



LAURA BIEGER  
..  
**ÄSTHETIK DER  
IMMERSION**

Raum-Erleben zwischen  
Welt und Bild.  
Las Vegas, Washington  
und die White City

Laura Bieger  
Ästhetik der Immersion

*Für Annika*

**Laura Bieger** (Dr. phil.) ist Juniorprofessorin in der Abteilung Kultur am John F. Kennedy-Institut der Freien Universität Berlin. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Visualität, Textlichkeit, Räumlichkeit, Theorien ästhetischer Erfahrung, Stadt- und Naturlandschaft in der amerikanischen Kultur.

LAURA BIEGER

**Ästhetik der Immersion.  
Raum-Erleben zwischen Welt und Bild.  
Las Vegas, Washington und die White City**

**[transcript]**

### **Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek**

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

© 2007 transcript Verlag, Bielefeld



This work is licensed under a Creative Commons  
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 3.0 License.

Umschlaggestaltung: Kordula Röckenhaus, Bielefeld  
Lektorat & Satz: Laura Bieger  
Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar  
ISBN 978-3-89942-736-3

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem  
Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <http://www.transcript-verlag.de>

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis  
und andere Broschüren an unter:  
[info@transcript-verlag.de](mailto:info@transcript-verlag.de)

# INHALT

Danksagung

7

Einleitung:

Was manche Räume wollen

9

TEIL I

DREI ANDERE BILD-RÄUME

1. **Urbaner Raum als Heterotopie und Bild-Raum:  
Washington, Las Vegas und die White City**

23

2. **›Living in Translated Worlds‹  
Bilder - Zeichen - Räume**

51

3. **Drei andere Bild-Räume**

75

Washington, D.C.

›Eternal City of an Eternal Republic‹

75

The White City

›Fairest of all the World's Sights‹

92

›Welcome to Fabulous Las Vegas‹

110

**TEIL II**  
**IN LAS VEGAS ANDERSWO**

**4. Las Vegas von Neuem:  
Zerstören - Reisen - Vorstellen**  
135

**5. ›Scripted Spaces‹ und Erlebnis-Räume**  
165

NEW YORK NEW YORK

›Anything can happen‹

165

BELLAGIO

›Beauty and Luxury‹

172

Exkurs: GUGGENHEIM LAS VEGAS

›Art as Entertainment‹

183

THE VENETIAN

›Another Place and Time‹

194

**6. Auftauchen in Las Vegas:  
Von Realitätsverlust zu Realer Fiktion**  
207

**7. ›Still Learning from Las Vegas‹  
Schluss und Horizont**  
233

**Literaturverzeichnis**  
249

**Abbildungsverzeichnis**  
259

## DANKSAGUNG

Eine Danksagung schreibt man ganz zum Schluss. Sie diesem Buch hinzuzufügen, ist mir ein wahres Bedürfnis, und zugleich ist sie der letzte Akt in einer Reihe von Unterfangen, in denen man am Ende immer wieder vor der Frage steht, ob man nun wirklich das in Worte gefasst hat, was man sagen wollte. Überhaupt eine Doktorarbeit zu schreiben, ist das erste Unterfangen dieser Art gewesen; eines, dem man kaum je gerecht werden kann und doch irgendwie gerecht werden muss, wenn man jemals zum Ende kommen will; und das in einem ›Genre‹, das keine rechte Form hat, an dem sich so viele Menschen versuchen und es dabei schon von der Sache her nicht über den Modus des Versuchens hinausbringen können. Die Einleitung für dieses Projekt zu schreiben, ist das nächste, auf diese Weise unmögliche Ungerfangen gewesen – das Ende, das am Anfang steht, die Autorenhaltung eines zweiten Futur, der nachträglich zielstrebige Aufbruch in ein Projekt, in dem man Gedanken gedacht und Sätze geschrieben haben wird, die schon lange da sind und deren kontingenten Charakter man im Laufe der Jahre nur zu gut kennen gelernt hat. Wenn ich in der Lebenszeit, die mich das Schreiben dieses Buches gekostet hat, eines gelernt habe, dann ist es, dass Denken eine genuin transgressive Praxis ist; dass Gedanken *nicht* an dem Ort verweilen, den man ihnen zugedacht hat, sondern sich bewegen; und nicht immer in Richtungen bewegen, die einem selbst bequem sind. Diese Erkenntnis ist so befreiend und belebend wie sie nervenaufreibend ist. Und es hat im Laufe der Jahre, in denen ich über die Themen nachgedacht habe, die dieses Buch nun ausmachen (und über die Themen, die in seinem Entstehen wieder verworfen worden sind), eine Reihe von Personen und Institutionen gegeben, die mich begleitet, betreut, unterstützt und beraten haben. Einigen, besonders wichtigen von ihnen möchte an dieser Stelle meinen Dank aussprechen.

Allen voran möchte ich Winfried Fluck danken, der dieser Arbeit ein Doktorvater im wahrsten Sinne des Wortes gewesen ist; der mich durch Anfangseuphorie und -kurzsichtigkeit, Krisen und Neufindungen begleitet und dabei stets eine Haltung aus Skepsis, Bestätigung, gedanklicher Reibung und Inspiration gefunden hat, an der dieses Projekt wildwachsen und sich dennoch ausrichten konnte. Ich möchte Heinz Ickstadt danken,



der mir mit einer beiläufigen Bemerkung im Forschungskolloquium der Abteilungen Kultur und Literatur des John F. Kennedy-Instituts den ersten Anstoß zu dieser Arbeit gegeben hat und ihr letztendlich bis zum Schluss als Zweitgutachter erhalten geblieben ist. Ich möchte Christina von Braun danken, die diese Arbeit zunächst als Zweitgutachterin betreut und mir einige wichtige Gutachten geschrieben hat. Für zwei Jahre hatte ich die Möglichkeit, mich durch NaFöG-Mittel der Freien Universität Berlin nahezu ausschließlich auf das Verfassen dieser Arbeit zu konzentrieren, und auch hierfür möchte ich mich bedanken. Mittel des DAAD ermöglichten zudem einen umfangreichen Forschungsaufenthalt in Las Vegas bei dem mich Annika Reich und Bettina Khano begleitet und unterstützt haben und aus dem ein substantieller Teil der hier vorgestellten Interpretation des ›neuen‹ Las Vegas und des veranschaulichenden Bildmaterials hervorgegangen ist; kurz: eine Reise, ohne die dieses Buch nicht existierten würde.

Mein Dank gilt auch und insbesondere denen, die den Kurs meiner Gedanken im Laufe der Jahre immer wieder mit bestimmt, korrigiert und geleitet haben: allen voran Annika Reich, die jedes Komma und jedes Leerzeichen des hier vorliegenden Textes kennt und immer wieder mit mir und für mich in seine sich wandelnden Gedankenwelten eingetaucht ist; meinen teuren Kollegen Susanne Rohr und Johannes Völz; und Marc Glöde, der mit dem Werden dieser Arbeit in so vielschichtiger Weise verbunden gewesen ist. Ich möchte mich zudem bei meinen Studentinnen und Studenten bedanken, mit denen ich in zahlreichen Seminardiskussionen die hier vorgestellten Gedanken ausprobiert und geschärft habe. Und ich möchte meinen unermüdlichen Lesern danken, die die folgenden Seiten das eine ums andere Mal auf Fehler und Satzmonster hin durchgeforstet und mich dabei auch immer wieder inhaltlich herausgefordert haben; ich denke hier allen voran an meine Eltern, Heide und Hilmar Bieger, denen auch auf allen anderen nur erdenklichen Ebenen Dank für das Bestehen dieser Arbeit gebührt; an meinen Bruder Jasper und seine Frau Kerstin Rippel; und an meine Freunde Corinna Schwarz, Elisabeth Wellershaus, Bettina Khano, Uta Degner und Matthias Aschmann. Ich danke Karin Benz, die mir mit ihrer besonderen Weisheit in all den Jahren immer wieder Mut gemacht und den Rücken gestärkt hat. Und ich danke Dietmar Kamper, der mich den Wert einer Frage und das Vertrauen in die tröstliche Beständigkeit ihrer Wiederkehr gelehrt und diese Arbeit auch nach seinem Tod in innigster Weise begleitet hat.

Berlin, im August 2007

## EINLEITUNG: WAS MANCHE RÄUME WOLLEN

The questions to ask of pictures from the standpoint of a poetics is not just what they mean or do but what they want – what claim they make upon us, and how we are to respond. Obviously, this question also requires us to ask what it is that we want from pictures.

W.J.T. Mitchell

### Raum-Erleben und Immersion

Die Ästhetik der Immersion ist eine Ästhetik des Eintauchens, ein kalku- liertes Spiel mit der Auflösung von Distanz. Sie ist eine Ästhetik des emphatischen körperlichen Erlebens und keine der kühlen Interpretation. Und: sie ist eine Ästhetik des Raumes, da sich das Eintaucherleben in einer Verwischung der Grenze zwischen Bildraum und Realraum voll- zieht. Immersive Räume sind ein markanter Teil der Ästhetisierung von Lebenswelten, die unsere heutige Kultur so nachhaltig prägt. Es sind Räume, in denen Welt und Bild sich überblenden und wir buchstäblich dazu eingeladen sind, uns in die Welt des Bildes zu begeben und in ihr zu bewegen. Und: es sind Räume, in denen sich die Wirklichkeit der Welt und die Wirklichkeit des Bildes in der unmittelbaren Wirklichkeit des Körpers konsolidieren.

Entwicklung und Wirkungsweise dieser Ästhetik lassen sich heute besonders eindrücklich an der Kasinoarchitektur von Las Vegas nach- vollziehen. Viele Kritiker haben dem ›neuen‹ Las Vegas mit seinen als disneyhaft verpönten Themenarchitekturen den Avantgarde-Status ab- erkannt, den die Neon- und Schilderarchitektur der Stadt im Zuge von Robert Venturi, Denise Scott-Brown und Steve Izenours Studie *Learning from Las Vegas* gewonnen hatte. Sie sehen in dieser Entwicklung einen Regress in den kulturellen Mainstream, dessen genauere Entwicklung sich nicht weiter zu betrachten lohnt. Dagegen geht dieses Buch davon aus, dass Las Vegas in der strategischen Überblendung von Welt und Bild, von Realität und Fiktion, die seine Architekturen heute ausmacht,

einmal mehr zum Vorreiter paradigmatischer kultureller Entwicklungen geworden ist. Lernen können wir von Las Vegas also noch immer; heute in seiner Eigenschaft als Produktionsstätte von Räumen, die auf das emphatische Erleben ihrer Räumlichkeit hin gebaut wurden und denen eine über sie hinausreichende Funktion innewohnt, die sich in dem von ihnen vermittelten Raum-Erleben realisiert. Kirchen, Regierungsbauten, Mahnmale, Museen, Kinos und Vergnügungsparks sind Beispiele für diese Art von Räumen, denn in allen Fällen steht ihre Architektur als Erlebnis-Raum in einem unauflöselichen und unmittelbaren Verhältnis zu der Funktion dieser Gebäude. Die Räume, die diese Architekturen aufspannen, können in sehr unterschiedliche Funktionen eingebunden sein, z.B. die Affirmation religiöser Überzeugungen, die Symbolisierung von Macht, die Repräsentation und Vermittlung kollektiver Erfahrungen und Werte oder aber das hautnahe Erleben fiktionaler Realität. Und doch ist all diesen Beispielen gemein, dass sie in einer expliziten, ja offensiven Weise ein bestimmtes Angebot räumlichen Erlebens an uns herantragen; sie zeichnen in anderen Worten sich gerade dadurch aus, dass wir uns ihrem räumlichen Wahrnehmungsangebot nur schwer verschließen können. Selbst wenn es uns gelingt, ihre Wirkung auf Distanz zu halten und uns darauf zu konzentrieren, mit welchen gestalterischen Tricks sie das von ihnen vermittelte Raum-Erleben herstellen, z.B. indem wir uns perspektivische Techniken vergegenwärtigen, auf Beleuchtung und Farbgebung achten – ignorieren können wir ihr Erlebnisangebot nicht.

Diese Räume treten auf uns zu, sie vereinnahmen oder distanzieren uns, und indem sie uns in ihr Erlebnisangebot involvieren, reichen sie nicht nur in den sie begrenzenden Raum, sondern auch in uns hinein, und werden so zu Räumen unserer Vorstellung.<sup>1</sup> Diese imaginäre Dimension kennzeichnet Raum in Allgemeinen und macht ihn zu einem konstitutiven Teil auch zu einem Projektionsraum, der zwischen unserer Vorstellungswelt und der Welt vermittelt, in der die Objekte unserer Wahrnehmung liegen. In den hier thematisierten Beispielen haben wir es jedoch nur mit Projektionsräumen in einem imaginären Sinn mentaler Vervollständigung zu tun, und nicht mit technischen Projektionen wie z.B. denen

---

1 In diesem Raumverständnis zeigen sich die Auswirkungen einer sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts zuspitzenden Debatte um den Raumbegriff. Ausgehend von neuen Ansätzen im Bereich der Mathematik und Physik und durch eine neue Sichtweise des Verhältnisses Subjekt-Körper-Welt in der Psychologie, Wahrnehmungstheorie und Phänomenologie wird das insbesondere von Kant geprägte apriorische Raumverständnis von einem relationalen Raumverständnis abgelöst. Zur Einführung empfehlen sich Martina Löw, *Raum-Soziologie*, S. 17-68; sowie Henri Lefebvre, *The Production of Space*, S. 1-67.

einer Filmvorführung. Die Räume, mit denen sich diese Arbeit beschäftigt, zeichnen sich in der Tat gerade dadurch aus, dass sie in großem Maß gebaut sind und ihr Erlebnisangebot in dieser Form gebauter Realität an uns herantragen.

Las Vegas verfügt heute über mehr gebaute Substanz als je zuvor, und in der Transformation seines Stadtbildes von einer losen urbanen Textur aus überdimensionierten Neonschildern und nach Aufmerksamkeit heischenden Kasinofassaden hin zu einer immer dichter werdenden Vision urbaner Hyperrealität hat sich auch das von ihm verkörperte Raum-Erleben nachhaltig verändert. Paris und New York liegen auf Sichtweite, das imperiale Rom erstrahlt in neuem Glanz, Venedig ist vor der immerwährenden Gefahr seines Untergangs bewahrt. Was dieser Ort uns erleben lässt, ist die fiktionale Realität einer unerhörten räumlichen und zeitlichen Fülle und Verdichtung. Eine praktisch gegenläufige Raumerfahrung machen wir in dem weitläufigen Regierungsviertel von Washington, D.C., das uns mit seinen langen, geometrischen Sichtachsen und den klassizistischen Monumentalbauten ein architektonisch und landschaftlich inszeniertes Gefühl von Distanz und Ewigkeit vermittelt. Die White City der Columbia Exposition von 1893, eine Weltausstellungsarchitektur im Stadtformat, die für bloße vier Ausstellungsmonate am Ufer des Lake Michigan in Chicago errichtet wurde, nimmt eine Scharnierposition zwischen diesen beiden Orten ein. Wie später auch Las Vegas wurde sie mit dem Anliegen gebaut, ihre Besucher mit einer durch und durch inszenierten Visualität unmittelbar und nachhaltig zu beeindrucken; in einer ästhetisierten Übersteigerung der Monumentalität des Washingtoner Regierungsviertels verkörperte sie dabei das bürgerliche Ideal einer ›schönen Stadt‹ und war in ihrer provisorischen Bauweise und befristeten Lebensdauer ein flüchtiger Bote der Zukunft, von dem sich ihre Planer eine große erzieherische Wirkung versprachen.<sup>2</sup>

---

2 Die Beispiellorte werden hier in ihrem Erlebnisangebot als Objekte einer ästhetischen Erfahrung betrachtet, was diese Untersuchung in eine Traditionslinie mit John Deweys *Art as Experience* stellt, dessen programmatische Umdeutung von Ästhetik als Kategorie der ästhetischen Erfahrung mir als Grundstein für das Verständnis der ästhetischen Konzeption und Wirkung der Bild-Räume dient. In einem jüngst erschienenen Aufsatz hat Winfried Fluck dieses Ästhetikverständnis mit der Wahrnehmung von Raumsituationen zusammengedacht. Vgl. Winfried Fluck, »Imaginary Space; Or, Space as Aesthetic Object« in: Benesch/Schmidt, *Space in America: Theory, History, Culture*, S. 25-40. In dem Anliegen, über eine Theorie ästhetischen Erlebens zu einem zeitgemäßen Ästhetikverständnis zu gelangen, befindet sich diese Arbeit zudem in vielen Aspekten in Resonanz mit der Po-

## Heterotopischer Raum als Bild-Raum

Was diese drei Beispiellorte verbindet, ist die räumliche Realisierung einer Funktion, die sie zwar auf unterschiedliche Weise, aber alle gleichermaßen über ihre spezifische architektonische Konstruktion anstreben. In Washington geschieht dies in der Gestaltung eines repräsentativen und konservatorischen Raumes staatlicher Macht und nationaler Werte, in der White City als strahlend schöne Zukunftsvision amerikanischer Urbanität und in Las Vegas als spektakuläre Ausnahmerealität abseits des Alltags, in der man all das darf, was sonst verboten ist. Diese Art der Verräumlichung sozialer und kulturellen Funktionen hat Michel Foucault mit seinem Konzept der Heterotopie beschrieben. Jede Gesellschaft produziert solche Räume, die als ›Gegenplatzierungen‹ zum Realraum des alltäglichen Lebens operieren und deren Untersuchung über die von ihnen verkörperte Funktionalität in besonderer Weise Aufschluss über die Befindlichkeit einer Gesellschaft geben kann. Las Vegas, Washington, D.C. und die White City werden in dieser Arbeit als heterotopische Räume betrachtet; sie sind Mischformen zwischen utopischen (d.h. unwirklichen) und wirklichem Raum: einerseits in der realen Geographie eines kulturellen Gefüges gelegen, teilen sie andererseits mit den Utopien die Eigenschaft, sich auf alle anderen Platzierungen zu beziehen, und zwar so, dass sie deren Wirksamkeit suspendieren, neutralisieren oder umkehren. Auf diese Weise verwirklichen sie soziale Konstrukte wie Normalität und Moralität, aber auch die kollektiven Mythen, Träume, Wünsche und Ängste einer Gesellschaft, die hier in dem körperlichen Erleben eines realen Ortes wahr werden.<sup>3</sup>

Haben wir es mit heterotopischen Räumen zu tun, so stellt sich die Frage nach ihrer Wahrnehmung immer auch als Frage nach der Realisierung ihrer heterotopischen Funktion, und das bedeutet: erst durch eine systematische Betrachtung dieser Dimension des Raum-Erlebens erschließt sich das volle Spektrum ihrer Produktions- und Wirkungsmechanismen. Diese Perspektive ist bei Foucault zwar angelegt, sie wird in seinem kurzen Aufsatz jedoch nicht weiter ausgeführt. Stattdessen hat Foucault seinen Heterotopiebegriff vorrangig als räumliche Markierungen in einem größeren kulturellen Gefüge verstanden und heterotopische Räume von der Warte einer fixen geographischen Platzierung aus gedacht. Ein zentrales Anliegen dieser Arbeit ist es daher, Foucaults Hete-

---

sition, die Gernod Böhme in seinem Buch *Atmosphäre: Essays zu einer neuen Ästhetik* darlegt.

- 3 Vgl. Michel Foucault, »Andere Räume«, in: K. Brack/P.Gente/H. Paris/S. Richter (Hgs.), *Aesthesis – Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, S. 38-39.

rotopiebegriff in Richtung der Wahrnehmung dieser Räume weiterzudenken – ein Schritt, der eine weitreichende konzeptionelle Öffnung mit sich bringt. Räume werden in dieser Studie primär als Produkt einer *Raumwahrnehmung* gefasst, und auch heterotopischer Raum wird so zu dem instabilen und dynamischen Ergebnis eines entsprechenden Wahrnehmungsprozesses.

In den untersuchten Beispielen ist es die Eigenschaft, sich zu wirkungsvollen Bild-Räumen zu verdichten, über die sich ihre heterotopische Funktion realisiert. Monumentale Architektur vermittelt durch ihre Größe und Mächtigkeit einen ästhetischen Eindruck von Beständigkeit, und an markanten Stellen in einer weitläufigen Parkanlage wie in Washingtons Regierungsviertel platziert ruft sie in ihrem Betrachter eine erhabene Wirkung hervor. Die Neonarchitektur in Las Vegas vermittelt ihrerseits einen Eindruck von Vitalität, Dynamik und Veränderlichkeit, der in der zunehmenden Bebauungsdichte des Strips zu einem ästhetisch inszenierten Distanzverlust führt und auf diese Weise mit einem Gefühl der unmittelbaren Gegenwartserfahrung spielt. In einer weiter gefassten Perspektive lässt sich durchaus argumentieren, dass diese ästhetische bzw. poetische Dimension in jeder Wahrnehmung von Räumlichkeit aufscheint, indem sie den Raum als Gegenstand unserer Wahrnehmung zu einem Gegenstand unserer Vorstellung macht und ihn in diesem Prozess imaginär vervollständigt. In diesem Sinne verdeutlicht sich in der wirkungsästhetischen Ausrichtung dieser Untersuchung ein Aspekt der Raumwahrnehmung, der in einer weniger ausgestellten Weise immer schon ein konstitutiver Teil von ihr ist.<sup>4</sup> Die poetische Dimension der hier betrachteten Räume hängt unmittelbar mit ihrer Eigenschaft zusammen, Bilder zu evozieren. Orte wie Las Vegas und Washington vermögen es,

---

4 Dieses Raumverständnis steht in der Tradition von Gaston Bachelards *Die Poetik des Raumes*, auf die sich auch Foucault in seinem Heterotopie-Aufsatz ausdrücklich bezieht. »Das – unermessliche – Werk von Bachelard«, heißt es hier, »die Beschreibungen der Phänomenologen, haben uns gelehrt, dass wir nicht in einem homogenen, leeren Raum leben, sondern in einem Raum, der mit Qualitäten aufgeladen ist, der vielleicht auch von Phantasmen bevölkert ist. Der Raum unserer ersten Wahrnehmung, der Raum unserer Träume, der Raum unserer Leidenschaften – sie enthalten in sich gleichsam innere Qualitäten [...].« Foucault, »Andere Räume«, S. 37. Ein weiterer Bezugspunkt für das Raumverständnis dieser Untersuchung sind die Arbeiten von Vivian Sobchack, insbesondere das Buch *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, in der sie Bachelards Poetik des Raumes für die Filmwissenschaft und somit auch in einer weiter gefassten Perspektive für die Konstruktion von imaginären Architekturen in Anschlag bringt.

in unserer Vorstellung eine wahre Flut von Bildern wachzurufen. Im Fall von Las Vegas sind dies Bilder von Neonschildern, die in allen Farben des Regenbogens blinken und sich vor flachen, von großen Parkplätzen zurückgesetzten Kasinogegebäuden in den Nachthimmel empor strecken und die sich inzwischen mit Bildern von Seeräuberschlachten, Vulkan- ausbrüchen und architektonischen Ikonen wie dem Empire State Building, dem Eiffelturm und dem Dogenpalast vermischen. Im Fall Washingtons sind dies Bilder des Capitols, des Weißen Hauses, des Obelisken zum Gedenken an George Washington, der sich inmitten der großen Freifläche der Mall gen Himmel reckt, und der Gedenkstätten für Lincoln und Jefferson in ihrem strahlenden Weiß und den Formen klassischer Tempel. Eine starke Bildrealität zu generieren ist im Fall der White City sogar noch stärker ausgeprägt gewesen, denn als reine Ausstellungsarchitektur war sie von allen Alltagsfunktionen einer gewöhnlichen Stadt befreit und konnte sich ganz und gar ihrer inszenierten Bildlichkeit hingeben.

In dem hier angesprochenen Reichtum an Vorstellungsbildern artikuliert sich ein Wahrnehmungsangebot dieser Orte, das als gestalterische Maxime eng mit ihrer heterotopischen Funktion verknüpft zu sein scheint. Diese Bildlichkeit der Beispielorte zu fokussieren und mit ihrer räumlichen Funktion zusammen zu denken, stellt diese Arbeit in eine direkte Traditionslinie mit Kevin Lynchs klassischer Studie *The Image of the City*. Lynch verbindet hier Fragen nach der Planung und Gestaltung von urbanen Räumen mit der ästhetischen Erfahrung, die wir in ihnen machen, und spitzt sie darauf hin zu, wie sich diese Raumerfahrung in unserer Vorstellung zu kohärenten Bildern verdichtet. Dabei definiert er das Bild der Stadt, das den konzeptionellen Angelpunkt seiner Untersuchung ausmacht, nicht kunstgeschichtlich oder medienwissenschaftlich, sondern phänomenologisch, d.h. über die Transformation des Wahrnehmungsangebotes, mit dem sich der urbane Raum an uns wendet, zu dem Vorstellungsbild des Betrachters.<sup>5</sup> Als Voraussetzung für diesen Prozess

---

5 Auch in der kunstwissenschaftlichen Auseinandersetzung um den Bildbegriff ist aktuell eine entsprechende Entwicklung zu verzeichnen. So schreibt W.J.T. Mitchell zu Beginn seines jüngst erschienenen Buches *What do pictures want?»: »The book as a whole, then, is about pictures, understood as complex assemblages of virtual, material, and symbolic elements. In the narrowest sense, a picture is simply one of those familiar objects we see hanging on walls, pasted into photo albums, or ornamenting the pages of illustrated books. In a more extended sense, however, pictures arise in all other media - in the assemblage of fleeting, evanescent shadows and material supports that constitute the cinema as a ›picture show‹; in the stationing of a piece of sculpture on a specific site; in a caricature or stereo-*

muss jedoch eine innere Schlüssigkeit des Wahrnehmungsangebotes gegeben sein, die eine Stadt für uns ›imaginable‹ macht; genau an dieser Stelle greifen Objekt und Subjekt der Wahrnehmung im Moment einer ästhetischen Erfahrung ineinander und produzieren das Bild der Stadt, von dem Lynchs Studie handelt. Dabei weist er nachdrücklich darauf hin, dass dieses Bild ein räumliches ist, das wir in einer entsprechend zeitlichen Ausdehnung erleben. Städte sind Bild-Räume, die wir sukzessive wahrnehmen, indem wir uns in sie hineinbegeben und uns in ihnen bewegen.<sup>6</sup> Während Lynch die ästhetische Wirkung seiner Stadtbilder jedoch unmittelbar mit Fragen nach ihrer inneren Ordnung (z.B. im Sinne einer einfachen ›Lesbarkeit‹) in Verbindung bringt, weist alles darauf hin, dass die ästhetische Wirkung heterotopischer Stadträume gerade nicht in einer strategischen Verbindung mit Alltagsfunktionen wie der Orientierung in diesen Räumen angesiedelt ist, sondern Raumerfahrungen produziert, die uns dieser Alltagsrealität entrücken.

### Was diese Räume von uns wollen

Heterotopien als Räume zu denken, die über ein in zentralen Aspekten ästhetisches Wahrnehmungsangebot wirklich und wirksam werden, fordert dabei nicht nur eine Erweiterung von Foucaults Heterotopiebegriff; es fordert auch eine Erweiterung von traditionellen Ästhetikkonzepten, welche die Gegenstände ihrer Betrachtung in der Regel in einer programmatischen Herauslösung aus Zusammenhängen kultureller Funktionalisierbarkeit betrachten und dabei eine zumindest relative Autonomie ästhetischer Erfahrung proklamieren. Das Beispiel heterotopischer Bild-Räume (wie auch die mögliche Fluchtlinie in Richtung einer zunehmenden Ästhetisierung von Lebenswelten) wirft dagegen Fragen nach der Funktionalisierung ästhetischer Wirksamkeit auf, die das modernistische Kunstverständnis weit hinter sich gelassen hatte – Fragen, die wieder an so etwas wie die rituelle Dimension ästhetischer Erfahrung anschließen, die in der sozialen Funktion dieser Räume aufscheint.

---

type realized in a pattern of human behavior; in ›pictures in the mind‹, the imagination or memory of an embodied consciousness, in a proposition or a text in which ›a state of affairs‹, as Wittgenstein put it, is projected.« W.J.T. Mitchell, *What do pictures want? The lives and loves of images*, S. xiii-xiv.

- 6 »Like a piece of architecture the city is a construction in space, but one of vast scale, a thing perceived only in the course of long spans of time. City design is therefore a temporal art [...]« Kevin Lynch, *The Image of the City*, S. 1.



Eine notwendige Konsequenz dieser Ästhetik ist die Aufgabe der Möglichkeit einer Position der kritischen Distanz, die traditionellerweise eine Relevanz des Ästhetischen in ihrem größeren gesellschaftlichen Kontext gewährleistet. Doch auch aus einer Position der relativen Distanz, in der sich aus dem Erleben einer immersiven Situation eine andere perspektivieren lässt, und der Affirmation der Grenzverwischung zwischen Realraum und Bildraum als Schlüsselmomente ästhetischen Erlebens können durchaus kritische Handlungsräume gewonnen werden. Angesichts einer Realität, in der Welt und Bild auf immer komplexere Weise überblendet werden, lassen sich auf diese Weise wichtige Erfahrungshorizonte aktueller Lebenswelten erschließen. Um die gestalterischen und wirkungsästhetischen Aspekte dieses Raum-Erlebens zu bündeln, möchte ich einen weiteren Begriff einführen: den der Bildpolitik. Dieser Begriff bezieht sich auf den Objektpol der beschriebenen Wahrnehmungssituation und fokussiert ihn im Hinblick auf das von ihm verkörperte Wahrnehmungsangebot. Er fragt, mit welchen Strategien der ästhetischen Ansprache sich dieses Angebot an uns richtet, und wie seine beiden Hauptkomponenten – seine räumliche und seine bildliche Qualität – dabei zusammenkommen. Der Begriff der Bildpolitik wendet sich demnach an die gestalterische Funktionalität und die beabsichtigte Wirkung dieser Räume; mit dieser strategischen Ausrichtung möchte ich jedoch nicht nach einer schöpferischen Intentionalität fragen, die sich in diesen Räumen ausdrückt und sie mit einer wirkungsästhetischen Agenda ausstattet, die sich wiederum in einer bestimmten Erfahrung des Betrachters realisiert. Eine solche Sichtweise würde die Bild-Räumlichkeit der hier betrachteten Orte auf eine Funktionalität reduzieren, die außerhalb von ihnen gelegen ist und sie als bloßes Medium einer kalkulierten Wirkungsabsicht instrumentalisiert.

Entgegen einer solchen Lesart möchte ich vorschlagen, die Wirksamkeit, mit der diese Räume ganz offenkundig ausgestattet sind, in erster Instanz als eine Eigenschaft des Bildhaften aufzufassen, die den hier behandelten Objekten der Wahrnehmung inhärent ist: eine genuine Expressivität, mit der sie an uns herantreten und für uns zu privilegierten Objekten einer ästhetischen Erfahrung werden, in dem sie uns (mit Gottfried Boehm gesprochen) »etwas zu sehen geben«.<sup>7</sup> Während diese

---

7 »Was wir in Bildern sehen«, schreibt Gottfried Boehm hierzu, »sind Fügungen von Farbe, Formen und Linien, die weder Gegenstände umschreiben noch Zeichen setzen, sondern etwas zu sehen geben. Cézanne geht es gleichermaßen um Sichtbarmachen und um Anblicken. Er bestätigt den menschlichen Erfahrungsumgang mit der Wirklichkeit und überbietet ihn zur gleichen Zeit durch ein Sehen, das imstande ist, alles wie zum ersten Mal zu zeigen.« Gottfried Boehm, »Die Wiederkehr der Bilder« in: ders.

Untersuchung also einerseits mit einem Ästhetikverständnis im Sinne von ästhetischer Erfahrung operiert, und dieses Verständnis nahe legt, dass man jedem Objekt mit einer Wahrnehmungshaltung begegnen kann, die es zum Gegenstand einer ästhetischen Erfahrung macht, geht es hier andererseits um eine bildpolitische Zuspitzung dieses Gegenstandsbereiches; und zwar im Hinblick darauf, wie die Architekturen, die hier besprochen werden, in einer expliziten Expressivität an uns herantreten und uns als Bild-Räume ›etwas zu erleben geben‹. Die jüngst von W.J.T. Mitchell ins Spiel gebrachte Frage, was Bilder wollen (und nicht etwa was sie bedeuten oder tun), konfrontiert uns dabei buchstäblich körperlich mit einem unausweichlichen Anspruch, zu dem wir uns verhalten müssen, sobald sie unsere Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Bezogen auf die Thematik dieser Arbeit involvieren uns die hier betrachteten Räume über ihre expressive Bildlichkeit mit einem Erlebnisangebot, dessen heterotopische Funktionalisierung sich erst in zweiter Instanz herstellt. Der Raum wird zum materiellen Träger (in Mitchells Sinn von ›picture‹) eines oder mehrerer Bilder (in Mitchells Sinn von ›images‹), die sich über ihn aktualisieren.<sup>8</sup>

### Lebende Weltbild-Miniaturen

Was diese Räume uns zu erleben geben, formulieren sie in einer Wiederverwendung bereits vertrauter Motive und Formen, die in eine neue Umgebung transportiert und gemäß deren besonderen Anforderungen moduliert und neu gestaltet werden. In allen drei Fällen bewegt sich diese Wiederholung zwischen Aneignung und Neuschöpfung, und sie

---

(Hg.), *Was ist ein Bild?*, S. 21. Boehm bezieht sich hier auf Merleau-Pontys Aufsatz »Der Zweifel Cézannes«. In Anlehnung an Merleau-Ponty und Lacan nimmt Boehm die Überkreuzung von Sichtbarmachen und Anblicken zum Ausgangspunkt seiner Rekapitulation des Bildbegriffs, in der die Frage nach der Expressivität von Bildern eine tragende Rolle spielt.

- 8 Mitchell hierzu: »You can hang a picture, but you cannot hang an image. The image seems to float without any visible means of support, a phantasmatic, virtual, or spectral appearance. It is what can be lifted off the picture, transferred to another medium, translated into a verbal ekphrasis, or protected by copyright law. The image is the ›intellectual property‹ that escapes the materiality of the picture when it is copied. The picture is the image plus support; it is the appearance of the immaterial image in a material medium. That is why we can speak of architectural, sculptural, cinematic, textual, and even mental images while understanding that the image in or on the thing is not all there is.« Mitchell, *What do pictures want?* S. 85.

spielt dabei mit einem Wahrnehmungsangebot, in dem Gratifikationsmomente des Wiedererkennens und des Erstaunens ineinander greifen. Die Reproduktion des Pantheons für das Jefferson Memorial setzt nach diesem Muster (neben der unmittelbaren Schönheit des Gebäudes) auf den visuellen Bezug zu seinem antiken Vor-Bild und die Autorität der römischen Republik, die dieses Bauwerk verkörpert und mit seiner Gegenwart evoziert; gleichzeitig ruft seine makellose Neuschöpfung und sein virtueller Transport aus der Enge der römischen Stadtstrukturen in die grüne Weite des Washingtoner Regierungsviertels, wo sich seine Schönheit bei klarem Wetter im Spiegel der ihm vorgelagerten Wasseroberfläche verdoppeln kann, in uns ein Gefühl des Erstaunens hervor. Nach demselben Muster bediente sich die White City dem gestalterischen Kanon klassizistischer Architektur und schuf im Rekurs auf dessen Formsprache eine Stadtvision von transluzider Schönheit. Auch in Las Vegas finden sich vom Westernstil der ersten Kasinobauten über die vom Times Square importierte Neonästhetik bis hin zu aktuellen Themenarchitekturen eine wahre Fülle solcher Praktiken. Mit den gestalterischen Komponenten von Transfer, Modulation und Neueinbettung vorhandener Materialien agieren diese Raumkonstruktionen nach den formalen Prinzipien der Übersetzung, die als konzeptionelles Gerüst der Betrachtung ihrer Bildproduktion dienen soll. Die transformative Bewegung, die dieses Konzept beschreibt, legt nicht nur ein Verständnis notwendiger Unabgeschlossenheit und Mobilität von kulturellen Formen und Bedeutungen nahe, sondern sie situiert diese Eigenschaften zudem in einer notwendigen Kontextgebundenheit und fragt dabei nach den konkreten Aktualisierungen, die sich im Vollzug dieser Bewegung herstellen.

Aus der Perspektive ihrer übersetzerischen Bildpolitik betrachtet ist es die Eigenschaft, Bilder zu generieren, die aus den hier betrachteten Räumen wirksame Erlebnis-Räume macht; einer Bildproduktion als konstitutiver Schnittstelle architektonischer bzw. landschaftlicher und imaginärer Raumkonstruktion, die auf dem transformativen Prinzip einer Wiederholung von Bildern beruht. Und in eben dieser Figur der Wiederholung liegt für Mitchell der Angelpunkt zur Erklärung ihrer Wirksamkeit.<sup>9</sup> Indem er Bildern ein eigenes Wollen zuspricht, erhalten sie auch eine genuine Lebendigkeit und ein aktives Begehren. Was er hiermit vorschlägt, ist eine weitreichende Verschiebung von einem primär an die Bildbedeutung gekoppelten Wert hin zu einer aus sich selbst geschöpften Vitalität von Bildern – ein Manöver mit der Konsequenz, dass nur Bilder,

9 Wenn hier von einer Wiederholung als Überlebensstrategie der Bilder die Rede ist, so geht diese von der virtuellen Ebene des ›Images‹ aus und aktualisiert sich in materieller Form des Bildes und in symbolischer Form des Mediums. Vgl. Mitchell, *What do pictures want?* S. 2.

die sich reproduzieren, lebendig sind.<sup>10</sup> Auf diese Weise von einer Vitalität der Bilder zu sprechen, bedeutet für Mitchell, ihre Wirkung auf uns als Teil ihrer unauflöselichen Verwobenheit mit unserer Wirklichkeit zu begreifen. Bilder sind in einem solchen Verständnis dieser Wirklichkeit nicht nachrangig, bilden sie nicht ab, verzerren oder überlagern sie, sondern Bilder bereiten uns einen vitalen Zugang zur Wirklichkeit, in der wir leben. Sie formen und vermitteln uns diese Wirklichkeit und sind so unauflöslich mit ihr verwoben.

Die epistemologische Dimension, die hier aufscheint, hat unweigerliche Auswirkungen auf das Verständnis von ästhetischer Erfahrung im Allgemeinen und der Erfahrung von teils fiktionalen teils realen Raumsituationen im Besonderen. Denn indem die fiktionale Realität dieser Räume das Zusammenspiel von imaginativen und realen Anteilen eines Wirklichkeitsentwurfes zum Gegenstand ästhetischer Erfahrung macht, erweisen sich Expressivität und gestalterische Dichte dieser Räume – also das, was sie als ästhetische Objekte kennzeichnet – als genau diejenigen Eigenschaften, die diesen Wirklichkeitswurf in seiner räumlichen und bildlichen Konstitution explizieren und ihn somit (jedenfalls potentiell) verhandelbar machen. In unserer zeitgenössischen Kultur lässt sich zumindest dieser Teil von Wirklichkeitsaushandlung, d.h. die Verwobenheit von Welt und Bild, mithilfe des Konzepts einer immersiven Ästhetik beschreiben; sich mit dieser Form ästhetischer Wirksamkeit zu beschäftigen, ist daher unmittelbar an das Anliegen gebunden, aktuelle kulturelle Entwicklungen angemessen zu beschreiben und aus kulturgeschichtlicher und theoretischer Perspektive zu reflektieren. Die Funktion der untersuchten Räume stellt sich dabei als Frage nach ihrer Erlebnishaftigkeit und der Art und Weise, wie diese den Betrachter in eine spezifische Raumerfahrung involviert.

In diesem Konfliktfeld positioniert erweisen sich die Räume dieser Untersuchung als paradigmatische Orte einer strategischen Überblendung von Welt und Bild, die uns zu einem leibhaftigen Eintauchen in die von ihnen generierte Wirklichkeit einladen – und genau hier liegt auch der springende Punkt ihrer heterotopischen Funktionalisierung. Denn erst indem sie sich auf diese Weise als Bild-Räume konstruieren, werden sie zu wirksamen Gegenplatzierungen. Anstatt diesen Befund einer funktionalisierten Bildlichkeit nun aber in Guy Debords Logik der ›Gesellschaft des Spektakels‹ zum Anlass der Frage zu nehmen, welche Rolle diese Räume in einem vermeintlichen Fortschreiten der Vereinnahmung von Realität spielen und was wir dagegen tun können, möchte sich dieses

---

10 Ebd., S. 89. Die hier verwendete Selbstreflexivität der Formulierung ist insofern kein Zufall: es handelt sich für Mitchell in der Tat um Bilder, die sich reproduzieren, und nicht um Bilder, die reproduziert werden.

Buch daran beteiligen, über die Untersuchung der hier zueinander gestellten Orte die Frage nach dem konstitutiven Zusammenwirken von räumlicher und bildlicher, gebauter und virtueller Realität genauer zu beleuchten. Als Heterotopien haben wir es hier mit Orten zu tun, in denen sich gesellschaftliche Funktionen verräumlichen und als Raumerfahrung wirksam werden. Das Aufeinandertreffen von Welt und Bild als heterotopische Raumerfahrung zu funktionalisieren, stellt insofern die Frage, was diese Räume wollen, in einen unausweichlichen Dialog mit der Frage, was wir von ihnen wollen. Jede Architektur verkörpert das Versprechen einer besseren Welt; in heterotopischen Räumen ist dieses utopische Moment nicht (wie in vielen Alltagsarchitekturen) verdeckt oder versteckt, sondern in der affirmativen Überblendung von Welt und Bild wird es zu einem unmittelbaren Gegenstand unseres Raum-Erlebens. Das Versprechen, mit Haut und Haar in die von ihnen generierte Wirklichkeit einzutauchen, macht diese Räume zu Weltbild-Miniaturen, in denen geteilte Aspekte einer gemeinsamen Realität (mit Foucault gesprochen) an einem ›wirklichen, wirksamen Ort‹ erfahrbar werden.

**TEIL I**  
**DREI ANDERE BILD-RÄUME**



# 1. URBANER RAUM ALS HETEROTOPIE UND BILD-RAUM: WASHINGTON, LAS VEGAS UND DIE WHITE CITY

Der Raum, in dem wir leben, ist [...] ein heterogener Raum. Anders gesagt: wir leben nicht in einer Leere, die nachträglich mit bunten Farben eingefärbt wird, innerhalb derer man Individuen und Dinge einfach situieren kann. Wir leben innerhalb einer Gemengelage von Beziehungen, die Platzierungen definieren, die nicht aufeinander zurückzuführen und nicht miteinander zu vereinen sind.

Michel Foucault

Washington und Las Vegas (**Abb. 1**) sind nicht nur zwei eigenwillige, sondern auch zwei sehr unterschiedliche amerikanische Städte. Und es sind diese Unterschiede, die einem unmittelbar ins Auge fallen, wenn man



sie in seiner Vorstellung nebeneinander rückt: der monumentale Klassizismus der Washingtoner Regierungsgebäude und die geometrische Weitläufigkeit der Parklandschaft, in der sie platziert sind, stehen in einem denkbar starken Kontrast zu der sich verausgabenden und nach Aufmerksamkeit heischenden Kasinoarchitektur, die den urbanen Raum um den Strip von Las Vegas nach dem kommerziellen Diktum seiner maximalen Nutzung bis zum Besten füllt. Interessant wird der Vergleich jedoch erst, wenn man sich neben diesen Unterschieden auch die weniger offensichtlichen Gemeinsamkeiten der beiden Städte vergegenwärtigt, um die es hier zum Einstieg gehen soll. Denn weder Washington noch Las Vegas ist eine gewachsene Stadt; vielmehr sind beide aus einer kla-



ren Funktionalität heraus entstanden, die eine als nationale Hauptstadt und Regierungssitz und die andere als massentouristische Pilgerstätte einer inzwischen globalen Unterhaltungskultur mit einer in den USA lange Zeit exklusiven Tradition des legalen Glücksspiels. An diese augenfällige Funktionalität der Städte schließt sich eine weitere Parallele an, denn beide haben sich – die eine im sumpfigen Dickicht von Virginia, die andere in der Wüste von Nevada – gemäß ihrer jeweiligen Aufgabe aus einem städtebaulichen Nichts heraus erschaffen.

In beiden Fällen, so lässt sich diese Liste der Gemeinsamkeiten fortführen, gibt es einen ausgewiesenen Teil der Stadt, in dem sich dieses funktionale Moment verdichtet und losgelöst von den vielschichtigen Prozessen des angrenzenden urbanen Alltagslebens eine besonders klare Gestalt angenommen hat. In Washington ist es das Regierungsviertel, das im ausgehenden 18. und frühen 19. Jahrhundert nach den Plänen von Pierre Charles L'Enfant gebaut und zu Beginn des 20. Jahrhunderts überarbeitet worden ist; und in Las Vegas ist es der so genannte ›Strip‹, ein 3,5 Meilen langes Stück Highway in Richtung Los Angeles außerhalb des eigentlichen Stadtgebietes, auf dem sich seit den 1940er Jahren die für Las Vegas so typische Kasinokultur herausgebildet hat (und zu dem streng genommen auch das im alten Stadtzentrum gelegene Gebiet um die Fremont Street gehört).<sup>1</sup> Um diese durch ihre besondere Funktionalität ausgewiesenen Stadtgebiete herum haben sich im Laufe der Zeit urbane Ballungsräume entwickelt, die sowohl Washington als auch Las Vegas mit den größeren Entwicklungstrends der amerikanischen Urbanisierungsgeschichte verbinden und sie trotz aller Besonderheit in vielerlei Hinsicht auch zu ›ganz normalen‹ amerikanischen Städten machen – aber um diese Art der Kontextualisierung soll es hier gerade nicht gehen.

