

Einleitung

Mirjam Zimmermann & Ulrich Riegel

Der Band zu den Möglichkeiten einer digitalen Sakralraumpädagogik liegt im Schnittpunkt zweier Diskurse, die innerhalb von Theologie und Religionspädagogik auf eine gewisse Tradition zurückblicken können. Insbesondere aus christlicher Perspektive wird der Kirchenraum in seiner räumlich-spirituellen Dimension schon lange diskutiert (z. B. Kerner, 2008; Neumann/Rösener/Sünder-Gaß, 2009; Kopp, 2011; Sigrist/Hofstetter, 2014; Kaupp, 2016; Schindehütte, 2017; Zeindler, 2017), und mit der Kirchen- bzw. Kirchenraumpädagogik gibt es seit über 30 Jahren eine lebendige religionsdidaktische Praxis und Forschung, die sich auf die Erkundung von Kirchenräumen konzentriert (Degen/Hansen, 1998; Julius, 1999; Dörnemann, 2011; Sendler-Koschel, 2016; Rupp, 2016 und 2017; Gerdiken, 2018). Auch die Sakralräume anderer spiritueller Traditionen kommen zumindest religionsdidaktisch immer stärker in den Blick (Langenhorst, 2018; Sajak, 2018). Darüber hinaus wird die Digitalität von Theologie und Religion jüngst intensiv wissenschaftlich reflektiert (Haese, 2006; Göppel, 2014; Beck/Nord/Valentin, 2021; Müller, 2022; Pirker & Pisonic, 2022, Schlag & Suhner, 2023; van Oorschot, 2023), wobei auch religiöses Lernen im digitalen Raum eine große Rolle spielt (Nord/Zipernovsky, 2017; Leven/Palkowitsch-Kühl, 2021; Zimmermann, 2023).

Allerdings handelt es sich hierbei um zwei voneinander weitgehend unabhängige Diskurse, denn die Präsenz sakraler Räume im Digitalen spielt in diesen Forschungen bislang eine deutlich untergeordnete Rolle. Zwar erfuhrn auch diese Räume während der sog. Corona-Krise eine gesteigerte Aufmerksamkeit. In den einschlägigen Überlegungen ging es aber weniger um die Möglichkeit, Kirchen als Gebäude in 3D selbstständig zu erkunden, sondern Gottesdienste wurden per Webplattform vom Ort des Geschehens ins Wohnzimmer übertragen, und es interessierte, wie diese Form des „gemeinsamen“ Feierns in spiritueller Hinsicht auch z. B. im Blick auf das Abendmahl erlebt werden konnte (z. B. Schlag et al., 2023). Auch kommen im didaktischen Bereich langsam Vorschläge auf den Markt, die die räumliche Dimension virtueller Welten im Sinn von Escape Games (Sigg, 2023) oder Augmented Reality (Palkowitsch-Kühl & Müller, 2020) für religiöse Lernprozesse berücksichtigen. Hierbei geht es jedoch in einem sehr allgemeinen Sinn um digitale Räume, und der Schwerpunkt solcher Überlegungen liegt eher auf unterrichtspraktischen Aspekten als auf den pädagogischen und didaktischen Prinzipien, die eine sinnvolle Nutzung solcher Räume fokussieren.

Des Weiteren verbietet sich ein unkritischer Übertrag der Erkenntnisse der beiden oben genannten Diskurse auf ihr Schnittpunktthema einer digitalen Sakralraumpädagogik, denn die sog. „Kultur der Digitalität“ (Felix Stalder, 2016), in welcher menschliches Denken und Handeln durch digitale Technik grundlegend geprägt sind, ist mehr als die Summe ihrer einzelnen Teile. So verschwimmen die Grenzen „analoger“ und „digitaler“ Welten zunehmend, weil Kinder und Jugendliche sich immersiv durch virtuelle Spielewelten bewegen, dabei längst vergangene Zeiten bereisen, Gebäude besuchen, die nicht mehr existieren, und sich (darin) wechselseitig z. B. als Avatare begegnen und in allen diesen Bezügen ihre Beziehungen untereinander ebenso ausleben wie auf dem Pausenhof, auf dem Sportplatz oder im Wartehäuschen der Bushaltestelle. In gewerblichen Servicebereichen bearbeitet „künstliche Intelligenz“ mittlerweile einfache Anfragen, und nicht immer ist klar, ob eine Auskunft bei der Bank oder der Versicherung des Vertrauens von einem menschlichen Gegenüber erteilt wird. Auch lernen Medizinstudierende Operationen selbstverständlich in VR-unterstützten Szenarien, planen Techniker Modelle virtuell, üben Piloten lange am Flugsimulator usw. Der virtuelle Raum hat sich mittlerweile in vielen Berufsfeldern als vorteilhaftes Trainingsfeld erwiesen.

