

# Begehbare Visionen. Wahrnehmungs-, Vorstellungs- und Bewegungsraum in religiöser narrativer Architektur

Matías Martínez

Wenn von ‚narrativer Architektur‘ die Rede ist, können sehr unterschiedliche Dinge gemeint sein. Oft genug wird ‚narrativ‘ zu sein synonym mit ‚bedeuten‘, ‚ausdrücken‘, ‚repräsentieren‘ oder ‚symbolisieren‘ benutzt, um Bauwerken Bedeutungen zuzuschreiben, die über ihre physisch-materiellen Eigenschaften hinausgehen.<sup>1</sup> Dass architektonische Gebilde eine semantische Dimension besitzen, ist nun allerdings ein Gemeinplatz der Architekturtheorie:

Architekturen und Städte zeigen sich uns nie nur in ihrer Materialität und Präsenz, stets sind verschiedenste Bedeutungen mitgegeben. Architektur kann als ein Zeichen begriffen werden, das für einen bestimmten Gebrauch, einen Lebensstil und damit einen sozialen Status steht, das historische Ereignisse aufruft oder ein ästhetisches System, das mit Mythen, Ideologien und Weltbildern verknüpft ist.<sup>2</sup>

Fraglich ist jedoch, ob Architektur *als* Architektur spezifisch narrative Bedeutungen besitzen kann. Nigel Coates verwendete wohl als erster in programmatischer Weise den Ausdruck ‚narrative architecture‘ in den 1980er Jahren als Mitbegründer des Londoner Architektenbüros *Narrative Architecture Today* (NATO). Eine klare Begriffsbestimmung finde ich in den assoziativen Ausführungen seiner Monographie *Narrative Architecture* (2012) jedoch nicht. Für Coates scheint eine narrative Qualität dadurch zustande zu kommen, dass Architektur eine konzeptuelle Spannung („tension“) durch die Kombination heterogener Komponenten herstelle.<sup>3</sup> Die angeführten Beispiele für solche Spannungen sind jedoch so unterschiedlich, dass eine spezifisch narrative Qualität nicht erkennbar ist. Zu den Charakteristika gehören z.B. „The emphatic use of spatial language – of enclosure, openness and focus“ oder „Assemblage of independent functional unities that de-contextualize one another“.<sup>4</sup> Das Verständnis von Coates‘ Ausführungen wird außerdem dadurch erschwert, dass er ‚narrative

---

<sup>1</sup> Ein Beispiel für viele ist die Monographie von Psarra, Sophia (2009): *Architecture and Narrative*. London, deren Untertitel „The Formation of Space and Cultural Meaning“ bereits die sehr weit gefasste Begriffsverwendung andeutet.

<sup>2</sup> Kamleithner, Christa (2011): *Lesbarkeit*. Zur Einführung, in: Hauser, Susanne; Kamleithner, Christa; Meyer, Roland (Hrsg.): *Architekturwissen. Grundlagentexte aus den Kulturwissenschaften*. Bd. 1: „Zur Ästhetik des sozialen Raumes“. Bielefeld, S. 248–257, hier S. 248.

<sup>3</sup> Coates, Nigel (2012): *Narrative Architecture*. Chichester, S. 160; vgl. die Auflistung charakteristischer Merkmale für narrative Architektur. Ebd., S. 160f.

<sup>4</sup> Ebd., S. 160.

architecture‘ nicht nur deskriptiv, sondern auch normativ verwendet: Nicht jede Architektur, die eine Spannung zwischen Komponenten herstelle, sei auch authentisch narrativ, manche Fälle seien nur „pseudo-narrative“. <sup>5</sup> – Mitunter meint ‚narrative Architektur‘ soviel wie ‚erzählte Architektur‘ im Sinne von Gebäuden oder Anlagen, die in narrativen Texten beschrieben werden, wie z.B. der Turm zu Babel oder der Tempel von Jerusalem in der Bibel. <sup>6</sup> – Oder es geht um die Gestaltung narrativer Texte im Sinne von ‚Bauformen des Erzählens‘ (so der Titel von Eberhard Lämmerts bekannter Einführung in die Erzähltextanalyse). Das gilt nicht nur für die ‚Textarchitektur‘ narrativer Literatur im engeren Sinne. <sup>7</sup> Auch in den sog. Game Studies spricht man von der ‚Architektur‘ von Video-Spielen und meint damit ihren Handlungsaufbau. <sup>8</sup> In ähnlichem Sinn werden Vergnügungsparks wie Disneyland (‚theme parks‘) als „revival of narrative architecture“ angesehen. <sup>9</sup> – Ein architektonischer Entwurf kann ferner mit Bezug auf seine Entstehungsgeschichte ‚narrativ‘ genannt werden („the architectural design process as narrative“). <sup>10</sup> – Schließlich werden in metonymischer Verwendung auch Gebäude und Orte als ‚narrative Architektur‘ bezeichnet, weil sie als Relikte von historischen Ereignissen ‚erzählen‘, z.B. die Schusslöcher im Mauerwerk des Berliner Reichstagsgebäudes als Spuren der Kämpfe um die Reichshauptstadt am Ende des Zweiten Weltkriegs. <sup>11</sup>

Nicht alle diese Verwendungen des Ausdrucks ‚narrative Architektur‘ sind trennscharf und erklärungskräftig. Im Folgenden ist mit narrativer Architektur eine vergleichsweise kleine Gruppe von physisch bewohnbaren und begehbaren Gebäuden oder Anlagen (Gärten, Parks) gemeint, die *als* Architektur narrativ sind, weil sie mit spezifisch architektonischen Mitteln ein (als real oder fik-

<sup>5</sup> Ebd., S. 159.