---

1 Stadtgeschichtlich gesehen gehört der Strip von Las Vegas in die größere Entwicklung der ›commercial strips‹, die seit den 1940er Jahren das amerikanische Stadtbild transformiert hat. Las Vegas hat den Strip insofern zwar nicht erfunden, diese suburbane Form wohl aber durch Übertreibung und Intensivierung nachhaltig mitgestaltet. In diesem formalen Sinne ist es also nur bedingt korrekt von Las Vegas als einem Sonderfall amerikanischer Stadtgeschichte zu sprechen. Die spezifischen Inhalte, mit denen die Form des Strips in Las Vegas bespielt worden sind, und die vielschichtigen Dynamiken, die sich hieraus ergeben und ihn in den 50 Jahren seiner Bebauung zu einer ›Strip City‹ (Alan Hess) gemacht haben, unterscheiden sich dennoch grundlegend von anderen amerikanischen Städten. Es ist diese Dynamik, die Robert Venturi, Denise Scott Brown und Steve Izenour in ihrer Studie *Learning from Las Vegas* untersucht haben. Vgl. hierzu außerdem Alan Hess, *Viva Las Vegas: After-Hours Architecture*, S. 8-10; Kap. 1 und 2.

Stattdessen soll der größere urbane Kontext (mit all seinen unbestreitbar wichtigen und brisanten politischen Implikationen) im Rahmen dieser Untersuchung bewusst ausgeblendet und die beiden Städte ausschließlich in den genannten Ausschnitten, d.h. dem Regierungsviertel und dem Strip, betrachtet werden. Der enge Fokus dieser Ausrichtung soll ermöglichen zu erklären, welche Rolle diese Städte im Rahmen ihres größeren kulturellen Gefüges über die jeweilige Ausnahmestellung spielen, die hier bereits aufscheint. Strukturelle Gemeinsamkeiten wie ihre ausgestellte Funktionalität und die mit ihr einhergehende Platzierung ›jenseits‹ des urbanen Alltags sollen hierfür als Ausgangspunkt dienen.<sup>2</sup>

- 
- 2 Diese losgelöste Betrachtung bestimmter Stadtteile ist eine strategische Setzung, deren Zuspitzung eine Reihe von urbanen Problemen ausklammert, die Washington und Las Vegas trotz ihres Sonderstatus mit einer Reihe von amerikanischen Städten teilen. Mit der Fokussierung der heterotopischen Funktion, die im Folgenden weiter ausgeführt werden wird, soll diese ›realpolitische‹ Seite dieser Städte bewusst außen vor bleiben, obwohl sie eine Vielzahl von sozialen Praxen enthält, die diese Ausschnitte erst hervorbringen und am Leben erhalten. Die bereits erwähnte, augenfällige Ausnahmestellung der beiden Orte innerhalb ihres größeren soziokulturellen Gefüges scheint in beiden Fällen damit einherzugehen, einen Eindruck der Abgelegenheit zu evozieren, der eine komplette, wenn auch komplett fiktive Autonomie vom Alltagsleben einer Gesellschaft suggeriert, deren Funktion und Wirkung im Folgenden näher untersucht werden soll. Die vielschichtigen Wechselwirkungen zwischen heterotopischen und alltäglichen Platzierungen einer Gesellschaft zu untersuchen, wäre ein anderes, nicht weniger wichtiges Thema, das diese Arbeit allerdings in der vorgenommenen Ausrichtung nicht leisten kann und will. Umso wichtiger ist es mir, an dieser Stelle auf einige aktuelle Arbeiten zu verweisen, die sich mit eben diesen Aspekten beschäftigen. Marc Gottdiener, Claudia Collins und David Dickenson arbeiten in der stadtsoziologischen Studie *Las Vegas: The Social Production of an All-American City* vor allem zwei Aspekte heraus: einerseits sei Las Vegas im Hinblick auf Bevölkerungsentwicklung und damit verbundene ökologische, ökonomische, soziale und administrative Probleme immer mehr zu einer ›gewöhnlichen‹ amerikanischen Stadt geworden; andererseits seien in der postindustriellen Ära jedoch auch andere amerikanische Städte Las Vegas ähnlicher geworden, beispielsweise im Hinblick auf die zunehmende Wichtigkeit einer auf Tourismus ausgerichteten Wirtschaft und das Schwinden des öffentlichen Raumes. Zu diesem Las Vegas, das sich in den letzten Dekaden herausgeschält hat, ist zudem Mike Davis ökokritischer Aufsatz zu erwähnen, in dem er so drängende und wenig artikuliert Probleme wie Wasser-, Energieverbrauch und Luftverschmutzung in der rasant wachsenden Metropole diskutiert. Mike Davis, »Las Vegas Versus Nature«, in: *StadtBauwelt* 143

In jeder Kultur, so Michel Foucault, gibt es diese besonderen Orte, die er »andere Räume« oder »Heterotopien« nennt. Sie sind in die Einrichtung einer Gesellschaft hineingezeichnet und wirken in ihr als »Gegenplatzierungen« oder »Widerlager«. In dieser Konstitution sind Heterotopien für Foucault »tatsächlich realisierte Utopien, in denen die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichzeitig repräsentiert, bestritten und gewendet sind, gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können.«<sup>3</sup> Im Gegensatz zu den Utopien sind sie nicht nur auf imaginäre, sondern auch auf materielle Weise Teil eines kulturellen Gefüges. Sie erfüllen in dieser Dopplung eine besondere und unerlässliche Funktion, weil in ihrer Räumlichkeit so mächtige gesellschaftliche Konstruktionen wie Normalität und Moralität, aber auch die kollektiven Mythen, Träume, Wünsche und Ängste einer Gesellschaft in einer konkreten körperlichen Erfahrung verankert werden. Washington und Las Vegas sind in den markierten Ausschnitten innerhalb des amerikanischen Kulturgefüges solche *anderen* Orte. Als nationale Hauptstadt muss Washington nicht nur der sehr praktischen Aufgabe gerecht werden, Räumlichkeiten für die Regierungsgeschäfte bereitzustellen, sondern es muss auch eine heterotopische Funktion einlösen, innerhalb derer es die gemeinsamen Werte und Wünsche der Nation verkörpert und in einer räumlichen Realität erfahrbar macht. Und als Pilgerstätte kommerzieller Unterhaltungskultur und legalen Glücksspiels ist auch Las Vegas ein Ort der Verhandlung und des kollektiven Erlebens von Werten und Wünschen, wenn diese auch hier (und im diametralen Gegensatz zu Washington) in einem antagonistischen Verhältnis zur gesellschaftlich sanktionierten Moral stehen.

Diese Orte in Anlehnung an Foucaults Verständnis als Heterotopien zu fassen, macht sie zu einem besonderen Knotenpunkt innerhalb des komplexen Bezugssystems räumlicher und gesellschaftlicher Verhältnisse. Um nun die Bedeutung dieser Verbindung weiter scharf zu stellen, hilft es, sich Foucaults Beschreibung dieser Räume genauer anzuschauen.<sup>4</sup> In seiner »Heterotopologie« nennt er für deren Bestimmung sechs Kriterien: Erstens unterscheidet er zwischen Heterotopien der Krise (Militärkasernen, Wochenbettstationen, Hochzeitsreisen) und Heteroto-

---

(24. September 1999, 90. Jahrgang), S. 1990-1997. Zu Washington gibt es eine vergleichbare Studie von Dennis E. Gale, *Washington, D.C.: Inner City Revitalization and Minority Suburbanization*, in der die sozialen und stadtplanerischen Probleme jenseits des Regierungsdistriktes im Mittelpunkt stehen.

3 Michel Foucault, »Andere Räume«, S. 38-39.

4 Diese Auflistung folgt der ausführlichen Darstellung, die den gesamten zweiten Teil von Foucaults Aufsatz einnimmt. Vgl. ebd., S. 40-46.

pien der Abweichung (Sanatorien, psychiatrische Kliniken, Gefängnisse und Altersheime), deren Grenzen miteinander fließend sind; zweitens können existierende Heterotopien ihre Funktionen verändern (Friedhöfe haben nicht nur ihre traditionelle Lage innerhalb von Ortschaften, sondern auch ihre Gestaltung und rituelle Nutzung immer wieder modifiziert); drittens vermögen Heterotopien an einem Ort eine Vielzahl von an sich unvereinbaren Platzierungen zusammen zu bringen (so z.B. das Theater und das Kino, aber auch der Garten, der in seiner persischen Tradition alle Teile der Welt in sich vereinte, und der ihm nachempfundene Teppich als ein ›im Raum mobiler Garten‹); viertens sind Heterotopien von der Alltagsrealität einer Gesellschaft nicht nur räumlich, sondern auch zeitlich getrennt und erreichen ihr volles Funktionieren nur dann, wenn die Menschen mit ihrer herkömmlichen Zeit brechen und in eine ›heterochronische‹ Zeitlichkeit eintauchen (wie eng Raum- und Zeittypus miteinander verbunden sind, zeigen die zahlreichen Heterotopien akkumulativer Zeitlichkeit, z.B. das Museum, die Bibliothek, das Archiv sowie die gegenläufigen Heterotopien flüchtiger Zeitlichkeit, z.B. die Festwiesen, Jahrmärkte, Feriendörfer); fünftens verfügen Heterotopien über ausgeklügelte Öffnungs- und Schließungsmechanismen, die ihren Zugang bestimmten Regeln, Ritualen oder Kenntnissen unterwerfen (wie z.B. die Kontrollen beim Betreten von Kasernen und Gefängnissen, das Reinigungsritual vor der Benutzung von Sauna und Hammam oder aber architektonische Regulierungen, die nur Eingeweihten den Zugang zu bestimmten Räumlichkeiten gewähren); und schließlich besteht ihre Funktion in der Produktion von illusionären bzw. kompensatorischen Raumsituationen (die in paradigmatischer Weise von dem Bordell bzw. den Kolonien verkörpert werden).

In Foucaults Auflistung von Beispielorten wie Kasernen, Sanatorien, Theatern, Kinos, Gärten, Museen, Bibliotheken, Festwiesen, Feriendörfern, etc. kommt das breite und umfassende Aufgabenspektrum der Heterotopien und die durch sie realisierte Verräumlichung gesellschaftlicher Funktionen deutlich zum Ausdruck. Dabei wird aus dieser Auflistung jedoch auch ersichtlich, wie sehr Foucault seinen Heterotopiebegriff von der Funktionalität bestimmter Gebäudetypen und den von ihnen verkörperten Raumsituationen aus entwickelt hat. Urbane Raumsituationen, die ja den Gegenstand dieser Arbeit ausmachen, werden aus dieser konzeptionellen Blickrichtung gar nicht als heterotopische Orte in Betracht gezogen; eine Aussparung, die unmittelbar mit der von Foucault gewählten Perspektive verbunden zu sein scheint, über die Funktion spezifischer Gebäude zu einem Begriff von heterotopischer Räumlichkeit zu gelangen. Möchte man dieses Konzept nun jedoch für eine entsprechende Betrachtung urbaner Räumlichkeit öffnen, so setzt dies einen Ansatz

voraus, der Raumsituationen über ihre architektonische Gestalt als komplexe Funktionsgefüge in Erscheinung treten lässt und dabei auch nach der Wirkung dieser Räume auf die Menschen fragt, die sie benutzen und dabei erleben (eine Denkrichtung, die in Foucaults Verweis auf die Hochzeitsreise als heterotopischen Ort kurz aufscheint, aber nicht weiter ausgeführt wird).

Vergegenwärtigt man sich die hier versammelten Kriterien noch einmal aus dieser Perspektive, dann fällt ins Auge, in wie großer Nähe sie sich in ihren konzeptionellen Implikationen zu Fragen nach der Gestaltung der genannten Räume und dem von ihnen bereiteten Raumerleben befinden. Das Kriterium der performativen Öffnungen und Schließungen von heterotopischen Räumen ist in dieser Hinsicht besonders interessant, weil es sich um einen Grenzfall handelt. Foucault erläutert es zunächst mit Blick auf die von Menschen ausgeübten Kontroll- und Ritualhandlungen beim Betreten von Kasernen, Gefängnissen oder Saunen. Dass diese Eigenschaft jedoch auf eine ebenso wirkungsvolle Weise von der Architektur dieser Räume und der Gestaltung ihrer Eingangs- und Ausgangssituationen realisiert wird, zeigt sich an der zweiten Kategorie von Beispielen, die er nennt: Die »falschen« Eingangstüren zu südamerikanischen Prachthöfen führten einen fremden Besucher gerade nicht in die Privaträume des Hofes, sondern in eine besondere Kammer, in der er zwar über Nacht bleiben, aber nicht mit der im Hause lebenden Familie in Kontakt kommen konnte.<sup>5</sup> Dieses ist wohlgerne der einzige Fall, in dem Foucault ein Kriterium anhand der Architektur heterotopischer Räume erläutert (und das Motel dabei als eine verwandte Form dieser paradoxen Räumlichkeit einer intimen Anonymität anführt). Dabei würde es auch in anderen Fällen durchaus nahe liegen, diese Aspekte zu berücksichtigen und in diesem Rahmen auch die Funktionalität des Erlebens dieser Räume als eigenständiges Kriterium stark zu machen. Auch das Ineinandergreifen von heterotopischen und heterochronischen Eigenschaften, das Foucault am Beispiel von Bibliotheken, Museen, Festwiesen und Feriendörfern vor allem im Hinblick auf deren Nutzung beschreibt, müsste in einer genaueren Auseinandersetzung mit diesen Räumen notwendig zu der Frage führen, wie ihre jeweiligen Raumkonstruktionen die ihnen zugewiesenen Funktionen realisieren.

Ausgehend von diesen Überlegungen soll es im Folgenden darum gehen, der heterotopischen Konstitution des Washingtoner Regierungsviertels und des Strips von Las Vegas in ihrer kulturgeschichtlichen Entstehung und spezifischen Wirkungsweise, d.h. dem von ihnen verkörpertem Raumerleben, nachzugehen. Dazu haben sie, in Foucaults Be-

---

5 Ebd., S. 44-45.

griffligkeit gesprochen, entweder einen *Illusionsraum* oder einen *Kompensationsraum* zu schaffen.<sup>6</sup> Die moralische Ausnahmestellung von Las Vegas und die Kasinokultur, die in dieser Situation entstanden ist, machen diesen Ort zu dem vielleicht wirksamsten Beispiel eines Illusionsraumes im Rahmen des amerikanischen Kulturgefüges des 20. und frühen 21. Jahrhunderts. Hier ist erlaubt, ja sogar erwünscht, was außerhalb der Grenzen dieses Ortes verboten ist. In dieser Umkehr liegt eine durchaus paradoxe Dynamik: Denn einerseits denunziert Las Vegas durch sein bloßes Bestehen das Wertefundament des Realraumes, das es andererseits durch seine klare Abgrenzung von diesem Raum fortwährend bestätigt. Dagegen verkörpert Washington als Bezugspunkt nationaler Identifikation eine möglichst vollkommene, sorgfältige und an einem realen Ort erfahrbare Ordnung. Es ist ein entsprechendes Beispiel kompensatorischer Räumlichkeit und dabei in seinem Bezugsmodus zum Realraum, der die alltägliche Lebenswelt dieser Gesellschaft enthält und in der Regel fast durchgehend von kollektiven Erfahrungen realer und imaginärer Unordnung und Instabilität geprägt wird, nicht minder paradox.

Wie bereits erwähnt, wurden Washington und Las Vegas beide abseits des bereits besiedelten, »kultivierten« Raumes in ein städtebauliches Nichts hinein geplant. Im Falle Washingtons hatte sich nach einer ermüdenden Reihe von Regierungsumzügen im Laufe des Jahres 1789 in Führungskreisen der Wille herauskristallisiert, der jungen Nation eine neue Regierungsstadt zu bauen.<sup>7</sup> Präsident George Washington suchte für dieses Vorhaben, bevollmächtigt durch den Residence Act von 1790, ein Stück unbebautes Land zwischen dem Potomac und dem Anacostia River aus. Indem man sich mit dieser Platzwahl an einen »jungfräulichen« Ort begab, konnten sich nicht nur Ordnungs- und Gestaltungswille der Planer frei entfalten, sondern es konnte auch an einem hoch symbolischen Ort

---

6 Ebd., S. 45. Für Foucault ist mit dem Verschwinden der »berühmten Bordelle« unsere heutige Kultur um diesen illusionären Typus beraubt worden. Entgegen dieser nostalgischen Haltung soll Las Vegas, und zwar auch in seiner aktuellen Form, im Folgenden als Aktualisierung dieses Typus verstanden werden. Das Beispiel, das Foucault für den kompensatorischen Typus vorschlägt, sind die Kolonien.

7 Bevor man sich für diese Lösung entschlossen hatte, führte diese Umzugsodyssee die Regierung nach Princeton, Annapolis, Trenton, New York und Philadelphia. Viele Städte bekundeten ihr Interesse, dauerhafter Regierungssitz zu werden, u.a. Kingston, Annapolis, Newport, Wilmington, Lancaster, Germantown, New York, Philadelphia und Princeton. Die Entscheidung für Washington richtete sich also bewusst gegen die Möglichkeit, die Hauptstadt in bestehende Stadtstrukturen hinein zu planen.

ein kollektiv empfundener Zustand der Instabilität und Unordnung ›kompensiert‹ werden.<sup>8</sup> Ganz im Sinne dieser ordnungstiftenden Vision ist der Regierungskern von Washington auf dem Reißbrett entstanden, erdacht von dem Franzosen Pierre Charles L'Enfant, der sich unter General George Washington als Offizier für die Amerikanische Revolution verdient gemacht und in den Folgejahren durch eine Reihe von planerischen Tätigkeiten hervorgetan hatte. Bevor L'Enfant mit den Zeichnungen für seinen Entwurf begann, hatte er das zu bebauende Gelände zwar eingehend untersucht und auf der Grundlage seiner Ergebnisse das Capitol und das Haus des Präsidenten an markanten Geländepunkten platziert. Für die Planung der zahlreichen Achsen und Plätze, die er um diese zentralen Punkte herum entwarf, musste er keinerlei Rücksicht auf bereits bestehende Stadtstrukturen nehmen. Die großen Boulevards, die sein Plan vorsah, wurden einfach in die bestehende Wildnis hinein geschlagen. Noch lange blieben diese monumentalen Achsen ungepflastert und unbebaut. »The City of Magnificent Intentions,« hatte Charles Dickens Washington getauft, als er 1842 auf seiner Amerikareise hierher kam. »Spacious Avenues, that begin in nothing and end nowhere; streets, milelong, that only want houses, roads and inhabitants; public buildings that need but a public to be complete; and ornaments of great thoroughfares, which only lack great thoroughfares to ornament [...].«<sup>9</sup>

Über einhundert Jahre sollte es dauern, bis die neue Regierungsstadt auch nur im Ansatz zu dem Ort wurde, den ihre Planer sich vorgestellt hatten. Besonders in der ersten Zeit ging die Realisierung des gigantischen Bauvorhabens nur schleppend voran.<sup>10</sup> Der Abgeordnete John

- 
- 8 Foucault verwendet den Begriff der Kompensationsheterotopie im Bezug auf die gesellschaftliche Funktion von Kolonien, und so betrachtet lässt sich die hier vollzogene Inbesitznahme und Gestaltung des ›jungfräulichen‹ Landes durchaus als Kolonialisierung der Wildnis zur Kompensation von Unordnung deuten. Eine anschauliche Schilderung der Platzwahl für die neue Stadt, den politischen Kompromiss darum und die planerische Arbeit von Pierre Charles L'Enfant findet sich bei John W. Reps, *Monumental Washington: The Planning and Development of the Capital Center*, S. 3-25. Eine komprimierte Version liefert Reps in dem Kapitel »Planning the National Capital«, in: *The Making of Urban America: A History of City Planning in the United States*.
- 9 Charles Dickens, *American Notes*, S. 97; zitiert nach Reps, *Monumental Washington*, S. 41.
- 10 Vgl. Reps, *Monumental Washington*, S. 50. Zu den vielfältigen Schwierigkeiten und Hindernissen angesichts der Planung und des Baus Washingtons vgl. zudem Stanley Elkins/Eric McKittrick, *The Age of Federalism*, S. 169-182. Die Autoren haben in diesem Zusammenhang einen bemerkenswerten

Cotton Smith zeichnet 1801 ein desolates Bild: »One wing of the Capitol only had been erected, which, with the President's house, a mile distant from it, both constructed with white sandstone, were shining objects in dismal contrast with the scene around them. Instead of recognizing the avenues and streets portrayed on the plan of the city, not one was visible, unless we expect a road with two buildings on each side of it, called the New Jersey Avenue. The Pennsylvania [avenue] [...] was then nearly the whole distance a deep morass, covered with alder bushes [...].«<sup>11</sup> In den späten 1850er Jahren gab es um das Patentamt, das Post Office und das Treasury Gebäude verstreute Areale, in denen sich eine allmähliche urbane Verdichtung abzeichnete; von einem konsolidierten Stadtbild kann in dieser Zeit jedoch noch keine Rede sein, geschweige denn von der monumentalen Atmosphäre, die seine Planer hier erschaffen wollten.

Warum hatte man sich trotz dieser massiven und durchaus absehbaren Schwierigkeiten für den Bau einer neuen Stadt entschieden? Und was gab den Planern das Selbstbewusstsein, ein derartiges Projekt anzugehen? Es ist praktisch unmöglich, diese Fragen zu beantworten, ohne dabei die exzeptionalistischen Überzeugungen zu streifen, die so tief in die amerikanischen Ideengeschichte eingeschrieben sind.<sup>12</sup> Für die Grün-

---

Vergleich mit einer anderen in ein städtebauliches Nichts geplanten Hauptstadt gemacht, dem einzigen erfolgreichen Vorgänger Washingtons dieser Art: St. Petersburg. Auch diese Stadt wurde in den Sumpf hinein geplant und innerhalb von kürzester Zeit erbaut. Elkins und McKittrick arbeiten in ihrem Vergleich der Städte heraus, welche zentrale Rolle der Wille und die Machtfülle Peters des Großen für das Gelingen dieses ambitionierten Projektes gespielt haben. Nicht nur verfügte er über das nötige Geld, sondern kommandierte aus seinem gesamten, riesigen Reich Arbeiter an die Newa (bis zu 40 000 pro Jahr, von denen viele wegen der harten Bedingungen umkamen), ließ sämtliche andere Bauvorhaben für diese Zeit ruhen, betraute renommierte ausländische Architekten mit der Planung und befahl die umfangreiche Besiedlung der neuen Stadt. Selbst wenn man von der despotischen Dimension dieses Machtwillens absieht, war eine derart konsolidierte und zielstrebige Ausübung von Macht in den Jahren kurz nach der Gründung der amerikanischen Nation alles andere als gegeben. Vgl. ebd., S. 184-86.

11 John Cotton Smith zitiert nach Reys, *Monumental Washington*, S. 29.

12 Ideengeschichtlich geht die Vorstellung der ›besonderen‹ Aufgabe der amerikanischen Gesellschaftsentwicklung im Rahmen einer größeren Heils- bzw. Zivilisationsgeschichte auf die frühen puritanischen Siedlungen in der ersten Hälfte des 17. Jahrhunderts zurück und wurde dann unter dem Einfluss aufklärerischen Gedankengutes verweltlicht wurden. Ein konziser Überblick über die Genealogie dieses Konzeptes im Rahmen der amerikanischen Nationalgeschichte findet sich in Deborah Madsen, *Ameri-*

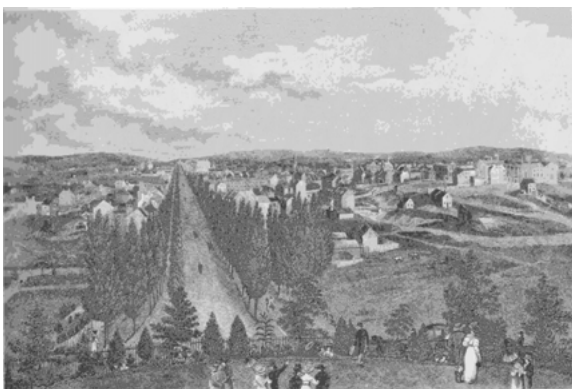


dergeneration bedeutete die nationalstaatliche Konsolidierung der früheren Kolonien sowohl staats- als auch geistesgeschichtlich einen Einschnitt, den man nicht nur als bedeutsam für das Schicksal der jungen Nation hielt, sondern für die gesamte Zivilisationsgeschichte. Ob dieser Gedanke vor allem Legitimation von Machtansprüchen oder tatsächliche Überzeugung war, soll an dieser Stelle dahingestellt bleiben; für die Planung Washingtons ist er bedeutsam, weil man diesem Einschnitt mit dem Bau einer neuen Stadt ein Denkmal setzen wollte. Die neue Stadt stand also räumlich und symbolisch für einen radikalen Neuanfang.<sup>13</sup>



**Abb. 2.** Grafik des Blicks vom Capitolshügel auf die Pennsylvania Avenue in Richtung Weißes Haus, 1834.

**Abb. 3.** Grafik des Capitols in Westansicht, 1837.



*can Exceptionalism.* Auf eine ausführliche Diskussion der Frage, wie Washingtons stadtplanerischer Entwurf diese exzeptionalistischen Überzeugungen verkörpert, möchte ich an dieser Stelle verzichten, weil sie eine für mein Interesse an seiner umfassenden heterotopischen Wirksamkeit Washingtons wenig produktive Engführung bedeuten würde.

13 Zur ideellen Dimension der Stadtplanung vgl. Jeffrey F. Meyer, *Myths in Stone: Religious Dimensions of Washington, D.C.*, S. 28-30.

Thomas Jefferson war die treibende Kraft hinter dieser Ausrichtung des Bauvorhabens gewesen. »[He] was fascinated by the opportunities,« so die Historiker Elkins und McKitrick, »which a capital build *de novo* would offer for giving physical form to his vision of what the new republic should be, insofar as the spirit could be embodied in its center of government. [...] Thus by laying out the whole rationality in accordance to a master plan, and insisting on both republican dignity and elevation of spirit in every phase of design and construction, the builders could make the federal city a fit expression of America's aspirations. The City could serve, in its carefully articulated perfection, as a kind of physical counterpart to the Constitution.«<sup>14</sup> Es liegt auf der Hand, dass diese ideologische Ausrichtung nachhaltige Konsequenzen für die Ausgestaltung der neuen Regierungsstadt haben musste. Als architektur- und stadtgewordener Ausdruck der Verfassung würde diesem Ort eine zentrale Rolle in der Konstitution der ›imagined community‹ amerikanische Nation zukommen.<sup>15</sup> Und daher lässt sich erwarten, über die Untersuchung seiner Ausgestaltung entsprechende Einblicke in seine Funktion und Wirkung zu gewinnen.

Vorher möchte ich jedoch noch einmal in das frühe Las Vegas zurückkehren und von dort aus die parallelen Entwicklungslinien zwischen diesen beiden auf den ersten Blick so unterschiedlichen Orten nachzeichnen. Im März 1931 beschloss die Regierung von Nevada die Legalisie-

---

14 Elkins/McKitrick, *The Age of Federalism*, S. 171. Dieses repräsentative Vorhaben spiegelt sich in der Lage des Capitols im Herzen des Regierungsviertels und der mit ihr verbundenen Aufwertung der gewählten Vertreter des Volkes wider. Auch die Positionierung von Capitol und Weißem Haus lässt sich in diesem Sinne verstehen: diese zwei wichtigsten Machtinstanzen der Verfassung sind ganz nach dem Modell der ›checks and balances‹ räumlich voneinander getrennt und doch durch die Pennsylvania Avenue mit einer vitalen Achse verbunden. Auffällig ist in diesem Zusammenhang, dass der Supreme Court zunächst mit keinem eigenen Gebäude repräsentiert, sondern mit im Capitol untergebracht war. Dieser Umstand erklärt sich dadurch, dass man zur Zeit der Planung Washingtons die Rolle und Funktion der Judikative auch innerhalb des Machtgefüges der Verfassung noch nicht genau ›verortet‹ hatte. Erst 1803 erhält der Supreme Court mit dem Urteil *Marbury vs. Madison* auf der Grundlage eines Präzedenzfalls (und nicht qua Verfassung) die Macht, Gesetze auf ihre Verfassungskonformität hin zu überprüfen und somit die legislative Macht des Parlaments zu kontrollieren. Und erst im Zuge der zweiten wichtigen Bauphase, die zum einhundertsten Geburtstag der Stadt einsetzt, würdigte man diese Aufgabe mit einem eigenen Gebäude, das 1935 fertig gestellt wurde.

15 Ich verwende diesen Begriff im Sinne von Benedict Anderson, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*.

rung (und damit auch die Kommerzialisierung) des Glücksspiels, ein Schritt, mit dem sie einen in den USA einzigartigen moralischen und ökonomischen Sonderfall institutionalisierte, der Las Vegas unweigerlich in seine Geographie der Ausnahme mit einbezog. Auch wenn es in diesem Fall nicht wie in Washington um das von der Regierung beschlossene Moment der Gründung einer Stadt an einem abseitigen und bislang ›leeren‹ Ort ging, war diese Gesetzgebung die wichtigste Weichenstellung für die enorme Wirksamkeit des Illusionsraumes, der sich hier bald entwickelte.<sup>16</sup> Trotz dieses neuen Potentials verhartete Las Vegas noch eine ganze Weile in der unauffälligen Gestalt einer durchschnittlichen Westernstadt. In diesem heterotopischem Schlummerzustand blieb das kommerzielle Glücksspiel zunächst nicht mehr als ein Nebenschauplatz. Erst zu Beginn der 1940er Jahre sollte sich dies ändern, und zwar mit dem Beginn der Bebauung des Los Angeles Highways jenseits der eigentlichen Stadtgrenze von Las Vegas, dem späteren Strip.

Was sich mit diesem Schritt in die städtische Realität des Ortes einträgt, ist die Ablösung des Zeitalters der Eisenbahn durch das Automobil.

---

16 Das offizielle Gründungsjahr von Las Vegas wird mit 1905 datiert, aber bereits seit Mitte des 19. Jahrhunderts gab es erste permanente Besiedlungen, die sich im Laufe der Jahre zu einer typischen ›road town‹ verdichtete. Zudem gab es in Las Vegas reichlich Wasser (was dem Ort zu seinem Namen die ›Weide/Wiese‹ – spanisch *vegas* – verhalf), und so wurde es 1902 zum wichtigsten Zwischenstopp der neuen Eisenbahnlinie von Los Angeles nach Salt Lake City. *Gambling* war zur Zeit der Staatsgründung 1864 zwar erlaubt, wurde dann aber wegen seines schlechten Rufes 1909 verboten und danach in den Hinterzimmern von Clubs und Bars toleriert. Dann kam das Jahr 1931, das für Nevada nicht nur einschneidend war, weil das Glücksspiel wieder legalisiert wurde, sondern auch weil man mit dem Bau des Hoover Damms begann, einem gigantischen Bauvorhaben der Bundesregierung, das in der Hochzeit der Weltwirtschaftskrise eine wahre Flut von zahlungskräftigen und spielfreudigen Arbeitern in die Region brachte. Zu den Anfängen der Stadtgeschichte von Las Vegas vgl. Alan Hess, *Viva Las Vegas*, Kap. 1 »Cowboys and Cadillacs«; sowie Gottdiener et al., *Las Vegas*, Kap. 1 »From Desert Oasis to Glitter Capital of the World«. Bis 1979 hatte Las Vegas im Kontext der amerikanischen Kultur ein virtuelles Monopol auf das kommerzielle Glücksspiel, das gebrochen wurde, als der Bundesstaat New Jersey Atlantic City eine Lizenz für das Casino-Gambling ausstellte. Zehn Jahre später wurde zudem das Glücksspiel auf Ausflugschiffen auf dem Mississippi und in Indianerreservaten legalisiert, mit denen Las Vegas sich heute neben Atlantic City die exklusive Stellung seines staatlich sanktionierten Ausnahmezustandes teilen muss. Vgl. John Hanningham, *Fantasy City: Pleasure and profit in the post-modern metropolis*, S. 151- 165.

Es war diese Entwicklung, die aus der abseitigen und verschlafenen Westernstadt mit ihren brachliegenden moralischen Freiräumen ein attraktives Reiseziel für die mobiler werdende amerikanische Gesellschaft machte. Und zwar zunächst vor allem für die Bewohner von Los Angeles, das in dieser Zeit unter dem Einfluss der Filmindustrie boomte wie kaum eine andere amerikanische Stadt. Hier ging zur gleichen Zeit das für seine Korruption berühmte Regime des Bürgermeisters Frank Shaw zu Ende, unter dem das illegale Glücksspiel an Orten wie dem Santa Monica Pier und dem Sunset Strip floriert hatte. Der rigide Law-and-Order-Kurs seines Nachfolgers Fletcher Bowron, der diesen bekannten und geduldeten Grauzonen des Glücksspiels nach seiner Wahl im Jahr 1938 ein jähes Ende bereitetete, erwies sich für Las Vegas als ausgesprochen profitabel. Zeitgleich war auch in Mexiko das Glücksspiel verboten worden und in dessen Zuge auch das bei Südkaliforniern so beliebte Ressor AQUA CALIENTE in Tijuana geschlossen. Kurz: durch legalisiertes Gambling im Umfeld eines zunehmend moralisch gesäuberten Landes und eine wachsende gesellschaftliche Auto-Mobilität wird das heterotopische Potential der Stadt zu Beginn der 1940er Jahre aus seinem Schlummer geweckt. Und von diesem Moment seines Erwachens an erfährt es eine enorme Beschleunigung.<sup>17</sup>

**Abb. 3.** Blick auf das EL RANCHO VEGAS und den 1941 noch kaum bebauten Highway 95, später bekannt als ›Strip.  
›Strip.



In dieser Konstellation passiert nun etwas fundamental Wichtiges: War Las Vegas vorher nicht besonders an einem herausragenden Image der Stadt interessiert, so beginnt man nun, ein solches Bild zu erfinden. Das erste Bauprojekt, in dem sich diese Verschiebung manifestiert, ist das EL RANCHO VEGAS. Dieses 1941 auf dem zukünftigen Strip eröffnete Hotel bringt mit dem architektonischen Thema eine Gestaltungsmaxime in die Stadt, die für ihre Entwicklung wegweisend werden soll. Man hatte zwar

17 Ein weiterer Aspekt dieses institutionalisierten Ausnahmezustandes, der die Attraktivität eines Aufenthaltes in Las Vegas zu dieser Zeit steigerte, betraf Nevadas liberale Scheidungsgesetzgebung, die es US-Bürgern erlaubte, eine bestehende Ehe nach sechswöchigem Aufenthalt aufzulösen.

auch in den früheren Hotels Downtown schon mit Western Motiven gespielt, war dabei jedoch nicht (in den Worten von Alan Hess) »self-consciously western in style«. <sup>18</sup> Noch in dem WPA *Travel Guide to Nevada, The Silver State* von 1940 wurde gerade die Reinheit und Natürlichkeit von Las Vegas betont: »No cheap and easy parodied slogans have been adopted to publicize the city, no attempt has been made to introduce pseudo-romantic architectural themes, or to give artificial glamour and gaiety. Las Vegas is itself – natural and therefore appealing to people with a very wide variety of interests.« <sup>19</sup> In den nächsten Jahren sollte das anders werden. Das EL RANCHO trat mit einer extravaganen Mischung aus rustikalem Westernstil und Luxusambiente auf den Plan, die man sich in der Downtowngegend schon aus Platzgründen nicht hatte leisten können. Inspiriert von dessen Erfolg eröffnete im darauf folgenden Jahr ein Stück südlicher das LAST FRONTIER mit ähnlicher Rezeptur und bewarb seine architektonische Kombination aus Wild-West-Nostalgie und mondänem Komfort mit den Worten »The Early West in Modern Splendor«. Obwohl diese Hotels verglichen mit den Anlagen, die in den kommenden Jahrzehnten hier entstehen würden, eher bescheiden daherkamen, kündigt sich mit ihnen doch bereits eine grundlegende Umgestaltung des Stadtbildes von Las Vegas an.

»Before the EL RANCHO the highway was dotted with a handful of scattered casinos, billboards, and gas stations [...]. The hotel established a pattern of roadside landmarks, vistas, and signs that broke with the traditions of downtown Las Vegas hotels and realized a vision that would mould the city's current form.« <sup>20</sup> In Alan Hess' Beschreibung markanter Hotelgebäude und ihrer innovativen Selbstinszenierung und Beschilderung tritt eine neue Art der Bildlichkeit auf den Plan, die mit der Bebauung des Strips Gestalt anzunehmen beginnt. In beiden Hotelarealen war ein besonders markanter Teil dieser Inszenierung die zum Highway hin gelegene, begrünte Badelandschaft. Sie sollte Reisende nach ihrer langen Autofahrt durch die Wüste anlocken, noch bevor sie in dem eigentlichen Stadtgebiet ankamen. Weit mehr als nur das Versprechen einer erfrischenden Abkühlung beschworen diese Badelandschaften mit ihren saftigen Rasenflächen, bunten Sonnenschirmen und Liegestühlen das unwirkliche Bild einer Oase, deren Anblick in der Regel mit einem ungläubigen Zu-schön-um-wahr-zu-sein-Gefühl einhergeht. Dieses Oasenbild und das von ihm initiierte Spiel mit dem Wirklichkeitsstatus des Ortes, an dem der Reisende angekommen ist, verrät etwas Grundlegendes über dessen Funktionalität: Um als Illusionsraum wirksam zu wer-

18 Hess, *Viva Las Vegas*, S. 22.

19 Zitiert ebd., S. 24.

20 Hess, *Viva Las Vegas*, S. 26.

den, muss er Bilder generieren, in denen sich die Wünsche und Phantasien des Reisenden verankern und entfalten können. Die besondere Form, die Las Vegas seit den Anfängen der Bebauung des Strips für sich zu erfinden beginnt, expliziert insofern den Heterotopiestatus dieser Stadt über ihre illusionäre Bildlichkeit.

**Abb. 5.** Auf einer Postkarte des LAST FRONTIER von 1942 wirbt das Hotel mit rustikalem Western-Image.



**Abb. 6.** Das LAST FRONTIER mit Blick auf die Badelandschaft vor dem Hotel, der Highway 95 im Hintergrund, 1942.

Denkt man an Las Vegas, so hat man unweigerlich eine wahre Flut von Bildern vor Augen: Bilder einer glitzernden Neonstadt, von unermüdlich und in allen Farben blinkenden Casinoschildern, von grandiosen Anzeigetafeln vor unscheinbaren Hotelfassaden; Bilder, die sich inzwischen mit neueren Bildern von Seeräuberschlachten, Vulkanausbrüchen, tropischen Paradiesen und einem ganzen Potpourri architektonischer Ikonen wie dem Eiffelturm, dem venezianischen Campanile, der Pyramide von Gizeh und dem Chrysler Building vermischen. Auch Gedanken an Washington sind stark mit Bildern der Stadt aufgeladen: mit Bildern des Capitolgebäudes in seiner erhabenen Hügellage, der dagegen eher bescheidenen anmutenden Rückansicht des Weißen Hauses, des Obelisken, der sich in der grünen Freifläche der Mall gen Himmel reckt und an George Washington erinnert, oder der Memorials der Präsidenten Lincoln und Jefferson mit ihrer Adaption antiker Tempelformen. Mit ande-

ren Worten sind Washington und Las Vegas beide von einer auffällig starken und dichten Bildlichkeit gezeichnet: einer Bildlichkeit, auf die ihre Stadtentwicklung sich seit den beschriebenen Anfängen schnell und zielstrebig ausrichtet. In beiden Fällen dauert es eine ganze Weile, bis sich das Potential dieser Eigenschaft, eine besondere Art des Raumerlebens zu generieren, voll entfaltet. Doch in historischer Perspektive zeigt sich, dass beide Orte ihre heterotopische Funktion erst zu dem Zeitpunkt wirklich und praktisch einlösen, an dem sie sich in überzeugender Weise als Bild-Räume realisieren.

Daher möchte ich vorschlagen, die augenfällige Bildlichkeit beider Orte als dezidiertes Produkt ihrer heterotopischen Funktion zu begreifen und von diesem Punkt aus einige Leitfragen zu formulieren, die gewissermaßen als Fluchtlinien meiner weiteren Ausführungen verstanden werden können. Was passiert, wenn sich Orte auf die hier aufgezeigte Weise bildlich verdichten? Wenn aus urbanen Räumen in diesem Sinne Bild-Räume werden? Welche Muster und Gesetzmäßigkeiten lassen sich an der hier aufscheinenden Schnittstelle von Raum und Bild herausarbeiten? Und was für Einblicke ermöglichen diese Muster in die Produktion, Wirkungsweise und kulturelle Funktion entsprechender Konstellationen? Es ist nahe liegend sich vorzustellen, dass die bild-räumliche Zurichtung beider Orte bestimmten Regeln unterliegt, die genaueren Aufschluss über ihre jeweilige Funktion als strategische Gegenplatzierungen im Rahmen ihres größeren soziokulturellen Gefüges ermöglichen. Diesen Fluchtlinien nachzugehen, heißt jedoch auch, Foucaults Heterotopiebegriff zu überdenken. Ging es ihm in seinen Überlegungen primär darum, Heterotopien über ihre gesellschaftliche Funktion und geographische Platzierung als ›andere Räume‹ zu markieren, so soll dieser Ansatz hier aus der Perspektive der strategischen Gestaltung und der ästhetischen Wirksamkeit dieser Räume thematisch erweitert und inhaltlich zugespitzt werden. Die von Foucault umrissene heterotopische Funktionalität eines Ortes soll mit seiner bildlichen Inszenierung zusammengedacht werden – und mit diesem Schritt geht es um die Stadt als heterotopischen Bild-Raum und das Erleben, das sie in ihrer Räumlichkeit bereitstellt. Ich spreche in diesem Zusammenhang bewusst von Inszenierung, weil die bildliche Verdichtung der Stadtausschnitte, die hier betrachtet werden, keineswegs eine zufällige ist, sondern das dezidierte Produkt eines stadtplanerischen und architektonischen Gestaltungswillens.<sup>21</sup> Noch deutlicher als in Washington und Las Vegas wird dies an einem dritten Heterotopiebeispiel,

---

21 Vor dem Hintergrund des gerade eingeführten Verständnisses der Stadt als Bild lässt sich die in dieser Arbeit vorgenommene Fokussierung bestimmter Ausschnitte der Beispielstädte als ›Rahmung‹ (im bildwissenschaftlichen Sinne) fassen.

das ebenfalls in ein praktisch »unzivilisiertes« Stück Land hineingeplant wurde und sich dabei mit großer Konsequenz der Wirkung einer stadt-bildlichen Verdichtung und Überzeichnung bediente.

**Abb. 7 & 8.** Der Court of Honor in südlicher Richtung Lake Michigan und Peristyl, und in nördlicher Richtung Administration Building, 1893.



Die Rede ist von der White City, die man anlässlich der Columbia Exposition 1893 auf dem Gelände des damals noch unerschlossenen Jackson Parks in Chicago errichtete. Im ihrem Fall handelt es sich im Gegensatz zu Las Vegas und Washington nicht nur um eine nicht-gewachsene, sondern auch um eine nicht-bewohnbare und nicht-benutzbare Stadt. Als Ausstellungsarchitektur von den alltäglichen Aufgaben urbanen Lebens befreit konnte sie sich ganz und gar ihrer freigestellten Bildlichkeit hingeben.<sup>22</sup> Unter Regie von Frederik Olmsted wurde das sumpfige Di-

22 Die Columbia Exposition war bereits die dritte Ausstellung dieser Art in den USA. Weltausstellungen hatten 1851 mit der Crystal Palace Exposition in London ihren Anfang genommen und waren dann mit wachsendem Gestaltungsaufwand des Ausstellungsgeländes in London (1862), Paris (1855 und 1867) und Wien (1873) fortgesetzt worden, der nun von der Columbia Exposition übertroffen werden sollte. Zunächst war man mit der New Yor-



ckicht am Ufer des Lake Michigan dafür in eine großzügige und doch streng durchorganisierte Parkanlage transformiert. Anders als der von Olmsted und seinem Partner Calvert Vaux geplante New Yorker Central Park, der seinen urbanen Kontext verschwinden ließ und so den Eindruck einer endlosen pastoralen Landschaft evozierte, exponierte diese Anlage die Stadt und zelebrierte ihre Gebäude.<sup>23</sup> Ihre monumentale Komposition aus Wasserflächen, Sichtachsen und Parkabschnitten schaffte den landschaftlichen Grund für die wirkungsvolle Inszenierung der Stadtvision ihrer Planer. Die klassizistische Stilvorgabe, die einheitliche Traufhöhe und der Gesamtanstrich in weißer Farbe sorgten für einen Eindruck größter innerer Harmonie und Geschlossenheit. Unter der Regie von Daniel Burnham entstand so das architektonische Bild einer perfekten, sauberen und schönen Stadt, und als solches ein wahres Prachtstück nationalistischer Propaganda.<sup>24</sup> Die Funktionalität der White City als urbane Zukunftsvision der aufstrebenden amerikanischen Nation ist unauflöslich mit dem visuellen Effekt verbunden, für den sie gebaut worden ist.

Mit dem besonderen Augenmerk auf der Bildlichkeit von städtischem Raum stellt sich diese Arbeit in eine direkte Traditionslinie mit Kevin Lynchs klassischer Studie *The Image of the City*. »Like a piece of architecture«, heißt es in deren ersten Absatz, »the city is a construction

---

ker Crystal Palace Exposition (1853) allerdings kläglich gescheitert und hatte dann anlässlich der zweihundertjährigen Unabhängigkeit von England 1876 mit der Philadelphia Centennial Exposition eine erste erfolgreiche Weltausstellung veranstaltet.

23 Eine pointierte Einschätzung zu Olmsteds Gestaltung des New Yorker Central Parks sowie seinem Plan für die White City mit besonderem Augenmerk auf deren erzieherische Funktion findet sich bei John F. Kasson, *Amusing the Million: Coney Island at the Turn of the Century*, S. 11-23.