Auch religionsdidaktisch kommt das Potenzial virtueller Erkundungen der sakralen Räume, nicht zuletzt auch stimuliert durch die Corona-Pandemie und die damit einhergehenden organisatorischen Probleme bei der Realisierung von Exkursionen, immer stärker in den Blick und die Nutzung digitaler Repräsentationen von Sakralräumen wird als alternative Möglichkeit einer Begegnung angeboten (z. B. <https://reli-ethik-blog.de/ein-virtueller-rundgang-durch-die-synagoge>; <https://reli-ethik-blog.de/virtueller-rundgang-durch-die-moschee>). Das ist auch möglich, weil immer mehr Religionsgemeinschaften digitale Präsentationen ihrer „heiligen Räume“ zur Verfügung stellen, die über Fotos bzw. Filme hinausgehen und als 3-D-Simulationen Raumerleben ermöglichen.¹ Teilweise sind die vorliegenden virtuellen Erschließungen aber technisch noch nicht ausgereift und orientieren sich stärker an touristischen Interessen als an sakralraumpädagogischen Prinzipien. Außerdem wirft die Verschiebung einer Beschäftigung mit Sakralräumen vom „realen“ in den „virtuellen“ Raum die Frage auf, ob beide Begegnungsformen analoge Lernmöglichkeiten eröffnen oder ob für eine digitale Sakralraumpädagogik nicht eigene Prinzipien für religiöses Lernen entwickelt werden müssten.

Dass die pädagogische Rezeption virtueller Technik mehr als nur technischer Kompetenzen bedarf, zeigt die jüngste Verschiebung vom sog. TPACK-Modell (Herring et al., 2016) zum DPACK-Modell (Döbeli Honegger, 2021). Im TPACK-

¹ Eine regelmäßig aktualisierte Karte mit Links zu virtuellen Sakralräumen (evangelische, katholische und orthodoxe Kirchen, Synagogen und Moscheen) ist im Projekt an der Universität Siegen im Jahr 2023 entstanden und kann unter <https://www.uni-siegen.de/phil/sakralraumpaedagogik/karte.html> abgerufen werden.

Modell wurden inhaltsbezogene und didaktische Kompetenzen mit den notwendigen technischen Konsequenzen kombiniert, die es braucht, um einen Sachverhalt didaktisch angemessen im Unterricht zu inszenieren. Es ist von der Einsicht geleitet, dass die Integration digitaler Tools ins schulische Lernen auch einer gewissen technischen Kompetenz bedarf, und galt einige Zeit als Referenzfolie für die pädagogische Rezeption digitaler Artefakte. Jüngst wurde diese technische Kompetenz, für die das „T“ in TPACK steht, durch eine digitalitätsbezogene Kompetenz, die das „D“ in DPACK repräsentiert, ersetzt. Ausschlaggebend für diese Verschiebung ist die Erfahrung, dass Digitalität eben nicht nur für eine technische Innovation steht, sondern auch die Dinge selbst in einem anderen Licht erscheinen lässt. Im Sinn der obigen Skizze einer Kultur der Digitalität eröffnet z. B. das Smartphone nicht nur weitere technische Möglichkeiten in der Kommunikation mit den Mitmenschen, sondern verändert auch den Blick auf die Welt und das Leben in ihr fundamental. Technische Kompetenzen kompensieren nur einen kleinen Aspekt dieser Verschiebung.