<sup>6</sup> Viele Beispiele in Nerdinger, Winfried (Hrsg.)(2007): *Architektur wie sie im Buche steht. Fiktive Bauten und Städte in der Literatur*. Salzburg.

<sup>7</sup> Z.B. Ernst, Ulrich (2007): *Text als Architektur – Architektur als Text*, in: Nerdinger, Architektur wie sie im Buche steht, S. 113–127; Krause, Robert; Zemanek, Evi (Hrsg.) (2014): *Text-Architekturen. Die Baukunst der Literatur*. Berlin; Lämmert, Eberhard (1955): *Bauformen des Erzählens*. Stuttgart.

<sup>8</sup> Z.B. Jenkins, Henry (2004): *Game Design as Narrative Architecture*, in: Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, Game*. Cambridge, S. 118–130.

<sup>9</sup> Pearce, Celia (2007): *Narrative Environments. From Disneyland to World of Warcraft. Space Time Play*, in: Borries, Friedrich von; Walz, Steffen P.; Böttger, Matthias (Hrsg.): *Computer Games, Architecture and Urbanism. The Next Level*. Basel/Boston, S. 200–204.

<sup>10</sup> Ampatzidou, Cristina; Molenda, Ania (2014): *Building Stories – the architectural design process as narrative*. Conference paper. *Digital Storytelling in Times of Crisis*. Athen, auf: <http://www.cristina-ampatzidou.com/building-stories-the-architectural-design-process-as-narrative-conference-paper/> (Stand: 23.5.2021).

<sup>11</sup> Vgl. „memory landscapes“ als Beispiel für „narrative architecture“ in: Potteiger, Matthew; Purington, Jamie (1998): *Landscape Narratives. Design Practices for Telling Stories*. Hoboken, S. 20–22.

tiv verstandenes) Geschehen mit individuellen Protagonisten in räumlich und zeitlich konkreten Situationen darstellen und im Besucher evozieren sollen.<sup>12</sup>

Wenn Architektur überhaupt in diesem Sinne ‚erzählen‘ können soll, muss sie in der Lage sein, den Besucher aus dem sinnlich gegebenen *Wahrnehmungsraum* in einen *Vorstellungsraum* zu versetzen, in dem sich ein Geschehen ereignet. Dieses Geschehen wäre dann im Wahrnehmungsraum real abwesend, aber im Vorstellungsraum imaginär anwesend. Die Unterscheidung von Wahrnehmungsraum und Vorstellungsraum wurde bekanntlich vom Linguisten Karl Bühler verwendet, um zwei Arten von Räumen oder ‚Zeigfeldern‘ zu bezeichnen, auf die man sich mit Hilfe deiktischer Ausdrücke beziehen kann. Der subjektiv erfahrene Wahrnehmungsraum ist nach Bühler durch ein Koordinationssystem strukturiert, das den „eiserne[n] Bestand der Orientierung jedes wachen Menschen in seiner präsenten Wahrnehmungssituation“<sup>13</sup> bildet und durch den Nullpunkt einer ‚Origo‘ definiert wird, die personal, zeitlich und räumlich durch die Deiktika (‚Zeigwörter‘) ‚ich‘, ‚jetzt‘ und ‚hier‘ markiert ist.

In sprachlichen Äußerungen kann sich das Koordinationssystem des Wahrnehmungsraums mit Elementen eines lediglich mental gegebenen Vorstellungsraums vermischen, um „Abwesendes zu präsentieren“.<sup>14</sup> Nach Bühler gibt es insbesondere zwei Fälle einer solchen „Deixis am Phantasma“.<sup>15</sup> Im ersten Fall imaginiert der Sprecher (und entsprechend der verstehende Hörer)<sup>16</sup> etwas Phantasiertes in den gegebenen Wahrnehmungsraum hinein – etwa, wenn er „ein vertrautes Möbelstück im leeren Wahrnehmungsraum, wo es nie gestanden ist, vorstellungsmäßig da oder dort unterbringen kann“.<sup>17</sup> Im zweiten Fall findet eine imaginäre „Versetzung“ der Sprecher-Origo „an den geographischen Ort des Vorgestellten“ statt. Hier hat man „das Vorgestellte vor dem geistigen Auge von einem bestimmten Aufnahmestandpunkt aus, den man angeben kann und an dem man sich selbst befindet in der Vorstellung“.<sup>18</sup> Das grammatische Anzeichen für eine solche Versetzung ist eine andere Referenz der ‚Zeigwörter‘: ‚Ich‘, ‚hier‘ und ‚jetzt‘ beziehen sich nicht mehr auf den Wahrnehmungsraum, in dem sich der Sprecher befindet, sondern auf den Vorstellungsraum. Das „Orientierungsfeld der gegenwärtigen Wahrnehmungssituation“ kann also nach Bühler entweder durch „Zitierungen von Abwesendem in

<sup>12</sup> Für eine ausführliche Definition von ‚Erzählen‘ s. Martínez, Matías (2017): Was ist Erzählen?, in: Martínez, Matías (Hrsg.): Erzählen. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, S. 2–7.

<sup>13</sup> Bühler, Karl (1934; 31999): Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache. Ungekürzter Neudr. d. Ausg. Jena 1934. Stuttgart, S. 137.