24 Die Columbia Exposition sollte in unmissverständlicher Weise darstellen und in die Welt heraustragen, wie die amerikanische Nation sich ihre urbanisierte Zukunft visionierte. Da es zu dieser Zeit noch keine elektronischen Massenmedien gab, mit deren Hilfe man diese Vision hätte produzieren und verbreiten können, errichtete man die White City, und insofern war sie weniger eine Stadt als das Bild einer Stadt. Zu der prodagandistischen Dimension der White City, die hier aufscheint, und deren enger Verbindung mit der Schaffung einer effektiven Bildlichkeit schreiben Rydell, Finding und Pelle: »America's political leaders and economic elites sought to win public approval for their vision of America's future. How could that approval be earned in an era before electronic media? One ready answer presented itself in form of the thriving world's fair movement.« Robert W. Rydell/John E. Findling/Kimberley D. Pelle, *Fair America: World's Fairs in the United States*, S. 8.

in space, but one of vast scale, a thing perceived only in the course of long spans of time. City design is therefore a temporal art, but it can rarely use the controlled and limited sequences of other temporal arts like music. [...] At every instant, there is more than the eye can see, more than the ear can hear, a setting or a view waiting to be explored.«<sup>25</sup> Für Lynch ist das ›Image‹ einer Stadt Ausdruck einer gelungenen und umfassenden Gestaltung des Raumes, den sie umfasst, und zwar gleichermaßen im Hinblick auf das urbane Design, das sich im Stadtbild ausdrückt, und auf das mentale Bild, das in der Wahrnehmung ihrer Betrachter entsteht. Eine Stadt wird in diesem Verständnis für uns zu einem Bild [›imaginable‹], wenn sich ihre einzelnen Teile vor unserem inneren Auge zu einem kohärenten und ästhetisch ansprechenden Ganzen zusammenfügen – eine Beschreibung, die auf die hier genannten Beispiele unbedingt zutreffend ist. Dabei geht es Lynch jedoch um eine Bildlichkeit, die primär auf die ›Lesbarkeit‹ einer Stadt im Sinne ihrer Übersichtlichkeit, Transparenz und inneren Ordnung ausgerichtet ist und somit Eigenschaften anspricht, die einer möglichst problemlosen Orientierung im urbanen Raum dienen.<sup>26</sup> Diese Ausrichtung ist im Rahmen einer Untersuchung der Bildlichkeit von Orten wie Las Vegas, Washington und der White City wenig produktiv, da die Stadtbilder von heterotopischen Räumen (wie sich in den knappen bisherigen Ausführungen bereits andeutet) den Alltagsfunktionen des urbanen Lebens weitgehend entrückt sind – und zwar nicht zuletzt, um ihren besonderen Aufgaben als *andere* Räume überhaupt gerecht werden zu können.

So gesehen geht es hier zwar um Stadtbilder, jedoch nicht im Sinne einer Landkarte, deren ästhetische Stimmigkeit eine Funktion ihrer Übersichtlichkeit darstellt, sondern in einer primär ästhetischen Ausrichtung auf die symbolische und imaginäre Funktion des heterotopischen Ortes, der sich ein Stadtbild produziert und sich diesen Bildes bedient; und es geht um die Frage, mit welchen strategischen Wirkungsabsichten diese Bildlichkeit ausgestattet ist. Mit dieser Ausrichtung geht es um die Poetik und Politik der heterotopischer Bild-Räumlichkeit, die in diesen Stadtbildern greifbar wird. Entgegen einer Perspektive des klassischen Urbanismus, der die Stadt als Objekt betrachtet, das losgelöst von denen besteht, die es bewohnen, soll sie hier in Anlehnung an Vivian Sobchack als phänomenologisches Objekt der Wahrnehmung verstanden werden: »My project is best summed up as a desire to let ›the city‹ emerge, in the complex and shifting fashion proper to it, as a specific power to affect both people and materials – a power that modifies the relations between

25 Kevin Lynch, *The Image of the City*, S. 1.

26 Für die Grundzüge seines analytischen Modells und die Einführung seiner Grundbegriffe vgl. Kevin Lynch, *The Image of the City*, S. 1-13.

them.«<sup>27</sup> Dieser Ansatz platziert den urbanen Raum in einem notwendigen, dynamischen und instabilen Moment der Interaktion zwischen Wahrnehmenden und Wahrgenommenen. Dabei ist hier jedoch gerade nicht wie in Lynchs ›image of the city‹, ein Verhältnis gemeint, das von der materiellen Struktur einer Stadt hin zu ihren Bildern verläuft, sondern genau umgekehrt: ›the city of the image‹, d.h. ein urbaner Raum, der von seinen Bildern her entsteht und sich maßgeblich über seine Bildlichkeit erschließt.<sup>28</sup>

Das EL RANCHO und das LAST FRONTIER sind auch in dieser Hinsicht besonders aufschlussreiche Beispiele für die Entstehungs- und Wirkungsgeschichte heterotopischer Bild-Räumlichkeit. Denn mit diesen beiden Hotels und der durch sie initiierten Bebauung des Strips beginnt Las Vegas nicht nur, sich als Touristenziel und Spielerstadt neu zu erfinden, sondern es beginnt auch, zu diesem Zweck anderswo erfolgreiche Gestaltungsmuster aufzugreifen und sich zueigen zu machen – ein Muster, das den Bild-Raum von Las Vegas bis heute nachhaltig prägt und sich angesichts der fortwährenden Neuerfindungen des Images der Stadt (im Sinne Lynchs als materielles und Vorstellungsbild) einzige gestalterische Konstante erweist. In der nächsten Bauphase, die 1946 mit dem legendären FLAMINGO beginnt, wird diese Dynamik der Aneignung noch um einiges deutlicher, da man sich hier mit dem Thema modernistischer Architektur eines weniger nahe liegenden Formenkanons bedient, als es der frühere Westernstil gewesen war. Mit seinem klaren Design, den typischen flachen und lang gestreckten Formen, seiner innovativen

27 Vivian Sobchack, ›Cities on the Edge of Time: The Urban Science Fiction Film‹, in: Annette Kuhn (Hg.), *Alien Zone II: The Spaces of Science Fiction Cinema*, S. 124. Sobchack bezieht sich hier auf den Aufsatz ›Forward‹, *Zone*, Vol. 1/2 (1987), S. 11.

28 Wenn ich in diesem Zusammenhang von der Bildlichkeit urbaner Räume bzw. der Stadt als Bild-Raum spreche, dann im doppelten Sinne einer ästhetischen Einheit oder Schlüssigkeit, die sich beim Betrachten bzw. Erleben der Stadt herstellt, und einer bildlichen Expressivität des Wahrnehmungsangebotes, mit dem sie sich an ihre Betrachter wendet. Die Frage nach dem zeitgenössischen Status des Bildes und der Definition von Bildlichkeit, die in der Kunstgeschichte derzeit intensiv diskutiert wird, soll an dieser Stelle nicht weiter vertieft werden. Einen Einblick in die aktuelle Debatte um dieses Thema liefern die Anthologien *Was ist ein Bild*, hg. Boehm; *Privileg Blick: Kritik der Visuellen Kultur*, hg. Christian Kravagna; aktuelle Monographien zu dem Thema sind z.B. Hans Belting, *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft*; Genrod Böhme, *Theorie des Bildes*; Mitchell *What do pictures want?*. Das Verhältnis von Bild, Raum und Betrachter steht im Mittelpunkt des Bandes *Bilder – Räume – Betrachter*, hg. Steffen Bogen/Wolfgang Brassat/David Ganz.

Raumgestaltung und extravagantem Interieur brachte das FLAMINGO diese in Miami und Los Angeles entstandene Architektur nach Las Vegas und evozierte in der Geste dieser stilistischen Referenz den Glanz der anderen Orte. Damit setzte das FLAMINGO den Trend für eine gesamte Ära, den Hotelkasinos wie des DESERT INN und des SANDS in den Folgejahren aufgriffen und weiterentwickelten.<sup>29</sup> Aber schon in den früheren Westernhotels ist dieses Muster der Appropriation importierter Inhalte deutlich erkennbar, und zwar nicht zuletzt, weil das EL RANCHO und das LAST FRONTIER sich stilistisch gerade nicht an Downtown Hotels in Las Vegas orientierten, sondern sich von diesen abzusetzen versuchten und dazu den Stil bereits bestehender Ressorts und Hotels aufgriffen, die seit den 1920er Jahren eine Kombination aus Westernmotiven und modernistischen Elementen zu einem eigenen Stil verdichtet hatten: dem 1927 von Albert Chase McArthur unter Mitwirkung von Frank Lloyd Wright erbauten ARIZONA BILTMORE in Phoenix, in dem die Architekten stark auf regionale Materialien zurückgriffen und Motive und Formen der Maya Architektur verarbeiteten; dem bereits 1923 von Wrights Sohn und Schüler Lloyd in Palm Springs in ähnlichem Stil errichteten OASIS HOTEL; und Wayne McAllisters 1926 in Tijuana eröffnetem Luxusressort AGUA CALIENTE, das die spanische Missionsarchitektur der Region aufgriff und zu einem weiteren tragenden Element des Westernstils machte.<sup>30</sup>

29 In seiner architektonischen Analyse dieser Zeit arbeitet Alan Hess heraus, dass die in Las Vegas aufkommende Form des Modernismus sich sehr viel weniger als häufig angenommen an der modernistischen Hochburg Miami und den hier errichteten Hotelbauten wie dem Fountainbleu orientierte als an dem in Los Angeles entstandenen modernistischen Stil des ›roadside vernacular‹, der sich für funktionalen Bedürfnisse der Architektur am Strip als besonders kompatibel erwies. Vgl. Hess, *Viva Las Vegas*, S. 40-43.

30 Vgl. ebd., S. 17-22; 26-35. In den Folgejahren gestaltete McAllister eine Reihe weiterer Hotels der El Rancho-Kette im Südwesten der USA und wurde schließlich mit dem Entwurf für das El Rancho Vegas betraut. Das Arizona Biltmore ist in dieser Auflistung ein besonders interessanter Fall, weil es sich namentlich an den ›Biltmore Estate‹ in Ashville, North Carolina anlehnt. George W. Vanderbilt hatte seiner Familie hier unter der Regie des Architekten Morris Hunt und des Landschaftsplaners Frederik Olmsted (die beide sowohl an der Gestaltung der White City als auch der Erneuerung des Regierungsviertels von Washington im Rahmen der Senate Park Commission beteiligt waren) in den 1890er Jahren nach dem Vorbild eines französischen Renaissanceschlosses einen feudalen Familiensitz gestalten lassen. Das Arizona Biltmore spielt durch seine Namensgebung mit der Referenz auf das berühmte Anwesen, betont dabei jedoch gleichzeitig den regionalen Bezug, den es in seiner modernistischen Architektur programma-

Das Bild von Las Vegas, das über diese zunehmend modernistische Westernmotivik entworfen wird, ist dabei weniger das einer ›authentischen Westernstadt‹ als das einer nostalgischen Fiktion, die mit architektonischen Mitteln eine verlorene Vergangenheit bzw. einen imaginären Ursprungspunkt herbeiholt und in dem von ihr bereitgestellten Erlebnisraum für die Reisenden erfahrbar macht. Der Moment, an dem sich diese neue Bildpolitik in Las Vegas festsetzt und sich die Erscheinung der Stadt ihren gestalterischen Maximen zu unterwerfen beginnt, ist alles andere als zufällig. Denn mit der konsequenten Ausrichtung auf den Glücksspieltourismus stellt sich seit den frühen 1940er Jahren in aller Deutlichkeit die Frage, mit welchen Bildern man diese neue Form denn wirkungsvoll anfüllen kann. Die ›Form‹ von Las Vegas umfasst in diesem Sinne all die Parameter, die den Ort als Touristenziel ausmachen und in ihm seine spezifische heterotopische Gebrauchsdynamik produzieren: das kommerzielle Glücksspiel, die dafür benötigten Räume, also Hotels und Kasinos, die Geographie der Stadt sowie die Konkurrenzsituation zu anderen Touristenzielen, unter den einzelnen Hotelkasinos oder zwischen Fremont Street und Strip. Der ›Inhalt‹ ist entsprechend das kulturelle Material der Bildproduktion, das natürlich seinerseits immer auch formal gestaltet werden muss; es kann ein nostalgisch-mondäner Westernstil sein oder eine modernistische Roadside-Architektur, mit denen diese Las Vegas-spezifische ›Form‹ angefüllt wird, um einen effektiven visuellen Eindruck zu erreichen. Nur eines ist in dem Moment sicher, in dem die Stadtentwicklung sich der Produktion einer heterotopischen Illusionsräumlichkeit zuwendet: die Gestaltungsmöglichkeit, die das Image einer natürlichen und verschlafenen Westernstadt bereit stellte, taugten nicht für die Ausnahmegeographie der Glücksspielmetropole, die hier entstehen sollte. Und daher musste Material mit einem wirksameren Imaginationspotential von anderswo hier hergebracht und gemäß den ortsspezifischen Bedürfnissen von Las Vegas moduliert werden.

So unterschiedlich die auf diese Weise produzierten Bilder auch sein mögen, so eindeutig zeigt sich die aneignende Bildproduktion, die hier auf den Plan tritt, als eine weitere Eigenschaft, die Las Vegas und Washington verbindet. Auch die Regierungsstadt hat sich über die Aneignung ›fremder‹ Inhalte ein ›eigenes‹ Aussehen gegeben. Washington sollte in der Vorstellung seiner Auftraggeber ein »amerikanisches Athen« werden.<sup>31</sup> Wie bereits bei der Entscheidung, eine neue Stadt zu bauen, hatten Jeffersons Vorstellungen auch einen prägenden Einfluss auf die Bestimmung des Bildes dieser neuen Stadt. Washington sollte in einer

---

tisch umgesetzt und auf diese Weise seinen europäisch ausgerichteten Bezugspunkt mit einem Augenzwinkern ›amerikanisiert‹.

31 Zitiert nach Elkins und McKittrick, *The Age of Federalism*, S. 163.

klassizistischen Architektur errichtet werden und in dieser Anlehnung an die Antike deren moralische Überlegenheit wieder auferstehen lassen. Die Regierungsstadt in einer eigenen, originär amerikanischen Architektur zu erbauen, ist zu keinem Zeitpunkt in Erwägung gezogen worden, denn Jefferson war überzeugt, dass die Anlehnung an klassische Vorbilder die beste Möglichkeit sei, den republikanischen Idealen der neuen Nation Ausdruck zu verleihen.<sup>32</sup> Was er an der Klassik so schätzte, war die ›Reinheit‹ ihrer Formen. Im Gegensatz zu späteren Stilen wie dem Barock, der verstärkten Wert auf ornamentales Dekor legte und somit weniger ›natürlich‹ war, sah Jefferson in der klassischen Ästhetik einen ursprünglichen und unverklärten Ausdruck der inneren Natur der Dinge. Ihre Formen waren für ihn »the perfect examples of cultural simplicity and expressions of the plain virtues that should characterize Americans and their republican government.«<sup>33</sup> Die klassizistische Architektur sollte die moralische Überlegenheit der ›Neuen Welt‹ zum Image (wieder im Sinne Lynchs als materielles und Vorstellungsbild) der Regierungsstadt machen.

Im Hinblick auf das erwünschte Stadtbild lag dieser Logik ein einfacher Gedanke zugrunde: Indem man in der architektonischen Gestalt Washingtons die Formen und Werte der Antike wiederauferstehen ließ, würde man das eigene republikanische Vorhaben legitimieren und stärken. Aus der Perspektive des sich gerade konsolidierenden amerikanischen Nationalstaates ist dieses Anlehnungsbedürfnis an die Vergangenheit verständlich, da die USA mit ihrer republikanischen Vision 1783 in einer Welt der Monarchien keine zeitgenössischen Vorbilder hatte. Weil das angestrebte Staats- und Gesellschaftsmodell insofern in dieser Zeit als ein denkbar unsicheres Projekt erschien, wollte man diesen Mangel an Stabilität durch die Adaption antiker Monumentalbauten symbolisch und bild-räumlich kompensieren.<sup>34</sup> Und dieser Umstand erklärt es auch,

---

32 Zu Jeffersons Position vgl. Meyer, *Myths in Stone*, S. 28-29; 48-50; Peter Nicolaisen, »Thomas Jefferson's Concept of the National Capital«, in: Hönninghausen/Falke (Hg.), *Washington, D.C.*, S. 105-117. Einen dezidierten Einblick ermöglicht darüber hinaus der veröffentlichte Schriftwechsel von Jefferson und L'Enfant. Vgl. hierzu Elizabeth S. Kite (Hg.), *L'Enfant and Washington, 1791-1792*. Ein nützlicher Überblick über die Architektur der neuen Hauptstadt findet sich bei Kathleen S. Wood, »Capital Architecture: Grand Visions, Monumental Reality«, in: *Washington, D.C.*, S. 117-141.

33 Meyer, *Myths in Stone*, S. 28.

34 Zu den bedeutenden klassizistischen Bauwerken in Washington gehören: das Capitol (1793-1864), das Treasury Building (1842), das Patentamt (1860), und das Post Office (1869). Auch in der zweiten Bauphase, die

warum in Washington die moralisch-politische Dimension dieser Architektur so deutlich in den Vordergrund tritt. Für den Klassizismus war die Antike ein ›Gesinnungsvorbild‹, weswegen er auch als »gemalte Ideologie, politisch engagierte Kunst« bezeichnet wird.<sup>35</sup> Diese Einschätzung lässt sich nahtlos auf das Bauprojekt Washington übertragen, dessen Gebäude für Jefferson »lectures in moral philosophy« sein sollten.<sup>36</sup> Für das Verständnis der hier wirksamen Aneignungsdynamik ist diese moralische Dimension so wichtig, weil sie etwas über die spezifischen Anforderungen Washingtons an den von ihm importierten Inhalt verrät: Eine vorrangig dekorativ motivierte Aneignung hätte nicht dafür getaugt, das politische und ideologische Zeichen zu setzen, um das es den Planern damals ging. An der Schwelle zu einem neuen Zeitalter, an dem sich die Gründergeneration der amerikanischen Nation wähnte, begab man sich mit dem Rekurs auf die Antike zurück zum mythisch verklärten Ursprung der westlichen Zivilisation und evozierte den Glanz und die Blüte dieser Zeit.

---

zum hundertsten Jubiläum der Stadt einsetzt, wird massiv auf diesen Stil zurückgegriffen. Markante Bauwerke aus dieser Zeit sind das Lincoln (1922) und Jefferson Memorial (1943) sowie das erst jetzt realisierte Gebäude für den Supreme Court (1935), die National Archives (1935) und die National Gallery of Art (1941). Mit Ausnahme des Capitols bezeichnen die Daten die Fertigstellung der Gebäude. Eine anschauliche Besprechung sämtlicher Washingtoner Regierungsgebäude, ihrer Architekten und Bau-daten findet sich in Pamela Scott/Antoinette J. Lee (Hg.), *Buildings of the District of Columbia*. Zwei anschauliche architekturgeschichtliche Auseinandersetzungen mit dem amerikanischen Klassizismus sind: William H. Pierson, Jr., *American Buildings and Their Architects Vol.1: The Colonial and Neoclassical Styles*; Baldur Köster, *Palladio in Amerika: Die Kontinuität klassizistischen Bauens in den USA*.

- 35 Gottfried Lindemann und Hermann Boekhoff über die Malerei von Jacques-Louis David, *Lexikon der Kunststile*, Bd. II, S. 49. Während man in der Renaissance aus einem vorrangig dekorativen Interesse klassische Stilelemente aufgegriffen hatte, hatte der Klassizismus eine explizit moralische Agenda. Dies war zwar ein wichtiger Grundimpuls der Entstehung des schlichteren, formorientierteren klassizistischen Stils gegenüber dem Barock und dem Rokoko, so gilt die ethische Dimension dennoch nicht in gleichem Maße für alle Formen des klassizistischen Stils. In den amerikanischen Ausprägungen dieses Stils ist es der ›idealist classicism‹, in dem sich diese Neigung am deutlichsten ausdrückt. Da Jefferson ein ausgesprochener Anhänger dieser Form war, ist er auch in Washington stark vertreten und wird später auch als ›federal style‹ bezeichnet. Vgl. Pierson, *American Buildings*, S. 213.
- 36 Jefferson zitiert nach Meyer, *Myths in Stone*, S. 28.

Durch ihren klassizistischen Baustil teilen die White City und Washington eine über ihre Architektur artikulierte Geste der nationalen Selbstbehauptung. Ähnlich wie in der Gründungsphase Washingtons ist daher auch in der White City der Rekurs auf die klassische Tradition als Ausweichmanöver der Vereinigten Staaten, mit dem es sich vermeiden ließ, sich direkt auf die zeitgenössische Architektur Europas zu beziehen.<sup>37</sup> Und ebenso wie in den Regierungsgebäuden Washingtons artikuliert sich auch im klassizistischen Stil der White City eine Vision von moralischer Integrität – eine Vision, die sich hier allerdings nicht zu einem staatlich verankerten Denkmal republikanischer Tugend, sondern zu einer bürgerlichen Utopie der schönen und reinen Stadt verdichten, die im ausgehenden 19. Jahrhundert von einem Bündnis aus Wirtschafts- und Bildungselite des Landes genährt wurde. In beiden Fällen wurde über die klassizistische Architektur ein moralisch-ideologisches Wertespektrum angesprochen; doch während dieser Architektur in Washington eine staatsbildende Rolle zukam, mit der die amerikanische Nation sich über den Rekurs auf die Antike mit einer Aura der Unvergänglichkeit und Ewigkeit ausstattete, verkörperte die White City eine Zukunftsvision, die auf die zivilisatorische Kraft der Schönheit baute. »Whether we look upon this spectacle by day, under a blue sky that is clarified by the reflection of the limpid waters of Lake Michigan; or by night, when fretted with fires that outspangle the vault of heaven, with flying fountains bathed in floods of rainbow lights, and overlooking domes bejewelled with glittering crowns [...] we feel that the dream of hope has come true.«<sup>38</sup> Die wahr gewordene Hoffnung, von der in den Worten dieses zeitgenössischen Ausstellungsbesuchers die Rede ist, offenbart sich für ihren Sprecher in der Schönheit des Stadtbildes und resultiert in der moralischen Überlegenheit, die dieses Bild verkörpert. Verglichen mit Washington verlagert sich hier die erzieherische Agenda in den Bereich

---

37 »Trotz der großen wirtschaftlichen Macht und der neuen weltpolitischen Rolle«, so Baldur Köster zum klassizistischen Stil der White City, »hatte Amerika nach Meinung vieler Architekten immer noch keine wirkliche kulturelle Identität gefunden. So erschien es ihnen um die Jahrhundertwende [zum 20. Jahrhundert] das Sinnvollste, auf dem Weg zu einer eigenen Architektur den Ausgangspunkt nicht im zeitgenössischen Europa zu suchen, sondern bei einer Bewegung, die den Wurzeln aller abendländischen Kultur, der Antike, am nächsten stand und gleichzeitig noch die Architekturrichtung verkörperte, in der sie selbst bis zur Mitte des 19. Jahrhunderts den Europäern gegenüber zumindest Ebenbürtiges geleistet hatten.« Köster, *Palladio in Amerika*, S. 93.

38 Halsey C. Ives, *The Dream City*; zitiert nach Burg, *Chicago's White City*, S. 137.



des Ästhetischen; eine Verschiebung, die Thomas W. Palmer, den Präsidenten der Ausstellungskommission, bereits vor der Eröffnung zu heeren Spekulationen über die Wirkung der Ausstellung verleitete: »As an educational force and inspiration I believe the buildings, their grouping, and laying out of the grounds will in themselves do more good in a general way than the exhibits themselves, by the exaltation that it will inspire in every man, woman, and child who may have any emotions, and who has none, that may come to view it.«<sup>39</sup>

Nirgendwo war dieser Anspruch zu einem so starken Bild verdichtet wie im Court of Honor, dem architektonischen und landschaftsplanerischen Herzstück der Ausstellung. In seiner Mitte lag eine elipsenförmige Lagune, um die herum die Gebäude angeordnet waren wie »Juwelen an einer Halskette«. <sup>40</sup> Am nördlichen Kopfende stand das Administration Building, das mit seiner goldenen Kuppel das Washingtoner Capitol um fast zwanzig Meter überragte und damit das höchste Gebäude der Ausstellung war. Gegenüber lag das Peristyl und gab mit seinen achtundvierzig korinthischen Säulen (eine für jeden der damaligen Vereinigten Staaten) den Blick auf den Lake Michigan frei, und in seiner Mitte thronte auf einem Triumphbogen eine gigantische Columbus Quadriga. An seinen Längsseiten wurde der Court durch einen wahren Reigen klassizistischer Gebäude eingefasst, von denen das wohl eindrucksvollste das Manufactures and Liberal Arts Building gewesen sein muss. Es hatte einen Grundriss von viereinhalb Hektar, und für das Gerüst, das sich hinter seiner weiß getünchten Fassade verbarg, war die zweifache Menge Stahl der nur kurz zuvor fertig gestellten Brooklyn Bridge verbaut worden. Durch den gemeinsamen architektonischen Stil, die einheitliche Traufhöhe und monochrome Farbigkeit der Gebäude rings um den Court erweckte keines von ihnen den Eindruck, mit den anderen um die Aufmerksamkeit der Besucher zu konkurrieren; stattdessen schienen sie geradezu darin aufzugehen, die eigene spektakuläre Wirkung als integralen Bestandteil seines größeren ästhetischen Zusammenhangs zu inszenieren.<sup>41</sup> Als heterotopischer Bild-Raum hatte die Stadtphantasie der

39 Palmer zitiert nach John W. Reys, *The Making of Urban America: A History of City Planning in the United States*, S. 497.

40 Burg, *Chicago's White City*, S. 112.

41 Ein anschauliches Beispiel für diese Unterordnung der Einzelarchitekturen zugunsten der ästhetischen Stimmigkeit der Gesamtkomposition ist die nicht realisierte Kuppelkonstruktion, die der Architekt Hunt zunächst für sein gigantisches Manufactures Building vorgesehen hatte. Als die Architekten in einer gemeinsamen Planungssitzung die Gebäude der Courts zusammenstellten, war sofort klar, dass die von Post vorgesehene Kombination aus Gebäudegröße und Kuppel die ausgewogenen Proportionen des

White City eine klare kompensatorische Funktion: Mit ihrer monumentalen Landschaftsgestaltung und der weiß getünchten Einheitsarchitektur verkörperte sie in einer Alltagsrealität von dramatischem Wachstum der Städte bis hin zur Übervölkerung (und durch eine von massiven Einwanderungswellen aus Südosteuropa und China geschürte Angst vor ›Überfremdung‹), schlechter Hygienezustände, zunehmender Verslummung und Kriminalisierung urbaner Lebenswelten eine Stadtvision von gewaltiger Wirkungsmacht.<sup>42</sup>

Mit Washington, der White City und Las Vegas sind hier drei Beispiele urbaner Räumlichkeit zueinander gestellt, die alle in einem versierten Zusammenspiel aus Transformation, Aneignung und Aufbereitung vorhandener Materialien heterotopische Räume produzieren; Räume, die sich dadurch auszeichnen, dass sie eine wirkungsvolle Bildrealität generieren, diese zum Angelpunkt des von ihnen verkörperten Raum-

---

Ensembles überflügeln und somit den harmonischen Gesamteindruck sprengen würde, zumal seine Kuppel die des Administration Buildings überragt und das Gebäude so nicht nur zum größten, sondern auch zum höchsten der Ausstellung gemacht hätte. Vgl. Reys, *The Making of Urban America*, S. 500-501. Auf die einzelnen Gebäude der Ausstellung werde ich nicht weiter eingehen, eine Auswahl der bemerkenswertesten Vertreter und ihrer Architekten sei hier jedoch genannt: das Administration Building (Hunt), das Peristyl (Atwood), das Machinery Building (Peabody und Sterns), das Agricultural Building (McKim, Mead und White), das Mines and Mining Building (Berman), das Electricity Building (Van Brunt und Howe) und das Manufactures and Liberal Arts Building (Post) säumten den Court; etwas entfernt gelegen waren das Horticulture Building (Jenney), das Fishery Building (Cobb), der Palace of the Fine Arts, heute das einzige erhaltene Gebäude der Ausstellung (Atwood) und das Transportation Building (Adler und Sullivan) – ein Architektenaufgebot, zu dem Cawelti schreibt: »Bringing together into one plan buildings by [the above listed architects] is analogous to some great promoter in the 1950s bringing together Mies van der Rohe, Eero Saarinen, Skidmore, Owing, and Merrill and Frank Lloyd Wright and persuading them to subordinate their own conceptions to a single plan.« John G. Cawelti, »America on Display: The World's Fairs of 1876, 1893, 1933«, in: Frederic Cople Jaher (Hg.), *The Age of Industrialism in America: Essays in Social Structure and Cultural Values*, S. 337.

- 42 Vgl. hierzu auch Cawelti, »America on Display«, S. 343. Die urbane Vision der White City ist in diesem Sinne eine kompensatorische Reaktion auf urbane Missstände ihrer Zeit. Für eine ausführliche Diskussion dieser Zusammenhänge vgl. Thomas S. Hines, *Burnham of Chicago: Architect and Planner*, Kap 4-6; Paul S. Boyer, *Urban Masses and Moral Order in America, 1820-1920*, Kap. 3.

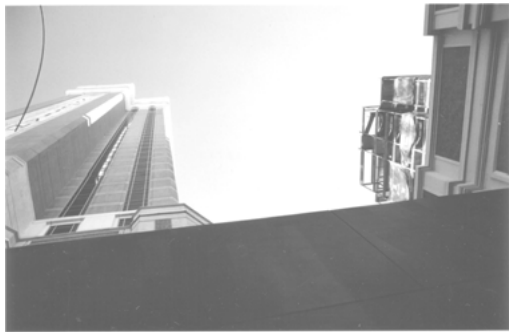
erlebens machen und durch das Bereitstellen dieser Erfahrung innerhalb einer größeren Gemengelage kultureller und sozialer Verhältnisse eine spezifische Funktion ausüben. Dabei fällt ins Auge, dass wir es in gestalterischer Hinsicht in allen drei Fällen mit Praktiken eines ›schöpferischen Recyclings‹ zu tun haben. Der wiederverwertende, aneignende Modus der Bildproduktion dieser Orte soll im Folgenden als vitaler Teil ihrer Funktion und Wirkung expliziert werden – und zwar sowohl aus der Perspektive ihrer Raumgestaltung, als auch aus der der Raumwahrnehmung, genauer gesagt: der ästhetischen Ansprachestrategien, mit denen sich diese Orte an ihre Betrachter wenden. Die kulturkritischen Implikationen dieser Fragestellung stehen zum einen in Resonanz zu allgemeinen Fragen von Bildproduktion und Wirkungsästhetik, die sich seit einiger Zeit angesichts der wachsenden Bebilderung des urbanen Raumes immer mehr von einem klassischen Kunstwerkbegriff gelöst und stattdessen die zunehmende Ästhetisierung der Alltagswelt ins Blickfeld gerückt haben. Zum anderen stellt sich über den Aspekt der Aneignung bereits vorhandener Materialien eine Verbindung zu aktuellen kulturtheoretischen Debatten um eine Neubewertung von so genannten ›sekundären Kulturpraktiken‹ her. Alle drei Beispielfälle spielen in der Produktion ihres Stadtbildes mit Appropriationsmustern, die auf den ersten Blick erkennbar und ebenso offensichtlich strategisch sind – eine Gemeinsamkeit, über die sich zunächst vor allem eine Frage stellt: Welche heterotopische Funktion wird über diese Art der Bildlichkeit und das mit ihr verbundene Raum-Erleben realisiert?

## 2. ›LIVING IN TRANSLATED WORLDS‹ BILDER - RÄUME - ZEICHEN

In jeder Stadt gibt es [...] diesen grundlegenden Rhythmus von Bedeutung, der aus der Opposition, dem Alternieren und der Nebeneinanderstellung merkmalttragender und merkmalloser Elemente besteht. [...] Die Stadt spricht zu ihren Bewohnern, wir sprechen unsere Stadt, die Stadt, in der wir uns befinden, einfach, indem wir sie bewohnen, durchlaufen und ansehen. (Abb. 9)

Roland Barthes

In *Learning from Las Vegas* beschreiben Robert Venturi, Denise Scott Brown und Steve Izenour eingangs ein Szenario, das für sie leitmotivisch für die Architekturentwicklung ihrer Zeit ist: »The Miami Beach Modern motel on a bleak stretch



of highway in southern Delaware reminds the jaded drivers of the welcome luxury of a tropical resort, persuading them, perhaps, to forgo the gracious plantation across the Virginia border called Motel Monticello. The real hotel in Miami alludes to the international stylishness of a Brazilian resort, which, in turn, derives from the International Style of middle Corbu [Le Corbusier, the architect]. This evolution from the high source to the middle source to the low source took only 30 years.«<sup>1</sup> Die Autoren richten ihr Augenmerk hier vor allem auf die Geschwindigkeit, mit der kulturelle Formen und die von ihnen transportierten Bedeutungen

---

1 Venturi/Scott Brown/Izenour, *Learning from Las Vegas*, S. 8.

sich aus dem Bereich der Hochkultur (im wahrsten Sinne des Wortes) auf die Straße bewegt haben – eine Bewegung, die sich bis heute weiter ausdifferenziert und inzwischen ebenso in entgegen gesetzter Richtung verläuft. Darüber hinaus ist sie aber auch ein Paradebeispiel für die transformative und appropriative Dimension kultureller Produktion, der in einer globalisierten Welt für das Verständnis von Kultur eine immer wichtigere Rolle zukommt. Architektonische Stilelemente werden in dem beschriebenen Szenario als mobiles und modulierbares Material gefasst. Sie wandern nicht nur von ›oben‹ nach ›unten‹, sondern auch geographisch und transnational und von ›Schöpfer‹ zu ›Schöpfer‹. Dieses komplexe Szenario einer fortwährenden Bedeutungsverschiebung und Rekontextualisierung kultureller Materialien basiert im Grunde auf der Figur eines zirkulären Verhältnisses, in dem Vorlage und Adaption Durchlaufpunkte einer fortwährenden kulturellen Produktion markieren, deren temporäre Ergebnisse sich jeweils in spezifischen Kontexten realisieren und maßgeblich von diesen geformt werden.

Auch die Bildpolitik, mit der wir es angesichts der Gestaltung der hier betrachteten Räume zu tun haben, funktioniert nach diesem Muster. Sie besteht im Wesentlichen aus zwei Komponenten: (1) dem Transfer von kulturellem Material und (2) dessen Transformation gemäß den Anforderungen und Bedürfnissen des neuen Kontextes, in dem dieses Material wirksam werden soll; zwei Aspekte, die sich in ihrer Produktivität nicht voneinander trennen lassen, sondern unauflöslich ineinander greifen und sich gegenseitig hervorbringen. Als Zielkontext machen der Strip von Las Vegas, das Washingtoner Regierungsviertel und die White City der Columbia Exposition nicht nur ›vor Ort‹ die transformativen Vorgaben, nach denen hier angekommenes Material gestaltet und adaptiert wird, sondern sie bestimmen bereits die Auswahl dieses Materials, so dass es zur effektiven Gestaltung ihrer Bild-Räumlichkeit passt. Die Transformation des ausgewählten Materials lässt sich dabei nicht erst im Moment von dessen Integration in den neuen Kontext lokalisieren, sondern sie beginnt schon in der Auswahl eines Transfermediums Gestalt anzunehmen. In der hier beschriebenen Art der Bildproduktion modifizieren also Transfer und Transformation gemeinsam den Ort, an dem sie wirksam werden. Und wenn man diesen Vorgang nicht als einmaligen, in sich abgeschlossenen Moment begreift, sondern als einen in die Zukunft hinein geöffneten Prozess der Modulation von Material, dann nimmt diese Gestaltungsbewegung auch unmittelbar Einfluss auf die kommende Auswahl und Konstitution von Integrationsbausteinen.

So gesehen geht es in diesem Aneignungsvorgang nicht um den mechanischen Transport eines Materials von A nach B, sondern um einen vielschichtigen und komplexen Übertragungsprozess, in dem unter-

schiedlichste und zum Teil nur schwer greifbare Bedeutungsebenen zusammenwirken. Bisher habe ich für die Beschreibung dieser Prozesse zwei Begriffsarten benutzt: relativ enge Begriffe wie ›Adaption‹, ›Import‹, ›Aneignung‹; und sehr allgemeine Begriffe wie ›Transformation‹ oder ›Transfer‹. Ich möchte an dieser Stelle nun vorschlagen, die hier zu beschreibende appropriative Verschiebung kultureller Materialien mit dem Begriff der Übersetzung zu fassen. Er soll dabei als ein allgemeines transformatives Prinzip verstanden werden, mit dem sich Bewegungen von Materialien und von ihnen ausgelöste Modifikationen kultureller Formationen ausgehend von relationalen Bezugsmomenten beschreiben lassen; als inhärent strategisches und gestalterisches Prinzip, das sich über seinen jeweiligen und spezifischen Gebrauch definiert und dabei nicht von seiner Einbindung in funktionale Wirkungszusammenhänge loszudenken ist.<sup>2</sup> Am Beispiel der Verwendung klassizistischer Architekturvorbilder in Washingtons Regierungsbauten wird die relationale Grundstruktur dieser Transformationsbewegung besonders anschaulich, die den Angelpunkt für den Übersetzungsbezug markiert. Im Fall des Capitols ist ihr Bezugspunkt weniger genau fixierbar als im Fall des Jefferson Memorials, das dem römische Pantheon nachgebaut wurde; und doch lassen sich in beiden Fällen Bewegungen ausmachen, in denen kulturelles Material (d.h. im ersten Fall ein klar umrissener Katalog von Formen und Proportionen und im zweiten Fall das Ebenbild eines konkreten Gebäudes) nach bestimmaren Regeln verschoben und moduliert worden ist; und in denen über das ausgestellte Verhältnis zum Bezugspunkt Antike bestimmte Bedeutungen und Werte evoziert werden.

Das formale Grundmuster dieses Gestaltungsprinzips liegt im konstitutiven Moment seiner Referenzialität, das sich durch die transformative

---

2 In dem hier vorgeschlagenen Verständnis soll Übersetzung nicht scharf von benachbarten Begriffen wie ›Import‹, ›Adaption‹, ›Transfer‹, ›Umsetzung‹, ›Interpretation‹ und anderen kulturkritischen Konzepten wie ›Hybridisierung‹ und ›Creolisierung‹ abgegrenzt, sondern in einem integrativen Sinne verstanden werden, den Peter Burke in Anlehnung an Edward Said als ›kulturellen Austausch‹ gedacht hat. »The history of all cultures is the history of cultural borrowing«, schreibt Said (zitiert nach Peter Burke, *Kultureller Austausch*, S. 9), und ausgehend von diesem Leitgedanken hat Burke unterschiedliche Begriffe zur Konzeptionalisierung von ›Tauschbewegungen‹ durchgespielt (neben den bereits erwähnten Begriffe auch die Rezeption, Nachahmung, Plünderung, Anpassung, Synkretisierung). Dabei ist er zu dem Schluss gekommen, dass diese Bewegungen besonders gut mit dem Begriff der Übersetzung zu fassen sind, weil dessen aktive und gestalterische Komponenten ihn gegenüber von Begriffen wie Hybridisierung methodisch überlegen machen. Burke, *Kultureller Austausch*, S. 23.

Verschiebung kulturellen Materials von A nach B herstellt und das jeglicher Frage nach originärer Herkunft übergeordnet wird. Wie auch immer diese Bewegung zwischen ihren Bezugspunkten verläuft, d.h. wie stark oder wie wenig sich das zu transportierende Material dabei verändern mag, wie flüchtig oder beständig das Ergebnis, wie offensichtlich oder versteckt das Referenzverhältnis – die übersetzerische Bewegung vermisst den Rahmen dieser kulturellen Produktivität. Sie macht rezeptionsästhetische Vorgaben (z.B. soll der Referenzpunkt von dem Betrachter erkannt werden oder versteckt bleiben? soll er gewürdigt oder übertroffen werden?) und sorgt dabei in dem impliziten Bekenntnis zu ihrer eigenen Referenzialität für die konstitutive Instabilität und Verhandbarkeit der jeweiligen Bedeutungsrelation, die sie mit ihren Bezugspunkten vermisst. In der expliziten Fokussierung solcher Relationen und ihrem progressiven Verständnis als zentralem Schauplatz kulturellen Schaffens ist der hier verfolgte Ansatz eindeutig Kind eines poststrukturalistischen Denkens. Auch der Begriff der Übersetzung, mit dem diese Referenzverhältnisse hier methodisch gefasst werden sollen, ist unter diesen Vorzeichen »neugedacht« worden. Im Zuge dieses so genannten »cultural turn« kam es zu einer gesteigerten Sensibilität gegenüber der aktiven Rolle der Übersetzung im Rahmen der sprachlichen Erzeugung von Wirklichkeit (anstelle eines bloßen sprachlichen Reflektierens von Wirklichkeit) sowie ihrer Teilhabe an den auf diese Weise implementierten gesellschaftlichen Machtverhältnissen und zu einer Kritik der Originalitätsideologie, die mit einer entsprechenden Aufwertung von vorher als reproduktiv und unschöpferisch stigmatisierten Kulturpraktiken einherging (zu nennen wären hier beispielsweise Zitat, Paraphrase, Serialisierung, Collage, Sampling, Remake).<sup>3</sup> All dies waren Neuerortungen,

---

3 »Cultural studies [...]«, schreibt Sherry Simon zu dieser Entwicklung, »allows us to situate linguistic transfer within the multiple ›post‹ realities of today: poststructuralism, postcolonialism and postmodernism. To present these influences very schematically, it could be said that the first emphasizes the power of language to construct rather than simply reflect reality; the second highlights the power relations which inform contemporary cultural exchanges; and the third emphasizes that in a universe where total novelty is a rare phenomenon, a great deal of cultural activity involves the recycling of already existing material. All three of these perspectives give heightened prominence to translation as an activity of cultural creation and exchange. All three ›post‹ terms have shifted and refocused the boundaries of difference in language.« Sherry Simon, *Gender in Translation: Cultural Identity and the Politics of Transmission*, S. 136. Eine konzise Diskussion der aktuellen Schnittstelle zwischen Kultur- und Übersetzungswissenschaft findet sich ebd., S. 134-167.

die den Begriff der Übersetzung für die Kulturwissenschaft interessant machen.

»It was only a question of time«, schreibt Sherry Simon, »until cultural studies ›discovered‹ translation. After all, the globalization of culture means that we all live in ›translated‹ worlds, that the spaces of knowledge we inhabit assemble ideas and styles of multiple origins, that transnational communications and frequent migrations make every cultural site a crossroads and meeting place. These have become accepted truths of our contemporaneity.«<sup>4</sup> Für Simon ist es ein integraler und wesentlicher Teil unseres heutigen Kulturverständnisses, dass wir in Welten leben, deren Konstitution sich aus Stilen und Bedeutungen unterschiedlichster Herkunft immer wieder neu zusammensetzt.<sup>5</sup> Vor dem

- 
- 4 Simon, *Gender in Translation*, S. 135. Aus dem hier aufscheinenden Anwendungsspektrum spricht eine enge Anbindung des Begriffs an Identitätsfragen, paradigmatisch formuliert in Salman Rushdies Satz »I am a translated man«. (Rushdie, *Imaginary Homelands*, S. 13) Er spielt auf seine hybride Identität aus indischen, britischen und amerikanischen, muslimischen, hinduistischen und christlichen Einflüssen und die Wurzellosigkeit, Prozesshaftigkeit und Unabgeschlossenheit dieser Identität an. Übersetzung fungiert in diesem Sinne in der Kulturwissenschaft häufig als assoziatives und metaphorisches Erklärungsmodell für die Produktion und Verhandlung von Differenzen und verweist dabei auf Wertzuschreibungen und Machtmechanismen, die dieser Differenzproduktion zugrunde liegen; die gestalterische Dimension des Begriffs wird dabei in aller Regel zugunsten der Betonung seines Widerstandspotentials eingeklammert. Mit dem Begriff der ›translational culture‹ definierte Homi Bhabha indes einen instabilen ›Zwischenraum‹ kultureller Produktion und Artikulation, für ihn ein Ort, der nicht länger von kulturellen Eliten kontrolliert werden kann, sondern genuiner Repräsentant einer globalen Kultur der Vermischung und Verhandlung ist. Homi K. Bhabha, *The Location of Culture*, S. 212-214. Über diese identitätspolitische Anbindung soll hier jedoch hinausgegangen werden, denn indem eine Untersuchung der appropriativen Bildpolitik heterotopischer Orte die gestalterischen Eigenschaften der Übersetzung in den Mittelpunkt ihres methodischen Interesses rückt, werden diese zum Schauplatz einer Auseinandersetzung über ästhetische Konventionen und Wirkungsstrategien, die sämtliche Bereiche kultureller Produktion berührt und insofern auch, aber nicht ausschließlich, von identitätspolitischen Aspekten geprägt ist.
- 5 Implizit macht Simon hier ein deutliches Zugeständnis an die gestalterische Dimension von Übersetzungsprozessen; eine Dimension, die in der kulturwissenschaftlichen Auseinandersetzung durch die enge Fokussierung identitätspolitischer Fragen allerdings bisher als explizite Fragestellung schlicht vernachlässigt worden ist.



