die für die unterschiedlichen Nutzungen und Funktionen die entsprechende Grundfläche bereit halten. Die Grundflächen werden mit ihren Gestaltungselementen und gestalterischen Materialien dargestellt. Ihre **Darstellung** zeigt außerdem die **Nutzungsabfolge** in Form von unterschiedlichen Verkehrsräumen (Fahrbahn, Radwege etc.), Raumnutzungen (Wohnweg, Marktplatz, Park etc.) und Gebäudenutzungen (Wohnhäuser, Bürogebäude etc.). Diese bildet zusammen mit der Raumabfolge die Grundlage für den **Bildablauf** bzw. die urbane Landschaft.

Urbane Landschaft

In der Sequenzgestaltung wird die urbane Landschaft hinsichtlich ihrer Grundflächen differenziert betrachtet: die Wandlandschaft besteht aus den Raumwänden, die Bodenlandschaft bildet sich aus den Raumböden, die Raumeinrichtung zeigt den Innerraumkorpus und die Raumdecke. Die jeweilige Gestaltung wird sequenziell konfiguriert und entsprechend dargestellt. Für jede dieser Grundflächen gibt es diverse Arten von Gestaltungsmöglichkeiten. Diese kommen allerdings nicht alle synchron zum Einsatz, sondern werden je nach Ziel und Zweck des Projekts gewählt und ausgeführt.

Die Wandlandschaft fungiert als wichtige Begrenzung des Sichtfeldes, das den Raumcharakter bildlich überleiten kann. Die Raumwand wird aus den raumbildenden Elementen – Bebauung, Bäume oder andere Konstruktionen wie Lichtmasten etc. – gebildet. Mit einer bestimmten Abstandsregel – regelmäßig oder willkürlich, dicht oder locker – werden die Bausteine aneinandergereiht. Falls die Bebauung als raumbildendes Element dient, werden **Gebäudetypologie, Fassadengestaltung** durch Farbigkeit, Öffnungen, horizontale oder vertikale Gliederung, Materialien und Muster für die Oberfläche ebenfalls anhand dieses Regelwerks bestimmt.

Gestaltung der Wandlandschaft

Der Raumboden wird durch die verschiedenen Nutzungen und Funktionen definiert. Diese werden durch die gewählten Gestaltungskomponenten funktionsbetonend dargestellt. Für Radwege und U-Bahn Trassen sollten unterschiedliche Materialien gewählt werden, die sich dann auch in der Darstellung unterscheiden.

Gestaltung der Bodenlandschaft

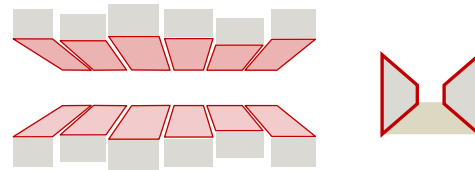
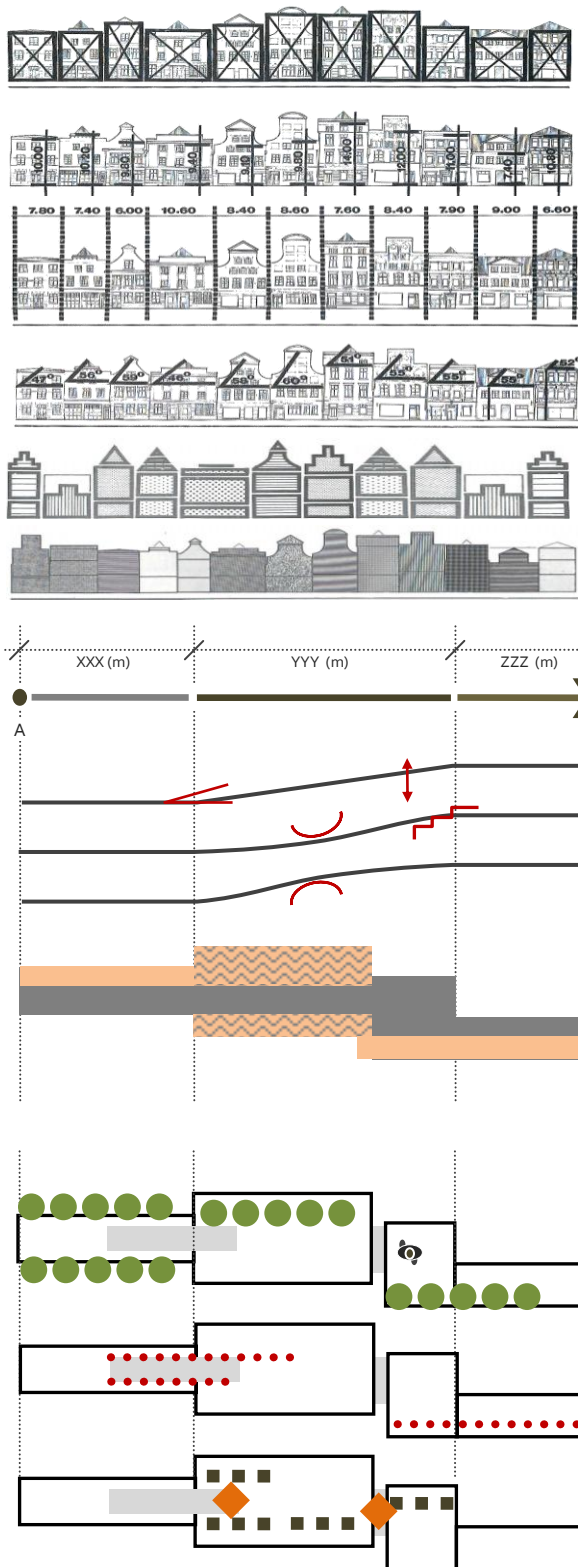
Gleichzeitig stellt der Raumboden eine unmittelbar taktile Grundfläche dar. Deshalb wird der Wechsel **des Bodenmaterials, von Mustern, Abstufungen**

und Geländeneigungen unmittelbar empfunden und gesichtssinnlich wahrgenommen.

Die Einrichtung in einem Raum wird aus verschiedenen Gründen benötigt, z.B. zur Steigerung der Funktionalität eines Raumes oder aus Sicherheits- bzw. gestalterischen Gründen. Der Raumcharakter wird dadurch noch einprägsamer vermittelt. Bei der Verknüpfung der unterschiedlichen Raumkorpora erzeugt die Raumeinrichtung, in Form von Bepflanzung, Beleuchtung, Beschilderung und Straßenmöblierung, ein **einheitliches gestalterisches Bezugssystem**.

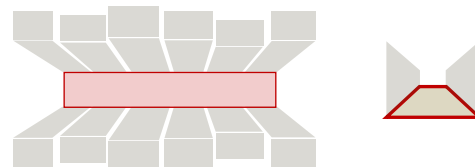
Die Einrichtungsobjekte fungieren zusätzlich zu ihrer eigenen Funktion, z.B. Baum oder Beleuchtung etc., als raumbildende Elemente, je nachdem, wie sie angeordnet sind – symmetrisch oder asymmetrisch, aneinandergereiht oder gruppiert. Durch die Einbringung von Einrichtungsobjekten wird sowohl eine gewisse **Raumfüllung** als auch die **räumliche Abstufung** in einer Raumsequenz erzeugt. Dies **betont die Raumfunktionalität** und **bereichert** die Raumabfolge durch **das optische System**.

**Gestaltung
des Inneraumkanopus**



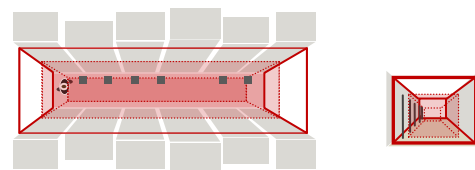
Wandlandschaft
z.B. Gebäudefassaden in Gestaltabfolge

- Proportion
- Höhen
- Breiten
- Dachform und Dachneigung
- Einzelform und Abfolge
- Material, Farben, Struktur



Bodenlandschaft

- Abwechslung in Gelände
 - Neigung
 - Höhe
 - Konkave oder konvexe Form
 - Treppe etc.
- Bodenfunktion
 - Wasserrinne
 - Gehsteig
 - Fahrradweg
 - Autofahrbahn
 - Bahntrasse etc.
- Bodenpflasterung
 - Muster
 - Struktur
 - Material
 - Farbe



Raumeinrichtung

- ● ● Bepflanzung
- ● ● Beleuchtung
- ■ ■ Stadtmöblierung
- ◆ Einzelne Konstruktion wie z.B. Skulptur, Zelt, Kiosk etc.

Abb 7. 12 Konfiguration der Gestaltabfolge anhand der gegliederten Betrachtung der miteinander verknüpften Raumkorpora – Raumwand, Raumboden und Innerraumkorpus.

7.5.1. Sequenzsimulation zur Bewertung

Am Ende des Entwurfsprozesses wird der Entwurfsvorschlag simuliert, was dazu dient, das Endprodukt zu präsentieren und zu beurteilen. Durch Simulationen im Laufe des Entwurfsprozesses können mehrere Entwurfsalternativen verglichen und bewertet werden, um ihre unterschiedlichen Sequenzerfahrungen zu überprüfen. In jedem Entwurfsprozess gibt es mehrmals entscheidende Momente, bei denen Entwurfsalternativen bewertet werden müssen. In diesen Momenten stellt sich dem Planer die Frage, inwiefern sich der Nutzer die geplante Raumsequenz ebenso wie der Planer vorstellen, empfinden und erleben kann. Es bedarf in diesem Verfahren einer konkreten Überprüfung bzw. einer übersichtlichen Darstellungsmethode, mit der die Wirkungsabfolge der physischen Umwelt vorhersehbar wird.

Verfügbarkeit der
Sequenzsimulation

Dabei ist Sequenzsimulation bzw. die Sequenznotation ein wichtiges Instrument, das die sequenzplanerischen Intentionen für die gesamte Raumsequenz visualisiert, insbesondere in Bezug auf die Erscheinungs- und Bildebene. Die Notwendigkeit bzw. die Vorteile dessen können folgendermaßen zusammengefasst werden:

- **Komfortabler Vergleich** von Entwurfsalternativen durch **Bewertung und Prognose** der Raumsequenzen
- **Flexibilität im Arbeitsprozess** durch einen einfachen **Feedback-Prozess**
- **Visualisierung** der Wirkungs- und Mentalraumsequenz, bzw. **unsichtbare Elemente**
- **Übersichtliche und sequentielle Ablesbarkeit** der sinnlichen Wirkung
- **Praktikable Darstellungsmittel** für Analyse und Entwurf, insbesondere anhand von Notationssystemen

Bei der Zusammenarbeit mit anderen Planern ermöglicht die Sequenzdarstellung in Form einer Simulation und mit Notationssystemen die Nachvollziehbarkeit der Entwurfsidee für andere. Was muss also in der Sequenzsimulation und -notation wie dargestellt werden?

Lesen der
Sequenzsimulation

Die Sequenzplanung basiert auf der menschlichen Wahrnehmung bei der **kontinuierlichen** Raumerfahrung, bzw. in der stadtgestalterisch zusammenhän-

genden Raumabfolge. Bei dieser Entwurfsphase werden die physischen Elemente durch den Planer einer bestimmten Leitidee folgend **sequenziell** konfiguriert. Sequenzplanung ist außerdem eine Art der perspektivischen Planung im Bewusstsein der sinnlichen Erfahrungen des Nutzers. Beim Lesen der Pläne und bei der Simulation stellt der Planer durch sein Vorstellungsvermögen heraus, wie der Mensch (Nutzergruppen: Autofahrer, Fußgänger) den entworfenen Raum (Funktionen: Straße, Fußgängerzone) durch sein Bewegungsempfinden wahrnehmen und in der Zeitfolge erfahren wird. Die mehrdimensionale und vielschichtige Wirkungsabfolge und deren Konsequenzen – Erlebnisanordnung und Anmutung – müssen dargestellt werden. Dabei spielt das menschliche Verfahren zur Verarbeitung von Umweltreizen – **Kontinuität, Relativität, Selektivität, Kollektivität, Subjektivität, Intersubjektivität** – eine maßgebliche Rolle. Dadurch können im Voraus die sequentielle Erscheinung bzw. die phänomenologische Wirkung durch die Simulation visualisiert werden, wobei eine Vorstellung des Gesamteindrucks entsteht.

7.5.2. Methoden der Sequenzsimulation

Für das forschende Entwerfen und für die Prognose bzw. die Bewertung des Entwurfs ist die Sequenzsimulation notwendig, um dadurch die Entwurfsidee besser beurteilen zu können. Bei der virtuellen Darstellung der Sequenzerfahrung einer noch nicht gebauten Raumsequenz helfen die vielfältigen technischen Möglichkeiten, wie Video- oder Fotoaufnahmen, Computer- und Handzeichnungen oder Computersimulationen die räumlichen Phänomene sequentiell darzustellen. Die Methoden der Sequenzsimulation können anhand ihrer Dimensionalität der Darstellung in zwei Typen unterschieden werden – **perspektivische** und **aperspektivische Methoden**:

- **Symbolhafte** Sequenzdarstellung durch Notationssysteme mit Schemata oder Piktogrammen als vereinfachte Zeichnungsarten
- **Metrische** Sequenzdarstellung wie z.B. Grundrisse, Querschnitte, Längsschnitte und Ansichtspläne sequentiellen Ausdruck mit Maßangaben
- **Stereometrische** Sequenzdarstellung durch Computersimulationen, Foto- oder Videoaufnahmen anhand von Modellen, perspektivische Skizzen

Technik der Sequenzdarstellung

In welcher Entwurfsphase sollte also sinnvollerweise welche Methode verwendet werden? Welche Vor- und Nachteile bei der Anwendung der Simulationsmethoden gibt es? Aus der allgemeinen Anwendung von Simulationsmethoden können diesbezüglich folgende Aspekte abgeleitet werden:

- **Grundrisse, Querschnitte, Längsschnitte und Ansichten** stellen die allgemeine Darstellungsmethode dar. Sie sorgen für den notwendigen **Überblick über das Planungsgebiet**, allerdings nur auf zweidimensionale Art und Weise (Blick von oben oder von einer Seite). Um alle Seiten der Raumabfolge betrachten zu können, müssen daher Querschnitte und Längsschnitte angefertigt werden. Durch metrische und maßstäbliche Angaben auf den Plänen kann sich der Leser die ganze bzw. die abschnittsweise Erscheinung der Raumsequenz vorstellen. Der vielschichtige gestalterische Inhalt kann entweder auf einem Plan oder auch, in Abhängigkeit vom Planungsschwerpunkt, auf mehreren verschiedenen Schichtplänen dargestellt werden.
- Im Laufe des Entwurfsprozesses ermöglicht **das Notationssystem**, zusätzlich zu den sichtbaren Elementen (z.B. Struktur des Bodenbelags, Farbkonzept etc.) die unsichtbaren Elemente (z.B. Raumhierarchie, Raumwirkung etc.) und auch die sinnliche Wirkung (wie Verengung, Umschließung etc.) der Raumsequenz zu visualisieren.¹⁸ Von Vorteil ist die schnelle Reaktion auf Entwurfsalternativen während der Entwurfsphase durch **die einfache Verfügbarkeit und die leichte Handhabung** von Notationssystemen. Dadurch ist diese Methode im Laufe des Entwurfsprozesses immer wieder

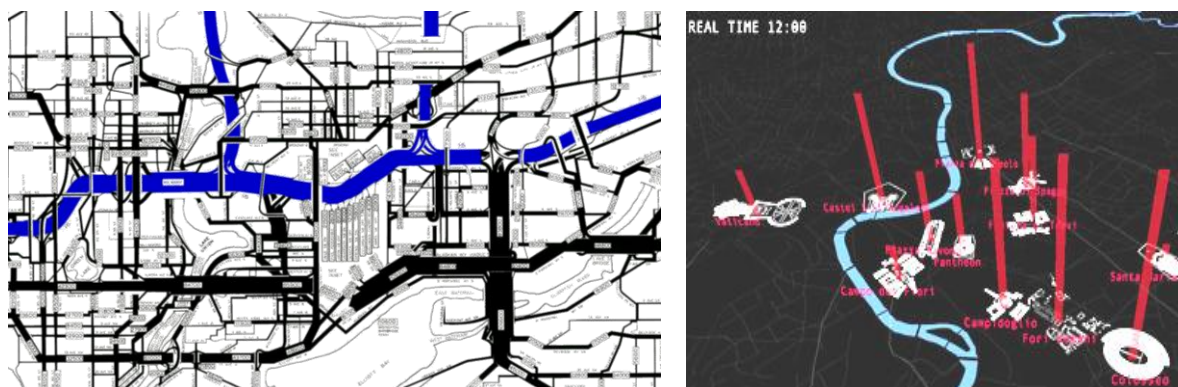


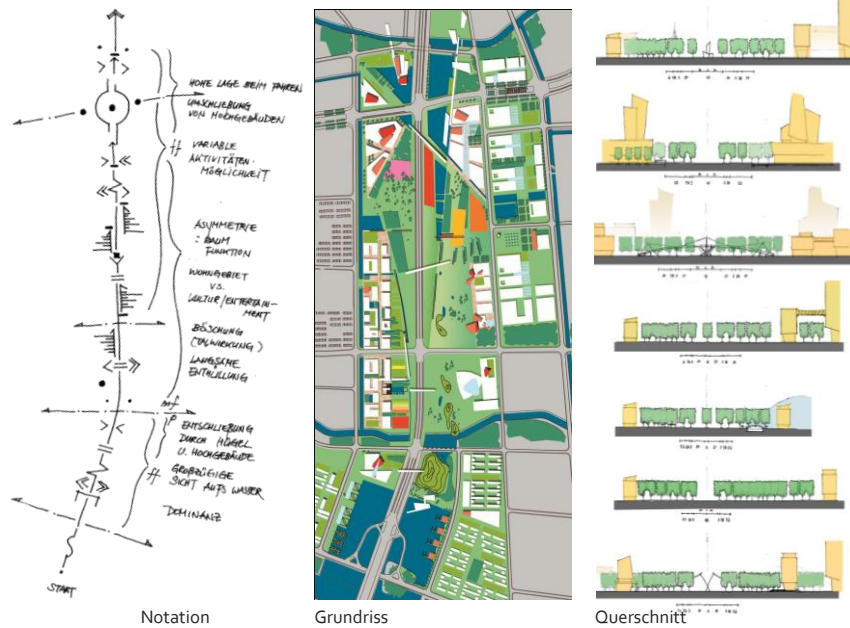
Abb 7. 13 Die Visualisierungen des Verkehrsflusses von Seattle (links) und der Konzentration der Touristen in Rom (rechts): Beide Computersimulationen visualisieren die Nutzungsvorzüge der öffentlichen Räume zum Fahren oder Flanieren und stellen die raumfunktionale Erscheinung der Wege und Zielorte dar.

¹⁸ Hansen, 1977, S. 156

durchführbar. Die Symbole oder Piktogramme sind kombinierbar, variabel und in Abhängigkeit vom Bewertungszweck auch schnell neu erfunden. Allerdings sind sie nicht allgemeingültig, sondern abhängig von der Kreativität des Planers. Um bei der Zusammenarbeit mit anderen die Vorteile von Notationssystemen ausschöpfen zu können, muss das Lesen von fremden Systemen zunächst erlernt und geübt werden.

- Die **sequenzartigen Handzeichnungen** der Raumsequenz als perspektivische Darstellungen machen dem Leser die gesichtssinnliche Sequenzerfahrung lebendig. Wie bei der Sequenzerfahrung in der Realität kann die Atmosphäre, hervorgerufen durch die raumbildenden Elemente und Farbnuancen, betonend dargestellt werden. In jeder Szene wird in erster Linie **die Zielabfolge im Blickfeld** des Nutzers sichtbar, so dass der Betrachter die Blickbeziehungen zwischen den Zielobjekten im dargestellten Bildausschnitt nachempfinden kann. Diese Darstellungstechnik ist nicht ganz so schnell verfügbar wie ein Notationssystem, aber durch die perspektivische Präsentation ist sie viel überzeugender und gleichzeitig immer noch weniger aufwändig als andere stereometrische Darstellungstechniken.
- Die virtuelle Sequenzdarstellung in Form von **Computersimulationen** kann die Sequenzerfahrung der geplanten Raumsequenz realistisch darstellen. Die periskopische **Foto- oder Videoaufnahme** der Raumsequenz anhand von **Modellen** ist eine weitere Möglichkeit zur Bewertung der Raumsequenz. Bei der Verwendung von Darstellungsmethoden im Entwurf muss immer ein Kompromiss zwischen zeitlichem Aufwand und Detaillierungsgrad gefunden werden. Meist ist es sinnvoll, Computersimulationen erst für die Endpräsentation anzufertigen, da sie im Verhältnis zu anderen Methoden sehr zeitaufwändig sind. Allerdings haben sie durch die Visualisierung der gesichtssinnlichen Sequenzerfahrung die größte **Überzeugungskraft im Vergleich zu anderen Sequenzdarstellungstechniken**, nicht nur für Fachleute, sondern vor allem auch bei der Arbeit mit Laien.