<sup>14</sup> Ebd., S. 138.

<sup>15</sup> Ebd., S. 123; einen von Bühler genannten dritten Fall können wir hier weglassen, s. ebd., S. 135.

<sup>16</sup> Vgl. ebd., S. 137.

<sup>17</sup> Ebd., S. 134.

<sup>18</sup> Ebd., S. 135.

den Präsenzraum hinein“ oder durch „Versetzungen“ der Sprecherorigo in den Vorstellungsraum überlagert werden.<sup>19</sup>

„Narrativ“ nenne ich architektonische Objekte, die durch die Gestaltung ihres Baukörpers ein abwesendes Geschehen darstellen und im Besucher evozieren sollen. Das kann, mit Bühlers Begriffen gesagt, in Form des ‚Zitierens‘ von Ereignissen im wahrnehmbaren Baukörper erfolgen oder dadurch, dass der Besucher in den Vorstellungsraum des Geschehens ‚versetzt‘ wird. Ich beschränke mich im Folgenden auf drei Beispiele religiös-narrativer Architektur.

Die Wallfahrtskirche *Maria, Königin des Friedens* wurde von Gottfried Böhm entworfen und 1965–68 in Neviges bei Wuppertal gebaut (Abbildung 1).<sup>20</sup> Die neoexpressionistisch-brutalistische Architektur dieses großräumigen Mariendoms, der 6.000 Menschen Platz bietet, und seines Vorplatzes ist von der katholischen Auffassung des Menschen als *homo viator* und des Menschenlebens als Pilgerschaft (*vita hominis peregrinatio est*) geprägt, die während des II. Vatikanischen Konzils in der *Dogmatischen Konstitution über die Kirche Lumen gentium* im Jahr 1964, kurz vor Baubeginn des Mariendoms, bekräftigt wurde. Darin ist sowohl von der „pilgernden Kirche“ wie auch vom Weg des einzelnen Gläubigen die Rede, „wie wir, jeder nach seinem Stand und seinen eigenen Lebensverhältnissen, durch die irdischen Wechselfälle hindurch zur vollkommenen Vereinigung mit Christus, nämlich zur Heiligkeit, kommen können“.<sup>21</sup>

<sup>19</sup> Ebd., S. 140.

<sup>20</sup> Vgl. Haun, Gerhard (2021): Mariendom Neviges. Lindenberg; Pehnt, Wolfgang (1999): Gottfried Böhm. Basel, S. 75–79; Zürn, Tina (2016): Wege des Glaubens. Der Mariendom in Neviges von Gottfried Böhm, in: Zürn, Tina: Bau, Körper, Bewegung. Prozessuale Rauman eignung in der Moderne. Berlin/München, S. 231–263.

<sup>21</sup> Dogmatische Konstitution über die Kirche Lumen gentium (1964), Abs. 152 und 157, auf: [https://www.vatican.va/archive/hist\\_councils/ii\\_vatican\\_council/documents/vat-ii\\_const\\_19641121\\_lumen-gentium\\_ge.html](https://www.vatican.va/archive/hist_councils/ii_vatican_council/documents/vat-ii_const_19641121_lumen-gentium_ge.html) (Stand: 23.4.2021). Vgl. Gerhards, Albert (2003): Räume für eine tätige Teilnahme. Katholischer Kirchenbau aus theologisch-liturgischer Sicht, in: Stock, Wolfgang Jean; Achleitner, Friedrich (Hrsg.): Europäischer Kirchenbau 1950–2000. München, S. 16–51, bes. S. 24–30; Wittmann-Englert, Kerstin (2006): Zelt, Schiff und Wohnung. Kirchenbauten der Nachkriegsmoderne. Lindenberg (bes. S. 17–83: „Die Kirche als Zelt“).



Abb. 1: Wallfahrtskirche „Maria, Königin des Friedens“ in Neviges. Foto: Seier+Seier.

Das architektonische Grundkonzept des christlichen *homo viator* zeigt sich bereits daran, dass der Gesamtkomplex nicht axial organisiert ist und simultan überblickt werden kann, sondern vom Besucher schrittweise erschlossen werden muss. Das gilt sowohl für die verwinkelt angelegte Zuwegung wie für den Innenraum des Doms. Ein ansteigender, mehrfach gebogener Weg führt zum spät sich dem Blick öffnenden Kirchenvorplatz. Der im Vergleich zu den bis zu 34 Meter hoch aufragenden Dachspitzen sehr niedrige Gebäudeeingang führt in einen ebenso niedrigen, dunklen Vorraum, der nicht geradeaus in den Kirchenhauptaum führt, sondern seitlich verlassen werden muss – auch hier verhindert ein Richtungswechsel die übersichtliche Orientierung im Raum. Und schließlich können auch der unregelmäßige Grundriss und die verwinkelte Innengestaltung des Baukörpers nicht von einem Standpunkt aus überschaut, sondern nur prozessual erfasst werden.

Es wird deutlich, wie sehr sich der Architekt bemüht, den traditionellen, axial ausgerichteten Innenraum dahingehend zu verfremden, daß er in seine Teile aufgespalten wird, die in einem zentrifugalen Verhältnis zueinander stehen [...]. In dem Postulat einer multiperspektivischen Betrachtung korrespondieren Außen- und Innenbau, als deren gemeinsames Charakteristikum die Aufgabe einer einheitlichen Raumstruktur angesehen werden darf.<sup>22</sup>

<sup>22</sup> Ebd.