Hintergrund der hier verfolgten Fragestellung fallen neben der betonten Beweglichkeit und konstitutiven Vermischtheit von Bedeutungen und Bedeutungsträgern, die kulturellen Formationen innewohnt, zudem die vielen räumlichen Bezüge ins Auge (»spaces of knowledge«, »crossroads«, »meeting place«), die in Simons Szenario eines übersetzerischen Kulturverständnisses eine Rolle spielen; ein Aspekt, mit dem nicht nur die unbedingte Situationsgebundenheit kultureller Produktion angesprochen ist, sondern auch die Frage, wie diese Situationen konkret beschaffen (d.h. gestaltet) sind. Gemeinsam mit dem Aspekt eines programmatischen Neudenken von so genannten »sekundären Kulturpraktiken« ist dieser Gedanke für die Frage nach einer übersetzerischen Bildpolitik und ihrer kulturellen Funktion als Gestaltungsprinzip heterotopischer Raumsituationen von Bedeutung, weil sich hier traditionelle Auseinandersetzungen aus dem Bereich der Ästhetik mit alltagsweltlichen Fragen überschneiden und neu akzentuieren lassen.<sup>6</sup>

- 6 Die Fragen nach der spezifischen Bedeutungskonstitution einer durch Aneignung produzierten Bildlichkeit, die hier aufscheint, ist für das Verständnis von Funktion und Wirkung heterotopischer Orte entscheidend, weil sich über die Gestaltung dieser Orte als Bild-Räume ihre Funktionalität einerseits über das Moment einer ästhetischen Erfahrung herstellt, andererseits aber auch notwendig darüber hinausgeht: Denn gerade weil die hier zu untersuchenden Räume auf eine spezifische, d.h. heterotopische Weise bedeutsam sind, steht ihre ästhetische Zurichtung unauflöslich im Dienst ihrer nicht-ästhetischen Funktionalisierung. Diese Art der heterotopischen Funktionalisierung ästhetischer (Raum-)Erfahrung zeigt sich jedoch nicht nur angesichts der urbanen Raumsituationen dieser Studie, sondern sie ist in jedem Ausstellungsraum oder Kunstmuseum präsent. Denn indem hier Gegenstände als »rein ästhetische Objekte« versammelt und zur Schau gestellt werden, die jeglichem anderen Nutzen oder Gebrauchszusammenhang entbunden sind und in einem von der Alltagswelt geschützten Rahmen in einem vornehmlich ästhetischen Modus wahrgenommen werden sollen, behaupten und sanktionieren sie diesen Bereich des Ästhetischen im Rahmen des größeren kulturellen Kontextes, in dem sie wirksam sind. Das Kunstmuseum erweist sich somit als heterotopischer Ort, dessen Funktion u.a. in der gesellschaftlichen Regulierung des Ästhetischen besteht: eine Funktion, die zwar am Moment des Ästhetischen ansetzt und wieder bei ihm herauskommt, dabei für sich genommen jedoch nicht ästhetisch ist. Diese Interpretation einer heterotopischen Funktionalisierung des Ästhetischen durch das Kunstmuseum macht es indes problematisch, von diesem Ort als einem »handlungsentlasteten Freiraum« zu sprechen, in dem sich die »menschliche Sinnlichkeit überhaupt erst entwickeln kann«, wie z.B. Gernod Böhme es tut. Vgl. Böhme, *Atmosphäre*, S. 16.

Die kunstgeschichtliche Auseinandersetzung ist in dieser Auseinandersetzung an vielen Punkten bereits ein Stück weiter fortgeschritten und hatte ihren ideologiekritischen Zenit in der Hochzeit der Postmoderne erreicht. Einige ihrer Leitgedanken sind auch für das hier in Anschlag zu bringende Bild- und Ästhetikverständnis wegweisend und lassen sich zudem über Fragen nach der Konstitution heterotopischer Bild-Räumlichkeit weiter ausdifferenzieren. In der abendländischen Geschichte der Bildenden Kunst hatte sich seit der Zementierung (und ideologischen Naturalisierung) des Geniekults im Zuge der Romantik ein Kunstverständnis etabliert, dessen schier unhinterfragbare Hierarchie von originärem (in der Idealvorstellung referenzlosem) Schöpferum und kategorisch abgewerteter Bezugnahme jetzt sowohl aus den Reihen der Kunstproduktion als auch von Seiten der Kritik radikal angefochten und dekonstruiert wurde. Künstlerischer Widerstand formierte sich mit Bewegungen wie der Pop Art, die sich mit ihren seriellen Produktionsweisen ohne explizite künstlerische Handschrift (z.B. Siebdruck) und der performativen und darstellerischen Transformation von Alltagsgegenständen in Kunstobjekte in eine (häufig von einem Augenzwinkern begleitete) Verweigerungshaltung gegenüber dem in der Moderne zum Originalitätsmythos verdichteten Wertesystem begab.<sup>7</sup> Parallel dazu setzte sich auch in der Kunstkritik verstärkt eine Haltung durch, die die Selbstbezüglichkeit des Kunstschaffens als ihren zentralen Antrieb thematisierte, in einer plakativen Formulierung von Leo Steinberg anlässlich der Ausstellung *Art about Art* im New Yorker Whitney Museum: »All art is infested by other art« (selbst in der Ironie dieser Formulierung kommt der traditionell abwertende Impetus gegenüber dem beschriebenen Phä-

---

7 Vgl. hierzu auch Rosalind Krauss, »The Originality of Avant-Garde«, in: *The Originality of Avant-Garde and Other Modern Myths*. Stefan Römer argumentiert zudem, dass auch Conceptual und Minimal Art, die in den 1960er Jahren im New Yorker Kunstbetrieb entstanden, sich maßgeblich an der Kritik und Neuverhandlung von Originalität der Pop Art beteiligte. »Konnten die Zeichen der Pop Art auf breite Lesbarkeit und die Zeichen der Minimal Art auf die enthierarchisierte körperliche Erfahrung hin decodiert werden, so besteht die besondere Originalität des Zeichens in der Conceptual Art in seiner Herausforderung einer kritischen Betrachterpartizipation am Erkenntnisprozess des Kunstwerkes, das auf diese Weise als Objekt durch eine zeichenkonstituierende Praxis ersetzt wird.« Stefan Römer, »Conceptual Art und Originalität«, in: Gisela Fehrmann/Erika Linz/Eckhard Schumacher/Brigitte Weingart (Hg.), *Originalkopie: Praktiken des Sekundären*, S. 211.

nomen deutlich zum Ausdruck, mit dem sich eine Neuverhandlung der Kategorien von Originalität und Reproduktivität konfrontiert sieht).<sup>8</sup>

Diese Entwicklung mündete schließlich mit der Appropriation Art der 1980er Jahre und ihrer offensiven Verhandlung in führenden Organen der Kunstkritik in einem offenen Bruch mit dem ästhetischen Regime des Originals. Die Künstlerin Sherry Levine hatte beispielsweise Bilder aus Walker Evans Zyklus *Let us now praise famous men* re-fotografiert, der mit seinen Aufnahmen der verarmten Bevölkerung im ländlichen Süden zur Zeit der Weltwirtschaftskrise in der amerikanischen zeitgenössischen Kultur über eine praktisch ikonographische Bekanntheit verfügt. Diese motivisch identischen Bilder hatte sie dann unter dem Titel *Sherry Levine After Walker Evans* in der New Yorker Metro Pictures Galerie ausgestellt. Durch den hohen Bekanntheitsgrad der Vorbilder und den expliziten Verweis auf den ihr vorausgehenden Künstler bezog Levine mit dieser Arbeit eine künstlerische Position, die sich einerseits dem modernistischen Originalitätsdruck radikal verweigerte; andererseits erneuert sich durch das strategische Wiedereinspeisen dieser Bilder in den kulturellen Betrieb der Kunstbetrachtung sehr wohl das ästhetische Angebot, das diese Bilder ihrem Betrachter machen, so dass man hier durchaus von einem schöpferischen Akt sprechen kann. Entgegen eines traditionellen Originalitätsverständnisses vollzieht sich diese Erneuerung jedoch nicht über eine postulierte Einzigartigkeit, sondern gerade über die explizite Referenzialität dieser Bilder, die sowohl in ihrer ästhetischen Konzeption (sie sind angeeignet) als auch in dem rezeptiven Moment des Wiedererkennens der Bilder zum Tragen kommt. Nach ähnlichem Muster hatte Richard Prince ikonische Motive wie den Marlboro Cowboy von Plakaten abfotografiert, in neu gewählten Zuschnitten und Vergrößerungen aus dem öffentlichen Raum in den Kontext von Galerien und Museen transportiert und so zum Gegenstand künstlerischer und kunstkritischer Auseinandersetzung erklärt. Ohne die ästhetischen Strategien dieser Künstler hier vertiefend behandeln zu wollen, ist es mir doch wichtig zu betonen, dass sich mit ihren Arbeiten eine neue und

---

8 Leo Steinberg, »The Glorious Company«, in: Jean Lipman/Richard Marshall (Hg.), *Art about Art*, Ausstellungskatalog, Whitney Museum New York, S. 9. Steinberg pointierte mit dieser Aussage seine frühere These, dass alle Kunst von Kunst handelt. Vgl. Steinberg, *Other Criteria: Confrontations with Twentieth Century Art*, S. 72. Ein aktueller Überblick, der diese Auseinandersetzung bis heute weiterzeichnet, findet sich in dem Aufsatz vom Gregor Stemmerich, »Rezeptionsmodelle: Kunst als Reflexionsform ihrer Geschichte«, in: Peter Friese (Hg.), *Kunst nach Kunst*, Ausstellungskatalog, Neues Museum Weserburg Bremen, S. 12-19.

markante Präsenz von übersetzerischer Bildproduktion in der Bildenden Kunst eingestellt hat.<sup>9</sup>

Das Interesse an der Referenzialität von Bildern, das sich im Bereich des Kunstschaffens und der Kunstkritik in dieser Zeit aus der Perspektive der Originalitätskritik formierte, schloss sich nur wenig später in Form der digitalen Bildbearbeitung mit einer (massen-)medialen Entwicklung kurz, die die Beweiskraft des Bildes endgültig als obsolet erklärte. Gemeinsam mit dem problematisch gewordenen Originalitätsstatus wurde mit der Frage nach dem Wirklichkeitsbezug von Bildern eine weitere Referenzialitätsproblematik zum Leitthema künstlerischer und kulturkritischer Auseinandersetzung. Worauf beziehen sich Bilder eigentlich? Auf Wirklichkeit? Oder auf weitere Bilder? Drohen Bilder, unsere Wirklichkeit zu überlagern und zu vereinnahmen?<sup>10</sup> Was bedeuten diese bildpolitischen Auseinandersetzungen, wenn wir sie aus ihrer engen kunstgeschichtlichen Anbindung herauslösen (wie sich auch die Ästhetik selbst ein Stück weit aus dieser Anbindung an den Status eines Kunstwerkes und der Frage nach dessen Beurteilung herausgelöst hat) und in einen größeren kulturwissenschaftlichen Zusammenhang stellen? Oder genauer: was bedeuten sie, wenn wir uns mit dieser Bildpolitik in einen alltagsästhetischen Zusammenhang begeben, der die Gestaltung urbaner Lebenswelten vor dem Hintergrund übersetzerischer Produktionsweisen adressiert?

---

9 Eine ausführliche Besprechung von Levine und Prince findet sich bei Stefan Römer, *Künstlerische Strategien des Fake: Kritik von Original und Fälschung*. Beiden sind hier ganze Kapitel gewidmet. Was angesichts ihrer Bilder unmittelbar ins Auge fällt, ist das ausgestellte Moment einer Originalitätsverweigerung. Lässt man sich jedoch über diesen Moment der Provokation hinaus auf die konkreten Arbeiten ein, so eröffnet sich hinter der Oberfläche der fotografischen Reproduktion eine Verschiebung: Schließlich handelt es sich in Levines Fall um Bilder der Bilder von Walker Evans. Stefan Römer schreibt dazu: »Untersucht man das Verhältnis zwischen den Fotografien von Walker Evans und Sherrie Levine, lässt sich jenseits der ikonographischen Beziehung, die einem Zitat ähnelt, keine Übereinstimmung nachweisen. Es handelt sich zwar aus der Anschauung um dasselbe Image. Doch dem widerspricht, dass – abgesehen von der Anwendung desselben Mediums – alle Bildkonstitutionen inkompatibel sind: Weder Motiv, Sujet, Konzeption, Intention, Strategie, Kontext noch die Rahmenbedingungen der Präsentation und Rezeption entsprechen dem Vor-Bild.« Ebd., S. 114.

10 Dieses sind einige der programmatischen Fragen, die Guy Debord in seinem Buch *Die Gesellschaft des Spektakels* formuliert hat und die eine mahnende Position gegenüber der realitätsvernichtenden Macht der Bilder bis heute in paradigmatischer Weise umreißen.

In einer solchen Fokusverschiebung geht es nicht mehr vorrangig um ideologiekritische Auseinandersetzungen wie den Status von Originalität und Reproduktivität, sondern (basierend auf diesen Auseinandersetzungen) um Fragen nach der strategischen Wirksamkeit dieser Bildpolitik, nach ihren rezeptionsästhetischen Gratifikationsmustern und Sorge gegenüber ihrem Potential der Vereinnahmung. Die als solche empfundene Flut von Bildern, die im Zuge der digitalen Produktionsmöglichkeiten noch einmal angeschwollen ist, ist für W.J.T. Mitchell indes nicht in Indiz der Zunahme an realer Macht der Bilder, sondern Ausdruck einer tief greifenden Erschütterung sozialer Lebensrealität: »We do not live in a uniquely visual era. The ›visual‹ or ›pictorial‹ turn is a recurrent trope that displaces moral and political panic onto images and so-called visual media. Images are convenient scapegoats, and the offensive eye is ritually plucked out by ruthless critique.«<sup>11</sup> Wo Bilder (und auch Bild-Räume, um Mitchells Argument auf die hier zu betrachtenden Gegenstände auszuweiten) nicht zur Projektionsfläche und zum Sündenbock kollektiver Sorgen, Ängste und Befindlichkeiten einer Gesellschaft reduziert werden, erweisen sie sich als vitale Schauplätze einer Neuverhandlung des Verhältnisses von Welt und Bild und der sozialen Realität, die in diesem Verhältnis einen unabdingbaren Bezugspunkt findet. In der hier vorgeschlagenen Lesart sind Las Vegas, Washington und die White City solche Schauplätze, und so wird die heterotopische Funktion ihrer Bild-Räume zu einem unauflöselichen Teil der Aushandlung von Lebenswelten, die sich in grundlegender Weise über die Referenzialität ihrer Bilder und das Erleben ihrer Räume erschließen lässt.

Bevor es im Folgenden ausführlich um die Herstellung und Wirkung dieser Räume gehen soll, möchte ich mich zunächst einer methodischen Frage zuwenden: der Frage nach dem Verständnis des Materials, das hier transportiert und moduliert wird. Woraus *bestehen* diese Bild-Räume? Und was und wie *bedeuten* sie? Die Frage (und zwar im doppelten Sinn von ›Bedeutung verkörpern‹ und ›Bedeutung artikulieren‹) ist nicht loszulösen von der Frage nach dem Verweischarakter und der Zeichenhaftigkeit dieser Räume und ihres Bildcharakters. In diesem Zusammenhang scheinen mir die Schriften von Roland Barthes einen nützlichen Anknüpfungspunkt zu bieten, weil sie sich nicht nur systematisch mit dem Begriff des Zeichens und seiner Funktion als Bedeutungsträger befassen, sondern Barthes sein semiotisches Modell auch explizit auf die Untersuchung von Raumsituationen angewendet hat. »Der menschliche Raum im Allgemeinen (und nicht nur der städtische Raum) ist immer

---

11 Mitchell, *What do pictures want?*, S. 343.

signifikant gewesen«, heißt es in einem Artikel zur Stadtsemiologie. »Die wissenschaftliche Geographie und vor allem die moderne Kartographie können als eine Art Entwertung, Zensur aufgefasst werden, welche die Objektivität der Bedeutung auferlegt hat (Objektivität, die eine Form des Imaginären neben anderen ist).«<sup>12</sup> Die Bedeutung, um die es Barthes dagegen im Bezug auf den (urbanen) Raum geht, ist keine objektive, stabile Bedeutung, sondern eine, die subjektiv und im Gebrauch entsteht und diesen Raum als gelebten, imaginierten Raum erst konstituiert.

Diese Auslegung befindet sich in Resonanz zu Foucaults Position, für den der Raum ein konstitutiv heterogener Begriff ist, eine ›Gemengelage von Beziehungen‹, in dem wir nicht einfach platziert sind, sondern der sich als der Lebens-Raum (d.h. als Raum von gelebten Erfahrungen) realisiert, als den wir ihn wahrnehmen.<sup>13</sup> Der urbane Raum, der auch für Barthes ein heterogener ist, bildet nun in einer semiotischen Begrifflichkeit keine Gemengelage von Beziehungen, sondern ein Gewebe aus Sinneinheiten, »nicht aus gleichen Elementen, deren Funktionen sich inventarisieren lassen, sondern aus starken Elementen und neutralen Elementen, wie die Linguisten sagen, aus merkmalttragenden und merkmallosern Elementen (man weiß, dass die Opposition zwischen dem Zeichen und dem Fehlen des Zeichens, zwischen dem vollen Grad und dem Nullgrad, einen der entscheidendsten Prozesse bei der Hervorbringung von Bedeutung darstellt). Ganz offenkundig besitzt jede Stadt diese Art Rhythmus [...]: in jeder Stadt gibt es, sobald sie wirklich von Menschen bewohnt und von ihm gemacht wird, diesen grundlegenden Rhythmus von Bedeutung, der aus der Opposition, dem Alternieren und der Nebeneinanderstellung merkmalttragender und merkmalloser Elemente besteht.«<sup>14</sup> Dieser Rhythmus ist für Barthes das gestalterische Grundprinzip des urbanen Raumes, der beständige Motor seiner Sinnproduktion. Formal entsteht er in einem Wechselspiel zwischen der Struktur der Stadt und dem Gebrauch durch ihre Bewohner. »Die Stadt spricht zu ihren Bewohnern, wir sprechen unsere Stadt, die Stadt, in der wir uns befinden, einfach, indem wir sie bewohnen, durchlaufen und ansehen.«<sup>15</sup>

Ein Verfahren, dieses Wechselspiel von materieller Stadtstruktur und ihrem artikulativen Gebrauch zu analysieren, müsse daher beinhalten, die

12 Roland Barthes, »Semiologie und Stadtplanung«, *Das semiologische Abenteuer*, S. 199.

13 Foucault, »Andere Räume«, S. 38. In diesem vom Moment der Wahrnehmung ausgehenden Raumverständnis Foucaults zeigt sich deutlich der phänomenologische Einfluss, den Bachelard auf seinen Schüler hatte.

14 Barthes, »Semiologie und Stadtplanung«, S. 202.

15 Ebd.

Sinneinheiten dieser Struktur auszumachen, in formale Klassen zu unterteilen und Kombinations- und Transformationsregeln dieser Einheiten und Modelle zu finden. In dieser Auslegung urbaner Bedeutungsproduktion deckt sich Kevin Lynch Position nahtlos mit der von Barthes', bei dem es heißt: »Moving elements in a city, in particular the people and their activities, are as important as the stationary, physical parts. We are not simply observers in this spectacle, but are ourselves part of it, on the stage with other participants.«<sup>16</sup> Dabei betonen beide, dass der »Stadttext«, den diese Einheiten produzieren, ein transformatives Gefüge ist, dessen Bedeutungskonstellationen sich ständig in Bewegung befinden. Lynch formuliert diese konstitutive Unabgeschlossenheit aus stadtplanerischer Perspektive (»Not only is the city an object which is perceived (and perhaps enjoyed) by millions of people of widely diverse class and character, but it is the product of many builders who are constantly modifying the structure for reasons of their own.«<sup>17</sup>), während Barthes denselben Aspekt aus semiologischer Perspektive in Anschlag bringt. Für ihn sind Texte konstitutiv offene Bedeutungsgefüge, in denen sich keine festen Zuordnungen der Relation von Signifikat und Signifikant machen lassen, da »die Signifikate für andere immer Signifikanten sind und umgekehrt.«<sup>18</sup> Diese konstitutive Instabilität urbaner Räumlichkeit entsteht jedoch nicht nur aus der Rezeption der Stadtstrukturen, sondern auch aus dem transformativen Fortschreiben des Bedeutungsgefüges, das sich in jeder Stadt in einer fortwährenden Bewegung aus Verfall, Umbau und Neubau ihrer architektonischen Strukturen vollzieht. Kevin Lynch verweist in diesem Sinne ausdrücklich auf die instabile, provisorische und veränderliche Qualität von Stadtstrukturen, die sich notwendig in die Erscheinung einer Stadt einschreibt. »While it may be stable in general outlines for some time, it is ever changing in detail. Only partial control can be exercised over its growth and form. There is no final result, only a continuous succession of phases.«<sup>19</sup>

Die materielle Gestalt der Stadt ist konstitutiv unabgeschlossen und modifiziert sich fortlaufend. Entsprechend lässt sich in jedem »Stadttext«

16 Lynch, *The Image of the City*, S. 2.

17 Ebd.

18 Barthes, »Semiologie und Stadtplanung«, S. 206. Eine prägnante Darstellung seines Textbegriffs liefert Barthes zudem in dem Aufsatz »Das semiologische Abenteuer«, in: *Das semiologische Abenteuer*, S. 10-11. Ein gleichermaßen offenes und dynamisches Textverständnis ist auch die Grundlage der von Manfred Smuda herausgegebenen Anthologie *Die Großstadt als »Text«*, die hier in diesem Sinne als nützlicher Anknüpfungspunkt im Bereich der Stadtsemiologie zu nennen ist.

19 Lynch, *The Image of the City*, S. 2.

ein breites Spektrum von ›Sinneinheiten‹ ausmachen, die an seiner fortwährenden materiellen und semantischen Produktion beteiligt sind; Einheiten, die Barthes in seinem Aufsatz nicht weiter differenziert, von denen es jedoch Sinn macht, sich vorzustellen, dass sie in sehr unterschiedliche mediale Zusammenhänge eingebunden sein können. Die Architektur, die Straßen, die Plätze und die Schilder einer Stadt sind ebenso Teil ihrer Raumproduktion wie die zahlreichen Produkte ihrer visuellen oder textuellen Verarbeitungen (z.B. in Form von Gemälden, Fotografien, Filmen, Romanen, Gedichten, Reportagen etc.). Wenn die Produktion von Raum, mit Henri Lefebvre gesprochen, immer die Produktion von bedeutsamem Raum ist, so umfasst neben seinen gebauten Strukturen und deren Gebrauch auch ihre Bewohner auch und in konstitutiver Weise seine medialen Verarbeitungen und Vorstellungsbilder.<sup>20</sup> In einer so gefassten Produktivität von Räumlichkeit sind gestalterische, alltagspraktische und rezeptive Aktivitäten unauflöslich miteinander verwoben; mit anderen Worten wird Raum in dieser Vorstellung nicht nur und zuerst auf der eben seiner materiellen Gestalt produziert, sondern er wird ebenso und gleichzeitig im Prozess seiner Wahrnehmung und Benutzung hergestellt. Und da diese Wahrnehmungsprozesse flüchtig sind und die von ihr produzierten Bedeutungen instabil, muss der urbane Raum fortwährend produziert werden.

»Ein Zeichen ist, was sich wiederholt«, mit dieser Minimaldefinition formuliert Barthes ein plurales und radikal offenes Zeichenverständnis, das er implizit auch für die Untersuchung von Stadtstrukturen vorschlägt.<sup>21</sup> Er stützt sich hier auf den Zeichenbegriff der strukturalistischen Linguistik, den er in seiner grundlegenden Zweiteilung zwischen materieller Struktur und ihrem Gebrauch zunächst grundsätzlich auf das Feld der Semiologie anwendet. In einem nächsten Schritt fordert er dann jedoch eine folgenreiche Umkehr des von Saussure bestimmten Verhält-

---

20 Ich beziehe mich in dieser Konzeption der Produktion von Raum auf Henri Lefebvre, der zwischen ›conceived‹, ›perceived‹ und ›lived/ representational space‹ unterscheidet. Ersterer beschreibt für ihn das gestaltete und verwaltete Terrain der Planer, Architekten und Intellektuellen; zweiter ist der Raum, der sich (in de Certeaus Sinn) durch soziale Praktiken, Alltagsgewohnheiten, spontane Aktivitäten etc. herstellt; und letzterer ist der vorgestellte und von Bildern und Symbolen vermittelte Raum. Vgl. Lefebvre, *The Production of Space*, S. 3-18. Die Dreipoligkeit der Raumproduktion bei Lefebvre ist hier zudem bemerkenswert, weil sie sich strukturell mit der Dreipoligkeit des Peirecschen Zeichenbegriffs deckt, um die es im Anschluss an die Diskussion von Barthes Zeichenverständnis und seiner Implikationen von das ›Lesen‹ von urbaner Räumlichkeit gehen wird.

21 Roland Barthes, *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*, S. 315.



nisses von Semiotik und Sprache: Hatte Saussure die Linguistik als Teil der Semiotik aufgefasst, so macht Barthes sich jetzt dafür stark, die Semiotik als Teilbereich der Sprache aufzufassen.<sup>22</sup> Dies ist ein so entscheidender Schritt, weil es Barthes hier im Prinzip um eine Umgewichtung von strukturalen und artikulatorischen Sprachkomponenten geht, die in seinem Verständnis schließlich auf eine grundlegende Aufwertung der Tätigkeit des Lesens hinauslaufen. »Die Stadt ist eine Schrift; jemand, der sich in der Stadt bewegt, das heißt, der Benutzer der Stadt (was wir alle sind) ist eine Art Leser, der je nach seinen Verpflichtungen und seinen Fortbewegungen Fragmente der Äußerung entnimmt und sie insgeheim artikuliert.«<sup>23</sup> Für die Übertragung von Barthes' Position auf die Frage nach der ästhetischen Zurichtung heterotopischer Bild-Räume ist dies ein so grundlegender Aspekt, weil er, indem sich Bedeutung durch Benutzung und über eine Rhythmisierung der Stadtelemente herstellt, den gestalterischen Umgang mit dem urbanen Text zum Angelpunkt seiner Bedeutsamkeit macht.

Wenn Barthes hier die Stadt als Schrift bezeichnet, dann tut er dies im Sinne seines Konzepts des ›schreibbaren Textes‹: einer offenen Struktur, in der Produktion und Rezeption in einem gemeinsamen Moment zusammenfallen. Indem ein solcher Text im Idealfall ganz und gar auf die Lenkung seines Rezipienten verzichtet, ist seine Bedeutung nicht vorher gegeben, sondern stellt sich immer von neuem im Prozess des Lesens her; in Barthes' Worten: »Je pluraler der Text ist, umso weniger ist er geschrieben, bevor ich ihn lese.«<sup>24</sup> Diese Gleichung, die hier sehr allgemein für das Verhältnis von Schrift und Leser formuliert wird, beschreibt für Barthes auch das entsprechende Verhältnis der Stadt und ihrer Benutzer. Auch für urbane Bedeutungsstrukturen gilt für ihn das Ideal des pluralen Textes: Wir müssen versuchen, »das Spiel der Zeichen zu verstehen, zu verstehen, dass jede beliebige Stadt eine Struktur bildet, aber dass man niemals versuchen soll und darf, die Struktur einer Stadt aufzufüllen. Denn die Stadt ist ein Gedicht [...], aber sie ist nicht ein klassisches Gedicht, ein auf das Subjekt zentriertes Gedicht. Sie ist ein Gedicht, das den Signifikanten entfaltet, und diese Entfaltung sollte die Stadtsemiologie letztendlich versuchen zu fassen und erklingen zu las-

22 Zu Barthes' Verwendung des strukturalistischen Zeichenbegriffs vgl. seine systematischen Ausführungen in *Elemente der Semiologie*. Seine programmatische ›Umkehr von Saussure‹ erläutert er in der Einleitung seines Buches *Die Sprache der Mode*.

23 Barthes, »Semiologie und Stadtplanung«, S. 206.

24 Roland Barthes, SZ, S. 14. Der ›plurale‹, ›schreibbare‹ Text findet seinen Gegenspieler im ›lesbaren‹ Text mit starker Leserlenkung und engen interpretativen Zwischenräumen.

sen.«<sup>25</sup> In dieser Analogie zwischen der Stadtwahrnehmung und Gedichtrezeption drückt sich die schöpferische Rolle aus, die Barthes dem ›Leser‹ der Stadt im Prozess ihrer Sinnproduktion einräumt.<sup>26</sup>

Dass eine derart radikale Annahme poetischer Offenheit für die rezeptiven Vorgaben heterotopischer Bedeutungsgefüge nicht zutreffen kann, liegt jedoch schon aufgrund der konstitutiven Funktionalisierung heterotopischer Räume auf der Hand. Und doch ist der Ansatz, den Barthes hier vertritt, auch auf diese Raumsituationen anwendbar, wenn man (wie hier vorgeschlagen und im Folgenden weiter ausgeführt wird) Räume im Allgemeinen als Produkt einer Raumwahrnehmung begreift. Für Barthes ist der Akt des Wahrnehmens (›Lesens‹) eines Raumes ein produktiver, schöpferischer Akt, dem in seiner poetischen Vervollständigung der offenen Textstruktur (und somit in der Produktion des Raumes, den diese Struktur verkörpert) eine Schlüsselrolle zukommt. Auch heterotopische Räume müssen auf diese Weise vervollständigt und produziert werden, auch wenn ihre Struktur aufgrund ihrer besonderen Funktionalität keine gänzlich offene sein kann. Auf die semiotischen Grundannahmen von Barthes' Denken zurückgewendet zeigt sich hier die Bewegung in eine konzeptionelle Öffnung des strukturalistischen Modells für Rezeptionsfragen, die in Barthes' viel zitierter Formulierung der ›Geburt des Lesers durch den Tod des Autors‹ ihren wohl eingängigsten Ausdruck findet.<sup>27</sup> Über seine Konzepte des schreibbaren Textes sowie der Instabilität und Umkehrbarkeit der Relation von Signifikat und Signifikant, in denen der Leser als Autor Bedeutung herstellt und nicht bloß nachvollzieht, erschüttert Barthes wichtige Grundannahmen des strukturalistischen Denkens; an dessen Fundament, dem binären Zeichenbegriff, hält er dabei jedoch weiterhin fest.

Als Konsequenz dieses Festhaltens bleibt die so stark aufgewertete Funktion des Rezeptionsprozesses in Barthes' Denken letztendlich doch *außerhalb* des Zeichens verortet. Daher möchte ich seine Position an dieser Stelle mit der Semiotik von Charles Sanders Peirce zusammendenken, der in seiner Integration des Rezeptionsmomentes *in* den Zei-

25 Barthes, »Semiologie und Stadtplanung«, S. 209.

26 Barthes spricht in diesem Zusammenhang explizit von der ›erotischen Dimension‹ der Stadtwahrnehmung (ebd., S. 207), so dass sich in diesen Ausführungen eine offenkundige Verbindung zu seinem sehr stark auf Erotik und Sinnlichkeit basierenden, synästhetischen Rezeptionsmodell herstellt, das er in *Die Lust am Text* entwickelt.

27 »Um dem Schreiben (écriture) seine Zukunft zurückzugeben, muss man – dies wissen wir – den Mythos umkehren: Die Geburt des Lesers muss mit dem Tod des Autors bezahlt werden.« Zitiert aus Barthes' Werkausgabe nach Ette, *Roland Barthes*, S. 304-5.

chenbegriff einen entscheidenden Schritt weiter geht – einen Schritt, der, obwohl bei Barthes in dieser Form nicht vorgesehen, meines Erachtens mit dessen Denken nicht nur konsistent ist und es systematisch erweitert, sondern auch der hier avisierten Thematik der Bedeutsamkeit von Raumsituationen entscheidende Aspekte hinzufügt. Bei Barthes heißt es an einer Stelle: »das Zeichen ist nichts anderes als übersetzbar«, und diese Formulierung klingt wie ein Echo des Leitgedankens von Peirce, dass ein Zeichen sich allein dadurch auszeichnet, dass es in ein anderes Zeichen übersetzt wird.<sup>28</sup> Was bedeutet die hier von Peirce in Anschlag gebrachte konstitutive Übersetzbarkeit von Zeichen für seinen Zeichenbegriff und dessen Funktion als Bedeutungsträger? Und welche Konsequenzen ergeben sich, wenn man diesen Leitgedanken als Grundlage einer semiotisch gefassten Raumwahrnehmung stark macht?

Zunächst einmal bedeutet Peirces Definition, dass nur ein Zeichen ist, was sich in ein weiteres Zeichen übersetzt: kein Zeichen kann jemals für sich allein stehen; und: jedes Zeichen ist in diesem Sinne durch die Bedingung bestimmt, Teil eines relationalen Gefüges zu sein. Bei genauem Hinsehen zeigt sich, dass es in diesem Sinne zwar einerseits als Teil dieses Gefüges bestimmt ist; aber da es sich innerhalb dieses Gefüges stets in ein nächstes Zeichen übersetzen muss und sich in dieser Bewegung immer weiter ausdifferenziert, ist es in seiner Bestimmtheit jedoch gleichzeitig auch unbestimmt.<sup>29</sup> Durch diese fortlaufende Bedeutungsmodifikation ist das Gefüge, dessen Teil das Zeichen ist, unablässig in Bewegung und insofern mit einer konstitutiven Zeitlichkeit ausgestattet, die jegliche Bedeutungskonstellation innerhalb des Gefüges provisorisch und flüchtig macht (wie auch in Barthes' Konzept des schreibbaren Textes). Die Ursache für diese dynamische und prozessuale Grundstruk-

28 Roland Barthes, *Essais critiques I*, S. 1168; zitiert nach Ette, *Roland Barthes*, S. 49. Bei Peirce kommt diese Formulierung häufiger vor, beispielsweise: »A sign is not a sign unless it translates itself into another sign which is more developed.« *Collected Papers*, 5.594.

29 Mit dieser unüberwindbaren Instabilität der Zeichen als Bedeutungsträger ist zudem ein weiteres Leitmotiv der Peirceschen Semiotik angesprochen: die »infinite Semiose«. Sie stützt sich auf dessen tiefe Überzeugung, dass es keine Bedeutungsproduktion, kein Denken außerhalb von Zeichen gibt; dass also alles Denken in Form von Zeichen stattfindet und folglich jeder Gedanke als Zeichen gefasst werden kann; woraus er schließt: »Every thought must address itself to some other, must determine some other [...] must be interpreted into another.« (*Collected Papers*, 5.253.) Und: »There is no exception [...] to the law that every thought-sign is translated or interpreted in a subsequent one, unless it be that all thought comes to an abrupt and final end in death.« (*Collected Papers*, 5.284.).

tur der Bedeutungsproduktion liegt darin begründet, dass sich für Peirce ein Zeichen nicht aus einer konstitutiven Zweiheit von Vorstellung und Lautbild zusammenfügt, sondern aus einer irreduziblen Dreierrelation von Zeichenträger, Objekt und Interpretant – wobei, und darauf weist Susanne Rohr ganz nachdrücklich hin, »die triadische *Relation* [...] ihren drei Korrelaten gegenüber ontologische Priorität« hat.<sup>30</sup> Statt der strukturalistischen Zweiheit, die (wie wir bei Barthes gesehen haben) das post-strukturalistische Denken zwar in ihrer Stabilität erschüttert, aber nicht grundsätzlich aufgibt, finden wir bei Peirce eine relationale, in einem spezifischen Kontext verortete Dreiheit: ein *Zeichen* bezeichnet *etwas* für *jemanden*, und es tut dies immer in einer bestimmten Hinsicht bzw. einer konkreten Situation.<sup>31</sup>

Das wesentliche Moment, das hier im Vergleich zum zweipoligen Zeichenbegriff hinzukommt, ist das kontextgebundene ›für jemanden‹, das Peirce als den Interpretanten bezeichnet. Mit der Semiotik von Peirce gedacht, findet somit jedes Wahrnehmen in einer *räumlichen* Situation statt. Denn als konstitutiver ›Ort‹ unserer Wahrnehmung spannt jedes Zeichen in seiner relationalen Grundkonstitution zwischen seinen drei Polen (Zeichenträger, Objekt der Wahrnehmung und Interpretant) einen Raum auf, der als Schnittstelle zwischen Objekt und Subjekt fungiert. Dieser Raum ist nicht als ein abgeschlossener zu denken, sondern als ein dynamischer und nach außen hin geöffneter Raum. Der Objektpol ist als ›unmittelbares Objekt‹ zum einen Teil der Zeichenrelation und verweist

30 Susanne Rohr, *Über die Schönheit des Findens. Die Binnenstruktur menschlichen Verstehens nach Charles Sanders Peirce: Abduktionslogik und Kreativität*, S. 67 (meine Hervorhebung). An dieser Stelle geht Rohr auch auf die implizite Zeitlichkeit der Peirceschen Zeichentriade ein. Zur Prozesshaftigkeit der Bedeutung vgl. zudem ebd., S. 143. Rohrs Ausführungen zu Peirce, die sie in diesem Buch und in *Die Wahrheit der Täuschung: Wirklichkeitskonstitutionen im amerikanischen Roman 1889-1989* darlegt, und die Gespräche, die sie mit mir über dieses Thema geführt hat, haben mein Verständnis seines Denkens so grundlegend wie nachhaltig geprägt, dass es mir praktisch unmöglich ist, diesen Einfluss in allen Einzelheiten auszuweisen.

31 Bei Peirce heißt es entsprechend: »A representamen [or sign] is a subject of a triadic relation to a second, called its object, for a third, called its interpretant, this triadic relation being such that the representamen determines its interpretant to stand in the same triadic relation to the same object for some interpretant [Hervorhebung im Original].« (*Collected Papers*, 1.541) Oder an einer anderen Stelle: »A sign, or representamen, is something which stands to somebody for something in some respect or capacity. It addresses somebody, that is, creates in the mind of that person an equivalent sign, or perhaps a more developed sign.« (*Collected Papers*, 2.228)

dabei zum anderen auf ein ›dynamisches Objekt‹ außerhalb des Zeichens, das er mithilfe des wahrnehmenden Bewusstseins interpretiert; ebenso ist der Subjektpol als Andockstelle für den Rezeptionsprozess einerseits Teil der Zeichentriade und andererseits Teil eines sich außerhalb dieses Zeichens befindlichen wahrnehmenden Subjektes.<sup>32</sup> Der Interpretant des Peirceschen Zeichenbegriffs, und das ist an dieser Stelle wichtig zu betonen, ist keinesfalls gleichzusetzen mit einem interpretierenden Subjekt, sondern er repräsentiert (nach innen gerichtet) dieses Subjekt innerhalb der Zeichentriade und fungiert (nach außen gerichtet) als Anknüpfungspunkt für dessen interpretative Handlung.

In einem so verstandenen Wahrnehmungsmodell lassen sich weder Objekt noch Subjekt als abgeschlossene Einheiten denken, und dieser Gedanke hat weitreichende Konsequenzen, und das nicht nur, weil mit ihm Bedeutungsproduktion und die an sie geknüpfte Wahrnehmung von Wirklichkeit (an deren Verständnis es Peirce primär gelegen war) als ein unablässig fortlaufender und sich selbst perpetuierender Prozess gefasst wird, sondern auch (und in diesem Zusammenhang vor allem), weil dieses Grundmuster unsere Wahrnehmung von Raumsituationen einschließen muss.<sup>33</sup> Wenn wir diese nämlich von dem Moment ihrer Wahr-

---

32 Da Denken für Peirce wie gesagt nur und ausschließlich in Form von Zeichen stattfinden kann, gibt es für ihn entsprechend kein autonomes Subjekt als Ursprungspunkt des Denkens (im Sinne von Descartes) und keine dem Denken vorgelagerte Instanz wie die Intuition (im Sinne von Kant), sondern auch das denkende Subjekt ist immer schon Teil einer Zeichenrelation. »I myself, properly speaking, do not exist. It is only a replica of me that exists, and I exist in that replica as the effect of my being as a law.« Peirce, *New Elements of Mathematics*, S. 368. Das Subjekt ist insofern doppelt: es ist gleichzeitig ein durch Zeichen vermitteltes und ein handelndes Subjekt, das im aktiven Interpretieren von Zeichen den Bedeutungsfluss wesentlich mit in Gang hält. Auf diese Weise räumt Peirce dem wahrnehmenden und interpretierenden Subjekt einerseits einen festen Platz in seinem semiotischen Modell ein und schreibt es dennoch nicht in Kategorien fest, die jenseits des Bedeutungsprozesses liegen. Für eine ausführliche Diskussion des Subjektbegriffs bei Peirce vgl. Rohr, *Die Wahrheit der Täuschung*, S. 27-43; zum Objektbegriff vgl. ebd., S. 23-27.

33 Ohne dieses komplexe Thema hier weiter vertiefen zu wollen, ist es dennoch wichtig, sich diese generelle Ausrichtung des Denkens von Peirce zu vergegenwärtigen. Denn wenn die Rede davon ist, dass ein Zeichen in ein weiteres und weiter entwickeltes Zeichen übersetzt wird, dann basiert dies auf der Grundannahme, dass wir Wirklichkeit zwar nur in Form von Zeichen erfahren können, dabei in unserem Bestreben, die Wirklichkeit zu erkennen, jedoch durch die unaufhörliche Reinterpretation von Bedeutung und das pragmatische Moment ihrer intersubjektiven Überprüfung (jeden-

nehmung aus denken und sich Räume insofern nur auf diese Weise überhaupt *als Räume* konstituieren (dieses produktive Ineinandergreifen von Raum und Betrachter hatte sich ja sowohl in der Position von Foucault als auch in der von Barthes als Angelpunkt ihres Raumverständnisses erwiesen), dann stellen sich Fragen über die Bedeutsamkeit dieser Räume ausschließlich in einer dynamischen Dreierrelation aus wachsendem Raum, dessen Wahrnehmung und dessen Einbettung in die konkrete Situation der Wahrnehmung im Kontext eines größeren kulturellen Bedeutungsgefüges. Und wenn dies für Räume im Allgemeinen zutreffend ist, dann muss es entsprechend auch für heterotopische Räume zutreffend sein. Erinnert man sich nun vor diesem Hintergrund an Foucaults Auflistung heterotopischer Räume, so fällt dabei ins Auge, dass diesen Räumen durch ihre relationale Einbindung in ein größeres kulturelles Gefüge eine Stabilität zukommt, die sich offenbar vorrangig aus ihrer spezifischen Platzierung heraus begründet. Krankenhäuser, psychiatrische Anstalten, Militärcasernen, Gefängnisse, Friedhöfe, Theater, Kinos, Gärten, Bibliotheken, Museen, Festwiesen, Feriendörfer – all diese von Foucault genannten Orte werden von einer geographisch fixierten Räumlichkeit aus gedacht und auf diesem Weg als Heterotopien markiert. Diese Vorstellung einer geographischen Bestimmtheit heterotopischer Räume gerät aus der hier eingenommenen Perspektive der Peirceschen Semiotik nun jedoch ein Stück weit ins Wanken, weil diese notwendig mit der Frage einhergeht, wie diese Platzierungen (in ihrer Eigenschaft einer Markierung in einem sozialen Raum) als Ergebnis eines Wahrnehmungsaktes hergestellt werden.

Über die semiotische Fundierung der Betrachtung dieser Räume soll ihre heterotopische Markierung hier also mit dem interaktiven und konstitutiv offenen Moment der Wahrnehmung zusammengedacht werden. Foucault verwendet in seinem Aufsatz die Formulierung, Heterotopien seien ›in ein kulturelles Gefüge hineingezeichnet‹. Dieses Hineinzeich-

---

falls in der Idealvorstellung) dennoch die Fähigkeit besitzen, uns diese Wirklichkeit tatsächlich zu erschließen. Peirces Denken läuft in diesem Sinne trotz der Dynamik und Instabilität, die er der Bedeutungsgenerierung beimisst, keineswegs auf einen relativistischen Wirklichkeitsbegriff hinaus, wie er beispielsweise den pragmatischen Ansatz von William James prägt. Ein sehr anschauliches Zeugnis der sich hier manifestierenden Wissenschaftsgläubigkeit (der Inbegriff des intersubjektiven Korrektivs ist für Peirce die (natur-)wissenschaftliche Gemeinschaft, der er sich durch seine lebenslange Arbeit als Chemiker und Geodät ausgesprochen zugehörig fühlte) ist der Aufsatz »The Fixation of Belief«, in: Nathan Houser/Christian Kloesel (Hg.), *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*, Vol. I, S. 109-123.

nen soll hier als eine realitätstiftende Handlung verstanden werden, in der ein aus semiotischem Material bestehendes und in besonderer Weise artikuliertes Wahrnehmungsangebot in einer konkreten Erfahrung als heterotopischer Raum realisiert wird.<sup>34</sup> Wenn Räume sich in diesem Sinne erst im Prozess ihrer Wahrnehmung konstituieren, dann werden sie zu heterotopischen Räumen, wenn sich in dieser Wahrnehmungssituation ein ihnen eingeschriebenes funktionales Potential im Moment eines Raumerlebens einlöst. Wendet man diesen Ansatz nun auf die drei Räume zurück, die den Kern dieser Untersuchung bilden, so erweisen sie sich durch ein Wahrnehmungsangebot miteinander verbunden, das sich über eine aneignende Bildgestaltung artikuliert und entsprechend mit einem Wiedererkennen bereits bekannter Formen und Motive operiert. Und in diesen Prozessen der Aneignung und des Wiedererkennens werden in einer ausgestellten und strategisch versierten Weise Bedeutungsformationen verschoben und moduliert.

Einen Ort wie Las Vegas unter dem Gesichtspunkt seiner Zeichenhaftigkeit zu betrachten, ist alles andere als ein neuer Gedanke, zumal die bisher einflussreichste kulturkritische Studie *Learning from Las Vegas* zur Zeit einer stadtgeschichtlichen Entwicklung entstanden ist, in der das Zeichen (in Form von Schildern) selbst zur Architektur wurde.<sup>35</sup> Gerade im Hinblick auf dieses Beispiel liegt eine Analyse des expliziten Verweiskarakters der hier vorhandenen Architektur und ihrer wirkungsästhetischen Strategien also einerseits besonders nahe; andererseits ging es Venturi, Scott Brown und Izenour primär um den urbanen Raum von Las Vegas als ›Phänomen architektonischer Kommunikation‹.<sup>36</sup> Sie wollten mit ihrem Ansatz eine ikonographische Architekturtradition wieder beleben, von der sich die moderne Architektur mit ihrem Primat der Form nicht nur verabschiedet, sondern die sie wegen ihres ornamentalen und häufig eklektizistischen Charakters vehement abgelehnt hatte. Die Begründung für diesen programmatischen Schritt einer Wiederbelebung symbolhafter Architektur ist für Venturi, Scott Brown und Izenour eine pragmatisch-historische, und der Strip ist dessen Archetyp, »an exaggerated example from which we derive lessons for the typical.«<sup>37</sup> Da diese

---

34 Foucault, »Andere Räume«, S. 39.

35 Im Englischen drückt sich diese Nähe noch unmittelbarer aus, da sich hier das semiotische Zeichen und das Schild der typischen Las Vegas-Architektur dieser Zeit in dem Wort ›sign‹ treffen.

