

Inhalt

Vorwort	3
Einführung	4
Dank	4
Prolog	5

Teil 1: Die Wahrnehmung der Landschaft

Sichtweisen der Landschaft	13
Die Bedeutung der Landschaft	47

Teil 2: Die Aneignung der Landschaft

Szenarien der Aneignung der Landschaft	69
Topologische Muster des Bauens in der Landschaft	113
Choreografische Szenarien des Bauens mit der Landschaft	133
Stadt und Landschaft	157
Epilog	187
Ortsregister	188
Personenregister	190
Abbildungsverzeichnis	191

Impressum

Das Werk einschliesslich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ausserhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt besonders für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2016, vdf Hochschulverlag AG an der ETH Zürich

ISBN 978–3–7281–3683–1

Vegetation

	Wald		Morast, Sumpf
	Offenes Waldland		Buschwerk
	Langgraswiesen		Vegetationslos
	Kurzgraswiesen		Alpine Vegetation
	Heide		Vulkane

Fluchtort und Gegenwelt

Dort, wo der Mensch nicht über die Mobilität oder die zur Verdrängung notwendigen Mittel verfügt, neigt er zu einer Flucht in Scheinwelten. Der Ausgleich oder die Erfüllung der Sehnsucht wird nicht mehr in realen Landschaften, sondern in fiktiven Kosmen gesucht. Diese Parallelwelten vermögen zuweilen eine erstaunliche Präsenz zu entfalten.

Fallbeispiel «Herr der Ringe», «Mittelerde»

Das messianische Epos von John Ronald Reuel Tolkien verortet die romanhaften Geschehnisse präzise in einer imaginären Welt. Tolkiens Text zu den fiktiven geografischen Räumen ist so genau, dass sich nicht nur Stadtpläne und Landschaften zeichnen lassen. Die Universität Basel hat im Rahmen des Projektes «Cartographies of Fictional Worlds» sogar eine Vegetationskarte der Mittelerde erstellt.



Das auf die Antike zurückgehende «Bestiarium» fiktiver Welten, das zuletzt im Zeitalter Böcklins Urzustände feiert, erlebt heute eine Renaissance. Nixen, Faune und Kobolde bevölkern im Verbund mit Piraten, Drachenfliegern und sonstigen Würmern die Kosmen der «Fantasy Fiction». Die reale Landschaft erscheint deren Anhängern zu eintönig, also wird sie mit allerlei exotischem Gelichter angereichert.

Fallbeispiel Filmindustrie

Die Filmindustrie insbesondere der USA spielt unverhohlen auf einer Klaviatur retro-exotischer Sehnsüchte. Ob in «Pirates of the Caribbean», in «Avatar» oder andern Epen, immer wird auf eine menschenbezogene Domestikation von Wesen und Kräften einer übernatürlichen Natur gesetzt. Der durchschlagende Erfolg dieser Filmreihen belegt einen hohen Anspruch solch fiktiver Erlebniswelten. Es lässt dies, neben den Aspekten verbreiteter «Profilneurosen», auf eine von vielen geteilte Wahrnehmung der «Unergierbarkeit» realer Landschaften schließen. Der pausenlos dröhnende Aktivismus in den Filmreihen übertüncht die Leere, die der versandete Dialog mit der realen Umwelt hinterlassen hat.



Wieweit betrifft uns «Landschaft»?

Ein spielerischer Auftakt

Wie steht der moderne Mensch, wie unsere Jugend dem Phänomen Landschaft gegenüber?

Ich habe dazu Studierende befragt:

«Was bedeutet Euch Landschaft?»

Die spontanen Annäherungen beginnen mit der einfach gehaltenen Feststellung:

«Landschaft ist das, was man sieht, wenn man auf einem Hügel steht und runter schaut.»

Schon etwas weiter greift die Aussage:

«Landschaft ist die subjektive Wahrnehmung des von der Natur geformten Gebietes.»

Viele der Studierenden verbinden Landschaft mit summarischen Feststellungen wie

«Heimat», «Freiheit», «Ressource.»

Andere versuchen dies präziser zu fassen:

«Landschaften verbinde ich mit Identitäten von Orten. Landschaft berührt mich in der Urform der sinnlichen Wahrnehmung.»

«Die Landschaft ist eine Plattform mit Potenzial, wo alles entstehen kann, auch Architektur.»

Diese Architektur wird in einer anderen

Annäherung umschrieben mit:

«Durch Menschenhand erschaffene Schönheit des Ungleichmässigen.»

In der letzten Feststellung klingt die Einsicht an, dass Landschaft heute ein Produkt darstellt, auf welches der Mensch wesentlich Einfluss nimmt. Wie wirkt diese Einflussnahme auf uns zurück?

Eine Ableitung

Die Menschheit befindet sich in einem Prozess der Verstädterung, der ohne einschneidende Veränderungen unumkehrbar zu verlaufen scheint. In städtischen Strukturen wird die Landschaft auf Parks, Naherholungszonen und die Stätten der Sport- und Eventwirtschaft reduziert.

7 Sardinien, Kulturlandschaft.

Eine alte «Patchwork-Landschaft» von eigenwüchsiger wie veredelter Vegetation, darin eingestreut einzelne Intensivkulturen. Die Bewirtschaftung «glättet» die intensiv genutzten Flächen, belässt aber im Grossen und Ganzen das Relief.

8 Schweiz, Mittelland.

Ein Ausschnitt der ausgeräumten Kulturlandschaft des Mittellandes. Was dem Fortkommen des Traktors im Wege steht, wird beseitigt. Hecken können sich höchstens als Böschungsbepflanzungen halten und selbst die Ränder der Wälder sind geometrisch geschnitten. Eine gnadenlos dem ökonomischen Kalkül unterworfenen Kulturlandschaft auf dem Weg zu einer «Agrarsteppe».