Wendet man diese Verschiebung auf den Bereich der Erkundung digitaler Sakralräume an, geht es hier nicht nur um das Wissen um die technischen Voraussetzungen solcher Erkundungen und deren Bewältigung. Eine sakralraumbezogene Digitalitätskompetenz erstreckt sich vielmehr auch auf das Wissen darum, wie Digitalität den Charakter und die Wahrnehmung sakraler Räume verändert und wie digitale (Re-)Präsentationen dieser Räume kritisch hinterfragt werden können. Überdies zählt dazu die Fähigkeit, digitale Artefakte verschiedener Sakralräume so in Lehr-Lernprozesse einzuspielen, dass ein respektvoller, antidiskriminierender Dialog zwischen Menschen unterschiedlicher weltanschaulicher Positionen eingebüttet werden kann. Insofern eine entsprechende (religions-)didaktische Forschung erst am Beginn steht, strebt der geplante Sammelband eine theoretische Grundlegung einer Beschäftigung mit digitalen (Sakral-)Räumen an und lotet die didaktischen und praktischen Möglichkeiten einer solchen Begegnung aus. Dazu gliedert er sich in fünf Abschnitte.

Die ersten beiden Teile sind der theoretischen Grundlegung mit interdisziplinärem Blick gewidmet. Dabei fokussiert *der erste Teil* interdisziplinäre Grundlagen in soziologischer, psychologischer, musikwissenschaftlicher, geographiedidaktischer und architektonischer Perspektive. Darin werden zentrale Fragen nach dem Raum als sozialem Akteur, nach den psychologischen Perspektiven auf Raumerleben und Lernen im virtuellen Raum, nach der Aufbereitung von Standpunkten in architektonischer Hinsicht etc. thematisiert. Im *zweiten Teil* geht es um theologische bzw. religiöse Grundfragen nach den Raumkonzepten evangelischer, katholischer und orthodoxer Kirchen, jüdischer Synagogen, muslimischer Moscheen und hinduistischer bzw. buddhistischer Tempel. Jeweils werden hier die Raumkonzepte dargestellt und daraufhin befragt, was diese für die Präsentation im virtuellen Raum bedeuten.

Der *dritte Teil* thematisiert didaktische Perspektiven auf digitale Sakralräume. Es geht in ihm um die Herausforderungen der virtuellen Präsentation

von Sakralräumen, indem didaktische Konzepte für das Lernen im realen Raum aufseiten der Kirchenraumpädagogik und der Museumpädagogik vorgestellt werden und davon ausgehend mögliche Prinzipien für eine Sakralraumpädagogik im virtuellen Raum geprüft werden können. Da die Erschließung virtueller Räume auch praktische Fragen betrifft, stellt ein Beitrag sicherheitstechnische Notwendigkeiten (vor allem für die Erschließung von Synagogen) dar; es werden Erfahrungen aus bereits durchgeführten Projekten vorgestellt, auf denen aufgebaut werden kann. Ein weiterer stellt technische Möglichkeiten der Verwendung aktueller Programme und Kameras zusammen und bewertet diese. Somit ist in diesem Teil die konkrete Praxis der virtuellen Erschließung von Sakralräumen fokussiert.

In einem *vierten Teil* werden dann mögliche Problembereiche eines didaktischen Konzeptes der virtuellen Erschließung von Sakralräumen benannt. (Wie) können unbelebte Räume, wie sie für die virtuelle Begegnung zur Verfügung gestellt werden, Lebensvollzüge und Liturgie als notwendige Bezugsgrößen präsentieren? (Wie) können die Artefakte der Religionen in ihren Räumen adäquat dargestellt werden? Taugen Computerspiele, um virtuell mit religiösen Räumen zu arbeiten?

Auf einen abschließenden Ausblick auf die Eckpunkte einer digitalen Sakralraumpädagogik oder zu Forschungsperspektiven für die virtuelle Erschließung solcher Räume wird mit Absicht verzichtet. Viele Beiträge dieses Bandes haben zwar einen bilanzierenden Charakter. Solche Bilanzen müssten jedoch erst durch die religionsdidaktische Community validiert werden, um sie zu belastbaren Eckpunkten einer digitalen Sakralraumpädagogik zu verdichten. Andere Beiträge, die sich auf spezielle Projekte oder Aspekte einer didaktischen Inszenierung digitaler Sakralräume beziehen, verweisen eindrücklich darauf, dass der aktuelle Stand der Forschung aus einzelnen, kaum aufeinander bezogenen Zugängen zum Feld besteht. Hier eine Programmatik zukünftiger Forschung zu skizzieren, entspräche eher einer subjektiven und willkürlichen Wunschliste als einer an vorliegenden Einsichten abgeleiteten Agenda, die in der Lage wäre, ein anfänglich erforschtes Feld sinnvoll und systematisch zu arrondieren.