36 Robert Venturi/Denise Scott Brown/Steve Izenour, *Learning from Las Vegas*, S. 6.

37 Ebd., S. 18. Las Vegas als Stadt des ›offenen Raumes‹, verkörpert durch den Highway und den kommerziellen Strip, markiert in diesem Sinne den

Architektur zum Zeitpunkt der Untersuchung für *Learning from Las Vegas* von einer räumlichen Situation herausgefordert war, die durch Eigenschaften wie Offenheit, Weite, Distanz und Geschwindigkeit (d.h. den Highway) bestimmt wurde, sollte die Orientierung mit Hilfe von Zeichen eine neue und essentielle Aufgabe bekommen. »At the simple crossroad a little sign with an arrow confirmed the obvious. One knew where one was. When the crossroad becomes a cloverleaf, one must turn right to turn left [...]. But the driver has no time to ponder paradoxical subtleties within a dangerous, sinuous maze. He or she relies on signs for guidance – enormous signs in vast spaces at high speed.«<sup>38</sup> Der Spezialfall Las Vegas wird in dieser Argumentation zu einem maximalen Allgemeinheitsanspruch gedehnt. In einem offenen urbanen Raum wie dem in der 1960er Jahren noch sehr lose bebauten Strip bewegen sich die Stadtbewohner in ihren Autos mit einer Geschwindigkeit von 50 Stundenkilometern. Für diese Raumsituation, so die Autoren, sei eine auf das Primat der Form ausgerichtete Architektur nicht funktional, sondern es bedürfe einer Architektur überdimensionierter Schilder mit einem vielschichtigen Angebot an verbalen und symbolischen Verweisen.

Die ästhetische Form (und in dem beschriebenen Szenario mehr die des Schildes als die des Gebäudes) wird auf diese Weise zur Funktion der kommunikativen Aufgabe von Architektur. »But it is the highway signs, through their sculptural forms or pictorial silhouettes, their particular positions in space, their inflected shapes, and their graphic meanings, that identify and unify the megatexture [of this space].«<sup>39</sup> In der diesem Ansatz impliziten Hierarchisierung von kommunikativer und ästhetischer Funktion der Architektur ist der Verweischarakter des Schildes den anderen gestalterischen Aspekten übergeordnet. Der Ansatz, den Venturi, Scott Brown und Izenour hier vertreten, geht dabei von den kontextualisierenden Fragen aus, was für Anforderungen ein Ort stellt und wie diese von dessen räumlicher Situation geprägt und architektonisch einzulösen

---

Gegenpol zu Rom als Stadt des ›geschlossenen Raumes‹, verkörpert durch die Piazza.

38 Ebd., S. 9. Diese Argumentation wird untermalt mit einer umfangreichen Darstellung der Evolution des urbanen Raumes vom Basar zum Highway, wobei die unterschiedlichen Anforderungen der räumlichen Situationen sehr anschaulich herausgearbeitet werden. Die verwendeten Größen sind dabei (1) das Verhältnis von Raum und Maßstab, (2) die Geschwindigkeit der Bewegung durch den Raum und (3) das Verhältnis von Zeichen/Symbol und Gebäude. Vgl. ebd. S. 10-11; S. 14-17.

39 Ebd., S. 13. An einer späteren Stelle heißt es: »Signs in Las Vegas use mixed media – words, pictures, and sculpture – to persuade and to inform.« Ebd., S. 32.



sind. Insofern befindet er sich durchaus in einer gewissen Resonanz zu dem hier verfolgten Vorhaben einer Funktionsbestimmung von Stadtbildern und ihren impliziten Gestaltungsmustern. In seiner Rolle als Archetyp des offenen urbanen Raumes, die diese Betrachtungsperspektive an ihren Gegenstand heranträgt, ist Las Vegas in dieser Studie jedoch gerade keine *Gegenplatzierung*, kein heterotopischer Ort, sondern ein Allgemeinplatz, aus dem entsprechend weitreichende Regeln über die kommunikative, ikonographische Aufgabe von Architektur abgeleitet werden sollen. Abhängig davon, mit welcher analytischen Agenda man sich an diesen Ort wendet, treten also bestimmte funktionale Aspekte seiner Konstitution und Wirkung in den Vordergrund. Auf vergleichbare Weise ließe sich für das Regierungsviertel von Washington oder die White City über ihre ikonographische Bildlichkeit und deren impliziten Verweischarakter eine archetypische Funktion ableiten, über die sich ihre spezifische Art zu bedeuten verallgemeinern ließe. Im Falle Washingtons wäre dies z.B. die Modelfunktion des Klassizismus als amerikanische Architektur der politischen Repräsentation, die sich besonders prägnant in den zahlreichen Capitolsgebäuden zeigt, die seit Beginn des 19. Jahrhunderts im ganzen Land als Sitze von Landesregierungen, Rathäusern und Verwaltungsgebäuden errichtet worden sind; und im Fall der White City wäre es z.B. die ›City Beautiful‹-Bewegung, nach deren pädagogischen Überzeugungen und ästhetischen Grundsätzen einer zivilisierenden Wirkung verschönerter Lebenswelten eine Vielzahl amerikanischer Städte umgestaltet wurden.<sup>40</sup>

Um Las Vegas, Washington und die White City über die gemeinsame Eigenschaft ihrer Bild-Räumlichkeit als heterotopische Räume zu betrachten, muss hier also eine Perspektive eingenommen werden, die ihr Augenmerk auf diejenigen Gestaltungskomponenten und Wahrneh-

---

40 Einen reich bebilderten Überblick dieser Bautradition liefern Henry-Russell Hitchcock und William Seale in ihrem Band *Temples of Democracy: The State Capitols of the USA*. Stadtplanerische Projekte der ›City Beautiful‹-Bewegung wurden in Chicago, Cleveland, Montreal, San Francisco und Denver durchgeführt. Auch der Campus der Yale University in New Haven wurde nach den pädagogischen Vorstellungen dieser Bewegung ausgeweitet und umgestaltet, weite Teile des angrenzenden Armenviertels mussten den Baumaßnahmen weichen. Das prominenteste Beispiel dieser Bewegung ist die Umgestaltung Washingtons durch die Senate Park Commission zum einhundertsten Geburtstag der Regierungstadt, auf die im folgenden Kapitel noch ausführlich eingegangen wird. Eine umfassende Darstellung dieser Bewegung findet sich bei William H. Wilson, *The City Beautiful Movement*; eine historische Kontextualisierung bei Paul Boyer, *Urban Masses and Moral Order in America, 1820-1920*.

mungsangebote richtet, welche diese Orte in ihrem größeren Gefüge als *andere* Räume hervortreten lassen; sie können daher gerade nicht aus einer Perspektive wie der von *Learning from Las Vegas* betrachtet werden, die ihr verallgemeinerbares Gestaltungspotential in den Blick nimmt und daraus eine Modellfunktion ableitet, sondern es soll genau in umgekehrter Richtung verfahren werden: die Orte sollen mit einem besonderen Augenmerk auf die spezifische Konstruktion ihrer Bild-Räumlichkeit und des von ihm verkörperten Raum-Erlebens analysiert werden, da sich von hier aus, d.h. über ihre räumlich und bildlich hergestellte Andersartigkeit, Fragen nach ihrer Funktionalität und Wirkung im Kontext der kulturellen Geographie in Anschlag bringen lassen, zu der sie unauflöslich gehören. Dieses Erkenntnisinteresse in der dargelegten Weise semiotisch zu unterfüttern, bedeutet für diese Frageperspektive, die hier betrachteten Räume als mobile Bedeutungskonstellation zu verstehen, deren heterotopische Funktion sich über eine strategisch inszenierte, räumliche und bildliche Erfahrung realisiert.

Die konkreten Fragen, die sich von diesem Punkt aus für die anschließende Untersuchung der Beispielorte ergeben, sind folgende: Welche Bezugspunkte wählte man in der Konstruktion dieser Orte aus und wie genau wurden die importierten Materialien in die jeweiligen Stadtbilder eingefügt? Welche Strategien ästhetischer Ansprache werden den Räumen auf diese Weise produziert durch ihre übersetzerische Bildpolitik eingeschrieben, und welche Art des Raum-Erlebens verkörpern sie dabei? Welche strukturellen Ähnlichkeiten und Unterschiede lassen sich zwischen den drei Beispielorten ausmachen? Welche genealogischen Entwicklungslinien lassen sich zeichnen, welche Brüche treten in Erscheinung? Und welche Aufschlüsse gewähren diese Entwicklungen wiederum über die heterotopische Funktion dieser Orte?



### 3. DREI ANDERE BILD-RÄUME

#### Washington, D.C. ›Eternal City of an Eternal Republic‹

Monumentality in architecture may be defined as a quality, a spiritual quality inherent in a structure which conveys the feeling of eternity, that it cannot be added or changed.

Louis I. Kahn

Kein Eindruck prägt das Stadtbild von Washington so nachhaltig wie die klassizistische Architektur seiner Regierungsbauten. (Abb. 10) Die Antike ist über diese Architektur klarer und expliziter Referenzpunkt dieser Bildlichkeit; sie ist es jedoch nicht als kohärentes,



originäres Vor-Bild, sondern als dynamischer, modulierbarer Formenkatalog. In diesem Sinne ist der Klassizismus ein übersetzerischer Stil par excellence: er bestimmt sich über einen Katalog von Formen und Stilelementen, die in ihrem gemeinsamen Bezug auf das antike Bauen fixiert sind und doch in unterschiedlichen Epochen und von deren kulturellen Eigenheiten und geschmacklichen Trends immer wieder neu Gestalt annehmen und dabei ein enormes Modulationsspektrum aufweisen können. In der Dehnbarkeit und Adaptierfähigkeit des klassizistischen Referenzverhältnisses und in der Gleichzeitigkeit von Anlehnung und Selbsterfindung, die diese Kombination von Eigenschaften ermöglicht, lag eine große Attraktivität dieses Stils für Washingtons Planer. Wie

wurden diese formalen Eigenschaften nun in der konkreten Realisierung der neuen Regierungsstadt ausgeschöpft? Oder genauer: Was für eine Bild-Räumlichkeit wurde über sie produziert und was für ein Raum-Erleben bietet diese ihren Betrachtern?

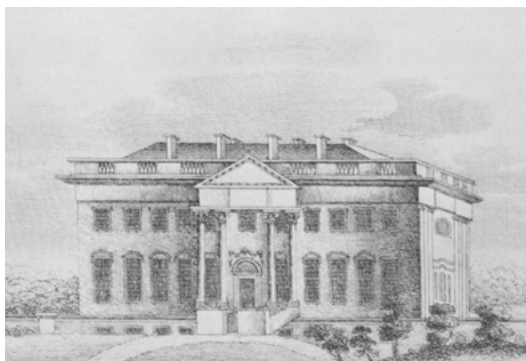
Von dem moralischen Schulterschluss, der sich in Washingtons Regierungsviertel über die Adaption klassischer Formen und ihrem Rekurs auf die Antike herstellt, ist bereits im ersten Kapitel ausführlich die Rede gewesen. Eingebettet wird dieser Transfer von Werten wie Integrität, Reinheit und Ausgewogenheit (im Sinne von perfekter Proportion), der sich hier über das Medium Architektur vollzieht, in die noch umfassendere Autorität: die Autorität der Tradition, die diesem Referenzverhältnis innewohnt und die sich aus dem imaginären Gewicht der Vergangenheit herleitet. Das Klassische steht in Washington für das Unvergängliche, dem Lauf der Zeit Entrückte. Wie versiert diese Autorität in der Gestaltung des Regierungsviertels eingesetzt wurde, zeigt ein Blick auf die beiden Orte, denen in einem Stadtplan mit dem Anspruch, »physischer Ausdruck der Verfassung« zu sein, die wohl wichtigste Rolle zukommt: den Gebäuden für das Parlament und den Präsidenten, den beiden großen Protagonisten staatlicher Macht, die im Verfassungstext vorgesehen waren.<sup>1</sup> Bereits in der frühen Planungsphase betonte Jefferson in einem Brief an L'Enfant, dass er sich für den Sitz des Parlamentes ein antikes Gebäude vorstelle, das eine jahrtausende alte Würde mit sich brächte, wohingegen ihm für den Sitz des Präsidenten eher eine moderne Gebäudefassade vorschwebte.<sup>2</sup> Washington sollte eine Stadt werden, die anstelle

1 Das dritte Organ der Verfassung, die Judikative, wurde in diesem Plan nicht mit einem eigenen Ort bedacht, weil man dessen Aufgabe in der Balance der Staatsmächte zu dieser Zeit noch nicht genau definiert hatte und seine Rolle im Verfassungstext insofern weniger bestimmt formuliert war als die der Exekutive und der Legislative. Vgl. zu diesem Punkt auch Kapitel 1, Anm. 14.

2 »[For the house of the parliament] I should prefer the adoption of some one of models of antiquity, which have the approbation of thousands of years, and for the president's house I should prefer the celebrated fronts of modern buildings [...]. Kite, *L'Enfant and Washington*, S. 49. Obwohl die beiden Gebäude in diesem Sinne realisiert worden sind, fällt auf, dass auch das Weiße Haus einige klassizistische Elemente aufweist, wie sie damals von der zeitgenössischen Architektur verarbeitet worden sind. Sie sind hier allerdings von rein dekorativer Natur und bestimmen nicht, wie beim Capitol, die Grundstruktur des Gebäudes. Das Capitol ist sicher die zentrale architektonische Ikone des amerikanischen Nationalismus. Eine ausführliche Darstellung seiner Planung und der zahlreichen, symbolträchtigen Umbauten liefert I.T. Frary, *They Built the Capitol*.

eines Königs und seines Machtapparates die Souveränität des Volkes verkörpern sollte, das den ›Platz des Königs‹ eingenommen hatte. Und gemäß diesen republikanischen Idealen wurden die beiden Gebäude schließlich auch realisiert.

**Abb. 11.** Das Capitol mit Blick auf die Pennsylvania Avenue in Richtung Weißes Haus, 1852.



**Abb. 12.** Das Weiße Haus in Nordansicht, 1820.

Die Wahl einer zeitgenössischen Architektur für den Sitz des Präsidenten brachte dabei nicht nur die Neuheit dieses Amtes und den Bruch mit der monarchischen Tradition zum Ausdruck, sondern sie betonte auch den temporären Charakter dieses Amtes. Die klassizistisch monumentale Architektur des Capitols platziert die von diesem Gebäude repräsentierte Souveränität des Volkes gewissermaßen ›außerhalb‹ der Zeit und wertet dessen Macht gegenüber der des Präsidenten auf. Verstärkt wurde diese Aufwertung zudem durch die Platzierung des Capitols auf dem einzigen Hügel im Regierungsviertel, dem Herzen von L'Enfants Plan; dem Ort, an dem in einer barocken Stadt das königliche Schloss gelegen hätte. L'Enfant hatte in seinem Plan für Washington stark auf die europäischen Formen der barocken Stadt und des französischen Gartens zurückgegriffen; Formen, die ihm aus Versailles und Paris vertraut waren und die sich mit ihren klaren Achsen und Sichtschneisen und der durch sie erzeugten Hervorhebungen zentraler Plätze in seinen Augen hervorragend für die

repräsentativen Zwecke der neuen Hauptstadt eigneten.<sup>3</sup> In dem Zusammenspiel von Architektur und Platzierung des Capitols werden die miteinander agierenden und beiderseits monumentalen Gestaltungsmuster der Regierungsstadt sichtbar: der Klassizismus mit seiner ausgestellt ideellen, moralischen Dimension und L'Enfants Versuch, die europäischen Formen barocker Herrschaftlichkeit für demokratisch-republikanische Inhalte nutzbar zu machen. Die Platzierung des Capitols auf dem einzigen Hügel im Zentrum der Stadt und die symbolischen Verbindungslinien zwischen dem Capitol, dem Haus des Präsidenten (so dessen offizielle Bezeichnung, bis es nach dem Krieg von 1812, um Feuerspuren zu beseitigen, weiß gestrichen wurde) und dem Washington Memorial sind L'Enfant häufig als Gelingen dieser Kombinationsleistung ausgelegt worden.<sup>4</sup> Für andere ist Washingtons demokratisch anmutende Stadtplanung nicht mehr als eine oberflächliche und halbherzige Scheinlösung. Die Stadt sei durch und durch barock, und mit dieser Form gelänge es zwar, bestimmte Plätze und Gebäude hervorzuheben, die eine Machtverschiebung in Richtung Volkssouveränität symbolisieren sollen; der monarchische Machtgestus sei innerhalb der repräsentativen Logik dieser Stadtform jedoch nicht zu überwinden.

Entsprechend vernichtend ist das Urteil der Historiker Elkins und McKittrick: »The central drama of the baroque city was that not simply of government itself, but of majesty – physically embodied in its court, its display, and its monuments. But what of the daily life behind all this? What was to bring people, resources, prosperity, refinement, and vitality

---

3 L'Enfant kannte die Gärten von Versailles aus seiner Kindheit, da sein Vater am französischen Hof als Portraitmaler beschäftigt war. Paris lernte er während seiner Ausbildung an der Königlichen Akademie für Malerei und Bildhauerei kennen. Beide, das Versailles und das Paris dieser Zeit, waren stark von der Formsprache LeNôtres geprägt. »In the works of LeNôtre, his contemporaries and their followers we can see the same concern with axial treatment of building masses and open spaces, the same delight in sweeping diagonal avenues, the same studied use of monuments or important buildings as terminal vistas to close street views that L'Enfant employed in his plan of Washington. This was the language of civic design that came most natural to him, and he spoke it fluently and with conviction.« Reps, *The Making of Urban America*, S. 253. Eine ausführliche Diskussion dieses Einflusses mitsamt eindrucksvollem zeitgenössischem Kartenmaterial zur Entwicklung des Plans von Washington findet sich bei Reps, *Monumental Washington*, S. 5-21.

4 »It was L'Enfants genius to transform the royal architecture of monarchy into a physical plan that was capable of expressing democratic ideals.« Jeffery Meyer, *Myths in Stone*, S. 8.

to this place? What sorts of people? Why should they come at all, and what were they to do?«.<sup>5</sup> Die Rolle des Volkes, der Dreh- und Angelpunkt demokratischer Staatlichkeit, sei in der Planung der Regierungsstadt letztendlich nicht berücksichtigt worden. Washington ist gescheitert, weil die barocken Repräsentationsmuster in ihrem monarchischen Gestus zu starr beibehalten wurden und sich die demokratische Transformation nur auf der Ebene ausgewechselter Symbole abspielte. Wie schlecht das barocke Stadtmodell sich als Ausgangsstruktur für eine lebendige, vom Volk bewohnte Stadt eignet, rechnen Elkins und McKittrick am Beispiel der von L'Enfant geplanten Prachtstraßen vor, die zusätzlich zu den immensen Kosten der Pflasterung wegen des raumgreifenden Volumens, das sie allein für repräsentative Zwecke wie Paraden bereitstellten, für die Entwicklung eines vitalen Alltagslebens in dieser Stadt nur hinderlich waren.<sup>6</sup>

Andererseits lässt sich gerade an dieser Stelle fragen, ob das hier beklagte ›Scheitern‹, ein pulsierendes urbanes Leben zu produzieren (eine Beobachtung, die für sich genommen erst einmal sicher zutreffend ist), nicht vielmehr einen strategischen Verzicht als einen konzeptionellen Fehler darstellt; einen Verzicht, der wiederum im Dienst der Bild- und Heterotopiefunktion der Regierungsstadt steht. Diese Frage wendet sich (in Barthes' Terminologie des Rhythmus einer Stadt besprochen) an Takt und Fluss des urbanen Lebens von Washington; sie wendet sich an die Art und Weise, wie die Besucher und Bewohner sich durch diese Stadt bewegen und sie benutzen.<sup>7</sup> Was aus dieser Perspektive unmittelbar ins Auge fällt, ist wie ›untypisch amerikanisch‹ das Stadtbild von Washington daherkommt. Durch seine monumentalen Bauten, deren Freilegung durch eine vorgeschriebene Traufkante der übrigen Gebäude, durch die barocke Stadtplanung und ihrer Überlagerung des sonst in den USA üblichen, rechtwinkligen Blocksystems erinnert Washington wie keine andere amerikanische Stadt an ihre europäischen Vorbilder. Der Architekturtheoretiker Manfredo Tafuri hat Washington daher als »a nostalgic evocation of European values« bezeichnet.<sup>8</sup> Von dem Vorbildcharakter von Paris und Versailles ist bereits die Rede gewesen, zusätzlich zu

5 Elkins/McKittrick, *The Age of Federalism*, S. 181.

6 »These avenues, 160 feet in width, took up with their tributaries a total of 3600 acres, more than all the remaining land that was available for private residences and public buildings together. A population of half a million would have been required to justify them, whereas in fact they left room for a population of a little more than a hundred thousand.« Ebd., S. 180.

7 Barthes, »Semiologie und Stadtplanung«, S. 202.

8 Manfredo Tafuri, *Architecture and Utopia: Design and Capitalist Development*, S. 34.



deren Plänen L'Enfant sich von Jefferson Pläne von Frankfurt, Karlsruhe, Amsterdam, Straßburg, Paris, Orleans, Bordeaux, Lyons, Montpellier, Marseilles, Turin und Mailand erbat.<sup>9</sup>



**Abb. 13.** L'Enfants Plan für Washington, 1791. Das Regierungsdreieck mit seinen repräsentativen Achsen ist schwarz hervorgehoben.

**Abb. 14.** Der barocke Plan von Versailles mit Stadt, Park- und Schlossanlage, 1746.



In einem denkbar starken Kontrast zu einer Stadt wie New York, die etwa zeitgleich mit der Planung der Regierungsstadt zu einer rechtwinkligen Straßenplanung (<gridiron>) überging und sich in dieser in den urbanen Raum gezeichneten Verpflichtung gegenüber Flexibilität und Wachstum als perfektes Beispiel für den amerikanischen Geist der Fortschrittlichkeit und des freien Unternehmertums etablierte, evozierte Washingtons barocker Plan von Anbeginn ein rückwärtsgewandtes Bild europäischer Urbanität.<sup>10</sup> In dieser Nostalgie (und dem offenen Kontrast

9 Aus einem Brief von L'Enfant an Washington vom 4. April 1791, zitiert nach Reys, *Monumental Washington*, S. 15.

10 New York City erließ 1811 eine entsprechende Richtlinie, gemäß der das Gebiet von Manhattan nördlich der Canal Street strikt nach diesem Muster

zu den in dieser Zeit entstehenden amerikanischen Metropolen) kommt im Stadtbild Washingtons eine tiefer liegende Befindlichkeit seiner Planer zum Ausdruck. Diese standen der damals unübersehbaren und unaufhaltsamen Realität einer Urbanisierung des amerikanischen Lebens mit großer Skepsis (bis hin zu offener Ablehnung) gegenüber und wollten diesem mächtigen Trend mit Washington ein nicht-metropoles Stadtmodell entgegensetzen. »At the time of the Republic's founding«, so Elkins und McKitrick, »there was little room in the American imagination for the idea of a metropolis as the mirror of national civilization. On the contrary, the anti-urban, anti-metropolitan component of the Revolutionary mentality would prove to be one of the most persistent and durable features.«<sup>11</sup> Jefferson hoffte in diesem Sinne geradezu, dass Washington eine zweitrangige Metropole bleiben und sich gerade nicht zu einem vitalen Handelszentrum entwickeln würde, weil dies für ihn seiner moralischen Aufgabe als Regierungsstadt und nationales Symbol entgegenstand und diese zu korrumpieren drohte.

In dieser nostalgischen Verweigerungshaltung gegenüber der Vorstellung einer Hauptstadtmetropole und der mit ihr korrespondierenden moralischen Überhöhung der pastoralen Stadtvision von Washington kommt für Tafuri eine paradoxe Grundbefindlichkeit zum Ausdruck, die für die amerikanische Gesellschaft im frühen 19. Jahrhundert prägend gewesen ist: »[Washington was] the capital of a society whose drive to economic and industrial development was leading to the concrete and intentional destruction of those [European] values. Washington thus constitutes a sort of American ›bad conscience‹, which, however, can exist undisturbed alongside the iron-clad laws of industrial development. What makes this [...] possible is that the city is a monument.«<sup>12</sup> Die kompensatorische Funktion der Regierungsstadt wird hier in einen direkten Bezug zu zeitgenössischen Stadtentwicklungen gestellt, zu denen sie nicht nur in räumlicher, sondern auch in zeitlicher Hinsicht eine Gegenposition bezieht und so einen demonstrativen Platz außerhalb der amerikanischen Urbanisierungsentwicklung einnimmt. Was hier in Form der monumentalen Räumlichkeit von Washington in Erscheinung tritt, ist die Verschränkung heterotopischer und heterochronischer Gestaltungselemente, die Foucault als ein bestimmendes Kriterium der Funktionalität von Gegenplatzierungen ausgemacht hat. Das Regierungsviertel ist nicht nur außerhalb des realen Raumes gelegen, sondern es markiert auch

---

zu bebauen war. Als stadtplanerische Konzeption muss das ›gridiron‹ mit einem entsprechenden Vorlauf im Gespräch gewesen sein, bevor es sich auf der Gesetzesebene etablieren konnte.

11 Elkins/McKitrick, *The Age of Federalism*, S. 168.

12 Tafuri, *Architecture and Utopia*, S. 34.

einen Zeitschnitt, der dazu führt, dass die Menschen, um sich in diesen Raum hinein zu begeben »mit ihrer herkömmlichen Zeit brechen« müssen.<sup>13</sup> Tafuris Gedanke, die kompensatorische Wirkung Washingtons mit der Monumentalität der Stadt zusammenzubringen, ist hier nicht zuletzt auch deswegen aufschlussreich, weil die ›Stadt als Monument‹ auch die ›Stadt als Bild-Raum‹ impliziert. So betrachtet zeigt sich hier, wie unauflöslich das in der Gestaltung Washingtons wirksame Zusammenspiel von räumlicher und zeitlicher Entrückung Teil einer ästhetischen Erfahrung ist, die dieser Ort über seine räumliche Fiktion einer antiken Vergangenheit bereitstellt.

Die anti-urbane Haltung von Washingtons Planern manifestiert sich zudem in der Auswahl der europäischen Modelle und den von ihnen übernommenen Gestaltungsmustern. Versailles und auch Teile des damaligen Paris waren Paradebeispiele einer monumental angelegten, wohl geordneten und mit Grünflächen aufgelockerten Stadttutopie, die dem chaotischen, schmutzigen und unübersichtlichen Wachstum der damaligen Städte entgegenstand und von der man sich eine erzieherische Wirkung auf die Stadtbewohner versprach: eine Stadt in Gestalt eines Parks, deren ordnungsstiftende Landschaft Dan Graham eine geradezu therapeutische Wirkung zugeschrieben hat: »The notion of the urban park (or the city as a park) safely contained (represented) an idyllic, cultivated countryside within the confines of the city.«<sup>14</sup> Washington importierte diese europäische Stadtform aus einer nostalgischen, anti-urbanen Befindlichkeit heraus. Darüber hinaus kam sie aber auch der heterotopischen Funktion Washingtons als Regierungsstadt gelegen, da sich die repräsentativen Gebäude in einem Park-Setting besonders wirkungsvoll in Szene setzen ließen. Washington benutzte die Form des urbanen Parks also nicht allein wegen ihres ländlichen Impetus, sondern auch mit dem Ziel, die Monumentalität dieses Ortes durch eine Erfahrung wohlgeordneter Räumlichkeit zu unterstreichen und so die repräsentative Aufgabe der Stadt zu verstärken; eine Raumerfahrung, die nur schwer verträglich mit der Entwicklung eines dynamischen und vitalen urbanen Lebens ist. Über seine Monumentalität verpflichtete sich Washington vielmehr dem Bild einer undynamischen (in Grahams Worten ›musealen‹) Stadt, in der sich nichts verändert: die ›ewige Stadt einer ewigen Republik‹.<sup>15</sup> Dieses illusionäre Bild der ›ewigen Stadt‹ ist für Jeffrey Meyer die herausragende Quelle von Washingtons ideologischer Überzeugungskraft. Um diesen

13 Foucault, »Andere Räume«, S. 43.

14 Dan Graham, *Rock my Religion: Writings and Art Projects 1965-1990*, Brian Wallis (Hg.), S. 246.

15 »[...] the image of the ›eternal city of an eternal republic‹ [...]« Meyer, *Myths in Stone*, S. 223.

Eindruck wirkungsvoll umzusetzen, erwiesen sich eine Kombination aus klassizistischer Architektur und barockem Garten als perfektes Gestaltungsmittel, da sich in ihrem Zusammenwirken die dem Lauf der Zeit entrückte Stadt als Standbild einer nie dagewesenen Vergangenheit inszenieren ließ.

Diese monumentale Bildlichkeit deutet dabei jedoch nicht, dass diese Stadt sich faktisch nicht verändert. Über seine monumentale Bildlichkeit werden diese Veränderungen jedoch immer wieder von einer umfassenden Atmosphäre der Unveränderlichkeit geschluckt, deren Produktion sich das Bild der Stadt verpflichtet. »Monumentality in architecture«, so der Architekt Louis Kahn, »may be defined as a quality, a spiritual quality inherent in a structure which conveys the *feeling of eternity*, that it cannot be added or changed.«<sup>16</sup> Die Veränderungen, die auch in Washington in der Tat immer wieder stattgefunden haben, mussten sich nach ihrer Bauzeit und der von ihr erzeugten Erschütterung des Bildes der »ewigen Stadt« möglichst spurlos und schnell wieder in diese Atmosphäre der Unveränderlichkeit einfügen. Die wohl imposantesten dieser Umbauten sind die Erweiterungen des Capitolsgebäudes und seiner Kuppel gewesen. Sie haben die Monumentalität des Stadtbildes nicht nur maßgeblich gesteigert, sondern dabei zudem einen klaren Willen zur Übertreffung klassischer Vorbilder artikuliert. Doch auch dieser selbstreferenzielle und von bautechnischer Progressivität geprägte Gestaltungswille sollte schnell wieder in das monumentale Bild der »ewigen Stadt« eingeholt werden. In dem ersten Entwurf von 1793 wäre die unauffällige Kuppel des Gebäudes auch mit den bautechnischen Möglichkeiten der römischen Antike realisierbar gewesen. Aber schon in der ersten tatsächlich gebauten Version des Capitols von 1831 hatte es wesentlich größere Ausmaße, die erreicht wurden, indem die klassische Formvorgabe mit modernen Bautechniken erweitert wurde. Schon jetzt war die Architektur des Capitols für Jefferson »Athenian in taste but embellished for a nation looking far beyond the range of Athenian destinies.«<sup>17</sup>

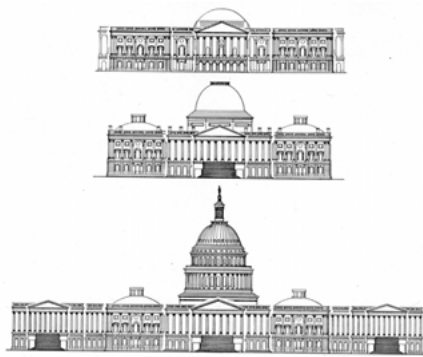
16 Kahn zitiert nach Meyer, *Myths in Stone*, S. 89.

17 Jefferson zitiert ebd., S. 32. In dieser Vorstellung von Überlegenheit klingt auch der aufklärerische Geist der Amerikanischen Revolution an, der die ideelle Dimension der Übertreffung zum Ausdruck bringt: Waren die Demokratieversuche der Antike regional begrenzt geblieben und letztendlich gescheitert, so sah man sich jetzt an der Schwelle eines historischen Momentes von einer universeller Tragweite. In dieser Überzeugung hatte Thomas Paine in seiner Streitschrift *Common Sense* geschrieben: »[T]he cause of America is, in great measure, the cause of all mankind«, und für Madison war die Regierung der Vereinigten Staaten »the government for which philosophy has been searching, and humanity has been fighting,



**Abb. 15.** Das Capitol nach seinem letzten Umbau, im Hintergrund die Achsen des Regierungsdreiecks, links die Mall in Richtung Washington Memorial und rechts die Pennsylvania Avenue in Richtung Weißes Haus, 1871.

**Abb. 16.** Graphiken von der Capitolskuppel, oben der erste Entwurf von William Thornton, 1793, in der Mitte die erste realisierte Fassung von Benjamin Latrobe und Richard Bullfinch, 1831, und unten die aktuelle Version von Thomas U. Walter, 1864.



Das Gebäude erwies sich jedoch schon bald als zu klein für die expandierende Nation, und im Rahmen der zwischen 1851 und 1864 durchgeführten Erweiterung wurden seine Proportionen nahezu verdoppelt. Markantestes Element seines Umbaus war die neue Kuppel, deren Ausmaße mithilfe der neuen Möglichkeiten des Stahlbaus ihre römischen Vorbilder praktisch überflügelten. Die Konstruktion dieser Kuppel zählt zu den bedeutendsten Ingenieurleistungen des beginnenden industriellen Zeitalters und galt als ein enormes technisches Wagnis. Errichtet zu einer Zeit, in der die Nation mit dem Bürgerkrieg ihre bisher größte innere Zerreißprobe erlebte, war sie (wenn man den Wagnischarakter ihrer Konstruktion stark macht) kein ungebrochener Ausdruck von ›Freiheit‹ und ›unbegrenzter Möglichkeit‹, sondern Ausdruck einer real erlebten

---

from the most remote ages.« Beide zitiert nach Meyer, *Myths in Stone*, S. 29. Das Spannungsverhältnis zwischen Neuanfang und Wiederbelebung der antiken Form der Demokratie beschreibt Meyer ausführlich in seinen Ausführungen zum Jefferson Memorial. Vgl. ebd., S. 172-174.

Ambivalenz, in der auch die drohende Gefahr des inneren Verfalls und der Möglichkeit des Scheiterns mitschwangen.<sup>18</sup> Nach dem Abschluss der Bauarbeiten wurden ideologische und realpolitische Erschütterung auf jedoch von der Monumentalität des Stadtbildes und dem von ihm verbreiteten Eindruck geschichtlicher Kontinuität schnell wieder geschluckt. Senator Charles Sumner fand bereits im Sommer nach der erneuten Fertigstellung des Gebäudes, seine Hügellage »may remind you of the Capitol in Rome, with the Alban and the Sabine hills in sight, and with the Tiber at its feet. But the situation is grander than that of the Roman Capitol.«<sup>19</sup> Wenn man diese Aussage neben die frühere von Jefferson stellt, so entsteht trotz der massiven Veränderungen, die sich in der Zwischenzeit vollzogen haben, unweigerlich der Eindruck einer unveränderten und unerschütterlichen Bildlichkeit.

Auch die Arbeit der Senate Park Commission fügte sich nahtlos in diese Eindruckspolitik des Monumentalen. Da das Stadtbild auch zum einhundertjährigen Bestehen von Washington immer noch große Lücken aufwies, erhielten die Architekten Daniel Burnham und Charles McKim und der Landschaftsarchitekt Frederik Olmsted (die eine knappe Dekade zuvor in der Gestaltung der White City aufeinander getroffen waren) von der Bundesregierung den Auftrag, das Regierungsviertel stadtplanerisch zu überarbeiten und im Geiste L'Enfants zu erneuern.<sup>20</sup> Zwei Eingriffe

---

18 Im Umkehrschluss war es dem damaligen Präsidenten Lincoln aus diesem Grund ein Anliegen, auch während der Kriegsjahre die Bautätigkeit nicht auszusetzen: »If the people see this Capitol going on, they will know that we intend the Union shall go on.« Lincoln zitiert nach Köster, *Palladio in Amerika*, S. 63. Zur Baugeschichte des Capitols vgl. Reps, *Monumental Washington*, S. 29-42; Köster, *Palladio in Amerika*, S. 59-63; Elkins/McKittrick, *The Age of Federalism*, S. 177-179.

19 Sumner zitiert nach Meyer, *Myths in Stone*, S. 42.

20 »In admirable spirit that Commission seeks to restore and develop the original design of President Washington and L'Enfant [...],« heißt es in dem Jahresbericht des Verteidigungsministers Elihu Root von 1901, zitiert nach Reps, *Monumental Washington*, S. 104. Der ausführlichen Darstellung der Planungsarbeit der Senate Park Commission sowie den Kontinuitäten zwischen L'Enfants und dem Plan zur Neugestaltung Washingtons widmet sich der gesamte zweite Teil von Reps Studie, in der er die Arbeit der Kommission in allen Stufen nachzeichnet und ausführlich mit Plänen und Modellfotos bebildert. Vgl. ebd., S. 94-198. Auch in der zweiten großen Bauphase Washingtons lebte die explizite Orientierung an europäischen Vorbildern wieder auf, die sich bereits bei L'Enfant gezeigt hatte. Zu Beginn ihrer Arbeit im Sommer 1901 machte die Senate Park Commission zur Inspiration eine Reise durch die Metropolen Europas. Zu den Stationen dieser Reise vgl. ebd., S. 94-98. Eine Diskussion des moralischen An-

erwiesen sich dabei als besonders markant. Zum einen wurde das Capitol mit weiteren klassizistischen Monumentalbauten eingefasst, und im Zuge dieser Baumaßnahmen bekam der Supreme Court, der bis dahin mit im Capitol untergebracht war, ein eigenes Gebäude; ein Schritt, mit dem das Herz des Regierungsviertels gestärkt und seine Aufgabe der architektonischen Verkörperung der Verfassung vervollständigt wurde. Für die Raumkonzeption des Regierungsviertels noch weitreichender war jedoch ein zweiter Eingriff: die Überarbeitung der Verbindungsachsen zwischen Capitol, Weißem Haus und Washington Memorial, die das Regierungsdreieck formen. In der Überarbeitung des Stadtplans wurden zwei dieser Achsen durch den (zunächst nur geplanten) Bau des Lincoln Memorials in der Flucht der vom Capitol zum Washington Memorial verlaufenden Achse und den (ebenfalls zunächst nur geplanten) Bau des Jefferson Memorials in der Flucht der Achse vom Weißen Haus zum Washington Memorial verlängert. Die symbolische Bedeutung dieser Achsenverlängerung ist dabei kaum genug hervorzuheben: Denn indem sie die neuen Achsen das Dreieck über seine Eckpunkte hinaus verlängerten, machen sie aus dem von diesen Punkten ehemals begrenzten, in sich abgeschlossenen und nach innen gerichteten Dreieck eine Figur, die sich vom Weißen Haus und dem Capitol aus in der Durchkreuzung des Washington Memorials öffnete und durch die Fluchtpunkte der neuen Denkmäler für Lincoln und Jefferson imaginär ins Unendliche verlängerte.

Besonders in dieser zweiten Modifikation des Stadtplans zeigt sich, wie sehr die Überarbeitung Washingtons durch die Park Commission eine tatsächliche Aktualisierung (im Sinne einer wirklichen und wirksamen bildpolitischen Erneuerung) des alten Stadtbildes war: Sie greift die raumplanerische Rhetorik von L'Enfants Entwurf auf, und übersetzt dessen Bildsprache gemäß der neuen und expansiven Repräsentationsbedürfnisse einer mächtiger und machthungriger gewordenen Nation. Die beiden Presidential Memorials, die im Zuge dieser Erneuerung entstanden sind, sind jedoch nicht nur in ihrer symbolischen Platzierung als Durchlaufpunkte der verlängerten Machtachsen von Bedeutung, sondern auch in ihrer architektonischen Symbolik. Indem diese Gedenkstätten (beide in ihrer expliziten Funktion als Sakralräume der amerikanischen *civil religion*) mit ihren direkten Anlehnungen an das Parthenon der Athener Akropolis und das Pantheon in Rom zwei der berühmtesten antiken Tempelformen aufgreifen, verleihen sie dem nationalen An-

---

spruchs der Senate Park Commission und dem Ringen um dessen Übertragung die räumliche Erfahrung eines überarbeiteten Washingtons findet sich bei Wolfgang Sonne, »The Embodiment of Freedom and Liberty«, in: Anke Köth/Anna Minta/Andreas Schwarting (Hg.), *Building America: Die Erschaffung einer neuen Welt*, S. 125-150.

spruch auf Ewigkeit in einer Art und Weise Nachdruck, die mit der losen Adaption der klassischen Formsprache allein nicht zu erreichen war.<sup>21</sup> Der Bezug auf ihre Vor-Bilder wird hier durch den Nachbau gesamter Gebäudeformen verdichtet, und auf diese Weise nehmen die Memorials im Kontext der Architektur des Regierungsviertels eine bildpolitische Sonderstellung ein; markantestes Merkmal dieser Gebäude der hohe Wiedererkennungswert der Tempelformen, der ihnen (dem einen im Hinblick auf die griechische, dem anderen in Hinblick auf die römische Tradition) eine bisher im Stadtbild Washingtons nicht präsente ikonographische Dimension verleiht.

Das besondere Augenmerk dieser Bildlichkeit liegt dabei gerade nicht auf der gelungenen Transformation eines flexiblen Formenkanons und seiner Anpassung an die neuen örtlichen Gegebenheiten, sondern auf dem Moment einer Anlehnung, die ihr Vor-Bild wiederholt. Auf diese Weise wird die bekannte Referenz möglichst direkt aufgerufen und zielt auf das rezeptionsästhetische Erleben eines unmittelbaren Wiedererkennens. In der Übersetzungstheorie ist diese Art der möglichst deckungsgleichen Überlagerung von Vor- und Nach-Bild treffend als ›Unsichtbarkeit‹ bzw. ›Transparenz‹ des Transformationsprozesses bezeichnet worden. Sie zeichnet sich durch das Bestreben der Übersetzung aus, die eigenen Spuren zu verwischen und möglichst vollständig aus der Wahrnehmung des Rezipienten zu verschwinden.<sup>22</sup> Indem sich die Übersetzung transparent auf das Original legt, wird (anstelle eines Verweises auf die eigene Gegenwart, der sich in der Betonung der transformativen Aspekte des Verhältnisses herstellen würde) der illusionäre Eindruck einer unmittelbaren Präsenz des Originals erweckt. Der strategische Nutzen dieser Art der Referenzialität liegt in einer zusätzlichen Autoritätssteigerung des Zielkontextes. Denn indem die Tempelformen in ihrer äußeren Erscheinung möglichst wenig verändert wurden, stehen sie in ihrer illusionären Gegenwart als Boten der Antike in der ›Neuen Welt‹. Der moralische Schulterschluss mit dieser imaginären demokratisch-

21 Jeffrey Meyer hat die Funktion beider Memorials im Rahmen der repräsentativen und symbolischen Aufgaben des Regierungsviertels untersucht und dabei das Lincoln Memorial in eine ›Achse der Erinnerung‹ und das Jefferson Memorial in eine ›Achse der Aufklärung‹ eingegliedert. Vgl. Meyer, *Myths in Stone*, S. 160-188; 195-222.

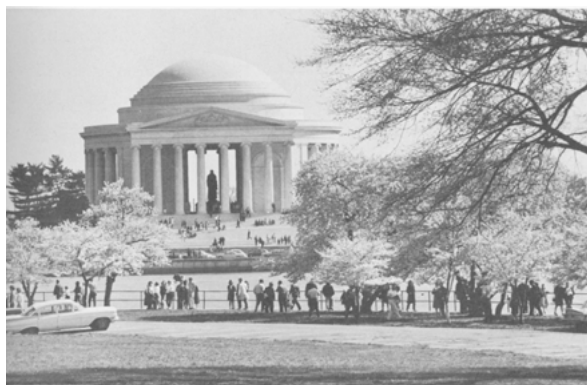
22 »When successfully deployed, it is the strategy that produces the effect of transparency, wherein the translation is identified with the foreign text and evokes the individualistic illusion of authorial presence.« Lawrence Venuti, »Introduction«, in: Ders. (Hg.) *Rethinking Translation: Discourse, Subjectivity, Ideology*, S. 4. Für eine ausführliche Diskussion dieser Übersetzungsposition vgl. Lawrence Venuti, *The Translator's Invisibility*.



republikanischen Tradition ist an keinem Ort in Washington wirkungsvoller inszeniert als in diesen beiden Gebäuden. Durch ihre Integration in des Stadtbild steigert sich dessen monumentale Wirkung zu einem Ausmaß, das sich allein über die transformative Ästhetik der klassizistischen Architektur nicht herstellen ließe.



**Abb. 17 & 18.**  
Das Lincoln (oben) und das Jefferson Memorial in ihrer ikonographischen Referenz antiker Tempel, geplant 1902 als Teil des Entwurfs der Senate Park Commission, fertig gestellt 1922 und 1942.



Wir haben es in Washingtons Klassikbezügen also mit zwei unterschiedlichen, und dennoch gemeinsam agierenden Referenzweisen zu tun, von denen die gängigere Form das progressive Spiel mit dem klassizistischen Formkanon ist, die in der zweiten Bauphase durch die ›transparente‹ Adaption der klassischen Tempelformen verstärkt wurde. Letzteres setzt der Referenz ein Denkmal und huldigt es als mythisch verklärten, dem Gang der Zeit entrückten Ursprung. Es kann den Ewigkeitsanspruch seines Vor-Bildes (Originals) in besonders direkter und effizienter Weise beschwören, weil es durch die gezielte Zurücknahme der eigenen Präsenz einen illusionären Eindruck von dessen Gegenwart vermittelt und insofern performativ dessen impliziten Autoritätsanspruch (als Original) spiegeln und appropriieren kann. Im Gegensatz zu dieser Mystifizierung

der Vergangenheit, die sich in den Tempelformen der Memorials artikuliert, sind die Regierungsgebäude und in gesteigerter Form das Capitol einer Zeitlichkeit verpflichtet, die den Klassizismus in einem Spannungsfeld zwischen Tradition und Erneuerung inszeniert. Dabei steht auch hier das Bestreben im Vordergrund, ein gefälliges, stimmiges und in diesem Sinne ›flüssig lesbares‹ Transformationsergebnis zu erreichen, das die Adaption importierter Formen nicht als ästhetischen Bruch oder Irritation herausstellt, sondern seine Spuren glättet und mit dem neuen Kontext verschmelzen lässt.