■ Aperspektivische Sequenzdarstellung



■ Perspektivische Sequenzdarstellung

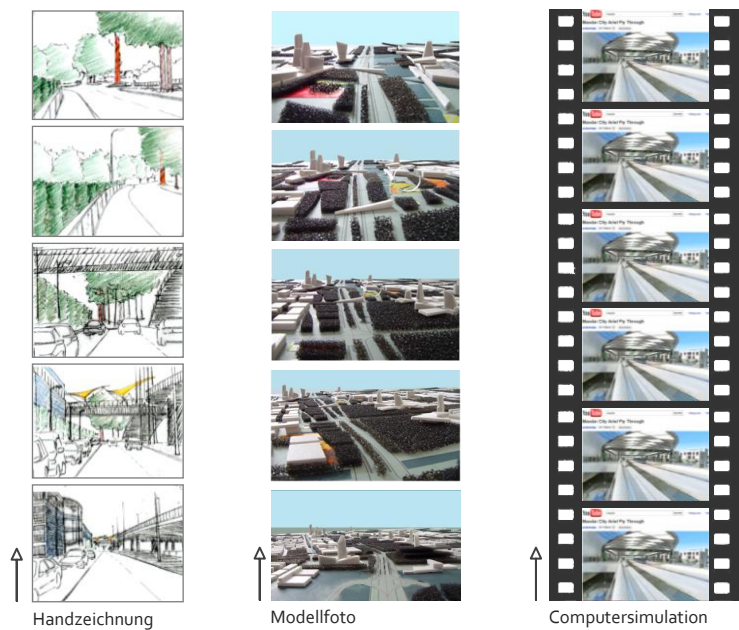


Abb 7. 14

Die Darstellungstechniken bei der Sequenzsimulation können nach ihrer Dimensionalität in aperspektivische und perspektivische Methoden unterschieden werden.

Der Ursprung des sequenzplanerischen Leitmotivs liegt in der unbefriedigenden Erlebnisqualität einer bestehenden Raumsequenz. Die sequenzplanerische Intention liegt in der „optimalen Integration“ der neuen Raumsequenz in das bestehende Stadtnetz. Diese „Optimalität“ wird von den Nutzern anhand ihrer Sequenzerfahrung bewertet. Das zu bewertende Objekt existiert zwar in Form der realen Umwelt, die beurteilte Struktur besteht allerdings individuell in den Köpfen der Nutzer (Mentalraumsequenz). Eine „optimale“ Mentalraumsequenz entsteht also durch die Schaffung eines intersubjektiv positiven Stadtteils, den möglichst viele Nutzer bei der Sequenzerfahrung intuitiv nachvollziehen können. Die Leitidee einer Raumsequenz intendiert also auch die psychische Ebene einer Raumsequenz. Diese Phase, die Sequenzkonzeption, erfolgt in folgenden Arbeitsschritten:

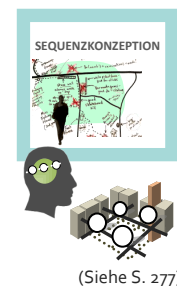
- Bestimmung eines **Teil- und Gesamtimages** für eine Raumsequenz
- **Gliederung** der Raumsequenz in mehrere **Sequenzabschnitte**
- Vorstellung **der Ziele und Wege** und deren Anordnung in der Abfolge

Der Wechselprozess von der materiellen zur immateriellen Raumsequenz wird durch die phänomenologische Sequenzerfahrung ausgelöst. Als sinnliche Grundlage einer Raumsequenz ist die Inszenierung bzw. ein effektives Anreizprogramm notwendig.

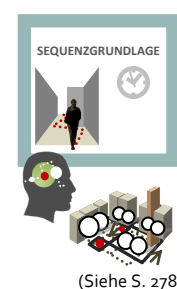
In der Phase der Sequenzgrundlage werden durch den Planer verschiedene Wirkungsarten, die durch die figurative Aneinanderreihung entstehen und die sich schichtweise überlagern, bestimmt. Dabei sorgen die Sequenzparameter „Relativität“ und „Selektivität“ für die klare Prognose bzw. Kontrolle der Konsequenzen der Wirkungsabfolge, also der Erscheinung der einzelnen Wirkungsarten in der Abfolge.

Die Sequenzgrundlage definiert folglich sowohl die erwartete phänomenologische Wirkung der materiellen Konfigurierung als auch die Art der sinnlichen Einprägung, die die materiellen Einzelabschnitte in die immaterielle mentale Struktur umwandeln und dort mit dem bestehenden Wissen verknüpfen. Die Arbeitsschritte dieser Inszenierung der sinnlichen Grundlage lauten wie folgt:

Aufbau der Leitideen



Schaffung von sinnlichen Effekten

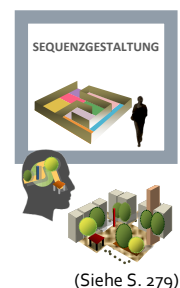


- Die Inszenierung der **Raumwirkungen** in zeitlicher Abfolge: Ziel ist es zu definieren, wie die Räume in der Abfolge die Bewegung des Nutzers führen und welche räumliche Erscheinung (konstant vs. inkonstant, Verengung vs. Aufweitung etc.) der Nutzer mit seinen unterschiedlichen Sinnen wahrnimmt.
- Die Inszenierung der **Aktivitätswirkungen** in der Bewegungslinie: Ziel ist es zu definieren, welcher Raum oder welche Fläche für welche Nutzergruppe oder welches Nutzungs- und Bewegungsverhalten in der Raumsequenz zur Verfügung steht und wie die unterschiedliche Vitalität (Bewegungsfluss, Nutzungsintensität, Raumdichte etc.) in der Raumsequenz aufgezeigt wird.
- Die Inszenierung der **Blickwirkungen** im Bildablauf: Ziel ist es zu definieren, auf welche Art und Weise die Orientierungselemente im Sichtfeld des Nutzers auftauchen (allmählich oder plötzlich), in der Bildebene positioniert sind (fokussierter Blick, mit Versatz etc.) und wie durch Blickbeziehung, -ablenkung und -hinderung die notwendige Spannung erzeugt wird.

Der Sequenzentwurf durchläuft die Phasen von der Sequenzkonzeption bis hin zur Sequenzgestaltung, wobei das Feedback-Verfahren simultan durchgeführt wird, um die Anforderungen jedes Entwurfsschritts zu erfüllen und sich dadurch der optimalen Lösung anzunähern. Die Sequenzgestaltung erzielt die Konfiguration eines optischen Ordnungssystems. In diesem Arbeitsschritt zur Realisierung einer charakteristischen Raumsequenz werden die Leitideen und zu erwartenden gestalterischen Phänomene streng verfolgt und durch den Ausdrucksprozess in der Sequenzgestaltung wiedergegeben. Der Charakter einer Raumsequenz wird durch folgende Arbeitsschritte der Phase der Sequenzgestaltung geschaffen:

- Die Raumkorpora in einer Abfolge anordnen und daraufhin die Raumkanten, den Wegverlauf, die Grundflächen und die Konsequenzen der **Verknüpfung der Raumkorpora** zu regulieren, um den Charakter der Raumsequenz klar herauszustellen.
- Die Raumabfolge nach den **Bedürfnissen von Nutzung und Funktion** zonieren und aufteilen. Dies kann beispielweise in Abhängigkeit von den verkehrsbedingten Anforderungen an die Raumabfolge in Form von Radwegen, Fahrbahn, U-Bahn Trasse, Gehsteig etc. erfolgen.
- Aus den Grundflächen informative, klare und visuell ansprechende **Wandlandschaften, Bodenlandschaften und Raumeinrichtungen** bilden, die die funktionalen und ästhetischen Bedingungen erfüllen.

Materielle Realisierung

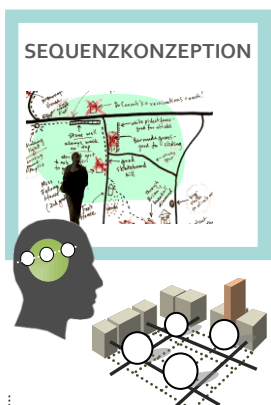


(Siehe S. 279)

Die Arbeitsabfolge der Sequenzplanung, von der Sequenzkonzeption über die Sequenzgrundlage bis hin zur Sequenzgestaltung, bildet eine konsequente Folge und gibt gleichzeitig die Möglichkeit, flexible Feed-Back-Methoden zur Überprüfung der Qualität einzusetzen. Folgende Leitlinien, die sich aus der Diskussion dieser Arbeit ableiten, sollten in der Planungspraxis der Sequenzplanung beachtet werden, sodass eine optimale Raumsequenz entstehen kann.

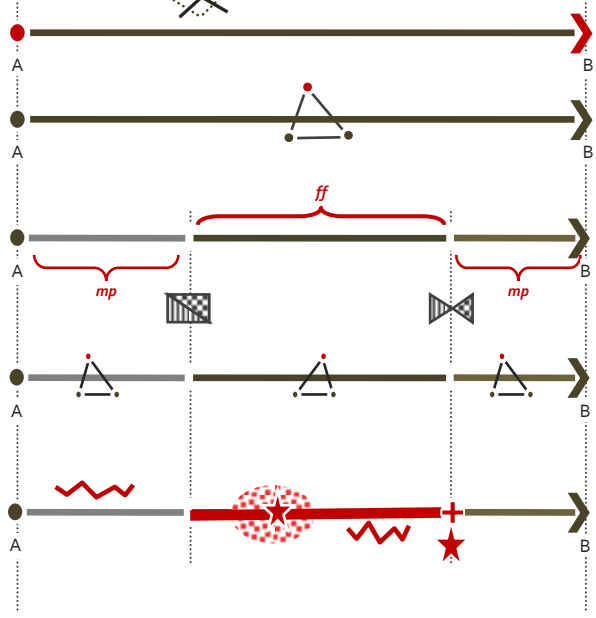
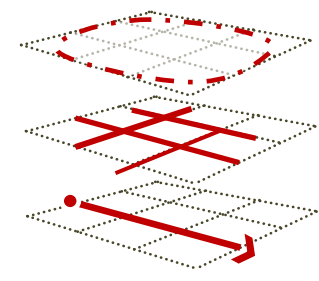
- Grundlegend für die Sequenzplanung ist die **Erarbeitung von Leitideen – Orientierung, Identifikation, Abwechslung und Bedeutung**.
- Der **Charakter einer Raumsequenz** ist abhängig von einem **konsequenten Regelwerk – Eigenheit, Atmosphäre, Hervorhebung und Rhythmus** – und wird dadurch klar ablesbar.
- Das **erlebte Resultat der Raumsequenz** hängt im Wesentlichen von der Materialhandhabung bzw. dem **Ausdrucksprozess** einer Sequenz ab – **Ordnen, Strukturieren, ins Verhältnis Setzen, Materialwahl, In eine Reihenfolge bringen**.
- Die drei **Arbeitsphasen – Sequenzkonzeption** (Raumsequenz auf Bildebene), **Sequenzgrundlage** (auf Erscheinungsebene) und **Sequenzgestaltung** (auf Gestaltebene) – werden in **Abhängigkeit zueinander** durchgeführt und müssen durch Feedback-Methoden regelmäßig überprüft werden. Hierbei geben **Raum, Nutzung, Funktion und Gestaltung** die sequenzplanerischen **Handlungsfelder** vor.
- Bei der **entwerferischen Vorstellung und Bewertung** einer Raumsequenz muss die Sicht des Nutzers bzw. das **menschliche Verfahren zur Verarbeitung von Umweltreizen als entscheidender Parameter** verwendet werden.
- Je nach Ziel und Zweck eines Entwurfes muss eine passende **Simulationsmethode** wie z.B. die Sequenznotation verwendet werden. Dadurch werden sowohl die sichtbaren als auch die abstrakten Eigenschaften einer auf vielen Ebenen geplanten Raumsequenz über den gesamten Entwurfsprozess hinweg übersichtlich dargestellt.
- Für die **harmonische Integration** einer neu gestalteten Raumsequenz soll sich der **prüfende Blick** des Planers nicht nur auf das Planungsgebiet selbst beziehen, sondern auch auf benachbarte Raumsequenzen bzw. das **gesamte Stadtnetz** oder zumindest auf einen großräumigen Bereich, der einen bestimmten Charakter aufweist. Auch die **Intentionen von übergeordneten Planungen**, die das Planungsgebiet miteinschließen, müssen zusammen mit den **Ergebnissen aus der Bestandsanalyse** berücksichtigt werden.

Entwurfsschritte der Sequenzplanung



Voraussetzungen für die Bestimmung des Gesamtbildes

- Anforderungen an die Raumsequenz aus der übergeordneten Vorplanung
- Die benachbarten Raumsequenzen
- Die bestehende Situation, wie Mängel und Bedürfnisse, topologische Lage und die anderen eigenen Bedeutungen des Planungsgebiets



Leitidee in der Sequenzkonzeption

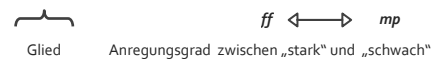
Abstimmung des Erlebnisabschnitts des Stadtnetzes

Gesamt-Soll-Image



z.B. räumliche Anmutung in der Sequenzkonzeption „inkonstant vs. konstant“ oder gestalterische Anmutung „weich vs. hart“

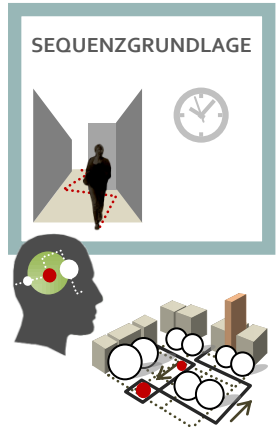
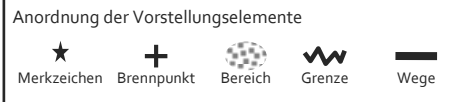
Gliederung der Raumsequenz



Übergangstyp

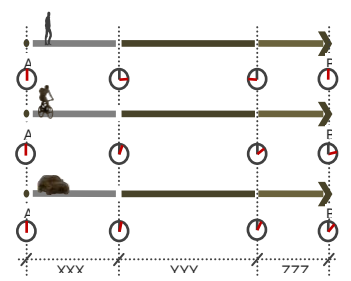


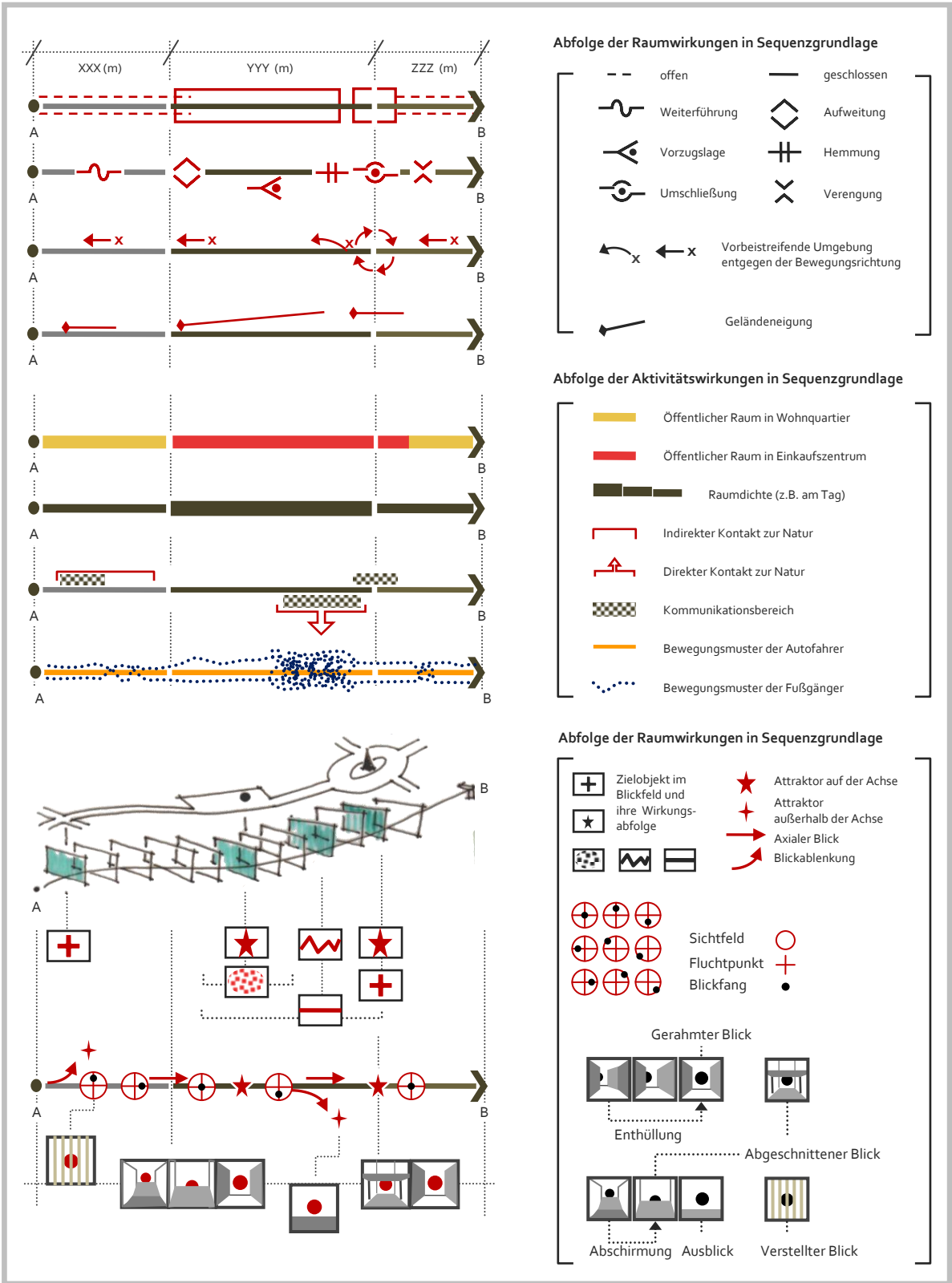
Teil-Soll-Image



Voraussetzungen für Wirkungsvorstellung

- Leitidee der Sequenzkonzeption
- Gezielte Nutzergruppe
- Bewegungsrichtung und Erfahrungsabfolge
- Lauf- oder Fahrdauer zwischen Start und Ziel, bzw. Sequenzabschnitt
- Bewegungsgeschwindigkeit und Bewegungsempfindung

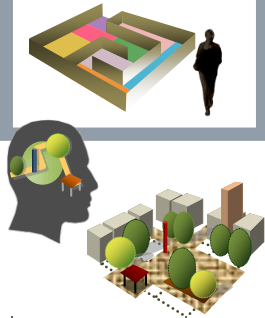






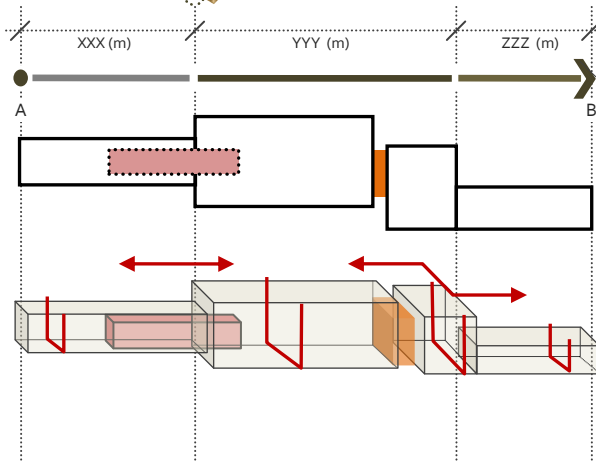
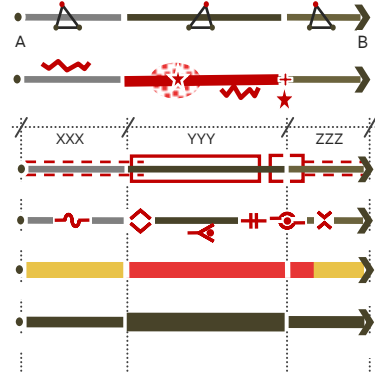
Übersichtssikone