Literatur

- Beck, Wolfgang/Nord, Ilona/Valentin, Joachim (Hg.), Theologie und Digitalität. Ein Kompendium, Leipzig 2021.
- Haese, Bernd-Michael, Hinter den Spiegeln – Kirche im virtuellen Zeitalter des Internet, Stuttgart 2006.
- Degen, Roland/Hansen, Inge (Hg.), Lernort Kirchenraum. Erfahrungen – Einsichten – Anregungen, Münster 1998.

- Döbeli Honegger, Beat, Covid-19 und die digitale Transformation in der Schweizer Lehrerinnen- und Lehrerbildung, in: Beiträge zur Lehrerinnen- und Lehrerbildung 39 (2021) 3, 412–422.
- Dörnemann, Holger, Kirchenpädagogik. Ein religionsdidaktisches Prinzip. Grundannahmen – Methoden – Zielsetzungen, 2. Aufl. Berlin 2014.
- Gerdiken, Ulrike, Kirchenräume (neu) entdecken. Eine Arbeitshilfe zur Kirchenraumpädagogik, 2. Aufl. München 2018.
- Göppel, Franziska, Kirche im Cyberspace – Religion und virtuelle Realität, Baden-Baden 2014.
- Herring, Mark/Koehler, Matthew/Mishra, Punya (Hg.), Handbook of technological pedagogical content knowledge (TPACK) for educators, London 2016.
- Julius, Christiane u. a. (Hg.), Der Religion Raum geben. Eine kirchenpädagogische Arbeitshilfe, Loccum 1999.
- Kaupp, Angela, Raumdesign – Raumkonzepte im theologischen Diskurs. Interdisziplinäre und interkulturelle Zugänge, Ostfildern 2016.
- Kerner, Hanns (Hg.), Lebensraum Kirchenraum. Das Heilige und das Profane, Leipzig 2008.
- Kopp, Stefan, Der liturgische Raum in der westlichen Tradition. Fragen und Standpunkte am Beginn des 21. Jahrhunderts, Wien – Münster i. W. 2011.
- Langenhorst, Georg, Interreligiöses Lernen in Synagoge, Kirche und Moschee. Trialogische Zugänge zu religiösen Kulträumen, in: Religionspädagogische Beiträge (2018) 78, 33–44.
- Leven, Eva/Palkowitzsch-Kühl, Jens, Schülerinnen und Schüler in ihrer digitalen Welt, in: Kropac, Ulrich/Riegel, Ulrich (Hg.), Handbuch Religionsdidaktik, Stuttgart 2021, 127–133.
- Müller, Sabrina, Öffentliche Kommunikation christlicher Sinnfluencer:innen. Medienethische und kirchentheoretische Beobachtungen und Reflexionen, in: Pastoraltheologie. Monatsschrift für Wissenschaft und Praxis in Kirche und Gesellschaft 6 (2022) 111, 203–218.
- Neumann, Birgit/Rösener, Antje/Sünder-Gaß, Martina, Kirchenpädagogik. Kirchen öffnen, entdecken und verstehen. Ein Arbeitsbuch, 4. Aufl. Gütersloh 2009.
- Nord, Ilona/Zipernovszky, Hanna (Hg.), Religionspädagogik in einer mediatisierten Welt, Stuttgart 2017.
- Palkowitzsch-Kühl, Jens/Müller, Karsten, Virtual / Augmented Reality and Mobile Technologies in Religious Education in Germany, in: Naylor Amanda/Burden Kevin (Ed.), Transforming Teacher Education with Mobile Technologies, Bloomsbury 2020.
- Pirker, Viera/Pisonic, Klara (Hg.), Virtuelle Realität und Transzendenz. Theologische und didaktische Erkundungen, Freiburg i. Br. 2022.
- Rupp, Hartmut (Hg.), Handbuch der Kirchenpädagogik. Bd. 1: Kirchenräume wahrnehmen, deuten und erschließen. Unter Mitarbeit von Evers, Daniela/Gnandt, Georg/Greiling, Hartmut, 3., überarbeitete Aufl. Stuttgart 2016.
- Rupp, Hartmut (Hg.), Handbuch der Kirchenpädagogik. Bd. 2: Bauwerke wahrnehmen – Zielgruppen beachten – Methoden anwenden. Unter Mitarbeit von Beisel, Michael/Grom, Barbara/Kares, Martin/Meier, Gernot/Rupp, Hartmut/Weidermann, Oliver/Wüstenberg, Ulrich, Stuttgart 2017.
- Sajak, Clauß Peter, Sakralraumpädagogik, in: Eisenhardt, Saskia/Kürzinger, Kathrin/Naurath, Elisabeth/Pohl-Patalong, Uta (Hg.), Religion unterrichten in Vielfalt. konfessionell – religiös – weltanschaulich. Ein Handbuch, Göttingen 2018, 154–163.
- Sendler-Koschel, Birgit, In Kommunikation mit Wort und Raum. Bibelorientierte Kirchenpädagogik in einer pluralen Kirche und Gesellschaft, Göttingen 2016.
- Schindehütte, Katrin, Der Kirchenraum als Topos der Dogmatik, Tübingen 2017.
- Schlag, Thomas/Nord, Ilona/Beck, Wolfgang/Bünker, Arnd/Lämmlin, Georg/Müller, Sabrina/Pock, Johann/Rothgangel, Martin (Hg.), Churches Online in Times of Corona. Die CONTOC-Studie – Empirische Einsichten, Interpretationen und Perspektiven, Berlin 2023.