Obwohl es auf den ersten Blick nicht so wirkt, ist der massive Baukörper nicht als ein in sich abgeschlossener Gebäudekörper konzipiert. Die unregelmäßigen Faltungen der Decke imitieren Zeltdächer, in die das wandernde Gottesvolk eintritt. Die Backsteinpflasterung und die Straßenlaternen des Vorplatzes werden im Innern der Kirche übernommen, sodass auch der Innenraum als ein transitorischer Ort erscheint. Der schlichte, hüfthohe und durch zwei Stufen kaum erhöhte Hauptaltar steht in der Mitte des zentralen Kirchenraums. Um ihn herum sind für die Gemeinde keine schweren, fest installierten Sitzbänke, sondern leichte Stühle aufgestellt. Diese Gestaltung folgt Auffassungen der Liturgischen Bewegung seit den 1920er Jahren und des II. Vatikanischen Konzils, die eine tätige Teilnahme der Gläubigen am Gottesdienst mit dem Messopfer am Altar im Mittelpunkt forderten.<sup>23</sup> Der durchgängig verwendete Sichtbeton und der weitgehende Verzicht auf Dekoration (abgesehen von den großformatigen farbigen Fenstern und wenigen Skulpturen) geben dem Innenraum des Doms einen nüchternen Charakter.

In einer gewissen konzeptuellen Spannung zum nomadischen Motiv des *homo viator* prägt noch ein zweites Motiv den Bau: Die Kirche als Stadt Gottes. „Auf einer leichten Anhöhe gelegen und erreichbar über einen breiten [...] Pilgerweg, wird der Mariendom zum Zeichen für das Ziel der christlichen Wallfahrt: die ‚Stadt Gottes auf dem Berge‘.“<sup>24</sup> Dementsprechend ist der Hauptraum im Inneren des Bauwerks von dreistöckigen Emporen gesäumt, ähnlich wie der Marktplatz einer Stadt von Hausfronten mit Balkonen. Während das Motiv der Pilgerschaft eine durativ-telische Aktionsart impliziert, symbolisiert das Motiv der Stadt Gottes resultatativ den Endpunkt der Pilgerwegs. Der Mariendom vereinigt beide Aspekte.

Ansatzweise narrativ ist an dieser Architektur die im Kirchenbau und seiner Umgebung symbolisierte Idee des lebenslangen Weges zu Gott. Allerdings wird so eher ein allgemeines narratives Schema aufgerufen, als eine individuelle Geschichte dargestellt. Denn es werden weder abwesende Ereignisse in den Wahrnehmungsraum zitiert noch der Besucher in einen Vorstellungsraum ver-

<sup>23</sup> Vgl. Bering, Kunibert (1992): Gottfried Böhm: Die Wallfahrtskirche in Neviges. Sakrale Architektur als Korrektur der Moderne, in: *architectura. Zeitschrift für Geschichte der Baukunst. Journal of the History of Architecture* 22/1992, S. 72–91, hier S. 80. Die nomadisch-transitorische Gestaltungstendenz in der modernen sakralen Architektur nimmt im Übrigen eine seit dem frühen Christentum wiederkehrende Kritik an topographisch fixierten Räumen der Religionsausübung auf: „Tempel Gottes, das ist zunächst und vor allem der einzelne Mensch, der glaubt, und dann die Gemeinde, wenn sie sich versammelt (1. Kor 3,16; 2. Kor 7,44–50). Die Rede vom Tempel hat sich [im frühen Christentum, MM] vom umbauten architektonischen Raum in den Leib des Menschen verlagert“, Schaede, Stephan (2009): Heilige Handlungsräume? Eine theologisch-raumtheoretische Betrachtung zur performativen Kraft von Kirchenräumen, in: Baumgärtner, Ingrid; Klumbies, Paul-Gerhard; Sick, Franziska (Hrsg.): *Raumkonzepte. Disziplinäre Zugänge*. Göttingen, S. 51–69, hier S. 52.

<sup>24</sup> Haun, Mariendom Neviges, S. 5.

setzt. Eine Konkretisierung dieses Schemas findet immerhin insofern statt, als der Pilger in der räumlichen Bewegung, die der Mariendom als Wallfahrtsort vorzeichnet, seinen eigenen Weg zu Gott symbolisiert sehen kann. Wenn er nun aber am Ende seiner Wallfahrt im Dom, als Stadt Gottes verstanden, an der Heiligen Messe teilnimmt, wird die durative Struktur des Pilgerwegs im Moment der Eucharistie aufgehoben und kultisch ans Ziel geführt. Denn in der Liturgie, wie es in der *Konstitution über die Heilige Liturgie Sacrosanctum Concilium* heißt, nimmt der Pilger „vorkostend an jener himmlischen Liturgie teil, die in der heiligen Stadt Jerusalem gefeiert wird, zu der wir pilgernd unterwegs sind, wo Christus sitzt zur Rechten Gottes, der Diener des Heiligtums und des wahren Zeltes“.<sup>25</sup> Die chronologisch-durative Struktur der Wanderschaft wird durch die eucharistische Vergegenwärtigung des Kreuzopfers Christi gestoppt und damit der narrative Handlungsbogen der Pilgerschaft beendet. Allerdings hebt die „vorkostende“ Teilnahme des Pilgers seine Wanderschaft nur für die Dauer der Liturgie auf. Als Christ bleibt er lebenslang zugleich Gnadenempfänger und Sünder. Die Architektur des Mariendoms mit ihrer paradoxen Motivkombination von nomadischem Zelt und ewiger Stadt Gottes spiegelt diese narrative Doppelstruktur des Pilgerwegs wider.