SEQUENZGESTALTUNG



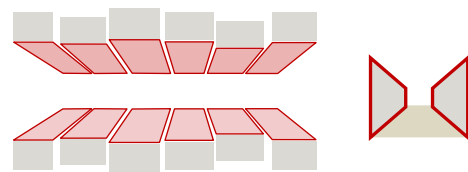
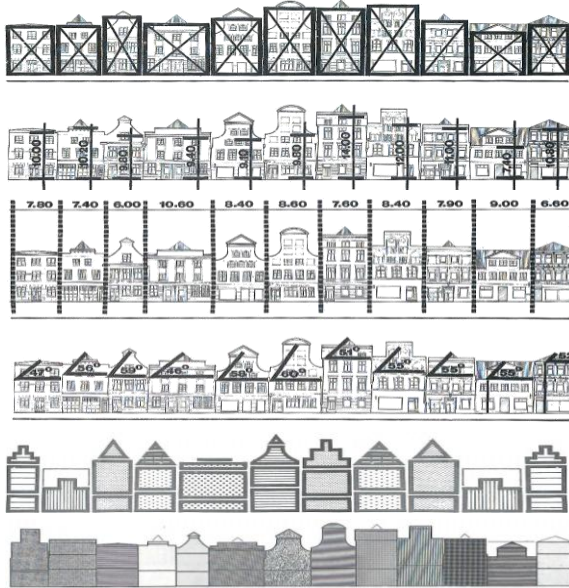
Ausdrucksprozess bei der Sequenzgestalt

- Entwurfsideen von Sequenzkonzeption und -grundlage
- Ordnen
- Strukturieren
- Ins Verhältnis setzen
- Materialwahl (Farbe, Struktur etc.)
- In eine Reihenfolge bringen



Raubildung und Verknüpfung der Raumkorpora

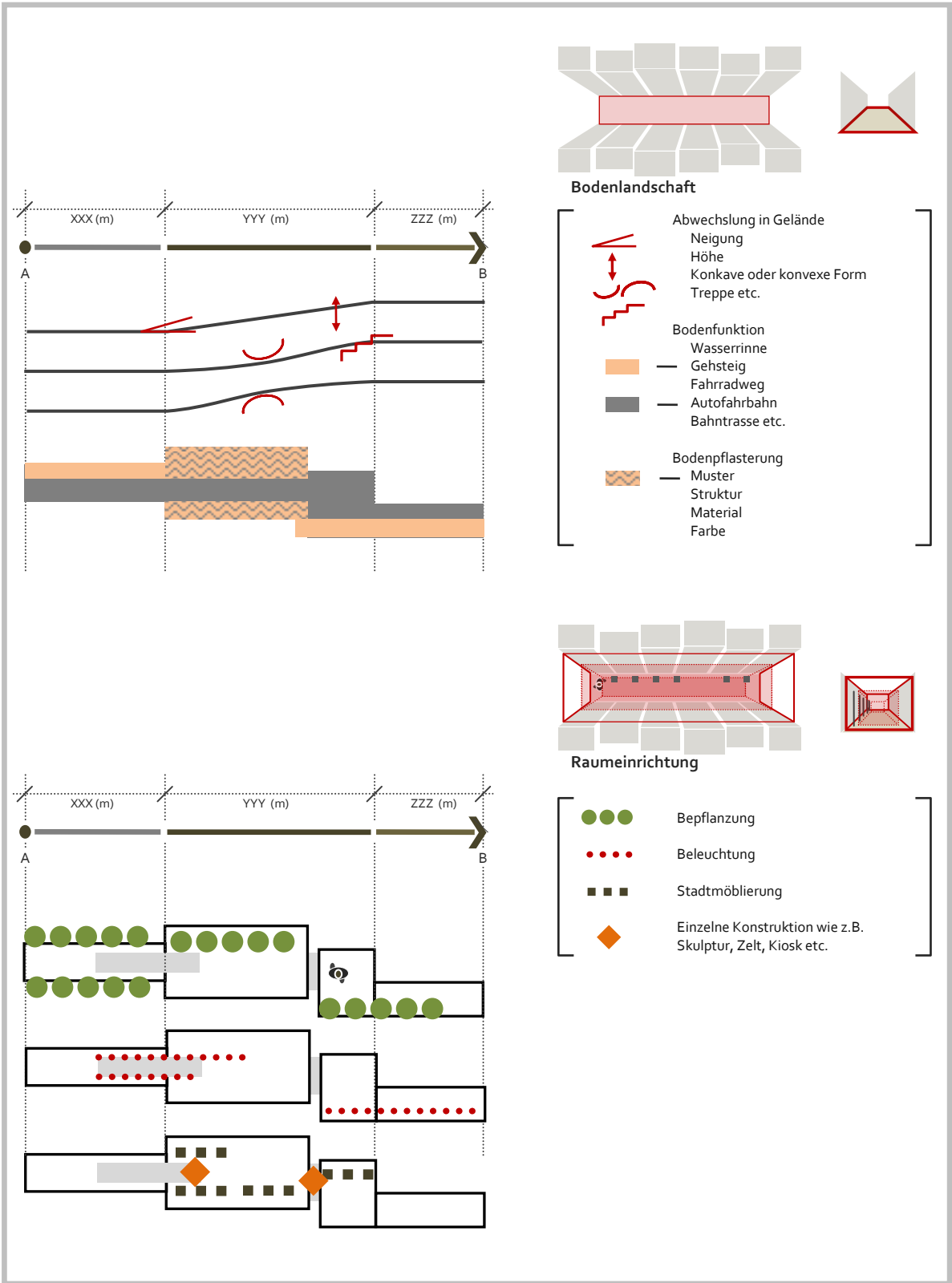
- Geometrische Raumsequenz
 - Raumform
 - Raumgröße (Fläche)
 - Raumproportion (Höhe, Tiefe)
- Raumabstufung
 - Blickhemmende Raumgestalt z.B. Tunnel, Tor etc.
- Raumverlauf
 - geradlinig
 - geknickt
 - kurvig
- Raumquerschnitt



Wandlandschaft

z.B. Gebäudefassaden in Gestaltabfolge

- Proportion
- Höhen
- Breiten
- Dachform und Dachneigung
- Einzelform und Abfolge
- Material, Farben, Struktur



Das Modell der Sequenzplanung

Zusammenfassung

Die Stadt als Sequenzerlebnis

Ausgangspunkt der Untersuchung ist das Phänomen, dass die Stadt als holistische Summe der Erfahrungen erlebt wird, die auf der Abfolge der Eindrücke beruhen, die sich aus den Bewegungen der Menschen durch die Stadt ergeben. Diese Bewegungslinien jedoch – die Erlebnissequenzen – sind bisher in den wenigsten Fällen Gegenstand bewusster Planung; damit sind die meisten Stadtsequenzen paradoxerweise Zufallsergebnisse.

Versucht man aber, bewusst die Straßen- und Platzsequenzen einer Siedlung oder Stadt zu planen, erkennt man, dass sowohl das entsprechende theoretische Know-How als auch praktische Beispiele fehlen, an denen man sich bei konkreten Aufgaben der Sequenzplanung orientieren könnte. Noch schwerer wiegt, dass bisher weder in der Theorie noch in der Praxis die Notwendigkeit einer solchen Sequenzplanung überhaupt gesehen wird.

Ziel der Arbeit ist deshalb, die wichtigsten Elemente, Faktoren und dramaturgischen Regeln zu untersuchen, auf denen bewusste Sequenzplanung beruht. Wahrnehmungsgesetzmäßigkeiten in Raum und Zeit sind dabei ebenso wichtig wie Phänomene der Raumwirkung oder Spielregeln der Raumdramaturgie. Das Ziel ist, ein theoretisch begründetes und praktisch anwendbares Modell als Leitfaden für die Sequenzplanung zu entwickeln. Schwerpunkt der Arbeit ist deshalb der öffentliche Raum in all seinen Facetten, nicht als Restfläche, sondern als zentrale Grundlage jedes Stadterlebnisses.

Kapitel 1

Stadterlebnis
als Zufall

Leitfaden der
Sequenzplanung

Der Aufbau der Arbeit besteht deshalb aus drei Abschnitten:

- **Anlass der Arbeit:** Warum ist Sequenzplanung notwendig?
- **Grundlagen der Sequenzplanung:** Wie erlebt der Mensch den Raum? Welche Theorien über Sequenzplanung gibt es? Was kann man aus bisherigen Landschafts- und Städtebaubeispielen lernen?
- **Ergebnis der Arbeit:** Wie kann man Sequenzplanung theoretisch begründen und praktisch umsetzen?

Sequenz, anthropologische Voraussetzung und stadtgestalterische Aufgabe

Kapitel 2

Die Untersuchung beginnt im ersten inhaltlichen Teil (Kapitel 2) mit der Frage nach den anthropologischen Grundlagen der Sequenzerfahrung und ihren Konsequenzen für die Stadtgestaltung. Zunächst wird dargestellt, wie die sequentielle, d.h. in zeitlicher Abfolge erfolgende Erfahrung des öffentlichen Raumes ein grundlegendes Lebensmuster für jeden Stadtbewohner und Stadtbesucher ist. Stadterfahrung beruht immer auf räumlichen Erlebnissequenzen.

Die wichtigsten Phasen jeder Sequenzerfahrung sind Start- und Zielbestimmung, Streckenwahl, Bewegung und Aktivitäten. Dabei erfolgt die Ziel- und Wegbestimmung materiell und mental, wobei das Mentalbild eine wichtige Rolle spielt. Die Bewegung durch eine gewählte Raumsequenz ist eine simultane Erfahrung verschiedenster Faktoren, von der Nutzung über die Gestaltung bis zum Image. Dabei wird der Stadtraum als Grundlage der materiellen Existenz wie auch der mentalen Erfahrung der Stadt gesehen, sodass materielle Faktoren, wie z.B. Nutzungen und Aktivitäten, ebenso wichtig sind wie immaterielle Faktoren, wie etwa Raumwirkung oder Image einer Sequenz.

Phasen der
Sequenzerfahrung

Damit wird die zentrale Rolle der Sequenzerfahrung als sinnstiftende Funktion der Stadterfahrung deutlich. Sie beruht wesentlich auf dem zeitlichen Charakter der Sequenz, der kinetischen Raumerfahrung, die bis zur Wahrnehmung des Stadtraumes als kinetisches Kunstwerk, analog etwa einem Musikstück, reichen kann. Die einzelnen Sequenzfaktoren bilden dann zusammen räumlich wie zeitlich das Sequenzerlebnis und stellen damit die Grundelemente der Sequenzplanung dar.

Sequenzerfahrung
ist Stadterfahrung

Im folgenden Abschnitt (Kapitel 3) werden drei verschiedene Theorien der Sequenzplanung untersucht. Er beginnt mit der Analyse des Town-Scape-Konzeptes von Gordon Cullen und beschreibt den Ausgangspunkt, die Hypothese, die Definition, den Arbeitsprozess und die zentralen Gedanken des Ansatzes Cullens, wie „Serial Vision“, Räumliches Empfinden und Identität sowie insbesondere Cullens phänomenologisches Grundkonzept des „Hier und Dort“. Es wird deutlich, wie Cullen die Bausteine einer stadtgestalterischen Raumdramaturgie entwickelt, die auf der psychologischen Wirkung bestimmter Raumsituationen beruht, wie z.B. Umschlossenheit („enclosure“). Er begründet damit ein ganzes Vokabular möglicher visuell generierter psychologischer Raumwirkungen und zeigt auf, wie mit ihnen ganze Raumdramaturgien entwickelt werden können.

Townscape

Anschließend werden die Untersuchungen von Appleyard, Lynch und Myer beschrieben, die in eingehenden Untersuchungen die Sequenzerfahrungen auf Stadtautobahnen untersucht haben hinsichtlich der wesentlichen Sequenzparameter und der damit verbundenen Wahrnehmung der Stadtlandschaft. Sie gehen von einer besonderen Bedeutung der Stadtautobahnerlebnisse für das Stadtimage aus und entwickeln eine neue graphische Sprache zur Notierung der Sequenzerlebnisse, die auf den Theorien Kevin Lynchs beruhen, und überprüfen diese an einem konkreten Fallbeispiel. Die Parameter der Bewegung im Raum bilden die Sequenz, die funktional wie räumlich das Umweltimage aufbaut. Appleyard et al. formulieren dann Ziele für die Gestaltung von Stadtautobahnen und entwerfen eine Sequenzgrammatik, die die Entwicklung einprägsamer, informativer Autobahnsequenzen ermöglicht.

View from the Road

In der Untersuchung der Arbeit von Trieb wird deutlich, wie diese auf einer anthropozentrischen, umweltpsychologischen Betrachtung der Stadt und ihrer öffentlichen Räume basiert und Analyse und Planung der Abfolge von Raumerlebnissen als zentrale Aufgabe der Stadtgestaltung auffasst. Sie basiert u.a. auf den Vorstellungselementen der Stadtbildkonzeption von Kevin Lynch, auf der Sequenzdramaturgie von Gordon Cullen und auf der Sequenzgrammatik Donald Appleyards et. al. und führt diese mit weiteren Inhalten und einem neuen Notationssystem im Rahmen eines ganzheitlichen Stadtgestaltungsmodells weiter. Die „Sequenz“ des Öffentlichen Raumes ist für ihn der zentrale Träger jedes Stadterlebnisses. Eingebettet ist diese Auffassung von Sequenzplanung in eine

Theorie der Stadtgestaltung

allgemeine Theorie der Stadtgestaltung, die die menschliche Stadterfahrung in drei Ebenen – Stadtgestalt-, Stadterscheinungs- und Stadtbildebene – gliedert und in der Ebene des Stadtbildes oder Stadtimages die zentrale Stadterfahrungs- und Stadtgestaltungsebene sieht. Den drei Aktions- und Reaktionsebenen werden verschiedene Erlebnisqualitäten zugeordnet, wie z.B. die Erscheinungs- oder die Wirkungsqualitäten, die auch als Entwurfparameter bei der Planung der psychologischen Wirkung von Sequenzen eingesetzt werden können.

Abschließend werden in diesem Abschnitt der Arbeit weitere Entwicklungsschritte der Sequenzplanung konzipiert und in einem ersten, generellen Modell einer zukünftigen Sequenzplanungsstruktur veranschaulicht.

Vorbild Landschaftsgestaltung

Stadtgestalterische Interpretation ihrer Raumdramaturgie

Kapitel 4

Im nächsten Abschnitt (Kapitel 4) wird die Sequenzplanung in der Landschaftsgestaltung untersucht, die sowohl in der asiatischen als auch in der europäischen Geschichte der Landschaftsarchitektur sehr viel länger verankert ist als in der Stadtgestaltung. Die zentrale Fragestellung ist hier, inwieweit sich Ziele, Entwurfsprinzipien und Instrumente der sequentiellen Landschaftsgestaltung auf die Stadtgestaltung übertragen lassen.

Zunächst wird deutlich, wie Landschaftsgestaltung immer vom Erlebnisfeld des Menschen ausgeht, auch wenn sie in ganzheitlichen Stilkonzepten – etwa englischer oder französischer Stil – entworfen werden. Vergleiche zwischen Raumabfolgen in der Landschaftsgestaltung und der Stadtgestaltung zeigen die Ähnlichkeit der Inhalte und Methodik, und eine detailliertere Untersuchung einzelner Entwurfparameter, wie Wege und Wegabfolge, Szenen und Sichtabfolgen, Ganzheitlichkeit und Einzelsequenz, macht die Übertragbarkeit deutlich.

Dieser Abschnitt beschreibt die Auswertung von Entwurfs- und Gestaltungsprinzipien der Landschaftsgestaltung, die auch der städtebaulichen Sequenzplanung dienen können, wie Grundsätze des Sequenzaufbaus – z.B. Auftakt, Kulmination, Schlusstakt – und Vokabular des Szenarios – z.B. gerahmte Szenerie, offene Szenerie, geborgte Szenerie. Darüber hinaus werden aus den unter-

Der Mensch als Grundlage der Landschaftsplanung

Landschaftsgestalterisch Entwurfs- und Gestaltungsprinzipien

suchten europäischen und asiatischen Beispielen weitere Entwurfsprinzipien und Gestaltungsmittel landschaftsgestalterischer Sequenzen deutlich, wie die Synthese polarer Qualitäten, z.B. Bewegung und Ruhe, oder gestalterische Harmonie, d.h. die Gesamtwirkung ebendieser Synthese polarer Qualitäten wie Gerade/Kurve, Vielfalt/Einheit, hell/dunkel oder – im allgemein – Yin und Yang.

Dieses Kapitel schließt einerseits mit der Beschreibung wesentlicher Elemente einer landschaftsgestalterischen Raumdramaturgie und der ikonographischen Darstellung wichtiger Qualitäten wie Atmosphäre, individuellem Charakter oder Anregung. Darüber hinaus werden andererseits wichtige Entwurfsregeln der Landschaftsgestaltung aufgezeigt, wie Zielfolge und Wegführung, Gestaltungselemente, Raumgestalt und nutzungsbasierte Aktivitäten sowie Aussagen zur Erlebnisabfolge als Gesamtwirkung von Raum-, Nutzungs-, Sicht- und Sinnesabfolge.

**Ikonographische
Qualitäten**

Praxis Stadtgestaltung

Analyse städtebaulicher Fallbeispiele

Auf die Untersuchung der Sequenzplanung in der Landschaftsgestaltung folgt die Untersuchung von praktischen Fallbeispielen in der Stadtplanung. Auch diese können einen wichtigen Beitrag zur Entwicklung zeitgemäßer Planungsmethoden der Sequenzplanung leisten. Aus diesem Grunde werden fünf aktuelle Fallbeispiele aus zwei Kulturkreisen, konkret aus Deutschland und aus China untersucht und ausgewertet.

Aus dem ersten Fallbeispiel aus Esslingen/Deutschland – Modell Esslinger Innenstadt – ergibt sich die Notwendigkeit, nicht nur in einzelnen Sequenzen, sondern Gesamtsystem der Sequenzen zu denken, dem „Sequenznetz“, das alle Einzelsequenzen in der Innenstadt und deren Verbindungen mit der Gesamtstadt als Teil eines ganzheitlichen Sequenzsystems analysiert und plant. Dabei wird auch die Vielschichtigkeit der Sequenzen deutlich, d.h. es gibt eine funktionale, eine räumliche, eine kulturhistorische und eine gestalterische Raumsequenzschicht, die sich zu einer Erlebnissequenz überlagern.

**Denken in
Sequenznetzen**

Kapitel 5

Das zweite Fallbeispiel – Sequenz Esslinger Maille – macht deutlich, welche zentrale Bedeutung die wichtigsten Sequenzlayer, also der Nutzungslayer, der Raumlayer und der Gestaltungslayer, für jedes ganzheitliche Sequenzerlebnis haben und wie diese in der konkreten Planung zwei- und dreidimensional analysiert und geplant werden können.

Sequenz als Überlagerung von Sequenzlayern

Das dritte Fallbeispiel – Stadteingangssequenz für die Stadt Chengzhou/China – demonstriert die Bedeutung einer gestalterischen Leitidee für jedes Sequenznetz und jede Einzelsequenz am Beispiel des Entwurfs eines imagetragenden Stadteinganges für die großflächige Erweiterung der Stadt. Hier wird ein wichtiger „Stadteingang“ zum Imageträger für die Sequenznetze eines ganzen neuen Stadtteils und der Gesamtstadt gemacht, der auf einer Synthese moderner Bebauung und Landschaftsgestaltung basiert und durch eine detaillierte Raumdramaturgie strukturiert wird.

Bedeutung der Leitidee einer Sequenz

Im vierten Fallbeispiel – Planung einer New Town für die Stadt Datong/China – basiert die detaillierte Sequenzplanung der Hauptachse auf einem der chinesischen Städtebautradition angepassten rechtwinkligen Sequenznetz, das entsprechend der Theorie von Kevin Lynch in Bereiche, Wege, Brennpunkte und Grenzen gegliedert ist. Die detaillierte Sequenz der asymmetrisch im Nordteil liegenden Hauptachse fungiert als Rückgrat des gesamten Sequenznetzes und wird als Erlebnissequenz durch die Überlagerung der Entwurfslayer Nutzungs-, Raum-, Gestalt-, Höhen- und Geländeabfolge auf der Grundlage einer dramaturgischen Inszenierung von Szenerienfolgen geplant, die einmal in West-Ostrichtung und einmal in Ost-Westrichtung konzipiert ist. Sie beruht also auf einer sich überlagernden Doppeldramaturgie der Szenenabfolge.