In dieser Art der Referenzialität liegt zwar eine grundsätzlich verehrende Haltung gegenüber der Antike; es ist jedoch eine Huldigung, die gleichzeitig eine eigene Sichtbarkeit beansprucht und in der Transformation der klassischen Formen das Autoritätsverhältnis zwischen Vor- und Nach-Bild durchaus zugunsten der Gegenwart und ihrer progressiven Aktualisierung ihrer Vorlagen auslegt. Dabei agiert sie nach einem Muster, das sich seit der Renaissance in der Auseinandersetzung um den angemessenen Umgang mit antiken Vorbildern immer wieder aufzeigen lässt, und das Gunter Gebauer und Christoph Wulff in folgende Fragen gefasst haben: »Welche Bedeutung haben die griechische und römische Antike für die Gegenwart? Stellen ihre kulturellen Leistungen Höhepunkte dar, zu denen man sich in der Erwartung mimetisch verhält, es bestenfalls ihnen gleich tun zu können? Oder bildet die eigene Zeit den Höhepunkt der Entwicklung?«<sup>23</sup> Die heterotopische Bildlichkeit, die Washington in den zweihundert Jahren seit seiner Gründung entwickelt hat, ist das Produkt dieser beiden Übersetzungsstrategien. Die konzeptionelle Gegenläufigkeit ihrer Referenzverhältnisse (Mytifizierung des Vorbildes vs. Überhöhung des Nach-Bildes) ist dabei durch den barocken Plan mit seinen klaren Bezugslinien und Autoritätszuweisungen in einem monumentalen Stadtbild versöhnt, das die Regierungsstadt als einen imaginären Ort außerhalb der Zeit platziert. Diese Eigenschaft des ›Außerhalb‹ einer realen Platzierung wird vorrangig über die Bildpolitik des

23 Gunter Gebauer/Christoph Wulff, *Mimesis: Kultur – Kunst – Gesellschaft*, S. 91. In dieser Haltung spiegelt sich insofern deutlich der in der Renaissance vollzogene Bruch mit der Autorität der Antike. Gebauer und Wulff schreiben hierzu, es ginge »weniger als im allgemeinen angenommen um die authentische Auffassung des Altertums. Anliegen ist vielmehr eine reklamierte, kommentierte Antike, nicht eine philosophisch konstruierte oder gar authentische Position.« Ebd., S. 119. Für eine ausführlichere Darstellung dieses Konfliktes in der Renaissance vgl. S. 109-126; für den in diesem Zusammenhang bekannteren Streit der ›Alten‹ und der ›Modernen‹ (Querelle des Anciens et des Modernes) zu Zeiten der französischen Klassik vgl. ebd., S. 150-166.

Ortes erreicht: eine übersetzerische Bildpolitik der Zeitlichkeit, die in ihrer strategischen Verschmelzung von mystifizierter Vergangenheit und fiktional durchsetzter Gegenwart einen Kompensationsort von großer heterotopischer Wirksamkeit generiert. Nicht nur die mangelnde Tradition einer eigenen nationalen Vergangenheit wird über den Bild-Raum von Washington kompensiert, sondern auch ein (als solcher empfundener) Mangel an Planbarkeit, Stabilität und Ordnung, der die nationale Befindlichkeit über weite Strecken des 19. Jahrhunderts nachhaltig zeichnete.

Dieses Kompensations Szenario realisiert sich als eine Raumsituation, die diese kulturellen Auseinandersetzungen sowohl in ihren imaginären als auch in ihren realen Eigenschaften erfahren lässt. In diesem Sinne ist es durchaus zutreffend, wenn Elkins und McKitrick den Planern vorhalten, keine wirkliche Stadt vor Augen gehabt zu haben: »The ›Athens‹ they projected was not really a ›place‹ at all; it was simply a non-specific metaphor for the artistic and intellectual outpouring about to occur all over America. They somehow didn't think of their Athens as an actual city [...]«. <sup>24</sup> So negativ diese Einschätzung auch gemeint ist, verweist sie doch in ihrer Betonung der diffusen Qualität der Athenmetapher auf ein mögliches Missverständnis. Es ging den Gründervätern nicht um Athen oder Rom *als Stadt*, sondern als Ausdruck einer ›demokratischen Idee‹, die in Form der amerikanischen Verfassung und Washington als deren monumentaler Umsetzung in die Moderne übertragen werden sollte. Angesichts der Monumentalität der Anlage, der Größe der Regierungsgebäude und der Weitläufigkeit der Verbindungsachsen erlebt ein Besucher in diesem Raum ein Gefühl von Distanzierung und Verkleinerung und macht hier eine Erfahrung, die sich in den ästhetischen Kategorien des Erhabenen beschreiben lässt. <sup>25</sup> Besonders nach der Überarbeitung durch die Senate Park Commission, die diese Wirkung der Stadt noch stärker herausgestellt hat, operiert der gesamte Ort (neben seiner praktischen Funktion als Regierungssitz) über diese erhabene Ästhetik als

24 Elkins/McKitrick, *The Age of Federalism*, S. 164.

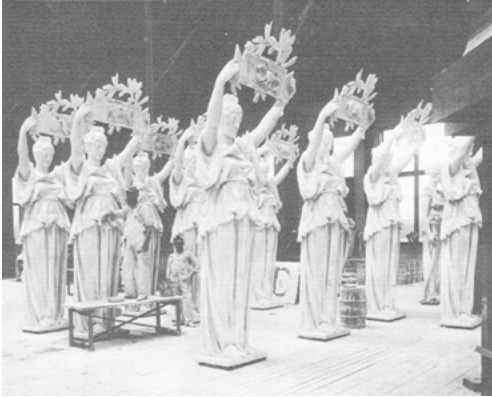
25 Zum Verhältnis von Erhabenheit und Monumentalität im Stadtbild Washingtons vgl. auch meinen Aufsatz »Make no little plans – der Modus des Spektakulären von der White City bis Las Vegas«, in: Köth/Minta/Schwartz, *Building America*. In theoretischer Hinsicht beziehe ich mich hier auf die Ausführungen von Immanuel Kant, der das Erhabene im Gegensatz zu der früheren Position von Edmund Burke nicht als eine dem betrachteten Gegenstand inhärente Eigenschaft fasst, sondern als ein Gefühl des Betrachters, eine spezifische Art ästhetischer Erfahrung, die sich zwischen Objekt und Subjekt der Wahrnehmung herstellt. Vgl. Immanuel Kant, *Vom Schönen und Erhabenen*.

monumentaler Erlebnisraum amerikanischer Nationalität. In der doppelten, d.h. heterotopischen und heterochronischen Entrückung dieses Ortes werden die hier versammelten nationalen Werte und Symbole zu Agenten einer nationalen Versicherung. Im Grunde liegt in dieser Wirkung aus heterotopischer Sicht die wichtigste Kompensationsfigur von Washingtons Regierungsviertel – das räumlich und bildlich inszenierte Versprechen, die individuelle Einschüchterung durch das Erhabene in ein Moment imaginärer Gemeinschaftlichkeit zu überführen.

## The White City ›Fairest of all the World's Sights‹

The White City is ›Venice reborn‹. Hither has leaped across the centuries, across the seas, all that was beautiful and sacred about the Bride of the Adriatic: a Venice resurrected from its crimes and glorified.

Halsey C. Ives



Auch die White City spielte mit dieser klassischen Bildlichkeit (Abb. 19), eine Verwandtschaft, die um so einleuchtender erscheint, wenn man sich vor Augen hält, dass die Überarbeitung Washingtons im Rahmen der Senate Park Commismit Burnham, McKim und Olmsted federfüh-

rend von Männern geplant wurde, die knapp zehn Jahre zuvor gemeinsam der Columbia Exposition zu einem wirkungsvollen Auftritt verholfen hatten. Doch während die monumentale Bildlichkeit in Washington eine Atmosphäre von Unveränderlichkeit und Ewigkeit evoziert, war das Bild der White City durch und durch das einer erhabenen Zukunftsvision.<sup>26</sup> Weltausstellungen im Allgemeinen sind Orte der Zu-

26 Es sei in diesem Zusammenhang nachdrücklich darauf hingewiesen, dass Ausführungen über die White City heute ausschließlich von einem vorgestellten Raum berichten können, der über Photographien oder Berichte rekonstruiert wurde, da bis auf ein einziges Gebäude (den ehemaligen Palace of the Fine Arts) von der Architektur und Landschaftsplanung der Weltausstellung nichts mehr erhalten ist. In einem anderen Kontext schreibt Gertrud Koch zu dieser grundlegenden Vermittlungsproblematik, es sei »weder ausreichend, ein Photo, eine Bauskizze oder eine Computersimulation eines Gebäudes anzusehen – noch genügt es, und zwar trotz der verblüffenden Ähnlichkeit mit dem Film, einen Film über eine bestimmte Architektur gesehen zu haben [...]. Zur Erfassung eines Gebäudes gehört offenbar, dass es erlaufen werden muss, dass es in seiner räumlichen Präsenz erfahrbar wird. [...] Insofern können wir zwar architektonische Bilder von erlebten Gebäuden mit uns tragen, die gar nicht mehr existieren, aber die

kunft, an denen nicht nur technischer Fortschritt zelebriert, sondern auch mit ihm verbundene Visionen präsentiert und in Umlauf gebracht werden; die Columbia Exposition war in besonderer, oder besser: spezifischer Weise, ein Ort der Zukunft, indem sie die Stadt zum Thema ihrer Visionsarbeit machte. Die unterschiedliche Zeitlichkeit von Washington und der White City, die hier aufscheint, gibt einen ersten Hinweis darauf, warum die Referenz zur Klassik auf der Columbia Exposition nicht in Form der ›transparenten‹ Übersetzung eines verklärten Ursprungsbezugs daherkommt wie in den Tempelformen des Lincoln und des Jefferson Memorials. Der Klassizismus der White City ist von dieser Art des Vergangenheitsbezugs gekappt. Er wirkt dadurch ungleich leichter und vermittelt ein scheinbar schwebendes, transluzides Bild urbaner Schönheit. Auf diese Weise wird der Klassizismus ganz zur Moduliermasse zeitgenössischer Phantasien und bautechnischer Möglichkeiten; um den erwünschten Eindruck ästhetischer Stimmigkeit nicht zu stören, er muss nur die transformativen Spuren sorgfältig retuschieren, die diese Impulse in das Bild der ›schönen Stadt‹ hineinzeichnen und ihnen so eine eigene Gegenwart verleihen könnten.

»The Palace of the Arts is the finest thing on the Fairgrounds, and the finest building of so classical a sort which the modern world has constructed«, kommentierte Mariana Schuyler Van Rensselaer für den Rand McNelly Guide *A Week at the Fair*. »It is not just like any building which classical nations themselves constructed; it is much larger and more varied in mass, and its dome is a distinct innovation. But we feel it just such a building the Greeks might have built had they known about domes and had they wanted something of this size for a similar site and purpose.«<sup>27</sup> In dieser Gebäudeinterpretation ist die klassische Formsprache mithilfe neuer bautechnischer Möglichkeiten in die Zukunft hinein übersetzt worden. Das besondere Augenmerk, das die Betrachterin der innovativen Kuppelkonstruktion schenkt und deren retroaktive Einglie-

---

Bilder dieser Gebäude können die Erfahrung für denjenigen nicht simulieren, der sie nicht gemacht hat; er wird allenfalls eine Erfahrung am Bild machen. [...] [Das Bild eines Raumes] kann die dreidimensionale Plastizität eines realen Raumerlebnisses sowenig ersetzen wie der Reisefilm die Reise, mit der der Film ebensoviel zu tun hat wie mit dem gebauten Raum.« Gertrud Koch, »Einleitung«, in: dies. (Hg.) in Zusammenarbeit mit Robin Curtin und Marc Glöde, *Umwidmungen: Architektonische und kinematographische Räume*, S. 8-9. Im Fall der White City ist diese bildliche und textliche Vermittlung des Ortes heute der einzige Weg, auf dem wir uns ihm überhaupt annähern können.

27 Mariana Schuyler Van Rensselaer, »The Fair Grounds«, in: *A Week at the Fair*, S. 74; zitiert nach Burg, *Chicago's White City*, S.148.

derung in den griechischen Formenkanon (›had they known about domes and had they wanted something of this size‹), bezeugen diese Sichtweise. Neben der auf diese Weise erreichten Schönheit des Gebäudes wird auch auf dessen effiziente Funktionalität verwiesen (seine besondere Größe und gelungene Proportionen); ein Aspekt, der gerade im Kontext der Weltausstellung ein schwaches Argument darstellt, da die praktische Funktion der Gebäude, d.h. das Bereitstellen von Räumen für die Exponate der Ausstellung, der starken Bildkomposition der White City nahezu vollständig in den Hintergrund gedrängt wurde. Stattdessen wurde die ästhetische Erfahrung, die Architektur und Landschaftsgestaltung gemeinsam bereiteten, für viele Besucher zur Hauptattraktion (und somit auch zur Hauptfunktion) der Veranstaltung.<sup>28</sup>

Von der erzieherischen Wirkung, die man sich besonders in bürgerlichen Reformkreisen von der Schönheit und Harmonie der White City versprach, ist bereits im vorigen Abschnitt die Rede gewesen. Und doch war diese Stadt ihren Besuchern – bei aller Verpflichtung gegenüber dem unbedingten Gebot ästhetischer Stimmigkeit und allem pädagogischem Ernst gegenüber ihrem Bildungsauftrag – auch ein wahrhaftiges Spektakel. Beide Eigenschaften, das Monumentale und das Spektakuläre, sind Bildqualitäten, die ihre Betrachter in Ehrfurcht, Erstaunen, Aufruhr und Begeisterung versetzen; Eigenschaften, die in der Regel mit dem Erhabenen in Verbindung gebracht werden. Die bisherigen Ausführungen legen es nahe, dass sich diese beiden Bildqualitäten nicht trennscharf voneinander unterscheiden lassen: die White City ist monumental *und* spektakulär, und gleiches gilt auch für das Washingtoner Regierungsviertel. Um die Bildwirkung dieser beiden Orte genauer fassen zu können, möchte ich daher einen weiteren Begriff ins Spiel bringen und mit ihm argumentieren, dass es einen gravierenden Unterschied macht, ob der die Erscheinung eines Stadtbildes bestimmende *Modus* monumental oder spektakulär gelagert ist.<sup>29</sup> Der monumentale Modus von Washington, der hier ein

28 »The fair! The fair! Never had the name such significance before. Fairest of all the World's sights it is. A city of palaces set in spaces of emerald, reflected in shining lengths of water which stretch in undulating lines under flat arches of marble bridges and along banks planed with consummate skill«, so die emphatische Reaktion einer weiteren Kritikerin in einem Artikel für *Harper's Magazine* nach ihrem ersten Besuch der Ausstellung. Candace Wheeler, »A Dream City«, *Harper's New Monthly Magazine* 86 (May 1893), zitiert nach Burg, *Chicago's White City*, 144. Weitere zeitgenössischer Reaktionen finden sich ebd., S. 112-113.

29 Auf diesen Gedanken brachte mich Wolfgang Sonne in der Diskussion meines Beitrags zum Symposium *Building America: Die Erschaffung einer neuen Welt* an der Technischen Universität in Dresden am 23. April 2004,

scheinbar ewiges, der Zeit entrücktes Stadtbild produziert und die amerikanische Nation im Rekurs auf die klassische Architektur mit der Autorität der Vergangenheit ausstattet, minimiert den Betrachter dieses Bildes und hält ihn auf Abstand. Ist der Modus einer Bildinszenierung dagegen spektakulär, so fühlt sich der Betrachter unmittelbar in den Bildraum hineingezogen; eine Wirkung, die sich am Beispiel der einladenden Oasenlandschaften der frühen Hotels am Strip in Las Vegas bereits als treibende Kraft der ästhetischen Zurichtung abzeichnet. Auch im Fall der White City ist diese Wirkung zu erkennen: Das Bild, das sie ihren Betrachtern vor Augen hielt, war bei aller Monumentalität vor allem das Bild einer verlockenden Zukunft, in die man sich *hineinwünschen* sollte.

Was hier über den Begriff des Modus angesprochen ist, wird in der Regel als die ›Gestimmtheit‹ eines Bildes bezeichnet; er beschreibt klar definierbare Modulationen innerhalb eines Stils, eine bewusst gewählte Stimmung künstlerischer Gestaltung.<sup>30</sup> Jedes Bild, so die Grundannahme,

---

wofür ich mich an dieser Stelle ausdrücklich bedanken möchte. Zu diesem Verhältnis von Monumentalität und Spektakularität vgl. zudem den bereits erwähnten Aufsatz »Make no little plans« in dem entsprechenden Tagungsband. Die spektakuläre Seite Washingtons zeigt sich beispielsweise an dem Umbau der Kapitolskuppel und dessen Lage auf dem einzigen Hügel der Stadt, die L'Enfant ursprünglich mit einem kaskadenartigen Wasserfall noch wesentlich stärker inszenieren wollte. Auch die spektakuläre Seite der Columbia Exposition zeigt sich besonders eindrücklich an ihren nicht realisierten Vorschlägen, zusammengetragen von Burg, ebd., 78-81. Um den knapp 330m hohen Pariser Eiffelturm zu übertreffen, war im Gespräch, einen 500m hohen Turm zu bauen, in dem ein Hotel mit 5000 Betten untergebracht werden sollte. Im Inneren des Turmes sollte es eine Kuppelkonstruktion von knapp 80 Metern Durchmesser geben, die als Musikhalle genutzt und die größte der Welt werden sollte. Ein weiterer Vorschlag mit dem heroischen Titel »Freedom Raising the World« sah einen knienden Riesen vor, der den Erdball auf seinem Rücken trägt. Obwohl diese Konstruktion nur 150 Meter hoch werden sollte, war sie nicht minder spektakulär als der Turmvorschlag: die Erde sollte aus Glas angefertigt werden, die Kontinente aus Metall, und der gesamte Äquator sollte in 130m Höhe als Aussichtsplattform fungieren. Andere wollten einen ›Wasser Palast‹ bauen, ein rundes, mit gläserner Kuppel überdachtes Gebäude, auf dem Nachbildungen der drei Schiffe der Mannschaft von Columbus installiert und das zudem komplett von Wasser überspült und bei Nacht mit elektrischem Licht beleuchtet sein sollte. Ein besonders vermessener Vorschlag, der immerhin als Idee kursierte, sah vor, das römische Kolosseum zu kaufen und Stein für Stein nach Chicago zu transportieren, um es hier für die Weltausstellung wieder aufzubauen.

30 Der Modus ist ein Begriff aus der Musik, wo er nach festen Regeln ablaufende Modulationen innerhalb einer Tonart beschreibt. Nach diesem Mus-



bedarf eines Modus, der es charakterisiert. »Die daraus erwachsende Harmonie«, so Antoine Coypel, »wird bald herb, bald weich, bald traurig, bald lustig sein, je nach Art der verschiedenen Gegenstände.«<sup>31</sup> Der Modus bewegt sich zwischen dem zu schaffenden Werk und dem zu erzielenden Ausdruck und ist weder einer künstlerischen Geniusposition noch einem rein strategischen Wirkungsdenken zuzuschreiben. Bisher habe ich im Bezug auf die aneignende Bildpolitik heterotopischer Orte immer wieder auf die strategische Ausrichtung eines Gestaltungs-(ziel)kontextes hingewiesen, die gemäß dessen Anforderungen die transformativen Vorgaben für die Bildproduktion macht. Wenn wir jetzt zur weiteren Differenzierung den Begriff des Modus hinzunehmen, dann erweist sich in dieser Paarung die Strategie zwar in ihrer größeren Allgemeinheit als die dem Modus übergeordnete, aber in gestalterischer Hinsicht gänzlich unbestimmte und insofern in ihrer Realisierung vom Modus abhängige Kategorie. In anderen Worten bedarf ein jeder Transformationsvorgang eines Modus, der den Zielkontext in seinen ästhetischen Grundzügen formatiert. Der Modus beschreibt die Ausgestaltung einer jeweiligen Strategie, er realisiert die Strategie und geht formal mit ihr einher. Ein und dieselbe Strategie kann sich in unterschiedlichen Modi ausdrücken, ohne dass die Strategie sich dadurch ändern müsste.

Die strategische Verpflichtung der White City galt neben der nationalen Selbstdarstellung (und hierfür wurde vor allem der monumentale Modus bedient) dem Ziel der Übertreffung aller vorherigen Weltausstellungen, und besonders der Pariser Ausstellung von 1889, die sich mit der verblüffenden Konstruktion des Eiffelturms in das Bildgedächtnis der Weltöffentlichkeit eingebrannt hatte. Allein die gigantischen Ausmaße des zu bespielenden Areals am Lake Michigan, das die Größe vorheriger Ausstellungen um ein dreifaches übertraf, gepaart mit dem Vorhaben,

---

ter ist er von der Kunstwissenschaft als Instrument zur Ausdifferenzierung des Stilbegriffs aufgegriffen worden und findet hier vor allem Verwendung, um originären und epochalen Stil voneinander zu unterscheiden; d.h. welche Stilelemente dem schöpferischen Ausdruck eines Künstlers und welche seinem kulturgeschichtlichen Kontext zuzurechnen sind. Vgl. Jan Białostocki, »Das Modusproblem in den bildenden Künsten«, in: *Stil und Ikonographie: Studien zur Kunstwissenschaft*, S. 12-42. Zur Modulation innerhalb eines Stils vgl. ebd., S. 31.

- 31 Antoine Coypel, *Sur l'esthétique du peintre* [1721], zitiert nach: Białostocki, *Stil und Ikonographie*, S. 15. Ein und derselbe historische Stil kann sich so in verschiedenen Modi ausdrücken, ohne einen neuen Stil etablieren zu müssen oder einen Bruch nach sich zu ziehen. Białostocki beschreibt den Modus in diesem Sinne als abhängig »von dem Typus des zu schaffenden Werkes, von dem Ausdruck, der erzielt wird.« Ebd., S. 14.

eine ganze Stadt zu errichten, sprechen für diese spektakuläre Seite des Columbia Exposition. Während der Planungsarbeiten hatte sich dabei jedoch immer mehr herauskristallisiert, seine Vorgänger nicht durch die ausgestellte Wirkung eines einzelnen, herausragenden Gebäudes übertreffen zu wollen, sondern durch die Spektakularität eines in der ästhetischen Stimmigkeit seiner Gesamtkomposition überwältigenden Entwurfes. Eine Herausforderung hatte es für dieses Konzept während der Planungsphase gegeben. Ingenieur George W. Ferris hatte im Laufe des Jahres 1892 den Ausstellungsmachern ein ums andere Mal seine immense Stahlkonstruktion eines rotierenden Riesenrades mit Passagierbeförderung angeboten, mit der er Eiffels Turm in den Schatten stellen wollte; doch obwohl Burnham von dem Entwurf durchaus fasziniert gewesen war, ließ er sich letztendlich nicht davon überzeugen, dieses gewagte Bauprojekt zum Teil der offiziellen Ausstellung zu machen. Und so wurde das Ferris Wheel der kommerziellen Vergnügungssektion, der Midway Plaisance, in Kommission gegeben. Von dort aus avancierte es neben dem Bild der White City zu *dem* Wahrzeichen der Ausstellung; einem *Gegenwahrzeichen*, das seine herausragende Ingenieursleitung keinem größeren ästhetischen Entwurf unterordnete, sondern seine Baukunst allein in den Dienst der Unterhaltung stellte.

Die Platzierung des Ferris Wheels außerhalb des offiziellen Ausstellungsgeländes und doch in dessen unmittelbarer Nähe, brachte seine Reibung mit der gänzlich anders gelagerten Spektakularität der White City umso wirkungsvoller auf den Punkt. In der Exponiertheit seiner gekonnten Konstruktion und ihrer Herauslösung aus jeglicher pädagogischer Absicht basierte seine Wirkung auf einer konsequenten Umkehr der ästhetischen Prämissen der White City, die technische Innovation gerade *nicht* um ihrer selbst Willen ausstellte. Im offiziellen Ausstellungsteil agierten die klassizistischen Fassaden als ein Medium zur Homogenisierung von Entwürfen, welche für sich genommen die technischen Konstruktionsmöglichkeiten der Zeit voll ausschöpfen und so eine Synthese von klassischer Tradition und innovativer Technologie erreichen sollten. In den Worten von John Cawelti: »Making the Exposition's architecture monumentally classic in style was not enough. It had to be designed to hide modern construction behind a gleaming façade of counterfeit marble [...]. While at Philadelphia, the temporary exhibitional character and ironframe construction of the buildings were as apparent as the elaborate decoration that embellished their surfaces, in Chicago, the architects and designers sought the illusion of monumental permanence, the overriding of technology by art.«<sup>32</sup>

---

32 Cawelti, »America on Display«, S. 343.



**Abb. 20.** Das Ferris Wheel auf der Midway Plaisance der Columbia Exposition, 1893.

**Abb. 21.** Die Stahlkonstruktion im Inneren des Manufactures & Liberal Arts Building, aufgenommen während der Bauzeit, 1892.



Die ästhetische Spannung aus diesen gegenläufigen Gestaltungsprämissen hatte vor allem eines zum Ziel: die reibungslose, elegante Übertreffung von Tradition als unterschwellige Grundstimmung der Ausstellung zu etablieren und die Besucher auf diese Weise in ein vornehmes und doch verheißungsvolles Ausbruchsgefühl zu tauchen. Das Manufactures and Liberal Arts Building war mit Abstand das größte Gebäude der Ausstellung (ein damaliger Kritiker stellte angesichts seines immensen Raumvolumens die Rechnung auf, dass in seinem Inneren das Washingtoner Capitol, die Pyramide von Gizeh, Winchester Cathedral, Madison Square Garden und St. Paul's Cathedral gemeinsam Platz gefunden hätten), und es verkörperte die beschriebenen Spannungen zwischen einem schier unbändigen Innovationswillen und dessen klassizistischer

›Zivilisierung‹ wie kein anderes ihrer Bauwerke.<sup>33</sup> In bautechnischer Hinsicht hätte dieses Gebäude es wohl am ehesten mit der spektakulären Konstruktion des Eiffelturms aufnehmen können. Seine innovative Stahlkonstruktion galt gemeinsam mit der Galerie des Machines der Pariser Weltausstellung als früher Triumph dieser Bautechnik – ein gut kaschierter Triumph, der hinter der opulenten Fassade aus Kolonnaden, Portiken und Arkaden kaum zu erkennen war. Ob es sich angesichts dieser gigantischen Konstruktion letztendlich um ein nach klassischen Gesichtspunkten ansehnliches Gebäude handelte, war man gespaltenen Meinung. Diejenigen, die es mochten, mochten es vor allem wegen seiner Größe; und diejenigen, die es misslungen fanden, hielten ihm vor allem eine mangelnde Ausgewogenheit der Proportionen vor. Ist das Gebäude dann nicht im Prinzip doch spektakulär gescheitert? Oder blieb zumindest weit hinter seinen Möglichkeiten zurück? Als einzelnes Gebäude vielleicht schon. Auf die Frage nach seinem Anteil an der Ausgestaltung des Bild-Raumes der White City zurückgewendet lässt sich seine individuelle Wirkung jedoch nicht von der Wirkung des Gesamtentwurfs isolieren, für die es sich in beschriebener Weise zurücknehmen musste.

Die Synthese aus klassizistischem Stil und modernster Technologie (und diesen Gedanken übernehme ich aus der bereits zitierten Passage von Cawelti) sollte als deren primäres Raum-Erleben eine *Illusion* von monumentaler Beständigkeit erreichen; und mit dieser Maxime überließ man am Ende bewusst der ästhetischen, fiktionalen Wirkung des Ensembles die ganze Bühne und schickte die modernen Produktionsbedingungen dieses Wirkens buchstäblich hinter die Kulissen. Von der illusionären Konstitution des Monumentalen ist bereits im Zusammenhang mit der unveränderlichen Bildlichkeit von Washington die Rede gewesen. Als ›Illusion von Haltbarkeit‹ ist diese in der visionären Bildlichkeit der White City jedoch an eine andere Zeitlichkeit und über diese an auch eine andere heterotopische Funktion des Ortes gekoppelt. Während die Illusion von Ewigkeit in Washington eine imaginäre Vergangenheit evoziert und auf diese Weise gerade den Mangel an realer Vergangenheit überdecken soll, erzeugt die Illusion von Haltbarkeit eine imaginäre und real *nicht* vorhandene Substanz, die ihrerseits auf die strategische Dimension der Bild-Räumlichkeit dieses Ortes verweist: die materielle Substanz, die den republikanischen Werten in Washington als Ausdruck

---

33 Diese angeführte Aufzählung von Gebäuden, die angeblich in seinem Inneren Platz gefunden hatten übernimmt Burg aus dem Artikel »The Area of the Liberal Arts Building at Chicago«, in: *American Architect* 42 (Dezember 23, 1893), S. 151. Zu den technischen Daten des Gebäudes vgl. Burg, *Chicago's White City*, S. 95-98. Eine kritischere Diskussion des Gebäudes findet sich bei Cawelti, »America on Display«, S. 344.

ihrer Unerschütterlichkeit und Beständigkeit gegeben wurde, wird hier in einer Gewichtsverlagerung aus dem Bereich staatstragender Moral in den der bürgerlichen Ästhetik in eine kulturelle Wertigkeit transformiert, die in einer materiellen Flüchtigkeit der White City zum Ausdruck kommt und in ihrer zeitlichen Gegenläufigkeit zu der monumentalen Wirkung des Bildes den *erscheinungshaften* Eindruck des Ortes extrem verstärkt.



**Abb. 22.** Das Manufactures & Liberal Arts Building der Columbia Exposition, 1893.

**Abb. 23.** Innenaufnahme des Manufactures & Liberal Arts Building am Tag der Ausstellungseröffnung, 1893.



Die White City konnte ihre Besucher gerade deswegen so in ihren Bann schlagen, weil sie in ihrer demonstrativen Schönheit zu gleichen Teilen phantastischer und monumentaler Entwurf war; und so stand sie gleichermaßen als flüchtiger Bote der Zukunft und als real gebaute Architektur vor ihren Besuchern, die – kaum erschienen – schon fast wieder verschwunden waren. Die Dauer der Ausstellung war von Anfang an begrenzt, und mit ihren sechs Monaten war sie im Hinblick auf ihr imposantes Bauvolumen und dessen monumentale Inszenierung dramatisch kurz; dieses Bauvolumen in der enormen Kürze der zur Verfügung ste-

henden Zeit von weniger als drei Jahren überhaupt realisieren (und finanzieren) zu können, war nur mit einer extrem provisorischen und billigen Bauweise möglich gewesen.<sup>34</sup> Was auf den ersten Blick wie marmorne Prachtbauten anmutete, erwies sich bei näherem Betrachten als weiß getünchter Putz, der als Gemisch mit einem faserigen Bindemittel wie in einem überdimensionierten Modellbau die Konstruktionen aus Stahl und Gebälk verkleidete. Der so entstehende Entwurfscharakter ist eine wesentliche Quelle der ästhetischen Spannung von Monumentalität und Leichtigkeit, die das Bild der White City prägte. »It permitted them«, so Francis D. Millet in einem weiteren Artikel für *Harper's Magazine*, »to indulge in an architectural spree [...] of a magnitude never before attempted; it made it possible to make a colossal sketch of a group of buildings which no autocrat and no government could ever have carried out in permanent form; it left them free, finally, to reproduce with fidelity and accuracy the best details of ancient architecture, to erect temples, colonnades, towers, domes of surpassing beauty and of noble proportions.«<sup>35</sup>

All dies war nur zum Preis des Provisorischen zu haben. Von Innen waren die meisten Gebäude rohe Ausstellungshalle, und viele von ihnen wiesen bereits gegen Ende der Ausstellungszeit erste Verfallserscheinungen auf. Dass die White City als strahlende Zukunftsvision in der Wahrnehmung ihrer Besucher nicht altern durfte, liegt auf der Hand. Wie schnell und gnadenlos ihre visionäre Erscheinung jedoch in sich zusammenbrach, als Spuren der Zeit sie zu zeichnen begannen, zeigt sich an den wenig bekannten Photographien, die diese Entwicklung dokumentieren. Die Bilder, die Burnhams Photograph Charles Arnold in dem harten Winter nach der Schließung der Ausstellung machte, zeigen von Rauch, Müll und Dreck verschmutzte Gebäude, zwischen denen Obdachlosenbehausungen auszumachen sind. Auch die Kolumnistin Teresa Dean hatte das verlassene Ausstellungsgelände in diesem Januar besucht und schrieb daraufhin: »It is desolation. You wish you had not come. If there were not so many around, you would reach out your arms, with the prayer on your lips for it all to come back to you. It seems cruel, cruel, to give us such a vision; to let us dream and drift through heaven for six

34 Nirgendwo ist der dramatische Wettlauf mit der Zeit, den die Planung und Realisierung der Bauvorhaben bedeutete, so eindrucksvoll und detailliert geschildert, wie in Larsons *The Devil in the White City: Murder, Magic and Madness at the Fair That Changed America*, Part II »An Aweful Fight«.

35 Francis D. Millet, »The Designers of the Fair«, in: *Harper's New Monthly Magazine* 85 (November 1892), S. 878; zitiert nach Burg, *Chigago's White City*, S. 152.

months, and then to take it out of our lives.«<sup>36</sup> Burnham und seine Mitstreiter hatten sich in der Tat gegen Ende der Ausstellung um eine Bundesfinanzierung bemüht, mit der sie ihre Schöpfung ein weiteres Jahr hätte unterhalten und so zunächst noch vor der Zerstörung bewahren wollen. Als sich dies jedoch als unrealistisch abzeichnete, sympathisierte man mit der Vorstellung, die gesamte Ausstellungsarchitektur in Flammen aufgehen zu lassen. »If we cannot preserve it for another year I would be in favor of putting a torch to it [...] and let it go up into the bright sky to eternal heaven,«<sup>37</sup> so stellte sich Chicagos Bürgermeister Carter Harrison ein würdiges Ende der White City vor; ein apodiktischer Wunsch, denn tatsächlich wurde der größte Teil des Geländes von zwei großen Feuern erfasst, die aufgrund der provisorischen Bauweise der Gebäude besonders unbändig wüteten.

Was sich in diesem Zusammenhang jenseits der Flüchtigkeit einer visionären Bildlichkeit und der Frage nach ihrem würdigen Ende manifestiert, ist die rigide Bildkontrolle der White City, um die besonders Burnham selbst bemüht war. Nur ein einziger Fotograf (der bereits erwähnte Charles Arnold) war von ihm persönlich autorisiert, offizielle Aufnahmen der Ausstellung zu machen und zu vertreiben; ein Arrangement, das Burnham maximalen Einfluss auf den der Öffentlichkeit vermittelten Eindruck gewährleistete und zudem erklärt, warum jedes einzelne Bild der Ausstellung von auffällig gut gekleideten, bürgerlichen Menschen bevölkert ist. Amateurfotografen konnten zwar für private Zwecke Bilder machen, mussten jedoch eine verhältnismäßig teure Tageslizenz erwerben, die das Fotografieren gezielt zu einer exklusiven Angelegenheit machte.<sup>38</sup> Auch Burnhams Wunsch, den Zugang zur Ausstellung auf einen einzigen Eingang zu beschränken, damit die Besucher als ersten Eindruck den Court of Honor erblickten, ist im übertragenen, räumlichen Sinne diesem Bedürfnis einer Bildkontrolle geschuldet; ein Wunsch, dem seine Geldgeber aus ökonomischen Gründen nicht gewillt waren nachzukommen. Burnhams große Besorgnis um den rechten Eindruck, den die White City in der imaginären Öffentlichkeit machen sollte, ist das wohl markanteste Zeugnis, zu welchem substantiellen Anteil ihre Realität eine *Bild-Realität* gewesen ist. Ihre Bildlichkeit ist keiner ihr vorausgehenden Realität nachträglich, sondern Bild-Raum und realer

36 Dean zitiert nach Larson, *The Devil in the White City*, S. 373-374.

37 Harrison zitiert nach Burg, *Chicago's White City*, S. 287. Auf eine fast unheimliche Weise passend zu diesem Szenario wurde Harrison selbst am Tag vor der geplanten Schließungszeremonie erschossen und die opulente Abschlussfeier kurzfristig abgesagt, so dass die Columbia Exposition ohne offiziellen Festakt zu Ende ging.

38 Vgl. Larson, *The Devil in the White City*, S. 310-311.

Raum der White City überlagern sich unauflöslich und bringen sich in ihrer wechselseitigen Bezugnahme gegenseitig hervor.

In dieser ausgesprochen starken Bildrealität und der Modellhaftigkeit ihrer Architektur ist die White City als Zukunftsvision ein Stück weit ›unwirklicher‹ als Washington, das mit seiner so viel substanzielleren Stadtstruktur und seiner in der (wenn auch imaginären) Vergangenheit im Vergleich eine wesentlich ›geerdetere‹ Bildlichkeit aufweist. Diese ›Unwirklichkeit‹ der White City (im Sinne ihrer großen Artifizialität und Flüchtigkeit) macht sie jedoch nicht zu einem weniger heterotopischen Ort, sondern sie ist Ausdruck einer anders gelagerten Funktionalität; einer Funktionalität, der zu allererst eine wunscherfüllende Agenda eingeschrieben ist, und nicht eine traditionsbildende, wie dies in Washington der Fall ist. Diese unterschiedliche Ausrichtung zweier heterotopischer Bild-Räume, die auf der Ebene ihres gestalterischen Materials eine signifikante Schnittmenge miteinander teilen, verweist dabei nicht nur auf die zentrale Rolle, die der spezifischen Realisierung dieser Räume als Bild-Räume zukommt, sondern sie ermöglicht auch eine Rekapitulation des konzeptionellen Übergangs zwischen Heterotopien und Utopien. Vor dem Hintergrund dieser Gegenüberstellung lässt sich dieser Übergang als ein fließender begreifen – eine Auslegung von Foucaults Unterscheidung von Gegenplatzierung *mit* und *ohne* wirklichen Ort, die sich über die aufgewertete Rolle der Wahrnehmung in der Konstitution von Raumsituationen (wie ich sie im letzten Abschnitt vorgeschlagen habe) durchaus in Anschlag bringen lässt.

In dieser Lesart ist die White City in ihrer realen Platzierung zwar noch auf Seiten der Heterotopien angesiedelt, befindet sich aber genauer betrachtet in einem Grenzbereich zwischen diesen beiden Arten von Gegenplatzierungen. Sie verkörpert genau die Art von ›Misch- oder Mittlerfahrung‹, die Foucault mit dem Beispiel des Spiegels beschrieben hat: »Der Spiegel ist nämlich eine Utopie, sofern er ein Ort ohne Ort ist. Im Spiegel sehe ich mich da, wo ich nicht bin: in einem unwirklichen Raum, der sich virtuell hinter der Oberfläche auftut. [...] Aber der Spiegel ist auch eine Heterotopie, insofern er wirklich existiert und insofern er mich auf den Platz zurückschickt, den ich wirklich einnehme; [...] von diesem Blick aus, der sich auf mich richtet, und aus der Tiefe des virtuellen Raumes hinter dem Glas kehre ich zu mir zurück und beginne meine Augen wieder auf mich zu richten und mich wieder da einzufinden, wo ich bin.«<sup>39</sup> Diese Analogie ist hier von Bedeutung, weil die utopische Vision der White City ihre Anbindung an die heterotopische Platzierung in der Wirklichkeit eines konstitutiven Abseits des Realraumes immer

---

39 Foucault, »Andere Räume«, S. 39.



wieder zu übersteigen scheint – um dann, gewissermaßen aus ›den Tiefen des virtuellen Raumes‹, zu ihr zurückzukehren: die Utopie, das Bild im Spiegel, ist Amerika als Heimat einer neuen, stolzeren und reineren Renaissance; der Platz davor, verortet durch den Blick in den Spiegel, ist Chicagos Jackson Park, eingenommen von der Weißen Stadt als ›Venice reborn‹; Dekadenz, Exzess und Unmoral der Vergangenheit würden in seiner heterotopischen Reinkarnation in der ›Neuen Welt‹ keinen Platz mehr finden.<sup>40</sup>

Viele Kritiker der White City sehen in diesem propagandistischen Wunschdenken ihr größtes Versagen. Anstatt sich in zeitgemäßer Weise auf Probleme der Urbanisierung einzulassen, die Amerika an der Schwelle zum 20. Jahrhundert plagten, oder aber anstatt die Columbia Exposition zu nutzen, die amerikanische Architektur bei der Formulierung einer eigenen Formsprache zu unterstützen, hatte man sich für eine diesen Realitäten entrückte, strahlendweiße Stadtvision entschieden.<sup>41</sup> Burg dreht dieses Argument um und sieht in diesem visionären Charakter ihr größtes Vermächtnis: als wahres Wunschbild einer perfekten amerikanischen Stadt.<sup>42</sup> Und diese Dimension des Traumhaften legitimiert für Burg ihre konsequente Weigerung, sich an einer wie auch immer beschaffenen gesellschaftlichen Realität messen zu lassen. Gerade in diesem Gestus der Unerreichbarkeit ihrer Perfektion ankerte die heterotopische Wirksamkeit der White City. Während Washingtons heterochronische Vergangenheit einen fiktiven Eindruck von realer Beständigkeit evoziert, realisierte die White City, deren heterochronische Zeitlichkeit die Zukunft war, ihre Wirkung gerade über die von ihr ausgestrahlte Aura der Unerreichbarkeit.

Eingebunden in die bürgerliche Reformagenda, die sich hier so klar artikuliert, ist Schönheit erzieherisches Kapital und damit in den Dienst

40 Ives, *The Dream City*; zitiert nach Cawelti, »America on Display«, S. 338-339. Den Venedigvergleich übernimmt Ives von dem Bildhauer Augustus Saint-Gaudens, der ebenfalls an der Ausstellung beteiligt war.

41 Zur zeitgenössischen Kritik am architektonischen und stadtplanerischen Konzept der White City vgl. Cawelti, »America on Display«, S. 344-346; Burg, *Chicago's White City*, S. 296-318. Zu den harschesten Kritikern der Ausstellung gehörte Sullivan, der gemeinsam mit seinem Partner Adler das populäre Transportation Building entworfen hatte. Er warf Burnhams klassizistischer Baubeschränkung vor, sie habe die amerikanische Architektur befallen wie eine Krankheit und die Entwicklung einer eigenständigen Formsprache, die sich im Vorfeld der Weltausstellung gerade in Chicago abzuzeichnen begann, um Jahrzehnte zurückgeworfen. Vgl. hierzu Burg, *Chicago's White City*, S. 303-305.

42 Burg, *Chicago's White City*, S. 98.

eines größeren zivilisatorischen Projektes gestellt, in dem die ›Neue Welt‹ im gereinigten Gewand der ›Alten‹ zu deren Modell avanciert. Auch das Spektakuläre der White City ist in diese Pädagogik eingespeist, so dass in ihrer appropriativen Bildlichkeit zwei miteinander konkurrierende Gestaltungsmodi zusammentreffen. Nicht zufällig passiert dies zu einer Zeit, in der die bürgerliche Kultur in eine massive Konkurrenz zur aufstrebenden kommerziellen Unterhaltungskultur gerät; einer Kultur, die in Chicago durch die bereits erwähnte Midway Plaisance präsent war und die sich im Gegensatz zur White City dadurch auszeichnete, Spektakel zu veranstalten, die allein dem Wert ihrer Unterhaltung verpflichtet waren (und damit natürlich auch der impliziten Logik ihrer Kommerzialität). Neben Buffalo Bills Wild West Show, einer Delegation aus Hagenbeks Tierpark und folkloristischen Künstlern aus aller Welt gab es hier so explizit erotische-exotische Attraktionen wie die ›Streets of Cairo‹ und den ›Persian Palace of Eros‹, in denen Tanzaufführungen zu sehen waren, die mit dem viktorianischen Wertekanon der White City in einem offenen Konflikt standen. Einzelne Attraktionen lagen nah beieinander und warben mit vermeintlich landestypischen Bauten und Fassaden um die Aufmerksamkeit der Besucher. Zum monumentalen Beaux Art Entwurf der White City mit seiner im direkten Vergleich eher streng und nüchtern anmutenden Pädagogik des Schönen bildete die dichte, orientalistisch durchsetzte Architektur des Midway mit ihrer verheißungsvollen Unübersichtlichkeit und dem latenten Versprechen von Verbotenem und Überraschung einen denkbar starken Gegensatz. Gerade in diesem Kontrast versprach der Midway in seinem durch und durch sinnlichen Wahrnehmungsangebot Erfahrungen, die für die im Entstehen begriffene kommerzielle Unterhaltungskultur des 20. Jahrhunderts leitmotivisch werden sollen: ein körperliches Erleben unmittelbarer Gegenwart und ein mit ihm einhergehender gefühlter (und in diesem Sinne durchaus ›realer‹) Distanzverlust gegenüber dem Erlebten.<sup>43</sup>

---

43 In dieser Auflösung von räumlicher Distanz lag zudem das Versprechen, seinen Besuchern das Surrogat einer ›Welt an einem Ort‹ zu bieten, das sich in späteren Vergnügungsparks von Coney Island bis zu Disneyworlds EPCOT Center wieder findet und heute das gemeinsame Motiv der Themenarchitektur von Las Vegas darstellt. Eine materialreiche und umsichtige Diskussion der imperialistischen, rassistischen und primitivistischen Anteile der Unterhaltungswelt des Midway findet sich bei Robert Rydell, *All the World's a Fair: Visions of Empire at American International Expositions, 1876-1916*. Eine ausführliche, aber recht deskriptive Darstellung von Architektur und Unterhaltungsangebot des Midway findet sich zudem bei Burg, *Chicago's White City*, S. 216-224. Eine prägnante Diskussion des



**Abb. 24.** (links) Plakat für Tanzdarbietung in den ›Streets of Cairo‹ auf dem Midway, 1893.

**Abb. 25.** (oben) Blick auf die Hauptachse der Midway Plaisance, 1893.

Die Attraktivität dieser neuen Unterhaltungskultur im Blick hatte Olmsted Burnham im Ausstellungssommer eine Reihe von Vorschlägen gemacht, um der rigiden Gegenüberstellung von erzieherischer Strenge und verführerischer Sinnlichkeit entgegen zu wirken. Immer wieder hatte er den Ausstellungsdirektor auf die müde und angestrengt wirkenden Besucher der White City aufmerksam gemacht. »There is too much appearance of an impatient and tired doing of sight-seeing duty. A stint to be got through before it is time to go home. The crowd has a melancholy air in this respect, and strenuous measures should be taken to overcome it.«<sup>44</sup> Anstelle der sehr formell ausgerichteten Konzerte und Paraden, mit denen man den Unterhaltungswert des offiziellen Ausstellungsteils zu steigern versuchte, wünschte Olmsted sich kleine, spontan wirkende Aufführungen, und zwar am liebsten von den exotischen Darstellern des Midway in ihren regionalen Kostümen; er wollte von ausländischen Gästen vorgetragene Musik, die sanft über die Lagunen wehen sollte, und chinesische Lampions als dezent leuchtende Farbtupfer an Brücken und Booten. Doch Burnham begegnete Olmsteds Vorschlägen mit resoluter, ja geradezu stoischer Ablehnung. Niemals würde er seine pädagogischen Ideale durch eine Anbiederung an die vermeintlich billige Vergnügungslust des gemeinen Publikums verwässern, die für ihn mit

---

Midways als Vorreiter der kommerziellen Unterhaltungskultur des 20. Jahrhunderts findet sich bei Kasson, *Amusing the Million*, S. 23-28.