- Schlag, Thomas/Suhner, Jasmin (Hg.), „... da nutzen wir sie auch: Digitalisierung first – Bedenken second“!? Jugendtheologie und Digitalisierung, Stuttgart 2023.
- Sigrist, Christoph/Hofstetter, Simon (Hg.), Kirchen – Bildung – Raum. Beiträge zu einer aktuellen Debatte, Zürich 2014.
- Sigg Stephan, Escape Rooms für den Religionsunterricht 5-10. Einfach und sofort umsetzbar. Zu zentralen Lehrplanthemen. Teambildend und motivierend, Donauwörth 2023.
- Stalder Felix, Kultur der Digitalität, Frankurt 2016.
- van Oorschot, Frederike, Digitale Theologie und digitale Kirche: Eine Orientierung (FEST kompakt: Analysen – Stellungnahmen – Perspektiven), Heidelberg 2023
- Zeindler, Matthias, Der Raum der von Gott Befreiten. Zur Theologie des Kirchenraums, in: Dreßler, Sabine/Mertin, Andreas (Hg.), Einsichten. Zur Szenographie des reformierten Protestantismus, Solingen 2017, 32–45.
- Zimmermann, Mirjam, „Dann eben virtuell.“ Virtuelle Synagogenbesuche in Deutschland. In: Religion 5-10 49 (2023), 12–14, plus 7 Materialseiten im Materialheft.

Teil I

Interdisziplinäre Grundlagen

Sakralräume und ihre virtuellen Entsprechungen. Ein Vergleich aus architektursoziologischer Perspektive

Markus Schroer

1. Einleitung

Kirchengebäude erfahren seit einiger Zeit eine Vielzahl von Veränderungen und Transformationen. Sie werden abgerissen, umgebaut und alternativ genutzt. Gleichzeitig wird der Versuch unternommen, Gebäuden aus dem Profanbereich eine sakrale Aura zu verleihen. Sowohl im Fall der Umnutzung vorhandener Kirchengebäude – als Bibliotheken, Restaurants oder Museen etwa – als auch im Fall des Baus von Gebäuden nach dem Vorbild sakraler Architektur – Theater, Kinos, Autohäuser, Schwimmbäder u. v. m. – wird viel Wert darauf gelegt, die typisch sakrale Atmosphäre klassischer Kirchenarchitektur zu erhalten bzw. neu herzustellen, um sie für die Ausübung anderer Handlungen und Praktiken zu nutzen. Über diese beiden Entwicklungen hinaus halten religiöse Räume auch Einzug in für andere Zwecke errichtete Gebäude, etwa als multireligiöse bzw. stille Räume in Universitäten, Flughäfen und Fußballstadien (vgl. Bauer, 2011; Frisch, 2008; Schroer, 2019a). Nicht zuletzt sollen Sakralgebäude auch in den digitalen Raum überführt werden, um virtuelle Besuche von Kirchenräumen zu ermöglichen. Mit Ausnahme des Abrisses stellen all diese verschiedenen Strategien den Versuch dar, sakrale Räume und ihre Spezifika erhalten, nutzen, zugänglich machen, verbreiten oder zumindest nachahmen zu wollen.