Doppeldramaturgie einer Hauptsequenz in einem Sequenznetz

Die ganzheitliche Planung eines kompletten, detaillierten Sequenznetzes für eine ganze Innenstadt; detaillierte Sequenzplanung bis zum baubaren Vorentwurf; eine städtische Haupteinfallstraße als Imageträger für einen neuen Stadtteil und funktionale, soziale und gestalterische Hauptachse einer New Town sind die wichtigsten Merkmale der herangezogenen Fallbeispiele. Methodisch lassen sich darüber hinaus die Bedeutung der Vernetzung der Raumsequenzen und die Bedeutung detaillierter Sequenzabschnitte ablesen, wie auch die unerlässliche Grundlage des Denkens in Vorstellungselementen wie Bereichen, Wegen, Brennpunkten etc. sowie in Layerschichten der Nutzungsabfolge, der Raumabfolge, und der Blickabfolge. Dies wurde übrigens getestet an einem weiteren, nicht dargestellten Fallbeispiel, der Sequenzplanung für einen neuen

Ikonographisches Entwurfsschema der Sequenzplanung

Stadtteil der Stadt Hangzhou, China. Nicht zuletzt wird die Notwendigkeit einer gestalterischen Leitidee für das Sequenznetz wie für die Einzelsequenz deutlich, überdies die wichtige Rolle der Doppelinszenierung – in zwei polaren Richtungen – und die Unverzichtbarkeit sorgfältiger Dramaturgie aufeinanderfolgender Szenarien. Diese Entwurfsparameter werden abschließend in einem ersten ikonographischen Entwurfschema dargestellt.

Theorie der Sequenzplanung

Kapitel 6

Im sechsten Abschnitt (Kapitel 6) werden die theoretischen Grundlagen einer Sequenzplanung entwickelt. Sie beruhen auf Grundsätzen des Sequenzerlebnisses und der Sequenzplanung, wie beispielsweise „Der Mensch erlebt die Umwelt immer in einer Raum-Zeit-Dimension“ oder „Der Mensch erfasst die materielle Umwelt sowohl seelisch wie geistig“. Sie werden als Entwurfsparameter wie „Raumerfahrung“, „Sinneserfahrung“ oder „Bewegungserfahrung“ in den funktionalen, geometrischen und gestalterischen Raumsequenzen konkretisiert. Als zentrale Entwurfsaufgabe wird dabei die stadtgestalterische Inszenierung der Wechselwirkung zwischen Mensch und Sequenzerfahrung gesehen. Dazu zählen polare Sequenzerfahrungseigenschaften wie etwa „Selektivität und Kollektivität“ oder „Subjektivität und Kollektivität“, die durch Erlebnisphänomene wie „Hervorhebung“, „Atmosphäre“ u.a. ergänzt werden. Diese konfigurieren die Elementarraum-, Wirkungsraum- und Mentalraumsequenzen. Alle diese Parameter werden in einem Grundmodell der Primärfaktoren der Sequenzerfahrung zusammengefasst, das die Beziehung zwischen dem Erfahrungsprozess des Menschen und der dreigliedrigen Raumsequenz zeigt (siehe die Abbildung auf der nächsten Seite).

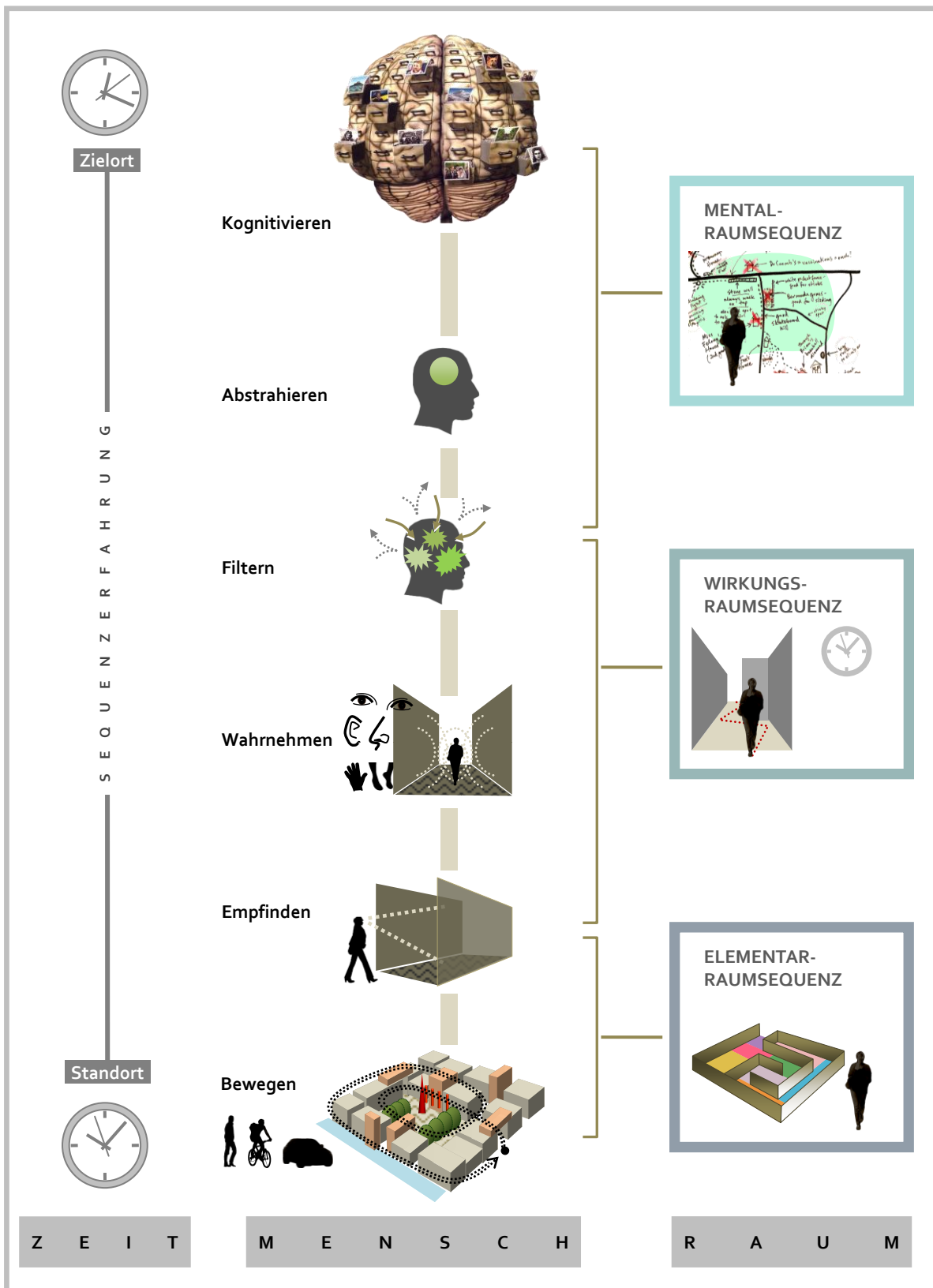
**Grundmodell
der sequentiellen
Primärerfahrung**

Dann werden die wichtigsten Parameter der Raumsequenzen auf der Stadtbildebene, der Stadterscheinungsebene und der Stadtgestaltebene beschrieben.

**Raumsequenzarten
und Raumentwurfs-
parameter**

Auf der Stadtbildebene wird die Mentalraumsequenz mit den wichtigsten Strukturelementen analysiert, insbesondere hinsichtlich ihrer Anmutungs- und Zeitstruktur sowie ihrer Topologischen Struktur. Dabei werden die Bedeutung der Anmutungsqualitäten in einer Sequenz deutlich gemacht, die zentrale Rolle der Zeitstruktur und der Anregungskomposition einer Sequenz demonstriert

**Sequenzparameter
auf der
Stadtbildebene**



und der Vorrang der topologischen Sequenzstruktur vor der geometrischen Sequenzstruktur aufgezeigt.

Als wichtige Parameter der Raumsequenzen auf der Stadterscheinungsebene werden die Entwurfsmomente Raumwirkung, Aktivitätswirkung und Blickwirkung beschrieben, die konstituierende Elemente der Wirkungsraumsequenz sind. Als „Raumwirkung“ wird dabei das Resultat des Zusammenwirkens von Mensch und Raumabfolge definiert. Diese wird primär durch die Raumelemente Raumform, Raumquerschnitt, Raumkante etc. bestimmt. Die „Aktivitätswirkung“ wird als Ergebnis des Zusammenspiels von Mensch und Nutzungsabfolge beschrieben, geprägt durch die jeweils dominierende Raumnutzung, durch die durch die Zahl der Nutzer bestimmte Raumdichte und durch die aktiven oder passiven Aktivitätspotentiale. Die „Blickwirkung“ wird als Ergebnis der Synthese von Mensch und Gestaltabfolge definiert, die auf Wahrnehmungsfaktoren wie z.B. Sichtlinie, Blickwinkel oder Fluchtpunkt beruht; das sich daraus ergebende Repertoire von unterschiedlichen Blickmöglichkeiten mentaler wie materieller Art wird wegen seiner zentralen Rolle im Entwurfsprozess besonders detailliert dargestellt.

**Sequenzparameter
auf der Stadterscheinungsebene**

Die Raumsequenz auf der Stadtgestaltebene wird hinsichtlich der Sequenzcharakteristika Raumabfolge, Nutzungsabfolge und Gestaltabfolge untersucht und dargestellt. Die Raumabfolge beruht auf zentralen Entwurfsprinzipien wie Achsenführung, individueller Ausprägung, zeitlicher Anordnung der Sequenzelemente, Verknüpfung der Raumabschnitte oder Raumsequenzhierarchie. Die Nutzungsabfolge definiert sich aus den Nutzungsarten und den daraus resultierenden Aktivitäten. Hier werden insbesondere die Nutzungsformen Flächennutzung, Gebäudenutzung und Verkehrsflächennutzung differenziert und ihre Bedeutung für die Sequenzplanung verdeutlicht. Als abschließende wesentliche Sequenzart wird die Gestaltabfolge dargestellt.

**Sequenzparameter
auf der Stadtgestaltebene**

Praxis der Sequenzplanung

Die vorliegende Untersuchung schließt mit dem Abschnitt über die Praxis der Sequenzplanung (Kapitel 7). Die Entwicklung der Planungsstruktur eines Sequenznetzes oder einer Einzelsequenz beruht hier auf der dieser zugrunde

Kapitel 7

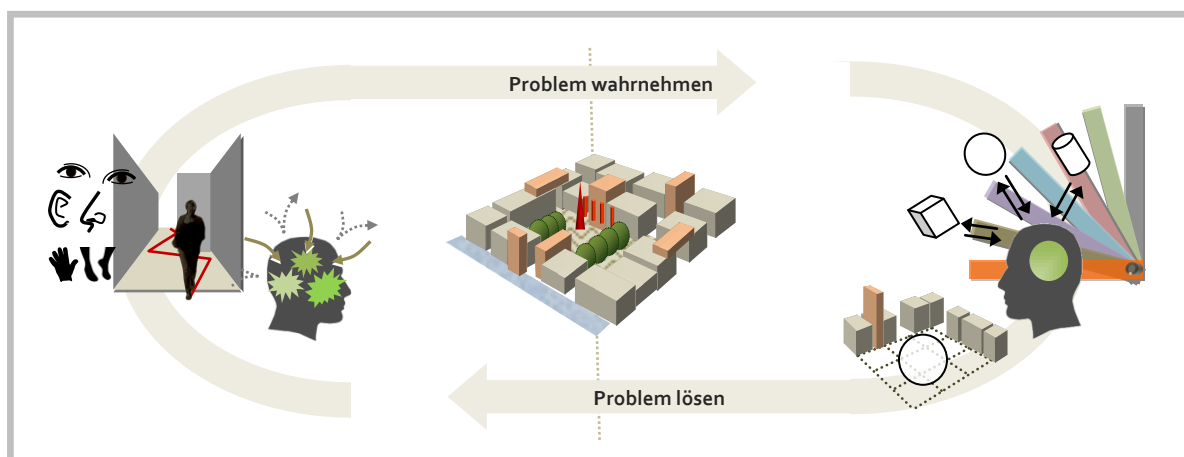
liegenden Korrelation zwischen Sequenzerfahrung durch den Nutzer und Sequenzplanung durch den Planer. Beide sind in diesem Modell einer Sequenzplanung über die sequentielle Erfahrung der Stadt untrennbar miteinander verbunden (siehe die Abbildung unten).

Die Entwicklung einer Entwurfsmethodik für die Sequenzplanung geht zunächst von der Beschreibung des Arbeitsprozesses des Planers aus. Am Anfang steht einerseits die Auswahl von Leitzielen wie z.B. Identität, Bedeutung oder Orientierung, andererseits der städtebauliche Kontext, in dem die Sequenzplanung zu entwickeln ist, und dessen Analyse und Bewertung. Sie stellen Grundlage und Beginn des eigentlichen Entwurfsprozesses dar. Dieser beginnt also mit der Beobachtung, gefolgt von intuitiven Ideen über Ziele, Inhalt und Form, ihrer Projektion auf die mögliche zukünftige Realität, dann der Konzeption der Sequenzidee (Sequenzkonzeption) ihrer Inszenierung (Sequenzgrundlage) und schließlich ihrer konkreten Konfiguration (Sequenzgestaltung).

Entwurfsmethodik der Sequenzplanung

Die **Sequenzkonzeption** beruht dabei zunächst auf der Entwicklung der Mentalraumsequenz. Sie hat die Schaffung eines Leitimages zum Ziel, welches das Sequenznetz oder die Sequenz charakterisieren soll; ihr muss natürlich die geometrische Bestimmung der Sequenz vorausgehen (Netzgröße, Länge etc.) Es folgt die intuitive Entwicklung von Entwurfsideen und des angestrebten Soll-Images einer Sequenz – diese sollen, ständig weiterentwickelt, den ganzen Entwurfsprozess begleiten. Die Strukturierung in einer oder mehreren parallelen Zeitachsen (z.B. Fußgänger, Fahrrad- und Autoverkehr) und ihre Überprüfung

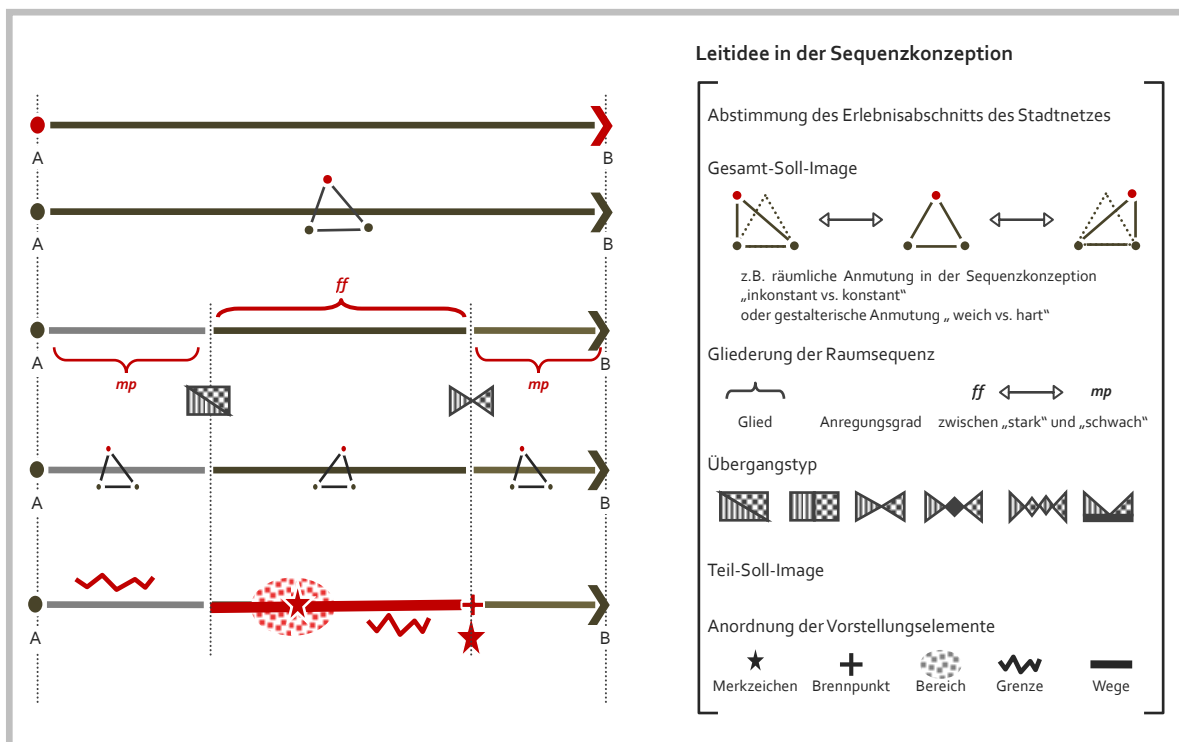
Aufgabe der Sequenzkonzeption



hinsichtlich Raumhierarchie, Sequenzcharakter, Gesamtlänge etc. schließt sich an. Die Entwicklung von Gesamt- und Teilimages, Gliederungselementen, Sequenzabschnitten und ihre Verknüpfung mit den wichtigsten Vorstellungselementen wie Bereichen, Brennpunkten, Grenze, Wegen etc. folgt (siehe die Abbildung unten).

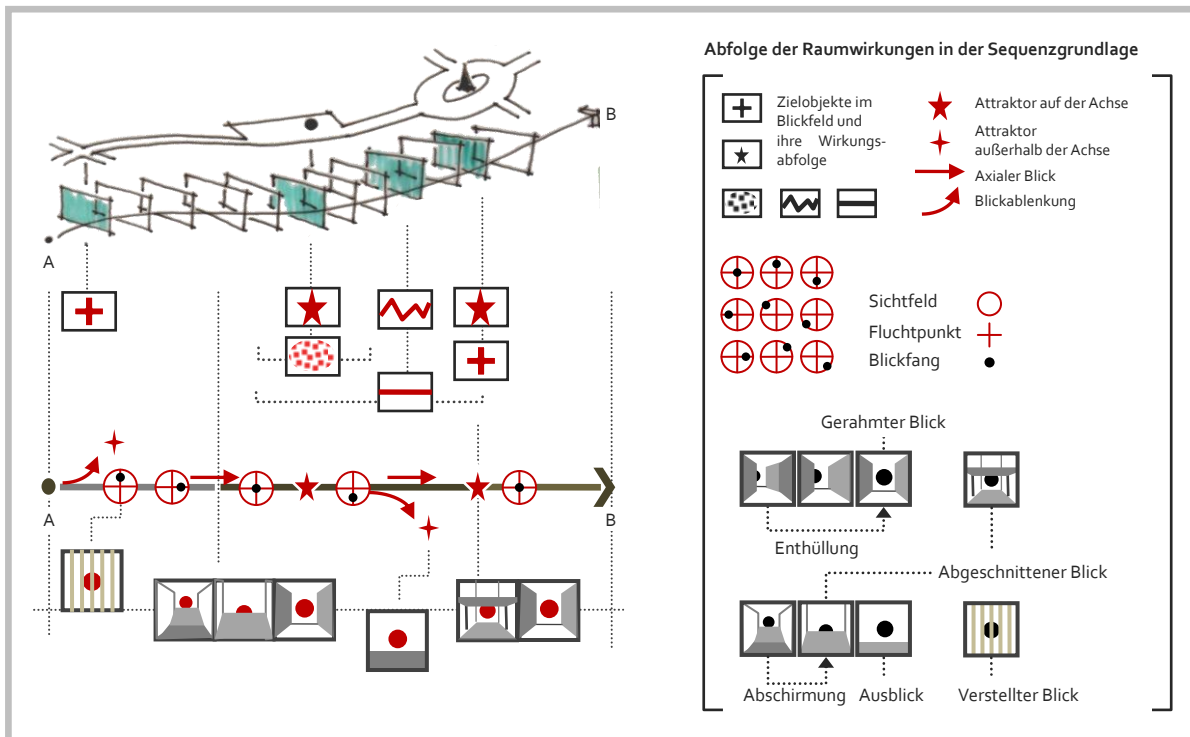
Die **Sequenzgrundlage** bildet die konkrete Basis der Sequenzplanung mit Entwurfsparametern wie Nutzergruppen, Abschnittslänge, Bewegungsrichtung, Geschwindigkeit oder Bewegungsdauer. Ihr folgt die Entwicklung der Abfolge von Raumwirkungen entsprechend der anfangs als Sollimage entwickelten Leitidee mit Einzelparametern wie Topographie, Umgebung, Repertoire der Raumwirkungen, Abschnittsgliederung und Sequenzkomposition mit den Elementen Auftakt, Kulmination, Schlusstakt etc. Eine weitere Sequenzebene bildet die Aktivitätssequenz, also die Abfolge wahrnehmbarer und nutzbarer Aktivitäten im öffentlichen Raum samt ihrer Intensität, der Raumdichte. Sie muss zwingend ergänzt werden durch die sequentielle Planung von Attraktoren, Sichtbeziehungen, Sichtumlenkungen und Sichthindernissen (siehe die Abbildung auf der nächsten Seite).