44 Olmsted in einem Brief an Burnham vom 20. Juni 1893 (*Olmsted Papers*, Reel 41); zitiert nach Larson, *The Devil in the White City*, S. 309; auch die Liste der Vorschläge stammt aus diesem Brief.

diesem Ansprachemodus gleichkam.<sup>45</sup> Vielleicht wäre die extreme Polarisierung der Ausstellungsteile in der sich hier zementierenden Form nicht nötig gewesen, und vermutlich war sie eine denkbar schlechte Maßnahme zur Verteidigung der bürgerlichen Erziehungsagenda, die sich wahrscheinlich mit Olmsteds Vorschlägen ein gutes Stück attraktiver und insofern wirkungsvoller hätte gestalten lassen.

Dabei war auch Olmsted alles andere als gewillt, die Pädagogik der White City einem vermeintlich vulgären Massengeschmack zu opfern. In demselben Brief, in dem er Burnham seine Auflockerungsvorschläge unterbreitete, beschwerte er sich über die Unordnung des Ausstellungsgeländes, über Müll, den schlechten Zustand der Wege, die in seinen Augen den harmonischen Gesamteindruck empfindlich stören, und über den Krach der Dampfschiffe, denen Burnham Zufahrt zu den Wasserwegen des Ausstellungsareals gewährt hatte. »The boats are cheap and graceless, clumsy affairs, as much out of place in what people are calling the ›Court of Honor‹ of the Exposition as a cow in a flower garden.«<sup>46</sup> Und doch war sein wirkungsästhetisches Verständnis des gemeinsamen Entwurfes wesentlich umsichtiger und flexibler als das vorrangig visuell und monumental ausgerichtete Vorstellungsvermögen von Burnham; eine Sensibilität, die ihn zu dem weitaus subtileren Gestalter der beiden machte. Schon in der Planungsphase hatte Olmsted sich skeptisch gegenüber dem monochromen Weiß des Gebäudeensembles geäußert, weil er die ›erschlagende Wirkung‹ fürchtete, die sich (insbesondere im scharfen Kontrast zum kräftigblauen Hintergrund aus Wasser und Sommerhimmel) bei vielen Besuchern der Ausstellung tatsächlich einstellte.<sup>47</sup> Die

---

45 In dieser Interpretation des Konfliktes zwischen Olmsted und Burnham beziehe ich mich auf Larson, *The Devil in the White City*, S. 309-11. Eine ausführliche Studie des hier angesprochenen Kulturkonfliktes findet sich bei Kasson, *Amusing the Million*. Kasson stellt hier die Amusement Parks auf Coney Island als Vorreiter dieser neuen Unterhaltungskultur dar, die er in einer abgrenzenden Entwicklungslogik zum Wertesystem der bürgerlichen Reformer und ihrer Konsolidierung in den pädagogischen Idealen der White City bei gleichzeitigem Schulterchluss mit der transgressiven Unterhaltungskultur des Midway Plaisance lokalisiert.

46 Olmsted in seinem Brief an Burnham; zitiert nach Larson, *The Devil in the White City*, S. 309.

47 Kasson erzählt in diesen Zusammenhang von dem Schriftsteller Hamlin Garland, der seine auf einer Farm in Dakota lebenden Eltern überzeugte, sich mit eigenen Augen einen Eindruck von der überwältigenden Schönheit der Ausstellung zu machen. »After a day devoted to the White City, passing from ›one stupendous view to another‹, his mother reeled under its strange magnificence. ›Take me home‹, she pleaded to her son, bent on his

monumentale Bildlichkeit des Court of Honor landschaftsplanerisch abzdämpfen hatte Olmsted stets vor Augen. Daher sollte seine Bepflanzung nicht nach dekorativer Aufmerksamkeit haschen, sondern als Untermalung des Gesamtbildes erlebt werden. Olmsteds Vorgehen war eine Praxis poetischer Raumkomposition mit einem starken und differenzierten Bewusstsein für die polisensorische Wirkung des zu erlebenden Bild-Raumes. Die Düfte der Pflanzen, die Bewegung der Boote, das von ihnen erzeugte Plätschern des Wassers (im Gegensatz zu den Dampfbooten hatte Olmsted sich elektrisch betriebene Boote gewünscht, weil diese sich in seiner Vorstellung so viel leiser und anmutiger bewegten), bis hin zu der haptischen Erfahrung der Gehwege, deren schlechter Zustand im Laufe des Ausstellungssommer in Olmsteds Wahrnehmung den ästhetischen Gesamteindruck der White City zu Nichte zu machen drohte.<sup>48</sup> Was Olmsted über diese versierte Ansprache eines möglichst breiten Erfahrungsspektrums anstrebte, lässt sich als eine gesteigerte Unmittelbarkeit ästhetischen Erlebens beschreiben. Mit ihr einher geht ein verstärkter Eindruck von Gegenwart, der in dem Anspracherepertoire der vorrangig auf ihre visuelle Wirkung hin geplanten White City nicht besonders ausgeprägt war.

Das prophetische Bild der Weißen Stadt der Zukunft in ein breiteres sinnliches Erleben einzubetten, war für Olmsted durchaus mit den pädagogischen Überzeugungen vereinbar, die sie über ihre Schönheit erschließen sollten. Für Burnhams Vision monumentaler Visualität musste dies dagegen als weitreichendes Zugeständnis an die Wirkungsstrategien der sich in dieser Zeit konsolidierenden, modernen Unterhaltungskultur und insofern als Verrat an der eigenen Sache erscheinen. In dieser Spannung ästhetischer Ansprachestrategien erweist sich die Columbia Exposition als Scharnier zwischen den heterotopischen Bild-Räumen von Washington und Las Vegas. Sie ist einerseits Ausdruck der zivilisatorischen Kompensationslogik einer viktorianisch geprägten Reformkultur, und diese Funktion und Bildlichkeit stellt sie in eine Traditionslinie mit der republikanischen Programmatik von Washington (auch wenn es hier eine

---

errant of cultural uplift. »I can't stand any more of it.« Kasson, *Amusing the Million*, S. 22.

48 Vgl. Larson, *The Devil in the White City*, S. 136-139; zu dem störenden Einfluss der schlechten Wege vgl. ebd. S. 308-309. In dem bereits zitierten Brief vom 20. Juni schreibt er: »There is not a square rod of admirable, hardly one of passable gravel-walk in all of the Exposition Ground. [...] In some places there are cobbles or small boulders protruding the surface, upon which no lady, with summer shoes, can step without pain. In other places, the surface material is such that when damp enough to make it coherent it becomes slimy, and thus unpleasant to walk upon [...].«

deutliche Verschiebung von staatlichen zu bürgerlichen Initiatoren und von Tugend zu Schönheit zu verzeichnen gibt). »So vollkommen, so sorgfältig, so wohlgeordnet wie der unsrige [Raum] ungeordnet, missraten und wirr ist«,<sup>49</sup> sind beide als Kompensationsräume mit einer entrückten Zeitlichkeit ausgestattet und erfüllen über ihre Bildlichkeit die Funktion einer imaginären Ordnung des Realraumes. Andererseits lässt sich die Columbia Exposition jedoch in ihrer provisorischen, fassadenhaften Bauweise und den auf maximalen Effekt hin geplanten Entwurf als Wegbereiter der Übertreffungsästhetik von Las Vegas auffassen. Außerhalb der damaligen Stadtgrenzen von Chicago schaffte sie einen phantastischen Illusionsraum, der mit seiner spektakulären Bildsprache und dem ihm angegliederten Unterhaltungsangebot die kompensatorische Schönheitsfunktionalisierung seiner Planer gleichzeitig konterkarierte und umkehrte. Ähnlich wie später mit dem urbanen Illusionsraum von Las Vegas entsteht so ein Ort der Flucht in eine Parallelwelt, die zwar dem Alltag entrückt, aber dabei gerade nicht zeitlich verschoben ist und so mittels der Gegenwart, die ihre Bildrealität suggeriert, »den gesamten Realraum, alle Platzierungen, in die das menschliche Leben gesperrt ist, als noch illusorischer denunziert.«<sup>50</sup>

Diese Scharnierposition der Columbia Exposition verdeutlicht die prekäre Lage, in der in Burnham sich bei aller Faszination gegenüber der technischen Innovation des Ferris Wheels letztendlich doch gegen dessen Platzierung auf dem offiziellen Teil der Ausstellung entschied. Denn auch wenn das Riesenrad seinen Passagieren einen unvergleichlichen Blick über das gesamte Ausstellungsareal eröffnete, der der umfassenden Ästhetik des Gesamtkonzept durchaus zugespielt hätte, so konnte das auf diese Weise gewonnene Bild doch über eines nicht hinwegtäuschen: für seine Passagiere war die Schönheit dieses Ausblicks im Grunde sekundär, zu stark war die unmittelbare Dramatik des körperlichen Erlebens. Ferris' Konstruktion war das bautechnische Manifest einer neuen Leitkultur, an die die Hegemonie der bürgerlichen Pädagogik bereits im Begriff war verloren zu gehen, als diese sich mit der White City ihren Traum von perfekter Schönheit erfüllte – umso verheißungsvoller musste dieses Bild der Zukunft auf der Columbia Exposition strahlen.

---

49 Foucault, »Andere Räume«, S. 45.

50 Ebd.

›Welcome to Fabulous Las Vegas‹

Der ganze Raum summt wie ein glücklicher Wal.  
Man geht nie weg, sondern kommt immer an.

Norman Klein



Das Las Vegas, um das es in diesem Abschnitt gehen soll, ist der Ort, der seine Besucher mit Worten »Welcome to Fabulous Las Vegas« begrüßt, platziert auf einem Schild in der Mitte des vierspurigen Highway 95 (Abb. 26); der Ort, der in der Wüste von Nevada einige Meilen

vor der eigentlichen Stadtgrenze mit der Bebauung entlang dieses Highway Gestalt angenommen und diese wie ein Wechselbalg in den kommenden Jahrzehnten immer wieder verändert hat. Von Chicago aus betrachtet fällt mit dem Blick auf diesen Ort eine vielleicht unverhoffte und doch unverkennbare Ähnlichkeit mit dem gestalterischen Prachtstück der Columbia Exposition ins Auge. Denn dieses Las Vegas bediente sich zur Erschließung des vor der Stadt gelegenen Ödlands im Prinzip derselben provisorischen Bauweise, Fassadenhaftigkeit und spektakulären Bildsprache, mit deren Hilfe die White City knappe fünfzig Jahre zuvor zu einem wirkungsvollen Auftritt gelangt war.

Von dem rustikalen Westernambiente des EL RANCHO VEGAS, dessen luxuriöser Weiterdrehung in Form des LAST FRONTIER, von den saftig grünen Badelandschaften dieser frühen Hotels über die rechtwinklig modernistische Eleganz ihrer Nachfolger FLAMINGO, DESERT INN, SANDS und SAHARA bis hin zu der skulpturalen Schilderarchitektur der 1960er Jahre und weiter zu Vulkanausbrüchen und Seeräuberschlachten lässt sich die Spur dieses Einflusses nachzeichnen. Ihre Rolle als raumgebendes und realitätstiftendes Leitmedium im Bereich der Unterhaltungskultur kristallisierte sich jedoch schon um die Jahrhundertwende mit der Etablierung der ersten dauerhaften, an einem festen Ort installierten Amusement Parks heraus, allen voran Coney Islands Luna Park, der 1903 eröffnete. Einerseits, und das sei an dieser Stelle unbedingt betont, ist Las Vegas ohne Frage ein Sonderfall dieser Entwicklung, weil die

finanziellen Mittel, mit denen man den Bau seiner spektakulären Unterhaltungsarchitekturen realisierte, die längste Zeit aus dem kommerziellen Glücksspiel stammten, und der Bild-Raum, den diese Architekturen aufspannten, Emotionen wie Euphorie, Überfluss und Risikofreude wecken sollte, die wiederum die Spielbereitschaft der Besucher animieren sollte; andererseits steht diese besondere Ausrichtung der Unterhaltungsarchitektur am Strip mit beiden Beinen fest in einer Tradition kommerzieller Unterhaltungsarchitektur, die mit möglichst erschwinglichem Aufwand und eine maximal vom Alltag entrückte Gegenwelt zu schaffen sucht.<sup>51</sup> Und diese größere Entwicklung soll hier als Verbindungsglied zwischen der heterotopischen Räumlichkeit von Washingtons Regierungsviertel, der White City und Las Vegas mit ins Bild gerückt werden, weil diese Orte alle auf ihre Weise (wenn auch mit den unterschiedlichsten Wirkungsabsichten) in einem weit gefassten Sinn als Themenarchitekturen funktionieren – als gebauten Räume, in denen man eine andere, fiktionale Realität betritt.

Für den Architekten Rem Koolhaas ist Luna Park das wichtigste Scharnier dieser Entwicklung: »If its infrastructure supports a largely cardboard reality, this is exactly the point. Luna Park is the first manifestation of a curse that is to haunt the architectural profession for the rest of its life, the formula: technology + cardboard (or any other flimsy material) = reality.«<sup>52</sup> Wenn Luna hier von Koolhaas als erster Vergnügungs-

- 
- 51 In der Mitte der 1990er Jahre ändert sich dieses Finanzierungsmuster: mit den »neuen« Las Vegas verschiebt sich die Haupteinkommensquelle der Stadt vom Gambling zum allgemeinen Tourismusgeschäft; die unterschiedliche Bild-Räumlichkeit, die diese Neuorientierung produziert hat, ist Gegenstand des zweiten Teils dieser Arbeit.
- 52 Rem Koolhaas, *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*, S. 42. Ohne den Begriff der Heterotopie zu nennen, macht Koolhaas in seinem Kapitel »Coney Island: The Technology of the Fantastic« ein durch und durch heterotopisches Szenario auf: New York vorgelagert und durch die relative Nähe zu diesem Ballungsgebiet mit ihm verbunden, aber doch durch seine geographische Lage »natürlich« von ihm getrennt und ausgestattet mit einem stark regulierten Zugang (Brücken, Schiffs- und Straßenbahnverbindungen), kommt Coney Island bis in die 1920er Jahre hinein insgesamt ein heterotopischer Status zu (danach wird es durch dichtere Besiedlung und bessere Anbindung praktisch zum Teil des normalen Stadtgebiets). Koolhaas zeigt in seinen Ausführungen, wie sich dieser heterotopische Status mit den Zugangsbedingungen, der jeweiligen Nutzung dieses Ortes durch bestimmte gesellschaftliche Gruppen, den sich wandelnden Freizeit- und Erholungsbedürfnissen dieser Gruppen und den technischen Möglichkeiten ihrer Ausgestaltung Coney Island im Laufe der Zeit von einem Ort des Rückzugs in die Natur zu einem Ort der urbanen Verdich-

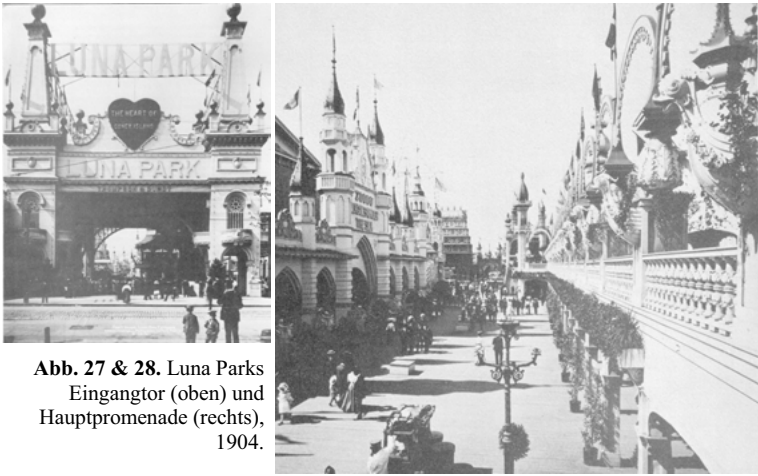


park angeführt wird, der sich dieser unterhaltungsarchitektonischen ›Master-Formel‹ bedient und mit ihren realitätstiftenden Möglichkeiten eine in sich geschlossene Phantasiewelt generiert, so zeigt sich doch in einer weiter gefassten Perspektive, wie sehr dies im Rückgriff auf eine ebenso technologisch versierte und ebenso provisorische Weltausstellungsarchitektur geschieht; einer Bauweise, mit der bereits die White City eine umfassend aufeinander abgestimmte Themenarchitektur produzierte. Mit der künstlichen Lagune in seiner Mitte lehnte Luna Park sich landschaftsplanerisch offensichtlich an die Chicago Fair an und gab dem weitläufigen Gelände auf diese Weise ein entsprechend strukturgebendes, kontemplatives Zentrum; die Architektur, die in diese Vergnügungslandschaft hineingeplant wurde, unterschied sich jedoch drastisch von der White City. Frederic Thompson, Lunas Planer und Besitzer, hatte eigentlich Architekt werden wollen, brach sein Studium aber ab, weil er das Dogma der Beaux Art Tradition, das die amerikanische Architektur im ausgehenden 19. Jahrhundert regierte, als unerträglich repressiv und wenig zeitgemäß empfand. Lunas Architektur ist insofern nicht zuletzt auch ein Akt der Rebellion gegen den klassizistischen Formenkanon, in Thompsons eigenen Worten: »You see, I have built Luna Park on a definite architectural plan. As it is a place of amusement, I have eliminated all classical conventional forms from its structure and taken a sort of free renaissance and Oriental type for my model, using spires and minarets wherever I could, in order to get the restive, joyous effect to be derived always from the graceful lines given in this style of architecture.«<sup>53</sup> Thompsons Anliegen einer Rebellion gegen die klassischen Konventionen zum Trotz verbinden sich hier formale Konsequenz der White City und exotischer Eklektizismus des Midway erstmals zu einer kohärenten Unterhaltungsarchitektur.

---

tung und Artifizialität transformiert hat, deren radikalster Ausdruck die drei erbittert miteinander konkurrierenden Amusement Parks Steeplechase, Luna und Dreamland waren. Der Erfolg dieser Parks war auf das engste damit verbunden, wie überzeugend sie einen eigenen Status als Gegenplatzierung verkörpern und kommunizieren konnten. Die architektonischen Mittel, die sie hierzu entwickelten, zeichnet Koolhaas versiert und in Wechselwirkung mit der Bezugsgröße New York nach. Die folgenden Ausführungen zu Luna Park beziehen sich stark auf Koolhaas Kapitel. Vgl. ebd., S. 38-43.

53 Frederic Thompson zitiert nach Koolhaas, *Delirious New York*, S. 39.



**Abb. 27 & 28.** Luna Parks  
Eingangstor (oben) und  
Hauptpromenade (rechts),  
1904.

Die Verbindungsachse zwischen Weltausstellungen und Themenparks, die von der Columbia Exposition über den ihr angegliederten Midway zu den ersten stationären Amusement Parks und von dort weiter zu postmodernen Vertretern wie Disneyland und Disneyworld und den aktuellen Themenarchitekturen von Las Vegas verläuft, ist eine bekannte und insbesondere in ihrer Frühphase bereits gut erschlossene Achse kultureller Transformation.<sup>54</sup> Und doch nimmt Las Vegas in dieser Entwicklung eine Sonderstellung ein, denn in seiner heterotopischen Raumgestaltung hat es diese Architektur wie kein anderer Ort immer wieder maßgeblich modifiziert und dabei ihre gestalterischen Möglichkeiten und Erlebnisangebote ausgereizt. Die immanente Konkurrenzsituation der Hotelkasinos untereinander steht als treibende Kraft hinter dieser Dynamik und treibt sie unablässig an; mit der Konsequenz, dass jede Vorlage bis zum Äußersten ausgereizt wird, während die Fühler schon nach neuem, noch spektakulärerem Gestaltungsmaterial ausgestreckt werden. Auch im Fall der Columbia Exposition hatte es eine vitale Verbindung zwischen Konkurrenz zu anderen Weltausstellungen, und aneignender Bildproduktion gegeben, die im vorigen Abschnitt im Zusammenhang mit dem spektakulären Modus der Bildlichkeit dieses Ortes beschrieben wurde. Diese

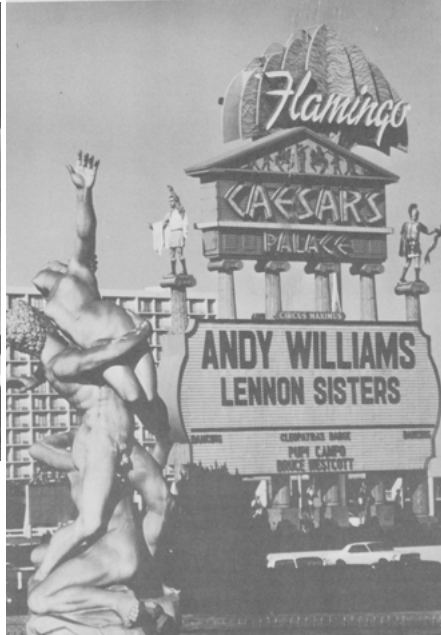
54 Dies ist nicht zuletzt John Kassons einschlägiger Studie *Amusing the Mission* geschuldet, deren Hauptfokus auf der Vorreiterrolle der Vergnügungsparks auf Coney Island im Hinblick auf die Herausbildung einer von neuen Formen kommerzieller Unterhaltung geprägten Kulturlandschaft in den USA liegt. Für die spätere Entwicklung vgl. Michael Sorkin, »See you in Disneyland«, in: ders. (Hg.), *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*.

Verwandtschaft ist maßgeblich dafür, dass die White City sich in ihrem Raum-Erleben trotz einer Reihe von formalen Ähnlichkeiten zu dem Washingtoner Regierungsviertel von diesem rezeptionsästhetisch deutlich unterscheidet und stattdessen in einer größeren Nähe zu Las Vegas verortet ist. In der konkreten Ausprägung dieses bildpolitischen Mechanismus, der in der Aneignungsdynamik kulturellen Materials und der dezidierten Choreographie der Wirkung dieser Orte liegt, gibt es einen einfachen und doch wesentlichen Unterschied, der wiederum zu nachhaltigen Unterschieden in deren spezifischer Raumgestaltung führt. Denn während der prägende Wettbewerb in Las Vegas nach innen gerichtet ist, orientiert er sich in der White City nach außen.

Im Fall der White City hatte die Wahl des klassizistischen Stils das Erscheinungsbild der Stadt homogenisiert, den Wettbewerb unter den einzelnen Ausstellungsgebäuden klein gehalten und so eine »spektakuläre Kohärenz« des Gesamtentwurfes hergestellt. Klassische Architekturvorgaben sind hier also in einem »flüssigen« Modus übersetzt worden, und zwar mit dem Ziel ein harmonisches und wohlgestimmtes Stadtbild zu produzieren. Nicht die einzelnen Elemente der Ausstellung standen miteinander in Konkurrenz um die größte Aufmerksamkeit der Besucher, sondern die Columbia Exposition konkurrierte mit den anderen Weltausstellungen um den Rang der größten und spektakulärsten von allen. Auch in Las Vegas gibt es eine strategische Adaption des Klassizismus, doch hier kommt ihr genau die komplementäre Funktion zu: CAESARS PALACE (1966) bediente sich klassischer Formen, um sich gegenüber den anderen Kasinos in seiner Nähe abzusetzen. Inmitten des dichten Schilderwalds, der den Strip zu seinem Entstehen säumte, stach das monumental anmutende Schild des CAESARS PALACE mit seinen rechteckigen Formen aus der geschwungenen Dynamik der anderen Schilder heraus. Durch die gezielte und inszenierte Spannung zu seinem Umfeld artikuliert dieser »sperrige« Übersetzungsmodus im Kontext von Las Vegas einen Bruch, der wirkungsästhetisch ein Moment gesteigerter Sichtbarkeit erzeugen soll. Die abstrakten neoklassizistischen Bögen im Eingangsbereich aus derselben Zeit zeugen dabei noch von deutlichen Anschlüssen an den modernistischen Stil, der die vorherige Bauphase dominiert hatte und zu dem man insofern visuelle Bezüge herstellen wollte; diese Bezüge zur modernistischen Vergangenheit von Las Vegas sind hier jedoch bereits in eine neue Art der Themenarchitektur integriert, die sich in dieser Zeit mit CAESARS PALACE am Strip zu etablieren beginnt; einer Architektur, in der sich das Zusammenspiel von formaler und inhaltlicher Dimension der Materialadaption erheblich verdichtet, um auf diesem Weg den Unterhaltungswert der Kasinoräume zu steigern.



**Abb. 29.** (oben) Modernistische Kulisse im Eingangsbereich des CAESARS PALACE, 1980.



**Abb. 30.** Kantiges CAESARS- vor geschwungenem FLAMINGO-Schild, 1968.

Den Ausgangspunkt seiner thematischen Verdichtung fand CAESARS in dem oskargekrönten Film CLEOPATRA (1964) mit Liz Taylor und Richard Burton in den Hauptrollen, und diesen Hollywoodbezug spiegeln die Kasinoarchitektur und die aus dieser Zeit erhaltene Ausstattung deutlich wider. Das ›imperiale Rom‹ des Hotelkasinos ist nicht ernst oder massiv, sondern eine durch und durch glamouröse Idealisierung des historischen Roms.<sup>55</sup> Seine Atmosphäre ist dabei derer in den römischen und ägyptischen Palästen des Hollywoodklassikers nicht unähnlich. Beiden geht es nicht um eine möglichst authentische Reproduktion antiker Paläste, sondern darum, verbreitete romantische Vorstellungen von Schönheit, Glanz und Luxus dieser Zeit aufzugreifen und in das 20. Jahrhundert zu transportieren.<sup>56</sup> Sowohl der Film als auch das Kasino

55 Dass Berlin beispielsweise nicht über ein Unterhaltungspotential verfügt, das im Kontext von Las Vegas fruchtbar gemacht werden kann, schreibt die Architekturkritikerin Ada Louise Huxtable. »[The] idea of an amusement park based on the re-created Berlin Wall, complete with rides through Checkpoint Charlie, died only because no one was amused.« Ada Louise Huxtable, *The Unreal America: Architecture and Illusion*, S. 80.

56 Der glamouröse Effekt des wird vor allem durch die Inszenierung des Hoteleingangs erzeugt, in der das Hotel ein Stück von der Straße zurückgelegt und der sonst vor den Hotels gelegene Parkplatz zur Seite verschoben

schaffen dafür eine Phantasiewelt, die mit diesen Vorstellungen eingerichtet ist: mit üppigem Dekor, viel Gold, bequemen Möbeln, luxuriösen Bäder, schimmernden Vorhänge und einer indirekten Raumausleuchtung. CAESARS Erfolg bestand darin, diese idealisierte Filmästhetik aufzugreifen und sie eine neue Art der Themenarchitektur zu übersetzen. Anstatt sich dabei an der monumentalen Schwere klassizistischer Architektur zu orientieren, schloss man an die modernistische Architektur der vorherigen Phase an; das Ergebnis war ein leichter Neo-Klassizismus, in dem die monumentalen Säulen zu flüssigen Formen wurden und mit den Bögen verschmolzen.



Abb. 31 & 32. Adaptierte Tempelformen im CAESARS PALACE, rechts in stilisiertem Klassizismus, 1972, und links in ›authentischer Reproduktion‹, 1988.

Als der Hollywood-Bezug über die Jahre verblasste und sich die appropriative Bildpolitik in Las Vegas hin zu einem möglichst originalgetreuen Nachbilden entwickelte, erwies sich CAESARS als einer der Initiatoren dieser Entwicklung. Die zum Ende der 1980er durchgeführten Erweiterungen zeugen von einem nahezu ›archäologisch korrekten‹ Klassizismus, der in seiner stilistischen Perfektion über das postmoderne Pastiche hinausgeht. Ambitioniertester Ausdruck dieser neuen Gestaltungsmaxime möglichst ›authentischer Reproduktion‹ ist das im Jahr 2003 fertig gestellte Colosseum Theatre – ein schneeweißes und makelloser Nachbau des Kolosseums in Rom, der den antiken Tempeladaptionen der Washingtoner Memorials an monumentaler Erscheinung in keiner Hinsicht nachsteht. Wenn man CAESARS PALACE und das Washingtoner Regie-

wurde. Die so entstandene Freifläche wurde mit Springbrunnen und Grünflächen zu einer quasi-barocke Sichtachse auf den Eingang..

rungsviertel einen Moment lang vor seinem inneren Auge nebeneinander rückt, so zeigt sich in ihrer Gegenüberstellung die enorme Wandlungsfähigkeit von Materialien wie der klassizistischen Architektur, und zwar sowohl im Hinblick auf ihre gestalterische Flexibilität als auch auf ihre kontextuell bestimmte Bedeutsamkeit. Während diese Architektur in Washington über die Anlehnung an das moralische Vorbild der Antike (und verstärkt durch gezielt positionierte Gebäude wie das Capitol, das Lincoln und das Jefferson Memorial) den Ewigkeitsanspruch der amerikanischen Nation verkörpert, ist sie in Las Vegas Teil einer kommerziellen Unterhaltungskultur, die sie jeweils dem aktuellen Trend entsprechend moduliert und sie ausmustern wird, wenn sich die Möglichkeiten ihrer Modulation erschöpft haben. Sicher ist es ein Stück weit der enormen Wandlungsfähigkeit und Dehnbarkeit der klassischen Formsprache zu verdanken, dass CAESARS der letzte Kasinoklassiker des ›alten‹ Las Vegas der 1950er und 1960er Jahre ist, der sich trotz einer Reihe von wechselnden Moden und ästhetischen Brüchen bis heute unter seinen Konkurrenten behaupten konnte; eine Langlebigkeit von nunmehr nahezu vier Jahrzehnten, die in dieser Umgebung eine ausgemachte Seltenheit darstellt. Mit jeder neuen Version seiner selbst gewinnt CAESARS dabei an Kontinuität, die mit dem Erneuerungsdogma der spektakulären Bildpolitik von Las Vegas in einem performativen Widerspruch steht. In dieser Spannung zu seinem Umfeld radikaler Kurzlebigkeit erweist sich die eigenwillige, über die Jahre akkumulierte ›Traditionalität‹ dieses Hotels inzwischen als funktional, weil sie zu einem Markenzeichen geworden ist, das sich dem immanenten Konkurrenzdruck des Ortes wirkungsvoll als Distinktionskriterium entgegenstellen lässt.

Die Regel, als deren Ausnahme sich CAESARS auf diese Weise positioniert, ist das konsequente Ausreizen von Vorlagen bis zu deren ästhetischer Entleerung und thematischer Erschöpfung; eine Regel, die seit jeher einen ständigen Bedarf an neuem Material und dessen innovativer Aufbereitung generiert. Kaum hatte sich das EL RANCHO mit dem Thema ›good old West‹ und seiner neuen und großzügigeren Motelform als erstes Kasino auf dem Strip etabliert, bekam es Gesellschaft vom LAST FRONTIER, das seinen Stil aufgriff und mit Luxus zu übertrumpfen versuchte. Nachdem noch einige weitere Hotelkasinos in diesem Stil eröffnet hatten, war das Western-Thema schnell ausgereizt und man konzentrierte sich auf die luxuriöse Seite dieser Hotels und überführte sie in eine modernistische Architektur. Die Eröffnung des FLAMINGO 1946 setzte in dieser Hinsicht neue Maßstäbe. Das lang gestreckte und verhältnismäßig niedrige Gebäude mit seiner breiten Fensterfront und der scharf geschnittenen Dachsilhouette war von ungewöhnlich kosmopolitischer Eleganz für das bis dahin eher noch provinzielle Stadtbild von Las Vegas. In den

folgenden Jahren wurden jedoch mit dem THUNDERBIRD (1948), dem DESERT INN (1950), dem SAHARA (1952) und dem SANDS (1952) eine ganze Reihe stilistisch ähnlicher Hotels gebaut, in deren Nachbarschaft das FLAMINGO bloße sechs Jahre nach seiner Eröffnung schon so veraltet aussah, dass es 1953 einen Umbau vornahm, der die Erinnerungen an die alte Version schnell verblassen ließ.



**Abb. 33 & 34.**  
Das FLAMINGO in seiner ersten Version, 1946, und nach Umbau und Wiedereröffnung, 1953.

Das Dach des Gebäudes wurde mit einem neuen Schwung nach oben gezogen, die gesamte Außenfassade mit einem grünlich schimmernden Quarzstein verkleidet und das Interieur mit einer neuartigen Kombination aus Messing, Kork und kreisförmigem Dekor aufwändig umgestaltet, die prompt als ›aztec-modern‹ zu einem neuen Stil gemünzt wurde. Markantestes Element dieses Umbaus waren zweifellos die neuen Neonschilder. Das vertikale, wenig dynamische und in einem blassen Rosa gehaltene Schild wurde durch den geschwungenen, horizontalen, leuchtend roten FLAMINGO-Schriftzug ersetzt, der über dem neuen Dach zu schweben schien. Dieser wurde flankiert von einer unmittelbar am Strip platzierten Neonsäule, deren einzeln animierte Kreise wie Luftblasen in einem Champagnerglas in den Nachthimmel aufstiegen. So hatte man auf das überdimensionierte Schild reagiert, mit dem das SANDS sich eine Weile

von seinen Konkurrenten abzusetzen vermochte. Es ragte in eine Höhe von nahezu zwanzig Metern empor (das ›S‹ allein war über zehn Meter hoch) und war damit größer als alle Schilder in seiner Umgebung. Seine herausragende Kraft lag jedoch nicht allein in seiner Größe, sondern auch in der innovativen Weise, in der das Schild hier in die Struktur des Gebäudes integriert war und zum Teil der Architektur wurde.

**Abb. 35.** Das SANDS mit neuem, überdimensionierten Schild, 1952.



In der darauf folgenden Bauphase wird diese neue Schilderarchitektur zur Hauptarena der miteinander konkurrierenden Hotels, und wieder ist das Muster der Bildproduktion und Raumgestaltung eines der transformativen und strategischen Aneignung.<sup>57</sup> Las Vegas greift hier eine Formsprache auf, die sich seit den 1930er Jahren unter anderem auf dem engen Raum des New Yorker Times Square entwickelt hatte; es übersetzt diese Form für die Bedürfnisse des eigenen Kontextes und treibt die Entwicklung ihrer zweidimensionalen Neonästhetik in den kommenden Dekaden auf die Spitze. Das Spiel mit den Neonschildern hatte in Las Vegas zunächst vor allem im Bereich um die Fremont Street stattgefunden, wo die Kasinos sich auf zunehmend engem Raum voneinander absetzen mussten und man es insofern mit einer urbanen Umgebung zu tun hatte, die dem Times Square sehr ähnlich war. In einem zweiten Adaptionsschritt aus dem dichten Raum der Fremont Street auf den offenen Highway wurden die Dimensionen der Schilder den neuen Raumverhältnissen angepasst, die in ihrer neuen skulpturalen Qualität

57 Für eine ausführliche Darstellung dieser modernistischen Phase vgl. Hess, *Viva Las Vegas*, S. 38-56.



und gesteigerten Größe in der Folgezeit wiederum auf die Neonfassaden in der Downtowngegend zurückwirkten. Das 1958 eröffnete STARDUST markierte den Höhepunkt dieser Entwicklung: Seine gesamte Hotelfassade von gut zehn Metern Höhe und siebzig Metern Länge machte es zu einem einzigen, gigantischen Schild und erklärte mit diesem Schritt das Schild selbst zur Architektur, in den Worten von Alan Hess: »Its architecture was a billboard that advertised nothing less than the universe itself.«<sup>58</sup>



**Abb. 36.** (links) Mit der Fassade des STARDUST wird das Schild zur Architektur

**Abb. 37.** Der Strip, 1976.

Es ist dieses Las Vegas, das Robert Venturi, Denise Scott Brown und Steve Izenour in ihrer bekannten Studie *Learning From Las Vegas* als Archetypen der vom Highway definierten Stadt des »offenen Raums« beschrieben haben: ein expansiver Raum, durch den man sich mit der Geschwindigkeit eines Automobils bewegt und dabei zur Orientierung auf eine symbolische Architektur der Zeichen und Schilder angewiesen ist. Mit der zunehmenden Verdichtung dieses Raumes wuchsen auch Dichte und Intensität des Schilderwaldes, und zwar bis zu einem Punkt, an dem sich die sichtbare Architektur dieses Raumes zur Straße hin als Schild präsentierte – und Schilder schließlich praktisch das einzige waren, das man hier noch wahrnehmen konnte. In den Worten von Tom Wolfe (die inzwischen einen fast ähnlich ikonographischen Status haben wie die beschriebenen Schilder selbst und deswegen auch hier nicht fehlen dürfen): »[It] is the only town in the world whose skyline is neither made up of buildings, like New York, nor of tree, like Wilbraham, Massachusetts, but signs. One can look at Las Vegas from a mile away on Route 91 and see no buildings, no trees, only signs. But such signs!

58 Ebd., S. 66. Eine ausführliche Diskussion der Entwicklung der Schilderarchitektur findet sich ebd., S. 55-62; 66-74.

They tower. They revolve, they oscillate, they soar in shapes before which the existing vocabulary of art history is helpless. I can only attempt to supply names - Boomerang Modern, Palette Curvilinear, Flash Gordon Ming-Alert Spiral, McDonald's Hamburger Parabola, Mint Casino Elliptical, Miami Beach Kidney.«<sup>59</sup>

Aus der Perspektive einer heterotopischen Bildpolitik geht es dieser exzentrischen Schilderarchitektur jedoch nicht so sehr um Orientierung (wie Venturi, Scott Brown und Izenour es zum Ausgangspunkt ihrer Studie machen), als vielmehr um die Produktion eines in sich schlüssigen und möglichst abgeschlossenen Illusionsraumes, der seine besondere Platzierung jenseits von realem Raum und gewohnter Zeit über seine ›unwirkliche‹ Bildlichkeit kommuniziert. Die von Wolfe hier so eingängig beschriebene Architektur aus Licht, Farbe und dynamisierter Form erweist sich dabei aus dieser Warte nicht als weniger paradigmatisch, denn sie schafft es trotz des vehement gegeneinander gerichteten Konkurrenzgebarens innerhalb dieses Raumes, die ästhetische Kohärenz eines sinnlichen Rausches zu produzieren. In ihrer Raumwirkung zielt dieser Ästhetik auf eine Unmittelbarkeit des Erlebten ab, die ihren Rezipienten ein gesteigertes Gefühl von Gegenwart vermittelt und die über die demonstrative Artifizialität des Neonlichtes zugleich einen Bruch mit der gewöhnlichen Zeit markiert. Illusionsheterotopien wie Las Vegas sind in diesem heterochronischen Sinn ausgewiesene ›Orte des Präsens‹. Im Gegensatz zu Kompensationsheterotopien wie Washington und der White City funktionieren sie gerade nicht über die Eigenschaft entrückter Zeitlichkeit und imaginärem Distanz, von denen in den vorigen Abschnitten ausführlich die Rede war, sondern über das umgekehrte Spiel mit dem gezielten Verwischen und imaginäre Aufheben einer solchen Distanz in dem Gefühl eines gesteigerten Gegenwartserlebens.<sup>60</sup> In diesem Sinne erweist sich auch an diesem Ort eine ästhetisch formatierte Erfahrung von Zeitlichkeit als markantes Gestaltungselement seiner Funktion und Wirkung als Gegenplatzierung; doch während die Kompensationsräume eines staatlichen Republikanismus (Vergangenheit)

59 Tom Wolfe, »Las Vegas (What?) Las Vegas (Can't hear you! Too noisy) Las Vegas!!!!«, in: Mike Tronnes (Hg.), *Literary Las Vegas*, S. 5-6; zuerst erschienen in *Esquire*, Februar 1964.

60 Mit ›Ort des Präsens‹ lehne ich mich an eine Formulierung an, die Wolfgang Kemp im Zusammenhang mit den Panoramarotunden des späten 19. Jahrhunderts geprägt hat, auf die ich in dem Abschnitt über das Venetian noch ausführlicher zu sprechen kommen werde. Vgl. Wolfgang Kemp, »Die Revolutionierung der Medien im 19. Jahrhundert: Das Beispiel Panorama«, in: Monika Wagner (Hg.), *Moderne Kunst 1: Das Funkkolleg zum Verständnis der Gegenwartskunst*, S. 82.

bzw. einer bürgerlicher Reformkultur (Zukunft) eine unverkennbar visionäre Qualität aufwiesen und mit dieser Eigenschaft die sozialen und kulturellen Formationen, als deren Außenposten sie wirksam sind, in einer imaginären Zeitlichkeit verlängern und stabilisieren, zeichnen sich Illusionsräume durch die Eigenschaft aus, Fluchträume bereitzustellen, mit deren Betreten man (willentlich) zum Gefangenen der von ihnen inszenierten Räumlichkeit und ihrer alternativen Gegenwart wird.

»Casinos sind wie Labyrinth geplant. Eingänge und Ausgänge liegen irgendwo versteckt am Rand. Beleuchtung und Deckenhöhe wechseln von einer Spezialabteilung zur nächsten. Kuppeln, Paraboldecken, Arkadengänge oder mit Glas überdeckte Gewölbe verwirren. Kakophonien werden genauso vermieden wie akustische Unterscheidbarkeit. Der ganze Raum summt wie ein glücklicher Wal. Man geht nie weg, sondern kommt immer an.«<sup>61</sup> Wenn dieser Illusionsraum in seiner Binnenstruktur auch noch so weit weg von der Realität des Alltags führt, sind seine äußeren Grenzen doch umso klarer markiert. Der Übergang zwischen Real- und Illusionsraum liegt gewöhnlich gut erkennbar in der Gegenwart des Alltags und wird in Las Vegas von dem gigantischen Schild in der Mitte des Highways 95 markiert, das den Besucher der Stadt mit den Worten »Welcome to Fabulous Las Vegas« ihren Eintritt in eine andere Realität signalisiert. Die illusionären Szenarien, mit denen der Raum hinter diesem Schild angefüllt wurde, haben sich immer wieder stark verändert und in diesen Transformationen auch die heterotopische Funktion des Ortes modifiziert; doch von den ersten Strip-Hotels mit ihren zum Highway hin gelegenen Badelandschaften, die Ankömmlinge nach stundenlanger Autofahrt durch die Mojawewüste mit dem unwirklichen Bild einer Oase lockten, über das assoziative Spiel der nächsten Hotelgeneration mit Namen wie DESERT INN, SAHARA, SANDS und DUNES, die reale oder fiktive Wüstenorte beschworen und von ihren Neonschildern imposant in Szene gesetzt wurden, über die phantastischen Neonarchitektur, die diesen Raum in den 1960er Jahren zu einem artifiziellen Wunderland machten, bis hin zu ersten Themenhotels wie CAESARS PALACE erweist sich der gemeinsame Nenner dieser Raumkonstruktion als Produktion einer phantastischen *Gegenwartsgegenplatzierung*. Im übertragenen Sinne spielen all diese Architekturen in ihrer ästhetischen Ansprachelogik mit der unwirklichen Wirklichkeit der Oase, die bereits die ersten Hotels am Strip für sich entdeckten: Sie konstruieren Räume, die Wunschbilder unserer Phantasie zu realen und gegenwärtigen Orten machen.