Ein anderes Beispiel für religiöse narrative Architektur ist das *Danteum* des italienischen Architekten Giuseppe Terragni und seines Partners Pietro Lingeri aus dem Jahr 1938 – ein Projekt des sog. Rationalismus, das wegen des Ausbruchs des Zweiten Weltkriegs nicht verwirklicht wurde, aber ausführlich dokumentiert ist. Terragni wollte im Zentrum von Rom ein Gebäude errichten, das ein Museum und eine Bibliothek über Dante enthalten sollte. Der Entwurf kann insofern narrativ genannt werden, als der Gang des Besuchers durch das *Danteum* den Weg nachahmen soll, der in der *Divina Commedia* den Ich-Erzähler Dante durch die drei Jenseitsreiche Inferno, Purgatorio und Paradiso führt. Bereits der Zugang zum Gebäude evoziert Dantes Ratlosigkeit im ersten Gesang der *Commedia*, als er sich in einem wilden Wald verirrt und den Eingang zum Inferno entdeckt (vgl. *Inferno*, Canto 1, Verse 1–6): Der Besucher muss einen ‚Wald‘ von 100 Marmorsäulen durchqueren, um in den Eingang zu treten. Von dort gelangt er in ein dunkles Souterrain mit unebenem Boden und sieben unterschiedlich breiten und hohen Säulen, welches das Inferno repräsentiert. Von dort steigt er über neun Stufen in das durch große Oberlichter erhellte, weitgehend leere Purgatorio. Eine weitere Treppe, die man, wie die reumütigen Sünder den Läuterungsberg in Dantes Epos, hinaufsteigen muss, führt in die dritte und oberste Etage, die den Himmelsphären von Dantes Paradiso entspricht. Bodentiefe Fenster, 33 gleichmäßig hohe und breite Glas-

---

<sup>25</sup> Konstitution über die Heilige Liturgie Sacrosanctum concilium (1964), Kap. 1, Teil 1, Abs. 8. auf: [https://www.vatican.va/archive/hist\\_councils/ii\\_vatican\\_council/documents/vat-ii\\_const\\_19631204\\_sacrosanctum-concilium\\_ge.html](https://www.vatican.va/archive/hist_councils/ii_vatican_council/documents/vat-ii_const_19631204_sacrosanctum-concilium_ge.html) (Stand: 23.4.2021).

säulen sowie verglaste Decke und Boden sollen hier größtmögliche Helligkeit und Transparenz herstellen. Terragni übernimmt außerdem zahlensymbolische Elemente, die auch die *Divina Commedia* prägen. In seinem programmatischen Essay *Relazione sul Danteum* schreibt er:

Architectural monument and literary work can adhere to a *singular* scheme without losing, in this union, any of each work's essential qualities only if both possess a structure and a harmonic rule that can allow them to confront each other, so that they may then be read in a geometric or mathematical relation of parallelism or subordination. (Hervorgeh. i. Orig.)<sup>26</sup>

Ähnlich wie Dante der *Commedia* legt Terragni deshalb dem Grundriss des *Danteum*, neben dem Goldenen Schnitt, die Zahlen 1, 3, 7 und 10 (sowie aus diesen abgeleitete Zahlen) zugrunde. So repräsentieren die 100 Marmorsäulen im Eingangsbereich die insgesamt 100 Gesänge der *Commedia*, die 33 Säulen des Paradiso-Raums die 33 Gesänge von Dantes Paradiso und die drei Räume die drei Regionen von Dantes Jenseitsreise.

Die Chronologie von Dantes Jenseitsreise wird als Bewegung des Besuchers durch den Raum umgesetzt. Der Besucher aktualisiert das narrative Potential der Architektur, indem er die Räume in einer vorgegebenen Reihenfolge durchquert. Insofern nimmt er im Vergleich zu Dantes Text die Positionen des Lesers und der Hauptfigur zugleich ein. Der in der Bewegung erlebte architektonische Wahrnehmungsraum wird durch die narrative Dimension um einen Vorstellungsraum erweitert. Wie wohl jede narrative Architektur erzählt Terragnis Bauwerk jedoch nicht autonom, sondern evoziert sprachlich Vorgegebenes. Der Besucher muss die Geschichte der *Divina Commedia* bereits kennen, um das narrative Programm des *Danteum* nachvollziehen zu können. Ohne eine solche sprachlich hergestellte, konzeptuelle Einbettung bliebe die Architektur stumm.

Auch wenn Dante mit der *Divina Commedia* seinen Lesern zweifellos eine religiöse Erfahrung vermitteln wollte, dürfte das *Danteum*, wenn es denn nach dem Entwurf von 1938 gebaut worden wäre, für zeitgenössische Besucher kaum als religiöse narrative Architektur erfahren worden sein, sondern eher als die bauliche Umsetzung einer fiktional-literarischen Vorlage. Anders ist das in meinem dritten Beispiel für religiöse narrative Architektur, die sogenannten *Sacri Monti* (Heilige Berge) (Abbildung 2). So heißt eine Gruppe frühneuzeitlicher Wallfahrtsorte, deren Architektur gebauten Raum (Kapellen aus Stein, Beton, Holz), aber auch gestalteten Raum (Altäre, Sitzbänke), ausgestatteten

<sup>26</sup> Terragni, Giuseppe (1938; 2004): *Relazione sul Danteum* [English Translation], in: Schumacher, Thomas L.: *Terragni's Danteum. Architecture, Poetics, and Politics under Italian Fascism*. New York, S. 127–150, hier S. 130 (= Abs. 5); die englische Übersetzung des fragmentarisch überlieferten italienischen Originaltexts ist von Thomas L. Schumacher.