Bedeutung der Sequenzgrundlage



Die endgültige **Sequenzkomposition** muss dann auf der zuvor geschilderten Sequenzgrundlage den entwurfsbegleitenden Entwurfparametern folgen, wie sequentieller, d.h. in bestimmter Reihenfolge ablaufender Ordnungs-, Strukturierungs- oder Relationenbildung. Dieser ganze Entwurfsprozess nimmt dann seine endgültige Form in dem Entwurf der sichtbaren Straßen- und Platzfolge, d.h. der Raumsequenz, an, die auch als unsichtbare „Raumkorpora“ – die räumlichen Hohlformen – verstanden und entworfen werden können. Anschließend erfolgt die Gestaltung der Stadtraumsequenz im Einzelnen, d.h. der Boden- und Wandflächen, der Beleuchtung, Bepflanzung und der Stadtmöblierung. Schließlich wird die Rolle der Sequenzsimulation und ihrer unterschiedlichen Techniken als Kontrollinstrument sowohl für den Planer wie auch für den Nutzer beschrieben.

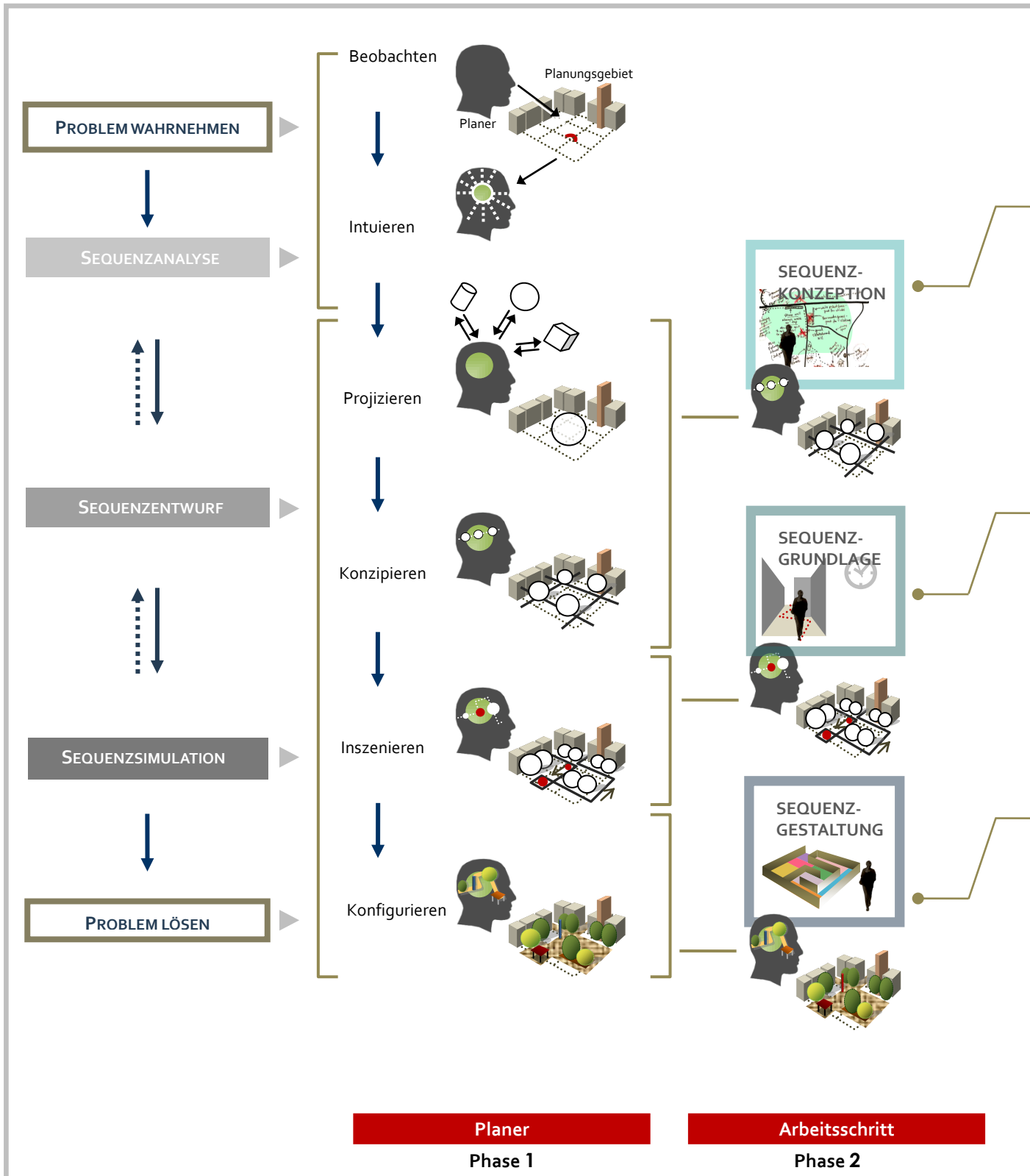
Sequenzkomposition

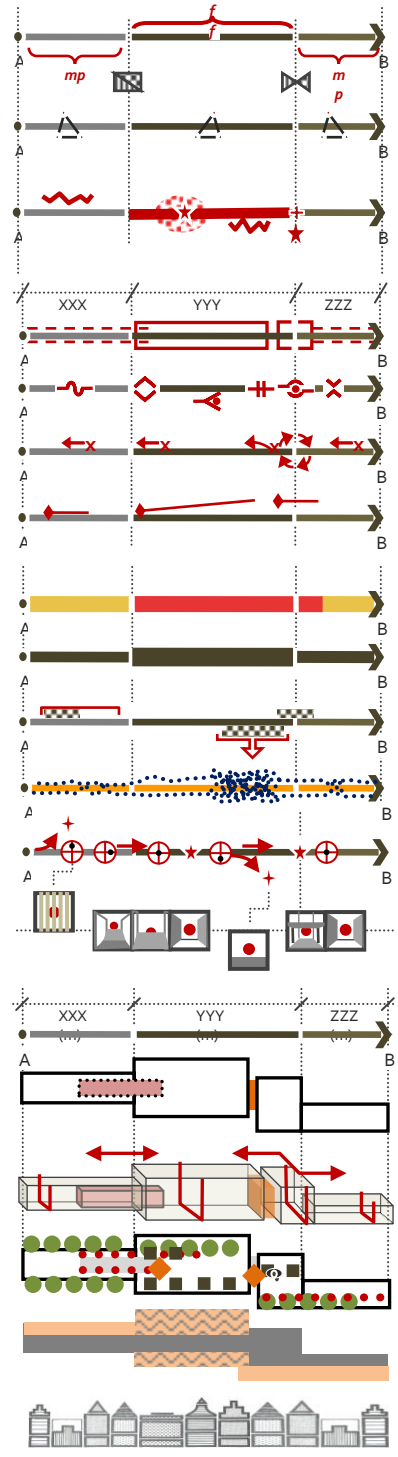


Die hier folgende synoptische Übersicht über den Gesamtprozess der Entwurfsschritte einer Sequenzplanung, das Sequenzplanungsmodell, schließt die vorliegende Untersuchung ab. Dieses Modell einer Sequenzplanung entwickelt sich in vertikaler wie horizontaler Richtung in folgenden Phasen: in der ersten Phase steht der Entwurfsweg des Planers, von der ersten Vorstellung bis zu Realisierung. In der zweiten Phase werden die darauf beruhenden wesentlichen Arbeitsschritte Sequenzkonzeption, Sequenzgrundlage und Sequenzgestaltung und ihre detaillierten Einzelschritte dargestellt. Die dritte Phase beschreibt die jeweiligen Arbeitsmethoden bei der Entwicklung der Umwelt-, der Wirkungs- und der Erlebnisabfolge. Die vierte Phase zeigt eine Handlungsliste der wichtigsten Entwurfsschritte auf und die fünfte Phase gruppiert diese in die drei zentralen Erfahrungs- und Planungsebenen. Mit der sechsten Phase schließt das Modell der Sequenzplanung ab: es zeigt den Wahrnehmungs-, Erlebnis- und Bewusstseinsprozess des Nutzers, des eigentlichen Adressaten des gesamten Sequenzplanungsprozesses.

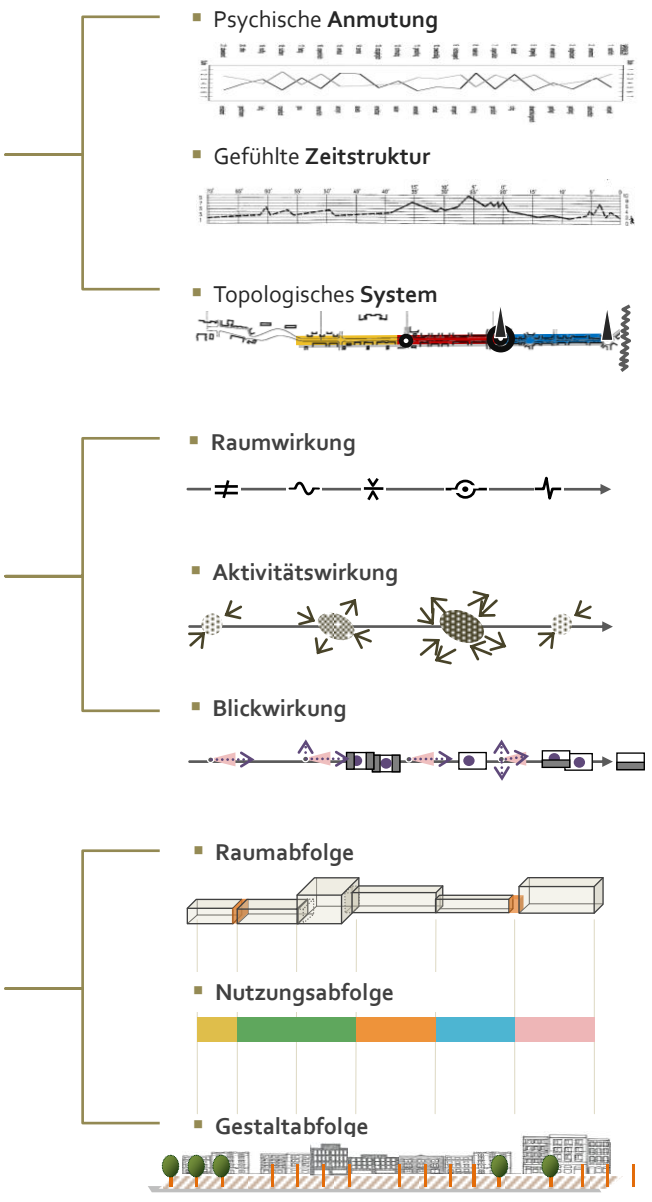
Gesamtstruktur des Modells der Sequenzplanung

Übersichtssikone ■





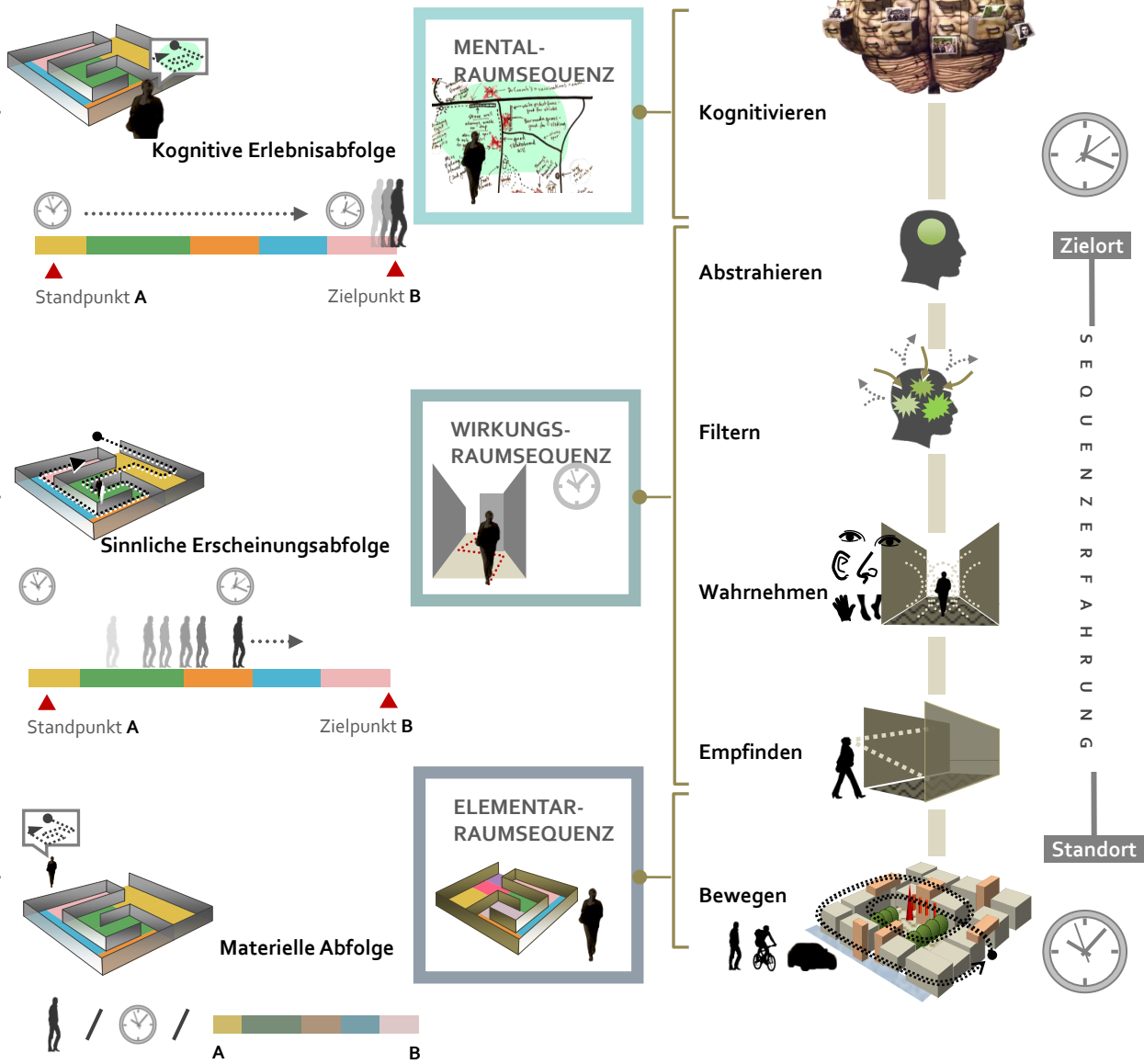
Arbeitsmethode
Phase 3



Handlungsliste
Phase 4

Gesamtstruktur des Modells der Sequenzplanung

Übersichtssikone



Raumsequenz auf Bezugsebene
Phase 5

Bewertungsparameter
Phase 6

The Model of Sequence Planning

Abstract

City: An experience of sequences

This research starts with the phenomenon of the city being perceived as a holistic sum of experiences, based on a sequence of impressions that are the result of people's movement through the city. However, these routes – sequences of experiences – have not been the subject of deliberate planning until recently, problematically making most city sequences the result of chance.

Trying consciously to design the sequences of streets and public squares in an urban settlement, one realizes the absence of theoretical know-how as well as the lack of practical examples that could be used as guidance for concrete tasks in sequence planning. To make things worse, both theory and praxis have failed even to see the necessity of such a sequential design so far.

This thesis therefore aims to examine the most important elements, factors, and dramaturgic rules that conscious planning of sequences is based on. In this matter, perceptual laws in space and time are just as important as phenomena of spatial effect, or the rules of spatial dramaturgy. It is the objective to develop a model both theoretically well-founded and practically applicable as a guideline for sequence planning. Hence, the emphasis of this paper lies on public space with all its facets, not as a residual area but as the vital foundation of any urban experience.

Chapter 1

Urban experience –
the result of chance

A guideline for
sequence planning

For these reasons this paper constitutes of three chapters:

- **Motive of the thesis:** Why is sequence planning necessary?
- **Basic principles of sequence planning:** How is space experienced by man? Which theories of sequence planning exist already? What can be learned from previous examples of landscaping and urban planning?
- **Conclusion of the thesis:** How can sequence planning be justified in theory and applied in praxis?

Sequence, anthropological requirement, and the mission of urban design

Chapter 2

In chapter 2 the analysis commences, asking for the anthropological substructure of sequential experience and its consequences for urban design. Firstly, it is shown how the sequential, i.e. chronological experience of public space is a basic pattern of life for any urban dweller or visitor. Urban experience always relies on spatial sequences of experiences.

The most important phases of any sequential experience are origin and destination assignment, choice of route, movement and activities. In the process, destination and route are assigned physically and mentally with the mental image playing a major part. The movement through a chosen spatial sequence is a simultaneous experience of various factors, from use to design to image, whereby the urban space is regarded as the foundation of both physical existence and mental experience of the city. Consequently, physical factors, such as uses and activities, are as important as immaterial ones, such as the spatial effect or the image of a sequence.

Phases of sequential experiences

As a result, it becomes evident that sequence experience is crucial to the meaning of urban experience, relying heavily on the temporal character of the sequence – of the kinetic spatial experience that may even make an urban space a kinetic piece of art, corresponding to a piece of music. Spatially and chronologically, the individual factors of the sequence then collectively form the sequential experience, making these factors the basic elements of sequence planning.

Urban experiencing is sequential experiencing

Three different theories of sequence planning are examined in chapter 3. Starting with the analysis of Gordon Cullen's townscape concept, this chapter describes the starting point, hypothesis, definition, the work process, and the central thoughts of Cullen's approach: like 'serial vision', spatial perception, identity, and especially, Cullen's basic phenomenological concept of 'Here And There'. It becomes evident how Cullen develops the building blocks of a spatial dramaturgy for urban design, based on the psychological effect of certain spatial situations e.g. 'enclosure'. With this, he establishes an entire vocabulary of possible, visually generated, psychological effects of space, and demonstrates how complete spatial dramaturgies can be developed with them.

Townscape

Thereafter, the in-depth investigations of Lynch, Appleyard and Myer are described, examining sequential experiences on urban expressways and the correlated perception of urban landscape. The authors establish the significance of urban motorway experiences for the image of a city, then develop a new graphic language for the notation of sequential experiences based on Kevin Lynch's theories, and put it to the test in a case study. The parameters of movement in space form the sequence that creates the environmental image, both functionally and spatially. The authors then phrase objectives for designing urban motorways and draft a sequence grammar that enables the development of memorable, informative motorway sequences.

View from the Road

In the subsequent examination of Michael Trieb's work, it becomes evident how it is based upon the anthropological and environmental psychological consideration of the city and its public spaces, and how it regards the analysis and planning of spatial experience progressions as the central task of urban design. This is predicated, amongst others, on Kevin Lynch's ideas of townscape conception, on Gordon Cullen's sequence dramaturgy and on the sequence grammar by Donald Appleyard et al., supplementing them by adding further content and a new notation system within the framework of an integral model of urban design.

Theory of urban design

For Trieb, the 'sequence' of public space is the central medium for every urban experience. This view on sequence planning is embedded in a general theory of urban design that arranges human urban experience in three levels – city gestalt, city appearance and city image – and regards the third one as the central level for urban experience and design. Different experimental qualities are as-

signed to the three levels of action and reaction, e.g. appearance qualities and effect qualities, which can be utilized as design parameters in the planning of the psychological impact of sequences.

Concluding this chapter, further development steps of sequence planning are conceived and illustrated in a primary, general model of a future structure of sequence planning.