Der folgende Beitrag widmet sich aus raum- und architektursoziologischer Perspektive der Frage, ob, und wenn ja, wie sich sakrale Gebäude digital erschließen lassen. Dazu werden zunächst einige Grundelemente von Architektur, insbesondere sakraler Architektur, vorgestellt. Dabei spielen die Gestaltung der Räume, ihrer Materialien und Objekte sowie deren körperliche Wahrnehmung beim Besuch einer Kirche eine zentrale Rolle (2.). Anschließend werden einige vorliegende Versuche der virtuellen Repräsentationen von Kirchengebäuden vorgestellt und daraufhin befragt, ob bzw. inwieweit es ihnen gelingt, ihre räumlich-dinglichen Spezifika erfahrbar zu machen. Lassen sich Kirchen in digitaler Form als solche erleben? (3.) Abschließend werden die Ergebnisse der Überlegungen noch einmal resumiert (4.).

2. Analoger Kirchenbesuch: Architektur als begehbarer Raum

Sakralbauten gehören nicht nur zu den ältesten architektonischen Artefakten der Menschheitsgeschichte, sondern werden mitunter gar als Ursprung von Architektur aufgefasst: „Der Ursprung der Architektur ist sakral. Das Bedürfnis des Menschen zu bauen manifestiert sich zuerst in der Errichtung von Gebilden sakraler Bestimmung, magischer, sakral-sexueller Bedeutung. Der erste Pfahl, ein Steinhaufen, ein aus dem Fels gehauener Opferblock sind die ersten Gebilde, menschengemachte Gebilde mit einer spirituellen Bedeutung, Bestimmung, sind Architektur.“ (Hollein, 1962; vgl. Humphrey/Vitebsky, 2002) Dabei können sakrale Bauten nicht als bloße Repräsentationen einer bereits zuvor bestehenden Institution Kirche angesehen werden. Vielmehr versichern sich Menschen ihrer Existenz als Gruppe durch die regelmäßige Versammlung an einem spezifischen Ort zunächst ihrer Zusammengehörigkeit. Durch die an einem spezifischen Ort wiederholt zelebrierten Rituale und religiösen Praktiken wird eine Gruppe von Gläubigen konstituiert, die auf andere eine ansteckende Wirkung auszuüben vermag, wodurch sich der Kreis der Gläubigen sukzessive erweitert. Aus dem ehemals lockeren Verbund kann so eine feste Glaubensgemeinschaft entstehen, die schließlich eine Institution Religion hervorbringt und in der Folge auch trägt, welche gänzlich ohne materielle Basis und örtliche Lokalisierung nicht ohne Weiteres Bestand haben kann: „Gewiß, ‚für den Heiligen ist alles heilig‘, und es gibt keinen scheinbar noch so profanen Ort, an dem sich der Christ nicht auf Gott besinnen könnte. Nichtsdestoweniger empfinden die Gläubigen das Bedürfnis, sich in Bauten und an Stätten, die der Frömmigkeit geweiht sind, regelmäßig in bestimmten Abständen zu treffen und zusammenzuscharen.“ (Halbwachs, 1985, 159)

Nur vor diesem Hintergrund der konstitutiven Rolle der Architektur für das Entstehen und den Bestand von Religion ist das zähe Ringen um den Erhalt von Kirchengebäuden trotz schwindender Kirchenmitgliederzahlen zu verstehen. Wäre der Ort dagegen beliebig und austauschbar und eine Kirche ein beliebiger Aufenthaltsraum, ein Gebäude wie jedes andere, ließen sich religiöse Rituale und Praktiken ohne Substanzverlust auch in Turn- oder Mehrzweckhallen vollziehen und ausüben. Gebaute Räume sind jedoch für bestimmte Handlungen, Praktiken und Tätigkeiten eigens erbaut worden. Ihre architektonische Formsprache weist zumeist darauf hin, welche Handlungen und Praktiken ihnen angemessen sind und welche nicht. Verlegt man die für bestimmte Gebäude vorgesehenen Praktiken in andere Räume, so lassen sich diese zwar weiterhin fraglos ausüben. Ablauf und Wirkung der religiösen Praktiken werden jedoch nicht in gleicher Weise zu organisieren bzw. erzielen sein wie in den exklusiv für diese Praktiken errichteten Gebäuden. Weil ein erbauter Raum grundsätzlich Einfluss auf das in ihm