Raum (Wandmalerei, Skulpturen) und Landschaftsraum (Wege, Treppen) umfasst. Die *Sacri Monti* entstanden vom Ende des 15. bis zum 17. Jahrhundert auf Hügeln und Bergen vor allem in Oberitalien (Piemont und Lombardei).<sup>27</sup>



Abb. 2: Sacro Monte di Oropa. Kapellen, ca. 1620. Foto: Stefano Bistolfi.

Die typische Ordnung der *Sacri Monti* besteht aus einer Reihe von Kapellen an einem aufsteigenden Prozessionsweg. Diese stellen jeweils eine Episode eines heilsgeschichtlichen Geschehens dar. Meist sind es die kanonischen 14 Stationen der *via crucis*, die 15 Stationen des Rosenkranzes oder Stationen aus dem Leben von Heiligen (Franziskus, Carlo Borromeo). Die Episoden werden durch Gruppen von annähernd lebensgroßen Terracotta-Figuren mitsamt situativer Accessoires dargestellt sowie durch Fresken und Reliefs, die den Wahrnehmungsraum illusionistisch fortsetzen.

Die religiöse Architektur der *Sacri Monti* plant den Besucher nicht als unbewegten Betrachter, sondern als Akteur ein, der in der eigenen physischen Bewegung durch den architektonischen Raum die Chronologie des erzählten Heilsgeschehens zugleich real und imaginär reaktualisiert. Indem die Beteiligten architektonisch und innenarchitektonisch vorgegebene Bewegungsorte und

<sup>27</sup> Zum Folgenden vgl. Landgraf, Gabriele (2000): Die Sacri Monti im Piemont und in der Lombardei. Zwischen Wirklichkeitsillusion und Einbeziehung der Primärrealität. Frankfurt am Main; Tinazzi, Claudia (2015)(Hrsg.): Sacri monti e altre storie. Architettura come racconto. Rubbettino.

-pfade (der Prozessionsweg, die Kapelleneingänge, die Verweilpositionen zur meditativen Betrachtung der ausgestellten Szenen in den Innenräumen) einnehmen, folgen sie einer „gebauten Suggestion von Sinn“ und vollziehen mit ihrem „Geh-, Verweil-, Steh- und Sitzverhalten“<sup>28</sup> devotionale Handlungen.

Die Architektur der Stationswege endet jedoch nicht mit derjenigen Kapelle, in der die chronologisch letzte Episode der Passions- oder Heiligengeschichte (zumeist Kreuzigung oder Auferstehung) dargestellt wird. Auf den meisten *Sacri Monti* befindet sich oberhalb der letzten Kapelle noch ein Sanktuarium, in dem als Abschluss des Pilgerwegs Messfeiern abgehalten werden. Ähnlich wie in der Verknüpfung von Pilgerzelt und Stadt Gottes im Nevigeser Mariendom wird in dieser baulichen Anordnung die chronologische Episodenstruktur der Kapellen von einer Ordnung überlagert, die das temporale Syntagma eines linearen Geschehens in das atemporale Paradigma der Eucharistie überführt.



Abb. 3: Sacro Monte di Varallo, Kapelle XX. Unbekannter Meister: Abendmahl (Detail). Holzfiguren, ca. 1500–05. Foto: Stefano Bistolfi.

Die Architektur der *Sacri Monti* zielt auf eine affektive Wirkung ab. Um eine möglichst große *compassio* des Pilgers zu erzeugen, werden die Szenen der Heilsgeschichte illusionistisch dargestellt (Abbildung 3). Dazu dienen

<sup>28</sup> Hausendorf, Heiko; Kesselheim, Wolfgang (2013): Können Räume Texte sein? Linguistische Überlegungen zur Unterscheidung von Lesbarkeits- und Benutzbarkeitshinweisen. Arbeitspapiere des UFSP Sprache und Raum (SpuR). Zürich, S. 17.

- lebensgroße Dreidimensionalität der Figuren und Gegenstände,
- realitätsnahe Bemalung der Terracotta-Figuren,
- Perücken und Bärte aus echtem Haar, Augen aus Glas, authentische Kleidung und Möbel,
- Einsatz natürlichen Lichts durch architektonische Öffnungen,
- perspektivische Vertiefung der plastischen Figurengruppen durch prospektähnliche Hintergrundfresken, die den Realraum der Kapelle durch einen Illusionsraum erweitern,
- Aufstellung der Figuren auf Augenhöhe mit dem Besucher.<sup>29</sup>

Architektonische Gestaltung und Innenausstattung eines *Sacro Monte* als *via crucis* sollen den sinnlich gegebenen Wahrnehmungsraum durch Vorstellungsräume überlagern, die dem Pilger das Passionsgeschehen präsent machen. Das geschieht in Form der Zitierung abwesender Figuren, Gegenstände und Ereignisse in den Wahrnehmungsraum des Pilgers durch plastische oder zweidimensionale Repräsentationen.