The Example of Landscaping

Interpretation of its spatial dramaturgy in urban design

In the next part (chapter 4), sequence planning in landscaping is examined. Sequence planning has been tied to the history of both European and Asian landscaping for much longer than to urban design, with the central question now being to what extent objectives, design principles, and instruments of sequential landscaping are applicable to urban design.

Initially, it becomes apparent how landscaping always emanates from the human field of experience, even if it is designed within integral style concepts like English or French style. Comparisons of spatial sequences in landscaping and urban design show the similarity of content and methodology; and a more detailed analysis of single design parameters – like paths and path sequences, scenes and view successions, conceptual integration, and the single sequence – implies their transferability.

This paragraph describes the evaluation of concept principles and design principles of landscaping that may be of use in urbanistic sequence planning, such as basic principles of sequence composition – e.g. upbeat, culmination, conclusion – or the vocabulary of the scenario – e.g. framed scenery, open scenery, borrowed scenery. Further principles and means of design can be deduced from the examined European and Asian examples, such as the synthesis of polar qualities like motion and stillness, or harmony in design, i.e. the overall impression via the synthesis of polar qualities like straight/curve, diversity/unity, bright/dark, or – in general – yin and yang.

Chapter 4

Man
– basis of landscaping

**Concept and
design principles
of landscaping**

This chapter closes describing essential elements of a spatial dramaturgy in landscaping, and iconographic depiction of important qualities like atmosphere, individual character, and stimulation on the one hand: and on the other, important design rules of landscaping are exposed, like tracking and traffic pattern, means of design, spatial gestalt and usage-based activities as well as statements regarding the sequence of experiences as an integral effect of progressions in space, usage, view, and perception.

Iconographic qualities

Praxis of urban design

Analysis of case studies

The investigation of sequence planning in landscaping is succeeded by the examination of concrete case studies in urbanism. These may also contribute to developing modern methods of sequence planning. For this reason, five contemporary case examples from two cultural areas, e.g. from Germany and from China, are inspected and evaluated.

The first case example from Esslingen, Germany – the model city center of Esslingen – points out the necessity of not only thinking in single sequences, but in a total system of sequences, the ‘sequence network’ that plans and analyzes all single sequences in the city center as well as its own connections to the entity of the city in an integral system of sequences. In this process the complexity of said sequences becomes evident: there are spatial sequence layers of function, of space, of cultural history and of design that overlay with each other into an experimental sequence.

Thinking in sequence networks

The second case example – the sequence of Esslingen Maille – illustrates the central significance of the most important sequence layers for any integral sequential experience – the usage layer, the spatial layer and the design layer – and how these very layers may be planned and analyzed two-dimensionally and three-dimensionally in a concrete design.

The sequence – an overlay of sequence layers

The third case example – the gateway sequence for the city of Chengzhou/China – demonstrates the meaning of a design-guiding principle for any sequence network and any single sequence using the example of an image-

The significance of a sequence’s guiding principle

Chapter 5

bearing city entrance for the large-scale urban expansion of the city. Here, an important 'City Gateway' is made the flagship for the sequence network of an entirely new urban district and of the whole city, basing upon a synthesis of modern housing and landscaping and being structured by a detailed spatial dramaturgy.

In the fourth case example – planning of a new town for the city of Datong/China – the detailed sequence planning of the main axis is based upon a rectangular network of sequences adapted to Chinese urbanistic tradition. According to Kevin Lynch's theory it is divided in districts, paths, nodes, landmarks and edges. The detailed sequence of the main axis, which is located asymmetrically in the northern part, serves as a backbone for the entire sequence network, and is being planned as a sequence of experience by overlaying the design layers of usage, space, gestalt, elevation and ground surface sequences, based on the dramaturgical staging of scenery successions. This staging is designed once from west to east and once from east to west, i.e. it is based upon a self-overlapping double dramaturgy of the scenic succession.

The most important features of the case studies used are the integral planning of a complete, detailed sequence network for an entire city center: a detailed sequence planning up to the realizable predesign: an urban principal access route as a flagship for a new urban district and the functional, social, and design-structural major axis of a new town. Furthermore, the significance of inter-sequential networking and the significance of detailed sequence sections can be deduced methodically, as well as the irremissible basis of thinking in associational elements like districts, paths, landmark etc., and in layers of usage succession, spatial succession, and view succession. Incidentally, this is tested on a further, non-depicted case study, the sequence planning for a new urban district of the city of Hangzhou, China. Last but not least, it becomes evident how a guiding principle in design both for the sequence network and for the single sequence is inevitable – how double staging in two directions plays a vital role and accurate dramaturgies of succeeding sceneries is indispensable. These design parameters are conclusively illustrated in a primary, iconographic design scheme.

**Double dramaturgy
of a major sequence
in a sequence
network**

**Iconographic design
scheme of sequence
planning**

In chapter 6, the theoretical fundamentals of sequence planning are developed. They are based upon principles of the sequential experience and of sequence planning, e.g. 'The individual always experiences his surroundings in a space-time dimension' or 'The individual comprehends the material environment both mentally and intellectually'.

Said principles are substantiated by design parameters such as 'spatial experience', 'sensorial experience' or 'kinetic experience' in the space sequences of function, geometry, and design.

Staging the interaction of the individual and sequential experience in urban design is regarded as the central design function. This includes polar attributes of sequential experience, such as 'selectivity and collectivity' or 'subjectivity and collectivity', supplemented by experimental phenomena such as 'accentuation', 'atmosphere' etc. These configure the sequences of the elementary space, of the phenomena, and those of the mental scope. All of these parameters are united in a base model of the primary factors of sequential experiencing that shows the relation between the experience process of man and the tripartite space sequence (see illustration on next page).

Then, the most important parameters of the space sequence on the levels of city gestalt, city appearance, and city image, are described.

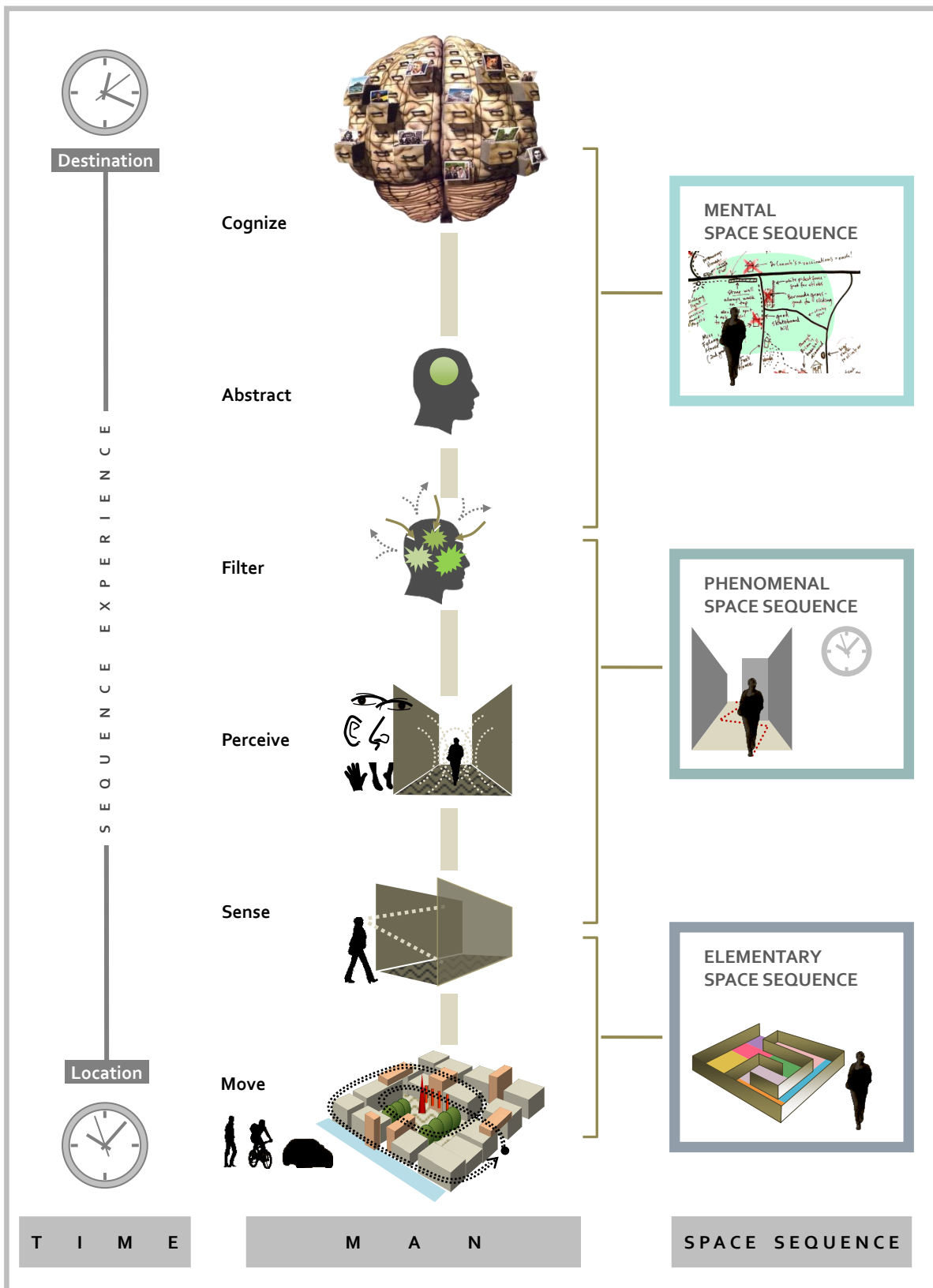
On the city image level, the mental scope sequence with its most important structural elements is analyzed, especially regarding their structure of impression, time and topology.

In doing so, the significance of the qualities of impression in a sequence begins to show. Moreover, the vital role of the temporal structure and impulse composition of a sequence is demonstrated, and the topological sequence structure's priority over the geometric sequence structure is exposed.

Base model of sequential primary experience

Space sequence types and their design parameters

Sequence parameters on the city image level



Important parameters of the space sequences on the level of city appearance, the design factors spatial impact, activity impact, and view impact are described as constitutive elements of the phenomenal sequences. Here, 'spatial effect' is defined as the result of the interaction between the individual and spatial progression, which is primarily determined by the spatial elements, spatial form, spatial section, spatial edge etc. Accordingly, 'activity effect' is described as the result of the interacting between the individual and use progression, which is affected by individually dominating spatial use, by space density (determined by the number of users), and by active or passive capabilities of activity. 'View impact' is then defined as the result of the synthesis of the individual and gestalt progression, based upon perceptive factors such as line of sight, angular field, or vanishing point. The resulting repertoire of different mental and material view potentials is depicted in particular detail due to its central role in the design process.

Sequence parameters on the city appearance level

The space sequence on the level of city gestalt is examined and depicted regarding the sequential characteristics: space progression, use progression, and gestalt progression. The space progression is based upon central design principles like axial alignment, individual development, temporal array of sequence elements, connection of spatial sections, or hierarchy of spatial sequences. The use progression is specified from the different types of use and the activities emerging from those. Here, especially the forms of use, land use, building use, and traffic land use are distinguished, and their significance for sequence planning is highlighted. The gestalt progression is exposed as the concluding, substantial type of sequence.

Sequence parameters on the city gestalt level

Sequence planning in practice

Chapter 7

This investigation closes with chapter 7, dealing with the practice of sequence planning. Here, developing the planning structure of a sequence network or a single sequence relies on the underlying correlation between the user's experiencing the sequence, and the designer's sequence planning.

In this model of sequence planning, both are intrinsically tied to each other by the sequential experiencing of the city (see illustration on next page).

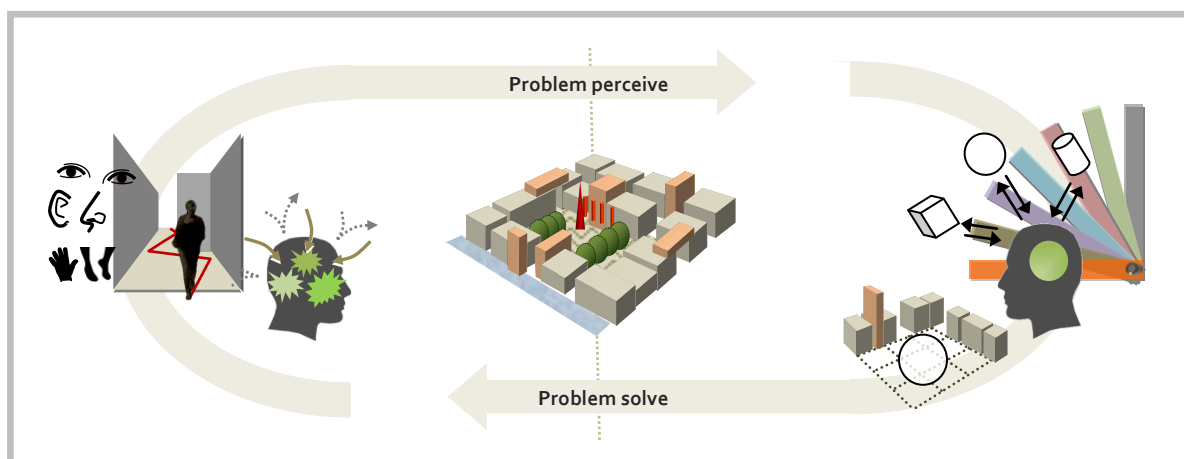
The development of a design methodology for sequence planning starts by describing the designer's work process. At the outset, goals are chosen such as identity, significance or orientation on the one hand: and the urbanistic context in which the sequence planning has to be developed is analyzed and evaluated on the other.

Design methodology of sequence planning

Both these elements form the basis and the initiation of the design process itself. Thus, the process starts with observation, followed by intuitive ideas and goals, content and form, their projection onto a possible future reality, then the conceptual design of the sequence idea (sequence conception) and its staging (sequence basis), and as a final point its concrete configuration (sequence composition).

The **sequence conception** initially rests on the development of the mental space sequence. It targets then creating of a guiding image, which is to characterize the sequence network or the single sequence. This of course has to be preceded by the geometrical determination of the sequence (size of network, length etc.), which is succeeded by the intuitive development of design ideas and of the targeted reference image of a sequence – those that are to go along with the entire design process whilst constantly being enhanced. This is then followed by the structuring in one or more parallel axes of time (e.g. pedestrians, bicycle and automobile traffic) and its review considering spatial hierarchy, sequence character, total length, etc.

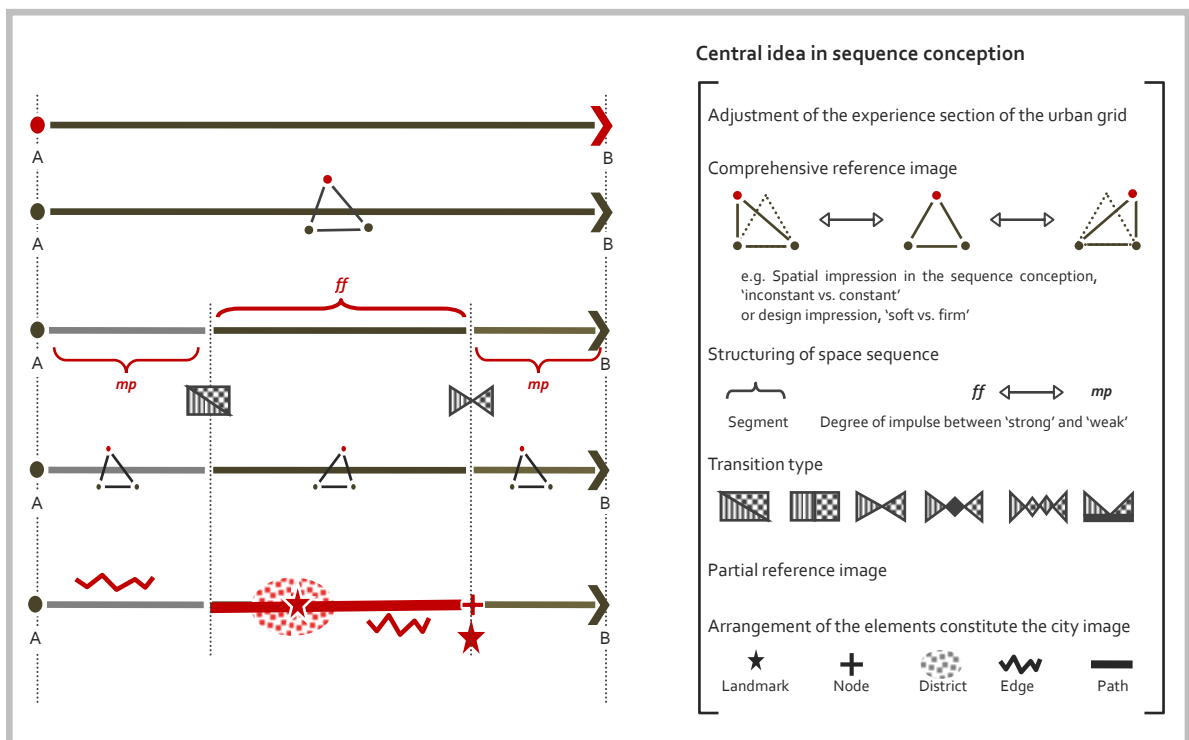
Function of the sequence conception



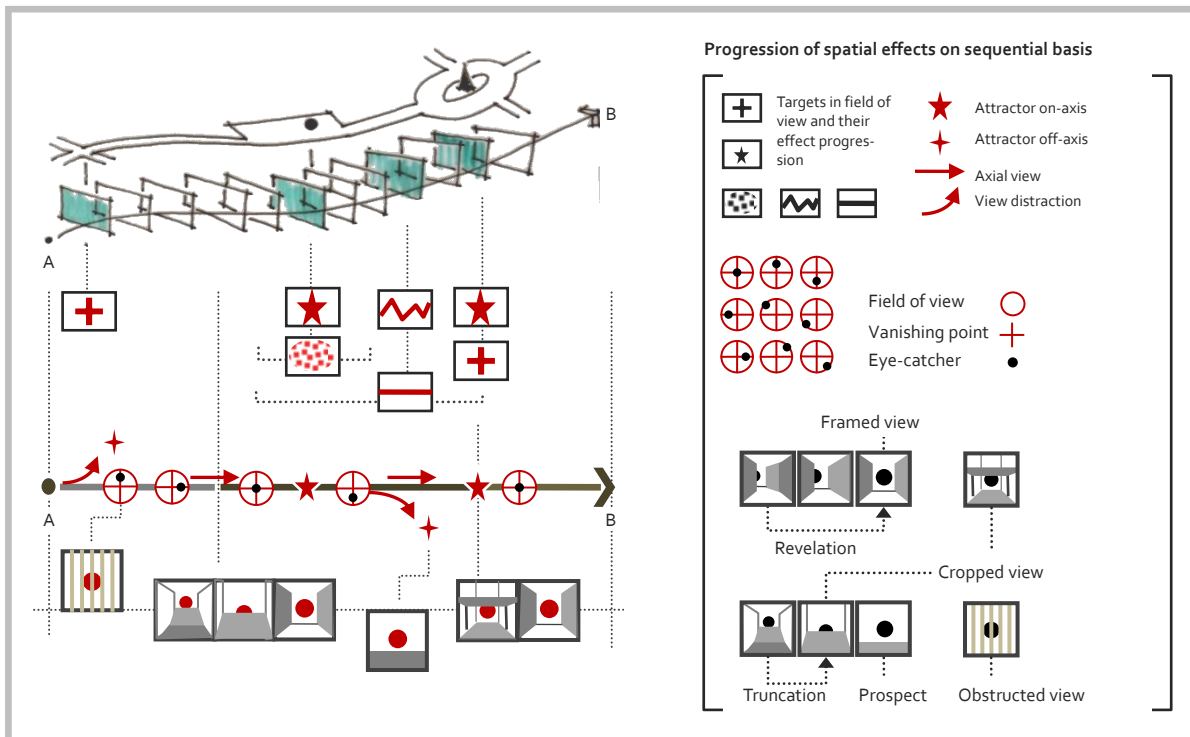
The next step is the development of partial and comprehensive reference images, structuring elements, sequence sections and their connection to the most important five elements of city image like districts, landmarks, edges, paths etc. (see illustration below)

The **sequence basis** forms the concrete foundation of the sequence planning with design parameters like user groups, segment length, direction of movement, speed, or duration of movement. It is followed by the development of the sequence of spatial effects according to the central idea initially developed as a reference image, with single parameters like topography, surroundings, repertoire of spatial effects, arrangement of sections, and sequence composition, with the elements upbeat, culmination, conclusion etc. One more sequence level is formed by the activity sequence, the progression of perceivable, and usable activities in public space – along with its intensity, the spatial density. It is necessary to complement this with the sequential planning of attractors, of view connections, distraction, and obstructions (see illustration on next page).

Significance of the sequence basis

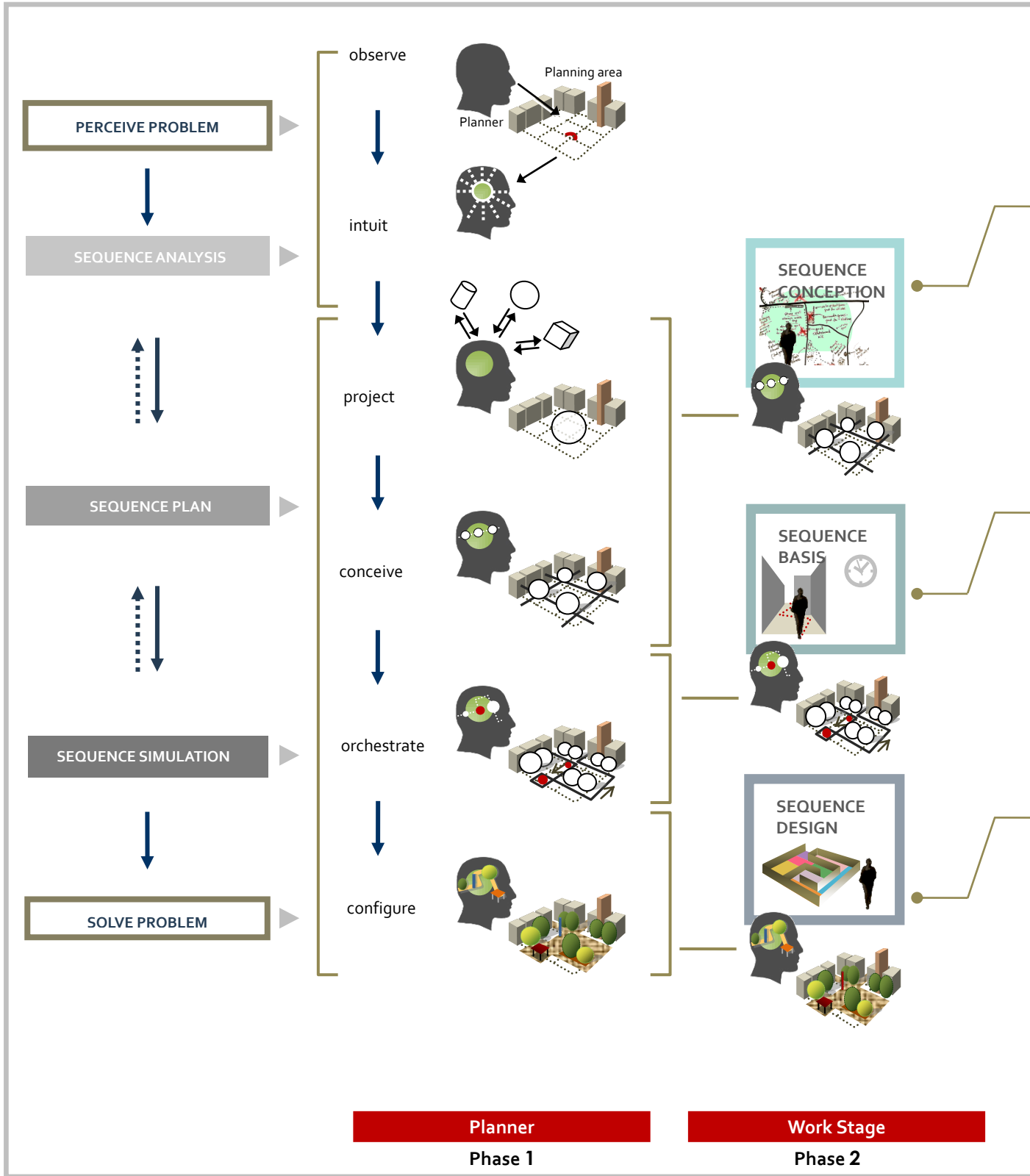


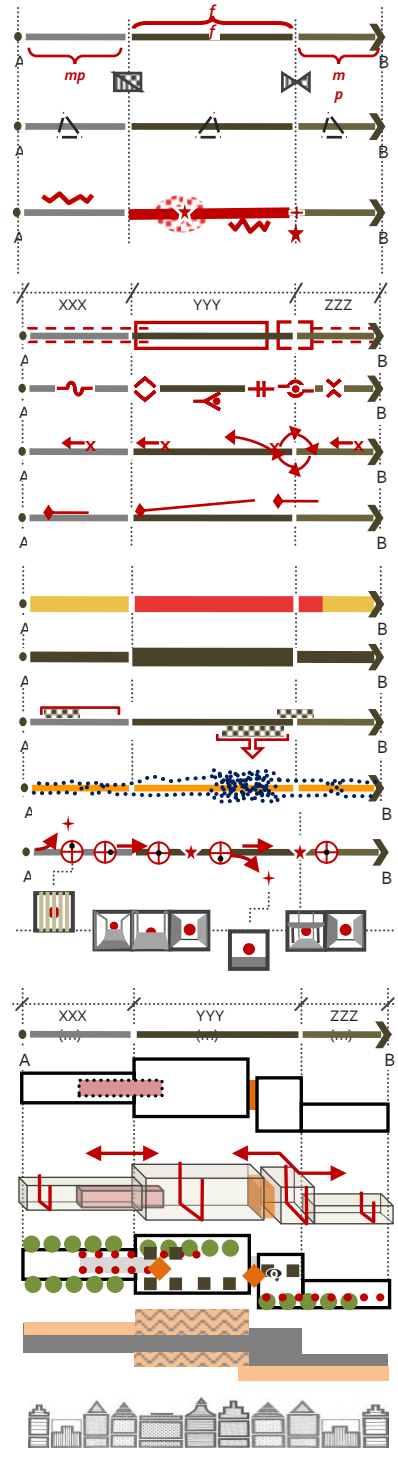
With the formerly specified sequence basis established, the definitive **sequence composition** then has to follow collateral design parameters like sequential (i.e. proceeding in a defined order) formation of organization, structuring or relation. This entire design process takes its final form in the blueprint of the visible progression of streets and squares, i.e. the spatial sequence that may also be understood and drafted as invisible “spatial corpora” – spatial hollow molds. Designing the urban spatial sequence in detail (e.g. ground and wall areas, lighting, plantation and urban furniture) concludes the process: the role of the sequence simulation and its different techniques is then specified both for the planner and for the user.



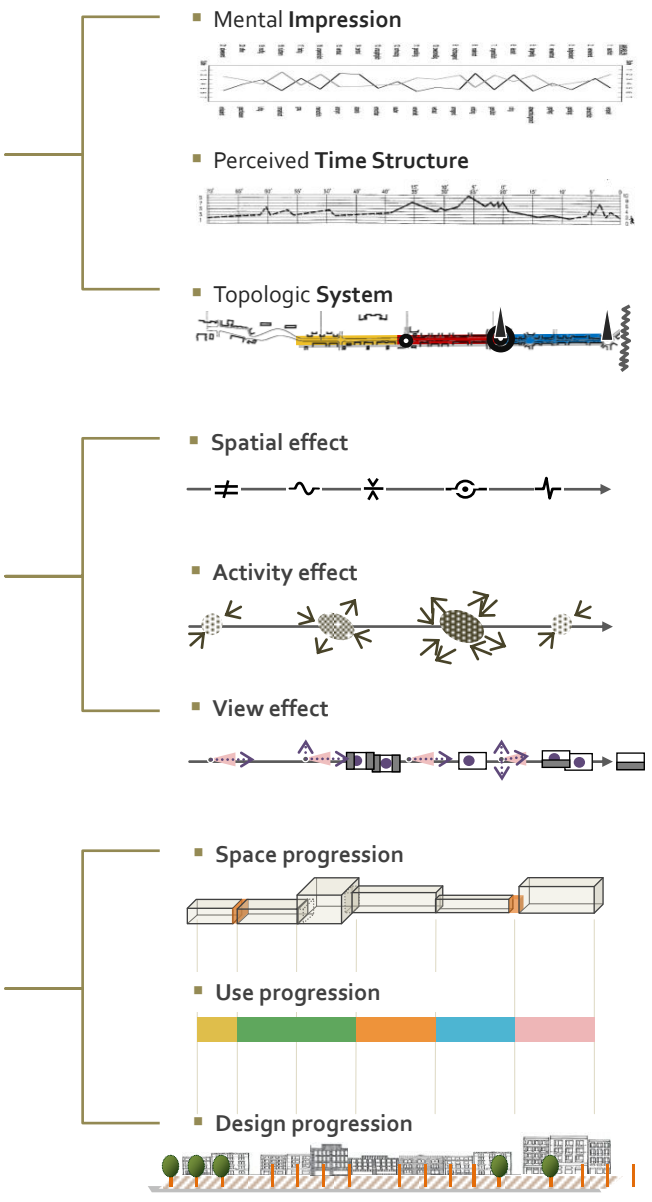
This outline of the complete process of the design stages of a sequence planning – the model of sequence planning – concludes the thesis. This model of sequence planning develops in vertical and horizontal direction in the following phases. The first phase comprises the planner's design method, from first association to execution. In the second phase, the essential work stages relying on that method – i.e. sequence conception, sequence basis, and sequence composition – are depicted along with their respective detailed single steps. The third phase describes the particular methods of operation in developing the progressions of ambiance, of effect, and of experience. The fourth phase presents an operation list of the most important design stages, and the fifth phase arranges these on three central experience and planning layers. The model of sequence planning concludes with the sixth phase, showing the process of perception, experience, and awareness of the user, who is the actual addressee of the entire process of sequence planning.

Comprehensive structure of the model of sequence planning



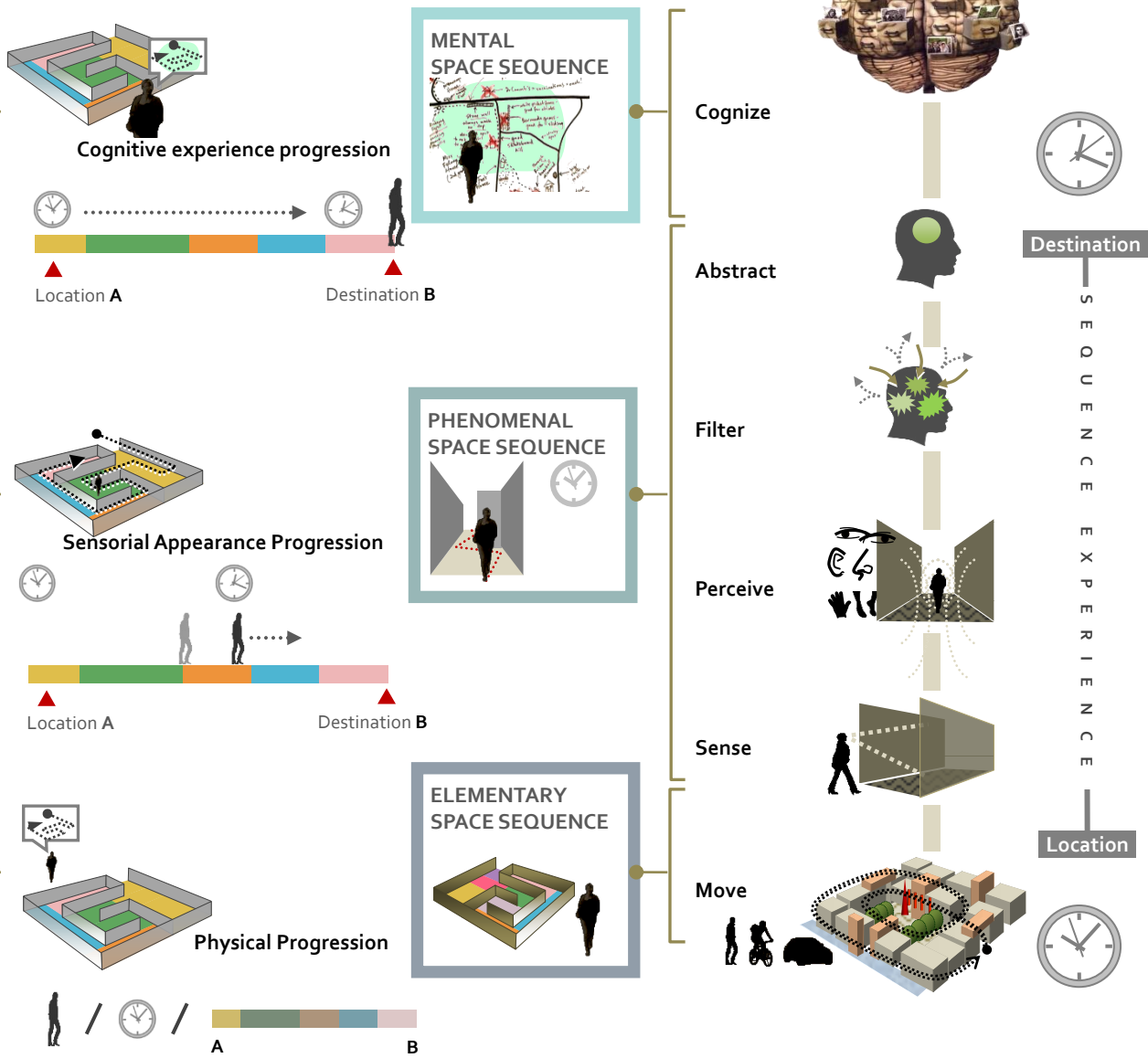


Working method
Phase 3



Planning list
Phase 4

Comprehensive structure of the model of sequence planning



Space Sequence on Reference Level
Phase 5

Evaluation Parameters
Phase 6

Literaturhinweise

Abbildungsnachweise

Literaturhinweise

Appleyard, Donald; Lynch, Kevin; R. Myer, John: The view from the road, Cambridge; Mass.: MIT Press, 1964

Bacon, Edmund N.: Design of cities, New York: The viking press, 1974

Böhme, Gernot: Atmosphäre, Essays zur neuen Ästhetik, Frankfurt a.M., 1995

Bollow, Otto F.: Mensch und Raum, Stuttgart, W. Kohlhammer GmbH, 10. Auflage, 2004

Bosselmann, Peter: Representation of places – London, England, University of California Press, Ltd., 1998

Burckhardt, Lucius: Warum ist Landschaft schön? – Die Spaziergangswissenschaft, Kassel: Martin Schmitz Verlag, 2007

Busse, Hans Busso von: Gedanken zum Raum - Wege zur Form : Concepts of space paths to form - Stuttgart, Krämer, 1997

Busse, Hans Busso von: Wahrnehmungen, Karl Krämer Verlag, Stuttgart/Zürich, 1990

Calvino, Italo: Unsichtbare Stadt, München: Dtv, 1985

Carmona, Matthew; Heath, Tim; Oc, Taner; Tiesdell, Steven: Public Places – Urban Spaces: The Dimensions of urban Design, Oxford u.a.: Architectural Press, 2003

Carrier, Martin: Raum-Zeit, Berlin: De Gruyter, 2009

Chen, Cong Zhou: On chinese gardens, Schanghai: Tongji Univ., 1984

Cullen, G.: The concise townscape, London: Architectural Press, 2002

Hrsg. Eco, Umberto: Die Geschichte der Schönheit, München: Carl Hanser Verlag, 2004

Endell, August: Die Schönheit der große Stadt, Berlin: Archibook-Verlag, 1984

Fonatti, Franco: Elementare Gestaltungsprinzipien in der Architektur, Wien : Akad. d. Bildenden Künste, 1988

Fox, Hans: Entwicklung und Anwendung der Sequenzplanung in der Stadtgestaltung, Stuttgart, Univ., Diss., 1975

Gehl, Jan; Gemzøe, Lars: New City Space, Copenhagen: the Danish Architectural Press, 2000

Gehl, Jan: Life between buildings - Using public space, Copenhagen: Arkitektens Forlag, 2001

Gehl, Jan: Cities for People, Washington; Covelo; London, Island Press, 2010

Gibson, James J.: Wahrnehmung und Umwelt : Der ökologische Ansatz in der visuellen Wahrnehmung, München : Urban und Schwarzenberg, 1982

Gosling, Davis: Gordon Cullen – Visions of Urban Design, London: Academy Group Ltd., 1996

- Hansen, F. Thomas: Der Architekturraum als Erlebnisraum für Planer und Nutzer, In Kommission Karl Krämer Verlag, Stuttgart, 1977
- Hauer, Susanne; Kamleithner, Christa: Ästhetik der Agglomeration, Wuppertal: Verlag Müller + Busmann KG, 2006
- Herzberger, Erwin: Beiträge zum Thema Raumnotation – eine Arbeitsunterlage für Architekturstudenten, Stuttgart: Inst. Für Zeichen u. Modellieren, 1983
- Janson, Alban ; Bürklin, Thorsten: Auftritte – Interaktionen mit dem architektonischen Raum: die Campi Venedigs = Scenes, Basel ; Boston ; Berlin : Birkhäuser, 2002
- Hrsg. Kepes, Gyorgy: Wesen und Kunst der Bewegung, Brüssel: La Connaissance, 1969
- Knirsch, Jürgen: Stadtplätze – Architektur und Freiraumplanung, Leinfelden-Echterdingen: Koch, 2004
- Kohlsdorf, Maria Elaine: A Apreensão da Forma da Cidade, Universidade de Brasília, Brasília, 1996
- Krier, Léon: Freiheit oder Fatalismus, München; London; New York: Prestel, 1998
- Krier, Rob: Stadtraum in Theorie und Praxis, Stuttgart: Krämer, 1975
- Krier, Rob: Über architektonische Komposition, Stuttgart : Klett-Cotta, 1989
- Hrsg. Lampugani, Vittorio M.; Noell, Matthias: Stadtformen – Die Architektur der Stadt zwischen Imagination und Konstruktion, gta Verlag, 2005
- Lampugnani, Vittorio M.; Noell, Matthias: Handbuch zum Stadtrand – Gestaltungsstrategien für den suburbanen Raum, Basel u.a.: Birkhäuser, 2007
- Levinas, Emmanuel: Die Zeit und der Andere, Hamburg: Meiner, 2003
- Lewin, Kurt: Grundzüge der topologischen Psychologie, Stuttgart; Wien: Verlag Hans Huber Bern, 1969
- Loderer, Benedikt: Stadtwanderers Merkbuch – Begriffsbestimmung "Stadtraum" am Beispiel Fabriano, München: Callwey, 1987
- Loidl, Hans; Bernard, Stefan: Freiräumen – Entwerfen als Landschaftsarchitektur, Basel; Berlin; Boston: Birkhäuser, 2003
- Lynch, Kevin: The image of the city, Cambridge: Mass.: MIT Press, 1960
- Lyndon, Donlyn; Moore, Charles W.: Chambers for a memory palace, Cambridge; Mass.; London: MIT Press, 1994
- Mader, Günter: Freiraumplanung, München: DVA, 2004
- Hrsg. Marcus, Clare Cooper: People places – design guidelines for urban open space, New York u. a.: Wiley, 1998
- Meisenheimer, Wolfgang: Das Denken des Leibes und der architektonische Raum, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2006
- McCloud, Scott: Comics richtig Lesen, Carlsen Verlag GmbH, 1997, S. 75