Der massive, multimediale Einsatz illusionistischer Darstellungselemente lässt allerdings vermuten, dass damit eine mangelhafte Evokationskraft der narrativen Architektur kompensiert werden soll. Die Immersion in die Passionsgeschichte, die dem Pilger auf seinem Weg angesonnen wird, muss offenbar durch Abbildungen unterstützt werden, um die imaginäre Präsenz der heiligen Ereignisse und die beabsichtigte spirituelle Wirkung herzustellen. Die architektonisch erzeugte Narrativität allein reicht nicht aus, um den Pilger in den Vorstellungsräum des Heilsgeschehens zu ziehen.

Dieser Befund gilt vermutlich über die hier erörterten Beispiele hinaus generell für narrative Architektur. Deren besondere Attraktivität liegt darin, dass sie für den Besucher den baulichen Wahrnehmungsraum um vorgestellte Inhalte erweitert und so imaginäre Ereignisse herbeizitiert. Damit bereichert sie das Bauwerk über seine sonstigen symbolischen, symptomatischen und kontextuellen Bedeutungen hinaus durch eine zusätzliche, narrative Bedeutungsdimension. Diese narrative Dimension erschließt sich dem Besucher allerdings nicht allein durch die Gestaltung des Bauwerks, sondern bedarf der diskursiven Einbettung. Narrative Architektur ist auf begleitendes sprachliches Erzählen angewiesen, um ihre kommunikative Absicht zu erreichen.

Außerdem ist festzuhalten, dass narrative Architektur einen spezifischen Zusammenhang zwischen Wahrnehmungs-, Vorstellungsräum- und Bewegungsräumen herstellt. Der physische Wahrnehmungsraum bildet hier durchgehend die Grundlage des deiktischen Koordinatensystems des Besuchers: Die Ausdrü-

---

<sup>29</sup> In der vortridentinischen Ära konnten die Besucher der Kapellen frei zwischen den Figuren umhergehen; seit der Gegenreformation wurden sie durch die Einrichtung von Betrachterräumen distanziert und bekamen feste Standpunkte zugewiesen, siehe Landgraf, *Die Sacri Monti im Piemont und in der Lombardei*, S. 90f.

cke ‚ich‘, ‚hier‘ und ‚jetzt‘ bleiben auf dessen Position im realen Bauwerk bezogen. Zugleich ‚zitiert‘ aber die narrative Rahmung des Bauwerks auch Vorstellungsräume herbei, die den Wahrnehmungsraum imaginär um Ereignisse und Figuren ergänzen – anders als beispielsweise im Fall von immersiven Computerspielen, in denen der Spieler in Gestalt seines Avatars nahezu komplett in einen virtuellen Vorstellungsräum hinein ‚transportiert‘ wird und ein imaginäres deiktisches Koordinatensystem die reale Origo überlagert. In narrativer Architektur wird der Wahrnehmungsraum zudem als ein dynamischer Bewegungsraum erfahren, indem der vorgegebene Gang durch das Bauwerk ikonisch ein narratives Geschehen in seiner zeitlichen Abfolge spiegelt: Der Besucher des *Danteum* durchquert analog zum Ich-Erzähler der *Divina Commedia* nacheinander die Räume des Inferno, Purgatorio und Paradiso, der Pilger die Kapellen eines *Sacro Monte* in der Reihenfolge des Kreuzweges Christi. In *religiöser* narrativer Architektur wird dieses Herbeizitieren imaginärer Inhalte in den realen Wahrnehmungs- und Bewegungsraum des Besuchers noch durch eine weitere Bedeutungsschicht ergänzt: Der quasi-liturgische Charakter des Besuchs solcher Bauwerke soll nicht nur die Gegenwart des Besuchers mit abwesenden Inhalten imaginär bereichern, sondern das vorgestellte Heilsgeschehen als geistliche Erfahrung real präsent machen. Der Gang auf einen *Sacro Monte* oder in den Nevigeser Mariendom würde dann Wahrnehmungs- und Vorstellungsräum kultisch miteinander verschmelzen.

### *Literaturverzeichnis*

- Bering, Kunibert: Gottfried Böhm: Die Wallfahrtskirche in Neviges. Sakrale Architektur als Korrektur der Moderne, in: *architectura*. Zeitschrift für Geschichte der Baukunst. *Journal of the History of Architecture* 22/1992, S. 72–91.
- Bühler, Karl: *Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache*. Ungekürzter Neudr. d. Ausg. Jena 1934. Stuttgart, 31999.
- Coates, Nigel: *Narrative Architecture*. Chichester, 2012.
- Ernst, Ulrich: Text als Architektur – Architektur als Text, in: Nerdinger, Winfried: *Architektur wie sie im Buche steht*. Salzburg, 2007, S. 113–127.
- Gerhards, Albert: Räume für eine tätige Teilnahme. Katholischer Kirchenbau aus theologisch-liturgischer Sicht, in: Stock, Wolfgang Jean; Achleitner, Friedrich (Hrsg.): *Europäischer Kirchenbau 1950–2000*. München, 2003, S. 16–51.
- Haun, Gerhard: *Mariendom Neviges*. Lindenberg, 152021.