- Hrsg. McCready, Stuart: 시간의 발견 (Discovery of time, in Koreanisch übersetzt), Verlag Humanist, 2002
- Mehlhorn, Dieter-Jürgen: Funktion und Bedeutung von Sichtbeziehungen zu baulichen Dominanten im Bild der deutschen Stadt
- Meiss, Pierre von: Elements of Architecture – From form to place, New York: Van Nostrand Reinhold, 1990
- Miller, Toni: Gedanken zur dritten Dimension im Städtebau – Zusammenspiel von Topografie und Gebäuden, Hrsg. von der Deutschen Akademie für Städtebau und Landesplanung DASL, Berlin, Wuppertal: Müller + Busmann, 2003
- Moore, Charles W.; Mitchell, William J.; Turnbull, William: The poetics of gardens, Cambridge; Massachusetts; London; England: The MIT Press, 1988
- Nasar, Jack: The Evaluative Image of the City, Sage Publications, 1998
- Nitschke, Günter: Japanische Gärten, Köln, Taschen, 1999
- Otto, W. Th.: Der Raumsatz, Stuttgart: DVA, 1959
- Pouillon, Fernand: Singende Steine, München: Dtv, 1999
- Rauda, Wolfgang: Lebendige städtebauliche Raumbildung, Stuttgart: Hoffmann, 1957
- Reiterer, Gabriele: AugenSinn – zu Raum und Wahrnehmung in Camillo Sittes Städtebau, Salzburg; München: Verlag Anton Pustet, 2003
- Hrsg. Rosa, Hartmut: Fast Forward – Essays zu Zeit und Beschleunigung, Hamburg: Edition Körber-Stiftung, 2004
- Sack, Manfred: Gerahmte Bilder – oder Die Dramaturgie der Räume in der Stadt, Heilbronn: Baudezernat der Stadt Heilbronn, 1997
- Hrsg. Schneider, Jochem: Offene Räume: erscheint anlässlich der Ausstellung "Offene Räume / Open spaces" vom 6.-28. Mai 2000 in Stuttgart, im Auftr. der Kultur Region Stuttgart, Stuttgart; London: Ed. Menges, 2000
- Senett, Richard: Fleisch und Stein, Berlin: Schurkamp, 1997
- Sitte, Camillo: Der Städtebau nach seinen künstlerischen Grundsätzen, Wien, 1901
- Schüßler, Achim: Stadt=Subjekt + Struktur - Orte und Netze, Darmstadt: ARCHIMED Verlag, 2003
- Sieverts, Thomas; Trieb, Michael; Hamann, Ulf: Der Stuttgarter Westen als Erlebnisraum - Negative Merkmale der Wohnumgebung, Stuttgart, Oktober, 1973
- Sitte, Camillo: Der Städtebau nach seinen künstlerischen Grundsätze, Wien, 1901
- Trancik, Roger: Finding lost space, New York: Van Nostrand Reinhold Company Inc., 1986
- Trieb, Michael: Entwicklung und Anwendung einer Theorie der Stadtgestaltung, Stuttgart: Stuttgart Univ., Diss., 1972
- Hrsg. Trieb, Michael; Markelin, Antero: Mensch und Stadtgestalt, Stuttgart: DVA, 1974

Trieb, Michael; Markelin, Antero: Stadtbild in der Planungspraxis : Stadtgestaltung vom Flächennutzungsplan bis zur Ortsbausatzung als Element der kommunalen Arbeit, Stuttgart : DVA, 1976

Trieb, Michael: Stadtgestaltung – Theorie und Praxis, Braunschweig: Vieweg, 1977

Trieb, Michael: Erhaltung und Gestaltung des Ortsbildes, Stuttgart : Kohlhammer, 1985

Tschan, Tschin-Lieh.; Naturraum - Architekturraum, Naturform - Architekturform : Einfluss von Merkmalen der Natur auf die Architektur und experimentelle Bestätigung durch systematische Verfahrensanalyse, Stuttgart, Univ., Diss., 1990

Tuan, Yi-Fu: Space and Place – the perspective of Experience, University of Minnesota Press, 1977

Hrsg. Vaupel, Günter J.: Pückler-Muskau Landschaftsgärtnerei – Andeutung über Landschaftsgärtnerei, Frankfurt a. M.: Insel Verlag, 1988

Wejchert, Kazimierz: Elemente der städtebaulichen Komposition, Berlin: Verlag für Bauwesen, 1978

Zhu, Ya-Xin: Landscape design in chinese gardens, New York u.a.: McGraw-Hill Book Company, 1988

Die weitere Quellen

Zeitschriften

Bethge, Philip: Ich koche, also bin ich, In: Spiegel 52/2007

Gipel, Kaya: Der Trend zum Universalismus, In: Arch+, 1994

Suzhou institute of Landscape architectural Design: Outline on Suzhou Gardens, In Suzhou Gardens, China Architecture & Building Press, 2002

Broschüren

Cleveland: Berichtsblatt "Concept for Cleveland – a strategy for downtown", 1975

Hrsg. Innenministerium Baden-Württemberg; Erhaltung und Gestaltung des Ortsbildes - Empfehlung zur Planung und rechtlichen Umsetzung, 1989

Stadtbauatelier(jetzt ISA), Hansestadt Lübeck-Stadtanalyse und Gestaltungssatzung Innenstadt, 1977

Stadtbauatelier(jetzt ISA), Leitplanung Straßen- und Platzraumgestaltung, 2000

Stadtbauatelier(jetzt ISA), Lichtleitplanung für die Innenstadt Esslingen am Neckar, 2002

Stadtbauatelier(jetzt ISA), Städtebauliche Rahmenkonzeption Esslingen, 2003

Stadtbauatelier(jetzt ISA), Neue Weststadt Lingjiatang in Changzhou: Stadteingang mit den stadtgesterischen Sequenzereignissen, 2004

Stadtbauatelier(jetzt ISA), Modell Esslinger Innenstadt: Öffentliche Räume – urbane Renaissance durch Vernetzung, 2005

ISA, Konzeptplanung für das Yudong-Gebiet der Stadt Datong ,, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2008

Referat Städtebau, Landeshauptstadt Stuttgart; Plätze, Park und Panoramen - Perspektiven für den Öffentlichen Raum in Stuttgart, Raumbureau; Komm.P, Stuttgart, Aachen, Hannover, 2001

Webseiten

<http://de.wikipedia.org/wiki/Empfindung>

[http://de.wikipedia.org/wiki/Sinn_\(Wahrnehmung\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Sinn_(Wahrnehmung)), abgerufen im Nov. 2011

http://www.stadtbauatelier.de/index.php?article_id=120&suchbegriff=esslingen&fachbereich=0&projektnr=247#pnr247

http://www.stadtbauatelier.de/index.php?article_id=120&suchbegriff=esslingen&fachbereich=4&projektnr=248#pnr248

Abbildungsnachweise

1 Die Stadt als Sequenzerlebnis

Einleitung

- Abb 1.1** Von links nach rechts:
- <http://www.chosun.com/se/news/200509/200509290099.htm>, Stand Oktober 2005
 - Gehl, 2000, S. 71
 - <http://www.neurowelt.de/gehirn.html>, Stand am August 2010
- Abb 1.2** Von links nach rechts:
- http://profiles.yahoo.com/blog/RAK3E24VSBD2APV7B3TGRISONQ?eid=F_2Clvo7mHXBygqJw4ri nN_wi1mZzLDkehP9mo7KmbrBWda5yA, Stand Mai 2010
 - Busse, 1990, S. 99
- Abb 1.3** Oben:
- Stadtbauatelier(ehem.ISA), Hansestadt Lübeck-Stadtanalyse und Gestaltungssatzung Innenstadt, 1977, S. 153, als Abbildungsgrundlage bearbeitet.
- Abb 1.4** Von links nach rechts:
- Wegweiser „Riverside London“, Stand 2004
 - Die zwei Bildausschnitte vom Video über AIDA: MIT's New Nav System Turns the Entire Dashboard into a Huge 3-D Interactive Display, www.Youtube.com, Stand Mai 2011

2 Sequenz, anthropologische Voraussetzung und stadtgestalterische Aufgabe

- Abb 2.1** Von links nach rechts:
- <http://www.vandoorne.de/bilder/hh.jpg>, Stand Mai 2010, farbig bearbeitet.
 - <http://german.cri.cn/mmsource/images/2008/11/14/Erde-Chicago.jpg>, Stand Mai 2010
- Abb 2.2** Oben:
- <http://www.negotiationlawblog.com/2008/04/articles/advice-for-young-lawyers/negotiating-happiness-with-mind-maps-see-links-by-clicking-on-continue-reading/>, Stand Mai 2010, in S/W bearbeitet.
- Abb 2.3** Von links nach rechts:
- <http://www.dei.brain.riken.jp/brainbox/modules/xfsection/articl>, Stand Juli 2010
 - <http://wiki.arch.ethz.ch/twiki/pub/Extern/CAADWahlfachCognitiveConceptsofSpace/map01.gif>, Stand Juli 2010, als Grundlage für die Darstellung angewendet.
- Abb 2.4** Medieninstallation „Legible City“ von Jeffrey Shaw , 1988-91,
<http://www.medienkunstnetz.de/werke/the-legible-city>, <http://www.jeffrey-shaw.net>, Stand Februar 2010
- Abb 2.5** L. Krier, 1998, S. 34, S. 150 und R. Krier, 1989, S. 15, S. 41, zusammengefasst dargestellt.
- Abb 2.6** Von oben nach unten:
- Sitte, 1909, S. 40, neu nachgezeichnet.
 - Miller, 2003, S. 165, neu nachgezeichnet.
- Abb 2.7** McCloud, 1997, S. 75
- Abb 2.8** Unten:
- Kohlsdorf, 1996, S. 82
- Abb 2.9** Unten:
- <http://notachoreogram.wordpress.com/2010/03/23/cabinet-article-on-rudolf-von-laban/>, Stand

Mai 2010
Labanotation – ein System zur Analyse und Aufzeichnung menschlicher Bewegung
(Begriffsdefinition von <http://de.wikipedia.org/wiki/Labanotation>)

- Abb 2.10** Janson; Bürklin, 2002, S. 82, bearbeitet.
- Abb 2.11** Von linksim Uhrzeigersinn:
- <http://astrid-kaiser.de/lehre/veranstaltungen/methodenlernweg.php>, Stand Mai 2010, Tabellarische Darstellung der Sinneserfahrung von Kaiser umformuliert und zum Thema dieser Arbeit inhaltlich teils geändert – z.B. „gustatorische Reize“ in „zeitsinnliche Reize“.
 - <http://www.neurowelt.de/gehirn.html>, Stand August 2010
 - Loderer, 1987, S. 25
- Abb 2.15** Rechts:
- Hrsg. Lampugani und Noell, Stadtformen – Die Architektur der Stadt zwischen Imagination und Konstruktion, gta Verlag, 2005, S. 70
- Abb 2.13** Von oben nach unten:
- Sitte, 1909, S. 40, neu nachgezeichnet.
 - Miller, 2003, S. 165, neu nachgezeichnet.

3 Vorhandene Ansätze zur Sequenzplanung

- Abb 3.1** Von oben nach unten:
- Cullen, Deckblatt, 1996 (links) und Gosling, 1996, S. 131 (Rechts)
 - Appleyard, Deckblatt, 1964 (links), <http://vimeo.com/16399180>, Stand März 2011 (rechts)
 - Trieb, Deckblatt, 1977 (links), Sierverts ; Trieb; Hamann, Abb. 10, 1973 (rechts)
- Abb 3.2** Cullen, 1971, S. 183, bearbeitet.
- Abb 3.3** Ebenda, S. 17, umformuliert.
- Abb 3.4** von oben links im Uhrzeigersinn:
- Ebenda, S. 49, 51, 184, 186
- Abb 3.5** von oben links im Uhrzeigersinn:
- Ebenda, S. 33, 20, 41, 38
- Abb 3.6** Gosling, 1996, S.7
- Abb 3.7** Von links im Uhrzeigersinn:
- Appleyard, 1964, S. 41
 - Ebenda, S. 37
 - Google Earth Satellitenfoto von Boston
- Abb 3.8** Gosling, 1996, S.223
- Abb 3.9** Appleyard, 1964, S. 59 -61, in der zeitlichen Abfolge zusammengesetzt.
- Abb 3.10** von oben links im Uhrzeigersinn:
- Appleyard, 1964, S. 45, 46, 56, 48
- S. 79** Ebenda, S. 18
- Abb 3.11** Ebenda, S. 51, 15, 50, 31
- Abb 3.12** Ebenda, S. 55, 52
- Abb 3.13** Trieb, 1977, S. 166
- Abb 3.14** Ebenda, S. 152, 153, 154, 157
- Abb 3.15** Hrsg. Innenministerium Baden-Württemberg, 1989, S. 9
- Abb 3.16** Trieb's Handzeichnungen, 1989
- Abb 3.17** Trieb, 1977, S. 156
- Abb 3.18** Ebenda, S. 144-147
- Abb 3.19** Ebenda, S. 91

4 Vorbild Landschaftsgestaltung

Stadtgestalterische Interpretation ihrer Raumdramaturgie

Abb 4.1 Von oben nach unten:

- Moore, 1988, S. 35
- Bosselmann, 1998

Abb 4.2 Von oben links im Uhrzeigersinn:

- http://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Plan_de_Versailles_-_Gesamtplan_von_Delagrife_1746.jpg, Stand April 2010
- Fuerst Pueckler Park um 1833, <http://www.deutschefotothek.de/obj70302334.html#|home>, Stand April 2010
- <http://static.panoramio.com/photos/original/15443985.jpg>, Stand April 2010
- <http://static.panoramio.com/photos/original/7911386.jpg>, Stand April 2010

Abb 4.3 Moore, 1988, S. 35, 154

Abb 4.4 Marcus, 1998, S. 134f.

Abb 4.5 Hrsg. Vaupel, 1977, S. 108

Abb 4.6 Nitschke, 1999, S. 184 (oben), S. 169 (unten)

Abb 4.7 Von oben links im Uhrzeigersinn:

- Herrenhausen Großer Garten, <http://static.panoramio.com/photos/original/2052016.jpg>, Stand April 2010
- Stadtgarten am Rosensee in Aschaffenburg, <http://www.loek.de/aschaffenburg.htm#pics4>, Stand April 2010
- <http://www.wasistlandschaft.de/bilder/landschaftsarchitektur/hannover-expo4.jpg>, Stand April 2010
- http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Promenade_dans_le_parc_andre_citroen.jpg, Stand Mai 2010

Abb 4.8 Moore, 1988, S. 22, coloriert.

Abb 4.9 Loidl; Bernard, 2003, S. 115, 118, 119, neu umgeordnet.

Abb 4.11 Moore, 1988, S. 91

Abb 4.13 Fonatti, 1972, S. 12 (rechts)

Abb 4.14 Tuan, 1977, S. 8

Abb 4.15 Loidl; Bernard, 2003, S. 116

5 Analyse der Fallbeispiele

Abb 5.1 von oben links im Uhrzeigersinn:

- Titelblatt von der „Modell Esslinger Innenstadt: Öffentliche Räume – urbane Renaissance durch Vernetzung“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2005, Folie Nr.1 in PPT
- Titelblatt der Broschüre von der „Städtebauliche Rahmenkonzeption Esslingen-Maille“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2003
- Handzeichnung Triebts für das Projekt „Neue Weststadt Lingjatang in Changzhou: Städteingang mit den stadtgestalterischen Sequenzereignissen“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2004
- Titelblatt von der „Konzeptplanung für das Yudong Gebiet der Stadt Datong“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2008, Folie Nr.1 in PPT

Abb 5.2 Linke Reihe: Lagepläne von Esslingen

- http://de.wikipedia.org/wiki/Esslingen_am_Neckar, Stand April 2011

Rechte Reihe: Lage der Esslinger Altstadt

- Faltblatt von der Stadt Esslingen am Neckar, 2004

- Abb 5.3** von oben links im Gegenuhrzeigersinn:
- „Modell Esslinger Innenstadt: Öffentliche Räume – urbane Renaissance durch Vernetzung“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2005, Folie Nr. 7, 8 und 9 in PPT
- Abb 5.4** Von oben nach unten:
- „Leitplanung Straßen- und Platzgestaltung“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2000
 - „Modell Esslinger Innenstadt: Öffentliche Räume – urbane Renaissance durch Vernetzung“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2005, Folie Nr. 22 im PPT
 - Möblierungskatalog – Richtlinien für private Straßenmöblierung für Pliensaustraße, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2005 (rechts)
 - „Modell Esslinger Innenstadt: Öffentliche Räume – urbane Renaissance durch Vernetzung“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2005, Folie 37 (links) im PPT
 - „Lichtleitplanung für die Innenstadt“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2002
- Abb 5.5** Von oben nach unten:
- „Modell Esslinger Innenstadt: Öffentliche Räume – urbane Renaissance durch Vernetzung“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2005, Folie Nr. 11, 10 und 7 im PPT
- Abb 5.6** Google Earth Satellitenfoto von Esslingen Maille
- Abb 5.7** „Städtebauliche Rahmenkonzeption Esslingen-Maille“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2003, S. 10 (rechts)
- Abb 5.8** Ebenda, S. 26-35
- Abb 5.9** Ebenda, S. 43(Fabrikstraße), Ebenda, S. 39(Neckarstraße)
- Abb 5.10** Linke Reihe: Lagepläne von Changzhou
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Changzhou>, Stand am April 2011
- Rechte Reihe: Lage des neuen Stadtteils Lingjiatang
- Nutzungsplan von der Bestandsanalyse für Projekt „Changzhou“, ISA
- Abb 5.11** „Neue Weststadt Lingjiatang in Changzhou: Stadteingang mit den stadtgestalterischen Sequenzereignissen“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2004, Folie Nr. 44 im PPT
- Abb 5.12** Ebenda, Folie Nr. 22 im PPT
- Abb 5.13** „Neue Weststadt Lingjiatang in Changzhou: Stadteingang mit den stadtgestalterischen Sequenzereignissen“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2004, Folie Nr. 32, 46 und 47 im PPT, zusammenmontiert.
- Abb 5.14** Von links nach rechts:
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Datong>
 - „Konzeptplanung für das Yudong Gebiet der Stadt Datong“, ISA Internationales Stadtbauatelier Stuttgart, 2008, Folie Nr. 6 im PPT
- Abb 5.15** Ebenda, Folie Nr. 105 im PPT
- Abb 5.16** Von oben nach unten:
- Ebenda, Folie Nr. 132,139 und 144
- Abb 5.17** Ebenda, Folie Nr. 156 im PPT

6 Theorie der Sequenzplanung

- Abb 6.1** Berichtblatt „Concept for Cleveland – a strategy for downtown“, 1975
- Abb 6.7** Knirsch, 2004, S. 86
- Abb 6.8** Kohlsdorf, 1996, S. 216
- Abb 6.9** Von Oben nach unten:
- Wejchert, 1978, S. 168
 - Appleyard, 1964, S. 35
- Abb 6.10** Fox, 1975, S. 213 und 214, umformuliert.
- Abb 6.12** Loderer, 1987, S. 32

- Abb 6.13** Pinon, 1991, S. 41, neu angeordnet und übersetzt.
- Abb 6.14** Google Earth Satellitenfoto von Berlin und Snapfotos in Panoramio
- Abb 6.15** Herzberger, 1983, S. 44 f.
- Abb 6.18** Otto, 1969, S. 59
- Abb 6.19** Von oben nach unten:
- Carmona et al., S. 142
 - Trieb, 1977, S. 146 (links), Moore, 1988, S. 7 (rechts)
 - R. Krier, 1999, S. 41
 - Moughtin, Cliff: Urban design-street and square, Oxford : Architectural Press, 1999, S. 163
- Abb 6.20** Miller, 2003, S. 154, coloriert.
- Abb 6.21** Raumbureau: Plätze, Parks und Panoramen – Perspektiven für den öffentlichen Raum in Stuttgart, im Auftr. der Stadt Stuttgart, 2001, S. 29
- Abb 6.23** Stadtbauatelier (ehem. ISA), Hansestadt Lübeck-Stadtanalyse und Gestaltungssatzung Innenstadt, 1977, S. 82

7 Praxis der Sequenzplanung

- Abb 7.3** ISA, Konzeptplanung für das Yudong Gebiet der Stadt Datong- China, 2008, Folie Nr. 67 in PPT
- Abb 7.4** Appleyard et al., 1964, S. 18
- Abb 7.9** Gehl, 2001, S. 80
- Abb 7.12** ISA, Hansestadt Lübeck – Stadtanalyse und Gestaltungssatzung Innenstadt, 1977, S. 82, 93, 96
- Abb 7.13** Von links nach rechts:
- <http://www.seattle.gov/transportation/tfdmaps.htm>, Stand Februar 2009
 - <http://www.flickr.com/photos/30421846@No6/2878116661/sizes/m/in/photostream/>, Stand August 2011
- Abb 7.14** Oben drei und unten in der Mitte:
- ISA, Neue Weststadt Lingjiangtang in Changzhou, 2007, Folie Nr. 22, 43, 44, 46 und 47 in PPT
- Unten links:
- ISA, Städtebauliche Rahmenkonzeption Esslingen-Maille mit Neckar- / Fabrikstraße, Broschüre, S. 30-31
- Unten rechts:
- Ausschnitte von Film „Masdar City“ im YouTube