- Hausendorf, Heiko; Kesselheim, Wolfgang: Können Räume Texte sein? Linguistische Überlegungen zur Unterscheidung von Lesbarkeits- und Benutzbarkeits hinweisen. Arbeitspapiere des UFSP Sprache und Raum (SpuR), Universität Zürich, Nr. 2, August 2013.
- Jenkins, Henry: Game Design as Narrative Architecture, in: Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, Game*. Cambridge, 2004, S. 118–130.
- Kamleithner, Christa: Lesbarkeit. Zur Einführung, in: Hauser, Susanne; Kamleithner, Christa; Meyer, Roland (Hrsg.): *Architekturwissen. Grundlagentexte aus den Kulturwissenschaften*. Bd. 1: „Zur Ästhetik des sozialen Raumes“. Bielefeld, 2011, S. 248–257.
- Kanekar, Aarati: From building to poem and back: The Danteum as a study in the projection of meaning across symbolic forms, in: *The Journal of Architecture* 10/2005, S. 135–159.
- Krause, Robert; Zemanek, Evi (Hrsg.): *Text-Architekturen. Die Baukunst der Literatur*. Berlin, 2014.
- Lämmert, Eberhard: *Bauformen des Erzählens*. Stuttgart, 1955.
- Landgraf, Gabriele: *Die Sacri Monti im Piemont und in der Lombardei. Zwischen Wirklichkeitsillusion und Einbeziehung der Primärrealität*. Frankfurt am Main, 2000.
- Martínez, Matías: Was ist Erzählen?, in: Martínez, Matías (Hrsg.): *Erzählen. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart, 2017, S. 2–7.
- Nerdinger, Winfried (Hrsg.): *Architektur wie sie im Buche steht. Fiktive Bauten und Städte in der Literatur*. Salzburg, 2007.
- Pearce, Celia: Narrative Environments. From Disneyland to World of Warcraft. Space Time Play, in: Borries, Friedrich von; Walz, Steffen P.; Böttger, Matthias (Hrsg.): *Computer Games, Architecture and Urbanism. The Next Level*. Basel/Boston, 2007, S. 200–204.
- Pehnt, Wolfgang: Gottfried Böhm. Basel, 1999.
- Potteiger, Matthew; Purington, Jamie: *Landscape Narratives. Design Practices for Telling Stories*. Hoboken, 1998.
- Psarra, Sophia: *Architecture and Narrative. The Formation of Space and Cultural Meaning*. London, 2009.
- Schaede, Stephan: Heilige Handlungsräume? Eine theologisch-raumtheoretische Betrachtung zur performativen Kraft von Kirchenräumen, in: Baumgärtner, Ingrid; Klumbies, Paul-Gerhard; Sick, Franziska (Hrsg.): *Raumkonzepte. Disziplinäre Zugänge*. Göttingen, 2009, S. 51–69.
- Schumacher, Thomas L.: *Terragni's Danteum. Architecture, Poetics, and Politics under Italian Fascism*. New York, 2004.

- Terragni, Giuseppe: *Relazione sul Danteum* [Englische Übersetzung], in: Thomas L. Schumacher: *Terragni's Danteum. Architecture, Poetics, and Politics under Italian Fascism*. New York, 2004, S. 127–150.
- Tinazzi, Claudia (Hrsg.): *Sacri monti e altre storie. Architettura come racconto*. Rubbettino, 2015.
- Wittmann-Englert, Kerstin: *Zelt, Schiff und Wohnung. Kirchenbauten der Nachkriegsmoderne*. Lindenberg, 2006.
- Zürn, Tina: *Wege des Glaubens. Der Mariendom in Neviges von Gottfried Böhm*, in: Zürn, Tina: *Bau, Körper, Bewegung. Prozessuale Raumeignung in der Moderne*. Berlin/München, 2016, S. 231–263.

### *Internet*

- Ampatzidou, Cristina; Molenda, Ania: *Building Stories – the architectural design process as narrative*. Conference paper. *Digital Storytelling in Times of Crisis*. Athen, 2014, auf: <http://www.cristina-ampatzidou.com/building-stories-the-architectural-design-process-as-narrative-conference-paper/> (Stand: 23.5.2021).
- Dogmatische Konstitution über die Kirche. *Lumen gentium* (1964), auf: [https://www.vatican.va/archive/hist\\_councils/ii\\_vatican\\_council/documents/vat-ii\\_const\\_19641121\\_lumen-gentium\\_ge.html](https://www.vatican.va/archive/hist_councils/ii_vatican_council/documents/vat-ii_const_19641121_lumen-gentium_ge.html) (Stand: 23.4.2021).
- Konstitution über die Heilige Liturgie. *Sacrosanctum concilium* (1964), auf: [https://www.vatican.va/archive/hist\\_councils/ii\\_vatican\\_council/documents/vat-ii\\_const\\_19631204\\_sacrosanctum-concilium\\_ge.html](https://www.vatican.va/archive/hist_councils/ii_vatican_council/documents/vat-ii_const_19631204_sacrosanctum-concilium_ge.html) (Stand: 23.4.2021).

### *Abbildungsnachweise*

- Abb. 1: seier+seier ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gottfried\\_böhm,\\_pilgrimage\\_church,\\_neviges\\_1963-1972\\_-\\_02.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gottfried_böhm,_pilgrimage_church,_neviges_1963-1972_-_02.jpg)), „Gottfried böhm, pilgrimage church, neviges 1963-1972 - 02“, <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/legalcode>.
- Abb. 2: Stefano Bistolfi ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sacro\\_Monte\\_di\\_Oropa.\\_Cappelle.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sacro_Monte_di_Oropa._Cappelle.JPG)), „Sacro Monte di Oropa. Cappelle“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-self>.
- Abb. 3: Stefano Bistolfi ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sacro\\_Monte\\_di\\_Varallo\\_Fig4.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sacro_Monte_di_Varallo_Fig4.JPG)), „Sacro Monte di Varallo Fig4“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-self>.