---

61 Norman Klein, »Der Raum summt wie ein glücklicher Wal«, in: *Stadt-Bauwelt* 143, S. 2002.

Gleiches gilt auch für das so genannte ›neue‹ Las Vegas, auch wenn es sich bei diesem Ort nicht mehr um die grelle Neonstadt handelt, die sich so tief in unser kulturelles Gedächtnis eingebrannt hat. Das DUNES wurde im Oktober 1993 abgerissen, und ihm folgten im November 1996 das SANDS und einen Monat später (als besondere Feuerwerkseinlage zum Jahreswechsel) das HACIENDA, im Oktober 2000 wurden große Teile des legendären DESERT INN in die Luft gesprengt (an dessen Stelle inzwischen das 2006 eröffnete WYNN zu finden ist), 2005 und 2007 folgten das TROPICANA und das STARDUST. Es spricht dabei für die Professionalität der Betreiber dieser Stadt, selbst die Sprengung ihrer Hotels publikumswirksam zu inszenieren – zumal das Gegenwartserlebnis der Implosion eines traditionsreichen Gebäudes an spektakulärer Dramatik und körperlicher Unmittelbarkeit kaum zu überbieten ist. Bezeichnenderweise wurde die Sprengung des SANDS von einer Platzpatronensalve aus den Kanonen des Piratenschiffs eingeleitet, das auf der gegenüberliegenden Straßenseite in der künstlichen Bucht des TREASURE ISLAND vor Anker liegt und mehrmals am Tag zum Schauplatz einer für die Passanten inszenierten Seeschlacht mit der britischen Marine wird. Mit seiner fiktiven Salve initiierte ein Sprössling der neuen Kasinogeneration sinnbildlich den Untergang eines der Flugschiffe der alten Generation. »In den frühen Tagen«, so Alan Hess, »markierten die Leuchtzeichen des EL RANCHO oder des FLAMINGO, die eineinhalb Meilen voneinander entfernt standen, eigenständige Orte in der Dunkelheit der Wüstennacht. Die großen Zeichen der Sechziger standen zueinander in Beziehung und schufen einen triumphalen Boulevard, markiert von Pfeilern aus flackerndem Licht in allen Farben des Regenbogens, deren Silhouetten den Nachthimmel eroberten.«<sup>62</sup> Die zunehmende Verdichtung der urbanen Landschaft des Strip, die hier anklingt, führte zu einer immer massiveren Intensitätssteigerung visueller Reize, mit denen sich die konkurrierenden Hotels bei wachsender Raumenge voneinander abzusetzen versuchten.<sup>63</sup> So entstand ein Zustand permanenter Reizüberflutung,

62 Alan Hess, »Eine kurze Geschichte von Las Vegas«, in: *StadtBauwelt* 143, S. 1984.

63 Auf dem Höhepunkt der Neonarchitektur, im Jahr 1965, schreibt Tom Wolfe emphatisch: »Las Vegas und Versailles sind die einzigen beiden architektonisch uniformen Städte des Westens.« Was er nicht bedachte, ist, dass Las Vegas aufgrund der inhärenten Konkurrenz seiner Kasinos auf keinen Fall im Zustand einer ästhetischen Uniformität verharren können würde. Seine treffende Beschreibung konnte daher nicht mehr als eine Momentaufnahme sein. Wolfe zitiert nach Hess, »Eine kurze Geschichte von Las Vegas«, S. 1984.

der schließlich zu einem Bild der Neonuniformität erstarrte und nur mithilfe einer gänzlich neuen ästhetischen Strategie zu überwinden war.

Was die Sprengung dieser alten Hotels in einem kaum zu überbietenden Pathos inszeniert, ist die radikale Aufkündigung der vertrauten Neonästhetik zugunsten einer grundlegenden Neuerfindung der eigenen Bild-Räumlichkeit, die zur Zeit der Sprengungen schon seit einer Weile im Entstehen begriffen ist (auch Las Vegas kann es sich nicht leisten, sein altes Bild auszuradiieren, wenn es nicht schon einen neuen ›Trumpf im Ärmel‹ hätte). Aus den zweidimensionalen Schildern und Hotelfassaden, die Venturi, Scott Brown und Iszenour so treffend als ›decorated sheds‹ bezeichnet haben, sind seit den späten 1980er Jahren immer opulenter und komplexere, dreidimensionale Erlebniswelten geworden.<sup>64</sup> Diese Metamorphose hin zu dreidimensionalen Erlebniswelten ist die bedeutsamste Veränderung, die sich seit *Learning from Las Vegas* vollzogen hat und für die Scott Brown und Venturi selbst folgende prägnante Eckdaten nennen: »vom Strip zum Boulevard; von der Wucherung zur Verdichtung der Stadt; vom Parkplatz zum Vorgarten; von der Asphaltdecke zum landschaftlich gestalteten Gelände, vom dekorierten Schuppen zur ›Ente‹; von der Elektrik zur Elektronik; von Neon zum Pixel; von der Leuchtschrift zum Szenographischen; vom Zeichen zur Szene; von der Ikonographie zur Inszenierung [...]«. <sup>65</sup> Die Ablösung der zweidimensionalen Bildlichkeit von einer neuen Form dreidimensionaler und betretbarer Bildräume, von der in dieser knappen Auflistung so deutlich die Rede ist, äußert sich auch in dem neuen Namen, ›Las Vegas Boule-

64 Begonnen hatte diese Entwicklung wie gesagt streng genommen schon 1966 mit der Eröffnung des CAESARS PALACE, das seinen Besuchern eine imaginäre Reise in das ›imperiale Rom‹ versprach. Und doch man mag einem so konstruierten Anfangspunkt der Themenarchitektur in Las Vegas zu Recht entgegenhalten, dass auch schon so frühe Hotels wie das EL RANCHO VEGAS und das LAST FRONTIER mit ihrem Westernstil und ihrer rustikalen Ausstattung eine thematische Ausrichtung hatten, die sich architektonisch niederschlug, oder aber in der nächsten Generation Hotels wie das DESERT INN, das SAHARA und das DUNES offensichtlich mit dem Thema ›Oase in der Wüste‹ spielten. Ich würde jedoch erst im Fall des CAESARS PALACE von Themenarchitektur in einem engen Sinne sprechen, weil hier die Themenvorgabe erstmals zu einer architektonischen Gesamtgestaltung führt, in der es um die Produktion eines kohärenten Erlebnisraumes geht.

65 Denise Scott Brown und Robert Venturi, »Las Vegas heute«, in: *Stadt-Bauwelt* 143, S. 1977; zuerst erschienen unter dem Titel »Las Vegas After Its Classic Age«, in: *Neon, Artcetera*, Nevada State Council of the Arts, 1996.

vard«, den man dem Strip zum Ende der 1980er Jahre gegeben hat und in dem zwei grundlegende Kursänderungen zum Ausdruck kommen: das Bemühen um ein saubereres, kultiviertes Image der Stadt und die Transformation eines weitläufigen und offenen urbanen Raumes, durch den man sich vorzugsweise mit dem Auto von Parkplatz zu Parkplatz bewegte, hin zu einer nahezu geschlossenen Stadtsituation mit dichter Bebauung, die praktisch bis an die Fahrbahn heranreicht und durch die man sich vorzugsweise als Fußgänger bewegt.

Und doch sind dieser verdichtete Raum und seine neue Art der dreidimensionalen, illusionistischen Bildlichkeit bei aller Unterschiedlichkeit zum ›alten‹ Las Vegas (das Venturi und Scott Brown in dem bereits erwähnten Artikel in einer liebevollen Geste zu seinem ›klassischen‹ Vertreter erklärt haben) von einer wirkungsästhetischen Kontinuität geprägt: dem Ziel der Produktion einer illusionären Gegenwelt, die sich eindeutig von der Alltagsrealität ihrer Besucher unterscheiden soll und dabei auf eine unmittelbar sinnliche Erfahrung ihres Betrachters ausgerichtet ist.<sup>66</sup> Während die frühere Neonästhetik die ›Entführung‹ ihres Betrachters auf dem Weg von dessen Überwältigung durch Licht, Farbe und Form anstrebte und dabei ihrer Wirkung vor allem über Abstraktion und Bewegung entfaltete, schafft die neue Bildlichkeit in ihrer stärkeren Gewichtung des Phantastischen und Fiktionalen Gegenwelten, die sowohl architektonisch als auch imaginär in konkrete Formen gefasst sind. Und während sich die frühere Bildlichkeit einer Appropriation von anderswo erprobten Anspracheformen bediente und auf diese Weise in ihrer Bildproduktion auf Übersetzung zurückgriff (wie beispielsweise im Fall der Adaption der Neonfassaden vom Times Square), setzt die neue Bildlichkeit von Las Vegas auf das imaginäre Eintauchen in einen wie-

---

66 Wie schon die Eingangsbereiche von Nachtclubs, Kinos und Vergnügungsparks seit dem späten 19. Jahrhundert etabliert Las Vegas auf diese Weise eine visuelle und physische Grenze zwischen einer Außenwelt des Alltags und einem geschützten Bereich der Unterhaltung. Diese Konstruktion einer klar abgegrenzten ›Gegenwelt‹, in die der Rezipient bewusst eintritt, ist ein typisches Merkmal der Unterhaltungskultur, die durch die ausgewiesene Sinnlichkeit ihrer ästhetischen Erfahrung dazu neigt, mit gesellschaftlichen Konventionen zu spielen und diese in einem regulierten Bereich zur Disposition zu stellen. Vgl. hierzu Lewis Erenberg, *Steppin' Out: New York Nightlife and the Transformation of American Culture*; Charlotte Herzog, »The Archaeology of Cinema Architecture: The Origins of the Movie Theatre«, in: *Quarterly Review of Film Studies* (Winter 1984), 13-16; Kasson, *Amusing the Million*, S. 58-86; Koolhaas, *Delirious New York*, 33-43.

dererkennbaren Ort und die über dessen Architektur und Ausstattung inszenierte Geschichte.

Bereits in diesem kurzen Vergleich von alter und neuer Bildlichkeit zeichnet sich eine Verschiebung innerhalb der übersetzerischen Produktionsmuster des Stadtbildes ab, die auf eine neuartige und wirkungsvolle Kombination von räumlicher und fiktionaler Involvierung des Betrachters hinweist. Für diese Entwicklung ist nicht selten der Begriff der ›Disneyfizierung‹ verwendet worden; ein Schlagwort das meines Erachtens zu kurz greift, weil es in der Regel nicht mehr behauptet als die sehr pauschale Feststellung eines moralisch gesäuberten und infantil gewordenen Themenparkimages, das sich seit den späten 1980er Jahren konsolidiert hat.<sup>67</sup> Es ist nicht von der Hand zu weisen, dass es sich in der hier benannten Entwicklung um eine bedeutende Transformation von Las Vegas handelt, die über ihren neuen Gestaltungsmodus auch die heterotopische Funktion dieses Bild-Raumes dieses Ortes modifiziert; eine Verschiebung hin zu einer stärkeren Gewichtung narrativer Illusionsbildung, die sicher auch in den Disney-Parks bildpolitische Anleihen macht. Und doch lassen sich die Parameter dieser Verschiebung nur sehr unzulänglich im Rahmen dieser bereits vertrauten Geographie vermessen, sondern sie bedürfen einer eingehenden Auseinandersetzung, die der Gegenstand des anschließenden Teils dieser Arbeit sein wird. Die Anfangszeit dieser Entwicklung möchte ich (gewissermaßen als Verbindungssache zwischen diesen beiden Teilen) hier schon in ihren Grundzügen vorstellen.

---

67 Es gibt praktisch keine Auseinandersetzung mit der aktuellen Entwicklung der Unterhaltungskultur von Las Vegas, in der nicht das Schlagwort der ›Disneyfizierung‹ fällt. Vgl. Huxtable, »The Real Fake and the Fake Fake«, in: *The Unreal America*, S. 75-88; John Chase, *Glitter stucco & dumpster diving: Reflections on building production in the vernacular city*, S. 126-134; Hanningham, *Fantasy City*, S. 151-155; 169-171; Scott Brown, Venturi, »Las Vegas heute«, S. 1976-1977; Klein, »Der Raum summt wie ein glücklicher Wal«, S. 2005. In Kleins Buch gibt es über die Frage einer neuen barocken Räumlichkeit eine substanziellere Auseinandersetzung mit den Disneys ästhetischen Strategien und ihrer Verlängerung in der aktuellen Architektur von Las Vegas. Vgl. Norman Klein, *The Vatican to Vegas: A History of Special Effects*, S. 307-351. Hess betont dagegen, dass die Themenarchitektur in Disneyland kontrollierend ist als die von Las Vegas. Hess, *Viva Las Vegas*, S. 118-119. Gottdiener zeichnet die Verbindung von Las Vegas Themenarchitektur zum prototypischen Themenpark, Disneyland, und dessen Einfluss auf Museen und Gedenkstätten. Vgl. Mark Gottdiener, *The Theming of America: Dreams, Visions, and Commercial Spaces*, S. 99-125.



**Abb. 38.** Der von einem Wasserfall überspülte Vulkan des MIRAGE, 1989.

**Abb. 39.** Seeschlacht in der ›Buccaneers' Bay, TREASURE ISLAND, 1990.



Die Konsolidierung eines neuen Bild-Raumes zeichnete sich erstmals Ende der 1980er Jahre in Gestalt des bereits erwähnten TREASURE ISLAND und des benachbarten, im Jahr zuvor eröffneten MIRAGE ab. In der künstlich angelegten ›Buccaneers' Bay‹ findet bis zu sechs mal täglich eine Seeschlacht statt, in der Piraten von Soldaten der britischen Marine angegriffen werden und deren Schiff unter Kanonengetöse versenken; nach ähnlichem Muster gibt es in der Südseelandschaft um das MIRAGE mit ihren opulenten Wasserfällen, Gewächshäusern mit exotischen Pflanzen viertelstündlich einen Vulkanaufbruch zu erleben. Beide Szenarien verweisen auf eine neue, landschaftliche Art der Gestaltung des urbanen Raumes und die mit ihr einhergehende bildpolitische Verschiebung von der Ikonographie des Zeichens und zu Szenographie des Live-Ereignisses; beide, das MIRAGE und das TREASURE ISLAND, konstruieren zu diesem Zweck betretbare und theatralisch bespielte Imaginationsräume, die mit ihrem phantastischen Erlebnisangebot in den angrenzenden städtischen Raum hineinreichen, um die Besucher dort abzuholen und sie in die von ihnen erzählte Geschichte (und damit auch in ihre Innenräume) hineinzuziehen. In formaler Hinsicht greifen diese Hotels mit dem architektonischen Hineinreichen in den urbanen Raum auf Strategien zurück, die bereits in der Architektur von Unterhaltungsstätten des frühen 20. Jahrhunderts verwendet wurden. Die Kinobauten aus dieser Zeit arbeiten mit einer Kombination aus phantastischer Fassadengestaltung und der Ausgliederung der Tickethäuschen aus der Fassade des Gebäudes. Diese freistehenden, häufig aufwändig dekorierten Häuschen verhalfen dem Kino zu einer größeren Sichtbarkeit und traten seinen Besuchern buchstäblich einen einladenden Schritt entgegen; der Kinoraum wurde in



den Stadtraum hinein geöffnet, wobei die Fassadenarchitektur durch ihre auffällige und phantasievolle Gestaltung zugleich eine klare Grenzziehung zwischen dem Innen des Unterhaltungsraumes und dem Außen der urbanen Alltagsrealität vor seinen Türen signalisierte.<sup>68</sup>

Das TREASURE ISLAND und das MIRAGE bedienen sich einer vergleichbaren architektonischen Geste der Einladung und entwickeln ihre ansprechende Wirkung in zwei Richtungen weiter: durch die Verwendung eines Themas (›Piratenlegende‹ bzw. ›tropisches Paradies‹), das die von ihnen verkörperte Gegenwelt nicht nur formal behauptet, sondern auch narrativ ausmalt, wird diese Geste erweitert; und durch regelmäßig stattfindende Live-Spektakel (die Schlacht der Seeräuber gegen das Schiff der britischen Marine bzw. der Ausbruch des Vulkans), die in dem Bühnenraum der dreidimensional erweiterten Fassade inszeniert werden, wird sie verstärkt. Für eine kurze und doch massenmedial entscheidende Zeit in den 1920 und 1930er Jahren bedienten sich die amerikanischen Kinos in ihrer Konstruktion betretbarer Gegenwelten einer Themenarchitektur, die frühen Themenhotelkasinos wie dem TREASURE ISLAND und dem MIRAGE in mehrfacher Hinsicht verwandt ist. Auch hier ging es darum, über ein exotisches oder mondänes Thema einen Raum zu inszenieren, der über seine Architektur eindeutig das Betreten einer illusionären Parallelwelt jenseits der Realität des Alltags signalisierte. Das CHINESE THEATRE am Hollywood Boulevard in Los Angeles ist der vermutlich bekannteste und am besten erhaltene Vertreter dieser Kinogeneration, aber auch andere Kinos spielten mit Themen wie europäischen Palästen und Burgen oder Bezügen zur indianischen Kultur, die sie in ihrer Architektur und Ausstattung inszenierten.<sup>69</sup>

---

68 Es erstaunt insofern nicht, dass das Kino mit seinen architektonischen Ein- und Ausschlussmechanismen und dem geschützten Vorstellungsraum (und zwar im doppelten Sinn von Imagination und Vorführung) in Foucaults Heterotopologie auftaucht. Foucault, »Andere Räume«, S. 42. Die Tickethäuschen übernehmen hier einen Teil der Funktion der lebendigen Personen, die vor Jahrmarktständen oder Vaudeville Theatern für die im Inneren stattfindenden Attraktionen warben. Mit seinen ausgeklügelten Ansprache- und Abgrenzungsstrategien gehört das Kino architektonisch in das breitere Umfeld einer neuen Unterhaltungskultur, die in den USA seit dem späten 19. Jahrhundert entsteht. Für eine ausführliche Schilderung der Entwicklung früher Kinoarchitektur und ihrer vielseitigen Einflüsse und Vorgänger vgl. Herzog, »The Archaeology of Cinema Architecture«, S. 11-32.

69 Ein mondänes Palastambiente gab es z.B. im CROWN THEATRE in Pasadena und im MIDLAND THEATRE in Kansas City. Das FOX THEATRE in Atlanta spielte mit rustikaleren Burgelementen, das KIMO THEATRE in Albuquerque und das MAYAN THEATRE in Los Angeles mit indianischen Motiven. Eine

Je überzeugender diese Themenarchitekturen in ihrer fiktionalen Ausgestaltung wurden und ihre Besucher in eine Phantasiewelt transportierten, bevor mit der Vorführung des Filmes begonnen wurde, und je mehr parallel zu dieser Entwicklung der Film beanspruchte, die Hauptattraktion des Kinobesuches zu sein, desto störender die Konkurrenz zwischen dem Imaginationsangebot der Architektur und dem des Filmes. Diese als unproduktiv empfundene Irritation mag erklären, warum sich im Bereich der Kinoarchitektur ab den 1940er Jahren (zu genau der Zeit, als in Las Vegas mit der Bebauung des Strip begonnen wurde) eine abstraktere Formsprache durchsetzte, die das Eintreten in eine dem Alltag entrückte Welt zunehmend mit einer Fassaden- und Raumgestaltung aus Licht, (häufig geschwungener und runder) Form und Farbe erreichte und sich auch im Vorführraum um eine Architektur bemühte, in der sich die illusionsbildende Wirkung des Filmes so ungestört wie möglich entfalten sollte.<sup>70</sup> Die Themenhotels in Las Vegas treiben diese Entwicklung dagegen in die umgekehrte Richtung und auf eine gezielte Verschmelzung von räumlicher und fiktionaler Suggestion, indem sie das fiktionale Geschehen nicht auf eine Leinwand projizieren, sondern zum integrativen Teil der architektonischen Inszenierung machen. Erste Vertreter dieser Architektur wie das MIRAGE und das TREASURE ISLAND erreichen dabei das höchste Maß an imaginärer Verdichtung genau an der Schnittstelle zwischen Innen- und Außenraum – dort, wo die zweidimensionale Bildlichkeit, die sie ablösen, mit ihren Schildern und Hotelfassaden um die Aufmerksamkeit der Besucher warben. In Las Vegas eigener Genealogie der Konstruktion von Gegenwelten bot sich hier, in der bühenhaften Ausdehnung der Fassade und ihrer theatralen Ausgestaltung, der Ort, an dem der künstliche Vulkan und die inszenierten Seeschlachten geradezu zwangsläufig ihren Platz finden mussten, um ein möglichst großes

---

Bilddokumentation dieser Filmhäuser der 1920er und 30er Jahre findet sich in Ave Pildas, *Movie Palaces: Survivors of an Elegant Era*. Die Vorführung eines Hauptfilmes machte bis in die 1920er Jahre hinein nicht die alleinige Attraktion eines Kinoabends aus. In der Regel wurde bis in diese Zeit eine Reihe von Filmen (und auch Wochenschauen) gezeigt, die teilweise in der Tradition des Vaudeville Theaters, einer der ersten Vorführungsstätten von Filmen mit Live-Aufführungen gemischt wurden. Viele der frühen Kinos hatten daher noch Bühnen und Garderobenräume.

- 70 Zur Entwicklung dieser Kinoräume vgl. Anne Friedberg, »Die Architektur des Zuschauens«, in: Koch, *Umwidmungen*, S. 106-114. Interessanterweise findet die Entwicklung hier in gegenläufiger Richtung statt, d.h. sie verläuft über die Verwendung von Themen hin zum Farb-, Licht- und Formenspiel und insofern zu der ästhetischen Form, die in Las Vegas gerade von der Themenarchitektur abgelöst wurde.

Publikum anzusprechen. Ihre Wirkung in den urbanen Raum hinein war anfangs so groß, dass sich während der Vulkanausbrüche und Seeschlachten nicht nur große Mengen von flanierenden Besuchern vor den Hotels versammelten, sondern auch der Autoverkehr auf dem Strip an diesen Stellen regelmäßig zum Erliegen kam.

Die ausufernde und bewegte Bildlichkeit der Live-Inszenierung gehört zu einer neuen Architektur, die Las Vegas mit ihren raumgreifenden Wirkungsstrategien mehr denn je zu einer Bühne gemacht hat. Man betritt diesen Raum zunächst als Zuschauer, der einen Vulkanausbruch oder eine Seeschlacht bestaunt. Da sich das Spiel mit der narrativen und ikonographischen Ausgestaltung eines Themas jedoch in die Innenräume der Hotels hineinzieht (im TREASURE ISLAND gibt es Lokalitäten mit suggestiven Namen wie ›Captain Morgan's Lounge‹, ›Smuggling Cantina‹ oder ›Lookout Cafe‹ gibt und die Räume mit Deckenleuchtern aus goldenen Knochen, schweren Gemälden und dunklen Teppichen mit Piratenmotiven dekoriert wurden), entsteht der Eindruck, die Handlung zu betreten, von der man einen Moment zuvor noch als Zuschauer klar distanziert gewesen ist. Verglichen mit den opulenten Außeninszenierungen sind diese ersten Themenhotels in der Ausgestaltung ihrer Innenräume jedoch sehr viel weniger überzeugend ausgestattet; Verweise auf das Thema sind eklektisch und assoziativ und erreichen nirgendwo die narrative und bildliche Dichte des bühnenhaften Grenzraumes zwischen Hotel und Straße. Sie haben der Entwicklung einer neuen, dreidimensionalen Bild-Räumlichkeit wichtige Impulse gegeben, von deren Eigen-dynamik sie heute allerdings längst überholt worden sind. »FLAMINGO zeugt DESERT INN zeugt SAHARA; CAESARS zeugt CIRCUS zeugt EXCALIBUR; MIRAGE zeugt MGM GRAND; LUXOR zeugt TREASURE ISLAND zeugt NEW YORK; BELLAGIO zeugt das VENETIAN zeugt MANDALAY BAY«, heißt es bei Alan Hess – ein Reigen, der sich ebenso in umgekehrter Richtung weiterdichten ließe: BELLAGIO frisst DUNES, VENETIAN frisst SANDS, MANDALAY BAY frisst HACIENDA.<sup>71</sup> Wohin bewegt sich diese gierige Entwicklung und was bedeutet die Konsolidierung der neuen Bild-Räumlichkeit von Las Vegas, die sich hier abzeichnet, für die heterotopische Funktionalität dieses Ortes?

Was bereits in diesen frühen Beispielen phantastischer Themenwelten aufscheint, ist die Entstehung einer weitaus umfassenderen, d.h. sowohl über die formale als auch über die narrative Ebene agierende Architektur der Illusion, in der die übersetzerische Bildpolitik des Ortes eine wirksame Neuauflage erfährt. In dieser Zurichtung kündigt sich die Formierung eines Raum-Erlebens an, dessen alternative Gegenwart nicht

---

71 Hess, »Eine kurze Geschichte von Las Vegas«, S. 1986.

nur den Realraum konsequenter herausfordert als je zuvor, sondern mit seinem (kommerziell durchdrungenen) Paradigma von körperlicher Unmittelbarkeit zum Modell für andere heterotopische Räume wird. Diese Art des Raum-Erlebens ist für mich aber kein End- oder Fluchtpunkt auf einem linearen Zeitstrahl der Entwicklung heterotopischer Räumlichkeit und ihrer Funktionalität. Die hier zueinander gestellten Orte bilden zwar auch eine chronologische Abfolge, in der es eine zeitliche Bewegung von der Planung und dem Bau Washingtons im späten 18. Jahrhundert über die Realisierung der White City im späten 19. Jahrhundert zur Bebauung des Strips in der Mitte des 20. Jahrhunderts gibt; die Perspektive, aus der ich diese drei Orte betrachte, rückt sie jedoch eher in eine synchrone, heterotopische Nachbarschaft, in der sich über ihre jeweilige Platzierung in einem historisch spezifischen und geographisch strategischen Abseits zum Realraum einer Gesellschaft ›fundierte Spekulationen‹ über Funktion und Wirkung dieser Räume anstellen lassen.

Insbesondere hat sich ihre heterochronische Zeitlichkeit als tragende Funktion einer narrativen Vermittlung zwischen wirklichem und unwirklichem Raum, den Raumanteilen und den Bildanteilen ihrer heterotopischen Wirksamkeit herausgestellt. Die politisch motivierte Platzwahl Washingtons, die vielschichtigen kompensatorischen Funktionen dieses Ortes, das räumlich ausagierte Spiel mit der erhabenen Distanzierung republikanischer Werte und dem Einlösen eines Wunsches nach nationaler Zugehörigkeit finden ihren gemeinsamen Angelpunkt in der imaginären Vergangenheit seiner monumentalen Bildlichkeit; des Standbildes der ›ewigen Stadt‹, die gleichermaßen Vorgänger, Zeitgenosse und Nachfolger der bürgerlichen Reformagenda ist, die sich in der strahlenden Vision der White City eine in der ›realen‹, (d.h. nicht-heterochronischen) Zeitlichkeit schon längst verlorene Zukunft imaginierte und deren illusionsräumliches ›Negativ‹ auf dem Midway, auf Coney Island und entlang des Highway 95 kurz vor dem Stadtgebiet von Las Vegas zu einem regelrechten Hort heterochronischer Gegenwart gerinnen ließ – einer Gegenwart, die ihren Betrachter nicht nur zum (immer wieder) Ankommen einlädt, sondern zum Eintauchen.



**TEIL II**  
**IN LAS VEGAS ANDERSWO**



## 4. LAS VEGAS VON NEUEM: ZERSTÖREN - REISEN - VORSTELLEN

The poetic image can be seen as constitutive of its narrative context. It generates, condenses, embodies, ›troubles‹ and transforms the more elaborated text of which it is ultimately a part, and it is itself open to transformation as it performs the semiotic and affective work of adjusting the systems of representation and narrative and the demands of the psyche and culture to each other.

Vivian Sobchack

Die Sprengung des Dunes am 27. Oktober 1993 wurde in der lokalen Tagespresse als die ›größte nichtatomare Explosion in der Geschichte Nevadas‹ angekündigt (Abb. 40); eine Meldung, aus der unverkennbar der Modus des Spektakulären



spricht, der an diesem Ort spätestens seit der zweiten Eröffnung des FLAMINGO zum vorherrschenden Gestaltungsprinzip geworden ist. Die sensationalistische Inszenierung von Zerstörung stellt Las Vegas in eine direkte Traditionslinie mit früheren Vergnügungsstätten wie Coney Islands Luna Park. Dort ging bereits zur Zeit der vorigen Jahrhundertwende mehrmals täglich ein mehrstöckiges Haus in Flammen auf, um unter heroischem Einsatz von einer eigens zu diesem Zweck vom Park angestellten Feuerwehr wieder gelöscht zu werden, während die fiktiven ›Bewohner‹ des Hauses sich aus den oberen Stockwerken in die für sie aufgespannten Sprungtücher in Sicherheit brachten. Eine andere Darbietung simulierte die Verschüttung von Pompeji, bei der nahezu alle



40.000 Einwohner der antiken Stadt ums Leben gekommen waren. Historische Katastrophen waren als Format für diese Art der Unterhaltung besonders beliebt. An einem einzigen Tag in Coney Island konnte man das Erdbeben von San Francisco, die Brände von Moskau und Rom, gleich mehrere, an wahre Ereignissen angelehnte Seeschlachten, die Flut von Galveston und den erwähnten Ausbruch des Vesuv »nacherleben«.<sup>1</sup> Die Attraktivität dieser Art von Unterhaltung scheint auch heute noch ungebrochen. Einhundert Jahre später gibt es in Las Vegas nicht nur vor dem MIRAGE einen viertelstündig ausbrechenden Vulkan, sondern auch »Katastrophenshows« haben Konjunktur. Das BALLY's inszenierte im Herbst 2001 den Untergang der Titanic und warb für diese Show mit dem in greller Leuchtschrift animierten und auf dem Werbeschild am Strip prominent platzierten Slogan »Titanic sinks nightly«.



**Abb. 41.** (links oben) »Fire and Flames«, Luna Park, ca. 1905.

**Abb. 42.** (links unten) »The Fall of Pompeii«, Dreamland, 1905.

**Abb. 43.** Vulkanausbruch vor dem MIRAGE, 1989.

Die »natürliche« Steigerung von Zerstörung und Untergang als Revueprogramm findet man in Las Vegas seit geraumer Zeit in tatsächlichen Sprengungen berühmter Hotelanlagen wie der des DUNES. Am Tag des Geschehens waren 200.000 Schaulustige vor Ort und bestaunten den Augenblick, in dem eines der berühmtesten Hotelkasinos am Strip unwiederbringlich in einer Staubwolke zusammensank, die angeblich bis an die kalifornische Grenze zu sehen war. Kurz darauf folgte das zwiebel-förmige Schild des Hotels, eines der wohl eingängigsten Markenzeichen aus der Zeit, als noch ein ganzer Wald von unermüdlich blinkenden

1 Koolhaas, *Delirious New York*, S. 51. Auch Kasson behandelt Coney Islands starke Faszination mit Tod und Zerstörung, deren makaberer Höhepunkt für ihn die öffentliche »electrocution« des in die Jahre gekommenen Elefanten Topsy markiert. Vgl. Kasson, *Amusing the Million*, S. 71-72.

Neonschildern in allen nur erdenklichen Farben und Formen den Strip säumte.<sup>2</sup> Jetzt fiel es um wie ein gefällter Baum. Dass es im Moment seines Fallens eingeschaltet (und somit praktisch »lebendig«) war, zeugt von der Inszeniertheit des Ereignisses; es war keine einfache Sprengung, sondern die publikumswirksame Choreographie einer Sprengung, ein wahrhaftiges Spektakel.<sup>3</sup> Und doch liegt in der Gegenwart des dargebotenen Ausmaßes an Zerstörung eine uneinholbare Dramatik des Existentiellen und eine Realität des Unwiederbringlichen, die ihre rezeptionsästhetische Resonanz in einem unmittelbaren und von der Inszeniertheit des Spektakels unberührten körperlichen Erleben findet und in dieser Wirkung die besondere Gratifikation für den Betrachter ausmachen.<sup>4</sup> Die

- 
- 2 Vgl. zur Sprengung des DUNES auch Mike Davis, »Las Vegas Versus Nature«, in: *StadtBauwelt* 143, S. 1990. Davis weist hier auf einen perfiden Zufall hin. Der Abriss des DUNES fiel fast auf den Tag des hundertjährigen Jubiläums von Frederick Jackson Turners berühmter Ansprache zum Ende der Frontier auf der Columbia Exposition, in der der junge Historiker gefragt hatte, wie der Verlust des Grenzlandes (in dem ja auch Las Vegas gelegen ist) sich auf die Zukunft der amerikanischen Zivilisation auswirken würde. Wie einst Burnhams White City der Chicago Exposition als Stadtutopie für das Amerika des 20. Jahrhunderts gehandelt wurde, so sieht Davis in dem heutigen Las Vegas mit seinem unregulierten Wachstum, den ökologischen Problemen und der konsequenten Abschaffung des öffentlichen Raumes die negative Vorwegnahme der Stadtentwicklung des 21. Jahrhunderts.
- 3 Zu dieser Inszenierung gehört auch, das unwiederbringlich verlorene Objekt wenigstens im Moment seiner Zerstörung unsterblich werden zu lassen. Darum gibt es Videos und DVDs von den Hotelsprengungen, die in den Souvenirläden am Strip verkauft werden und ihre Bilder weiter zirkulieren lassen und im Gedächtnis halten. Sprengungssequenzen sind mit feierlicher Musik unterlegt, teilweise geloopt oder in Vor- und Rückwärtsbewegung ineinander geschnitten, die eine Geschichte von Zerstörung und Wiederauferstehung suggeriert. Parallel zu diesem Zerstörungsvoyeurismus zeichnet sich seit geraumer Zeit zudem eine Kompensation durch nostalgische Verklärung des alten Las Vegas ab, z.B. in Filmen wie *CASINO* (1995) und *THE COOLER* (2003). Auch in der akademischen Auseinandersetzung gibt es diesen Impuls, z.B. in dem Abspann von Alan Hess Buch *Viva Las Vegas*, in dem er unter dem Titel »Lost Vegas« in archäologischer Kleinstarbeit noch vorhandene Relikte des alten Stadtbildes zusammengetragen hat, fast als könne er sie so vor dem Verschwinden bewahren.
- 4 Robert Warshow hat den besonderen Reiz von populären Kulturformen dieser Unmittelbarkeit, d.h. der unverstellten Erfahrung von Körperlichkeit zugeschrieben. Vgl. Warshow, *The Immediate Experience: Movies, comics, theatre and other aspects of popular culture*.

Zerstörung der eigenen Ikonen ist Teil einer größeren Inszenierungsstrategie, die den Besuchern von Las Vegas bewusst einen unfertigen, sich in beständiger Veränderung befindlichen Ort präsentiert. Gleich nach der Eröffnung des VENETIAN (das heute im Stadtbild von Las Vegas den Platz des 1996 implodierten SANDS eingenommen hat) wurde mit den Arbeiten für eine Erweiterung begonnen, die über Jahre auf dem Gelände des Hotelkasinos eine große und deutlich sichtbare Baustelle produzierte (immerhin baute man einen kompletten, 38-stöckigen Hotelflügel). Nicht einmal im Ansatz unternahm man in dieser Zeit den Versuch, die Bautätigkeiten zu kaschieren (z.B. durch großflächige, mit Venedigmotiven bedruckte Plakatwände, wie man sie in Berlin seit der Sanierung des Brandenburger Tors kennt); vielmehr vermittelte sie den Eindruck eines bewussten und rohen Zur-Schau-Stellens von Transformation.



**Abb. 44.** (oben) Blick auf die vier Straßenblocks umfassende Baustelle des WYNN, 2001.

**Abb. 45.** Vorderansicht des VENETIAN mit Bau eines neuen Hotelflügels, 2001.

Kurzgeschlossen mit der spektakulären Entwicklungslogik des Ortes erweist sich dieses komplementäre Inszenieren von Neubauen und Zerstören als formales Mittel, dem Stadtbild eine offensive Unfertigkeit einzuschreiben und so die Neugierde und Imagination der Besucher anzusprechen. Was hier wohl entstehen mag? Wie die Stadt beim nächsten Besuch aussehen wird? In diesem Kunstgriff wird der transgressive Teil der spektakulären Bildlichkeit von Las Vegas, ihr immanenter Drang, über sich hinauszuwachsen und sich dabei selbst zurückzulassen, zu einem in der Gegenwart positionierten, unmittelbaren Erleben ihrer Zukunft. Die strategisch in Szene gesetzte Unfertigkeit des Stadtbildes wird so zu einem verstärkenden Element der heterotopischen Zeitlichkeit, die Las Vegas zu einem ausgewiesenen ›Ort des Präsens‹ macht. Über diese künstlich gesteigerte Gegenwart, das hatte die vergleichende Untersuchung im vorherigen Kapitel gezeigt, ließ sich das Raum-Erleben

von Las Vegas am markantesten von der White City und dem Washingtoner Regierungsviertel unterscheiden.<sup>5</sup> Die anderen beiden Orte produzierten in ihrer jeweiligen Zeitlichkeit (Washington über seine imaginäre Vergangenheit und die White City über ihre Zukunftsvision) eine Wirkung, in der sich die kompensatorische Funktion ihrer Bild-Räumlichkeit in einer heterochronischen Distanzierung des Betrachters realisierte. Veränderungen im Stadtbild durften im Rahmen dieser Bildpolitik entweder praktisch nicht stattfinden (wie in der kurzen Zeit des Bestehens der White City), oder aber sie mussten möglichst nahtlos in einen größeren Eindruck von Unveränderlichkeit eingespeist werden (wie im Fall der ›illusionären Ewigkeit‹ von Washington).

**Abb. 46.** Postkarte von der Sprengung des ALADDIN, 1999. Rückseitig steht: »The Aladdin Hotel and Casino, one of Las Vegas' original and classical resorts, falls and gives place to a new and considerably larger resort hotel.«



Wenn man nun das transformative Stadtbild von Las Vegas mit in den Blick nimmt und sich das Verhältnis dieser drei Platzierungen als eine doppelten Dreiecksbeziehung vorstellt, die sich zum einen zwischen den konkreten Orten und zum anderen über ihre konstitutiven Koordinaten Raum, Bild und Zeit aufspannt, dann erweist sich die in Las Vegas betriebene Inszenierung von Unfertigkeit und Veränderung umso deutlicher als integraler Teil einer bild-räumlichen Konstellation, die bei ihrem Betrachter ein verstärktes Erleben von Gegenwart auslösen soll. Unterstellt man diesem Betreiben dabei eine gewisse Systematik (die in der augenfälligen Versiertheit der Inszenierung durchaus gegeben scheint), dann lässt sich von diesem Punkt aus die Vermutung formulieren, dass

5 Klein geht in diesem Zusammenhang sogar so weit, dieser Unfertigkeit, die man insbesondere auch in den Kasinoräumen findet, in denen fortwährend deutlich sichtbar gestrichen, umgebaut oder rearrangiert wird, eine positive Wirkung auf die Risikobereitschaft der Spielenden zuzuschreiben. Vgl. Klein, *The Vatican to Vegas*, S. 321-322; »Der Raum summt wie ein glücklicher Wal«, S. 2000-2001.

auch die umfassenden Veränderungen der ästhetischen Ansprachestrategien und Gestaltungsmodi, die in der aktuellen Entwicklung von der zweidimensionalen Neonästhetik des alten Stadtbildes hin zur dreidimensionalen Erlebnisarchitektur des ›neuen‹ Las Vegas in Erscheinung treten, demselben Ziel einer Steigerung dieser Gegenwartswirkung dienen.<sup>6</sup> Das Spektrum, das sich hier über die unterschiedliche heterochronische Zeitlichkeit der Räume aufzutut, hat unmittelbar mit deren Raumwirkung zu tun; einer Wirkung, die ich mit Gertrud Koch als ›emphatisch‹ bezeichnen möchte. Sie kennzeichnet Räume, die sich in besonderer Weise dadurch auszeichnen, dass ihre Architekturen sich erst *im* Betrachter, genauer gesagt: in dessen Bewegung durch den Raum und dem Vorstellungsbild, das sich in den unterschiedlichen Ansichten des Raumes ergibt, realisieren. Die drei hier betrachteten Räume als ›emphatisch‹ zu bezeichnen, lenkt ein besonderes Augenmerk auf ihre Eigenschaft einer

- 6 Aus einer genealogischen Perspektive stellt sich an diesem Punkt zudem die Frage nach dem kulturgeschichtlichen Stellenwert der neuen Bild-Räumlichkeit von Las Vegas. Die White City hatte sich ja als Scharnier zwischen Washington und Las Vegas interpretieren lassen, und auf der Ebene ihrer Bildlichkeit hatte sich diese Scharnierposition vor allem als ein wirkungsästhetischer Konflikt zwischen monumentalem und spektakulärem Gestaltungsmodus artikuliert. Während die bürgerliche Kultur mit ihrer zivilisatorischen Reformagenda und ihrem Glauben an die erzieherische Kraft des Schönen an der Schwelle zum 20. Jahrhundert ihre Leitfunktion verloren hatte, war die spektakuläre Seite aus diesem Konflikt extrem gestärkt hervorgegangen und hatte sich in der Folgezeit als wirkungsästhetisches Modell für die Raumgebung der sich konsolidierenden kommerziellen Unterhaltungskultur etabliert. Bereits in Coney Island hatte es einen vergleichbaren immanenten Drang zu Veränderung gegeben. Zur Wiedereröffnung nach der Winterpause mussten neue Attraktionen entstanden sein, und in Luna Park drückte sich die Veränderung in Form u.a. einer stetigen Verdichtung der architektonischen Landschaft aus Türmen und Minaretten aus, deren Vermehrung praktisch zu einem Zeichen der Vitalität des Parks wurde. Nach drei Jahren konstatierte Thompson: »Then, for our skyline we have just 1221 towers, minarets and domes – a great increase over what we had last year. [...] You see, this being the Moon, it is always changing. A stationary Luna Park would be an anomaly.« Thompson zitiert nach Koolhaas, *Delirious New York*, S. 41. Auch die Bild- und Raumpolitik von Las Vegas ist Teil dieser Entwicklung, und so stellt sich über diese genealogische Betrachtung die grundlegende Frage, ob sich in der Konsolidierung eines ›neuen‹ Las Vegas ebenfalls eine Erschütterung bzw. Verschiebung innerhalb des größeren kulturellen Gefüges ausmachen lässt; und wenn ja, in welchen Parametern sich diese vermessen lässt.

emotionalen, sinnlichen Involvierung des Betrachters: diese Räume wollen *erlebt* werden.<sup>7</sup>

Ihre emphatische Grundgestimmtheit wird in der heterochronischen Gegenwart in Las Vegas nochmals intensiviert. In der beschriebenen Spannung aus Zerstörung und Neuentstehung wird hier eine rezeptive Erwartung geschaffen, die dem Betrachter in einer entsprechenden Paarung aus Voyeurismus und Neugier auf das Erleben dieser Räume gewis-

7 Emphatische Architektur zeichnet sich laut Koch dadurch aus, dass »ihre Werke sich erst im Betrachter strukturieren. Die architektonische Gesamtheit eines Gebäudes erschließt sich erst durch die verschiedenen perspektivischen Ansichten, die sich der Betrachter davon macht. Die Architektur wird, wie eine Skulptur, im Blick des Betrachters durch den beweglichen Blick im Raum erfasst. Erst aus den verschiedenen Seheindrücken ergibt sich das kohärente Bild eines Gebäudes, das wir als inneres Bild (*der Kölner Dom, der Dogenpalast in Venedig etc.*) von diesem als Architektur bewahren.« Koch, »Einleitung«, in: dies., *Umwidmungen*, S. 8. Sie verwendet diesen Begriff in einem weiter gefassten Sinne als ich es hier tue, denn während meine Fokussierung des Raum-Erlebens über den Begriff der »emphatischen Architektur« daran gelegen ist, die besondere Erlebnisqualität der hier untersuchten Räume weiter scharf zu stellen, so geht es Koch darum, eine Eigenschaft herauszustellen, die Teil von jeder Raumwahrnehmung ist, aber in bestimmten Räumen besonders stark, d.h. »emphatisch« erlebt wird; eine Sichtweise, die ich teile und nicht nur im Hinblick auf die Wahrnehmung von Architektur für instruktiv halte. Auch Lynch spricht im Bezug auf urbanen Raum von den *mentalen* Bildern, die der Wahrnehmende aus einzelnen Stadtansichten herstellt. Für ihn drückt sich die Vorstellbarkeit (»imaginability«) einer Stadt in der Kohärenz dieser mentalen Bilder aus. Vgl. Lynch, *The Image of the City*, S. 2-3; 6-8. Der Prozess einer »imaginären Vervollständigung« einer Raumsituation in der Wahrnehmung des Betrachters, der hier anklingt, weist zudem große Analogien zur Rezeptionsästhetik auf. Vgl. Fluck, »The Role of the Reader«, S. 256-261. Fluck bezieht hier vor allem auf Wolfgang Isters Studien *Der Implizite Leser* und *Der Akt des Lesens* und dessen Konzepte der Negation und Negativität als Rahmengrößen ästhetischen Bedeutungstransfers. Imaginären Vervollständigung geschieht laut Fluck jedoch nicht nur beim Lesen fiktiver Texte, sondern ist eine Eigenschaft ästhetischer Erfahrung im Allgemeinen und visueller Wahrnehmung im Besonderen. Entgegen der Vorstellung, dass die Objekte unserer Wahrnehmung hier verglichen mit der offenen Struktur eines Textes lückenlos und abgeschlossen seien, müssen wir auch sie durch unsere Imagination vervollständigen. Vgl. zu dieser Position auch Vivian Sobchack, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Eine rezeptionsästhetische Lesart von Raum- und Bildwahrnehmung bestimmt zudem die Anthologie *Bilder – Räume – Betrachter*, hg. Bogen/Brassat/Ganz.

sermaßen ›Appetit‹ machen soll. In den neuen Themenarchitekturen wird diese zunächst noch ungestimmte Grundstimmung nun in einer spezifischen Art des Raum-Erlebens kanalisiert. Denn damit sich das Erlebnisangebot dieser Räume voll entfalten kann, müssen in ihren Architekturen Formen und Bedeutungen wiedererkannt, als Bestandteil referenzieller Verhältnisse mit Bedeutungen in anderen Kontexten kurzgeschlossen und dabei nicht nur bildlich, sondern auch narrativ verdichtet werden. Die Architekturen, die Las Vegas im Laufe der 1990er Jahre ein neues Stadtbild gegeben haben, verabschiedeten sich schnell von den phantastischen Themen, mit denen das MIRAGE und das TREASURE ISLAND in den späten 1980er Jahren diesen Trend begonnen hatten. Die nächste bedeutende Eröffnung am Strip war 1993 die des LUXOR. Sie markierte einen programmatischen ›turn to the real‹, der während der kommenden Dekade als neuer Referenzmodus für die Produktion illusionärer Erlebniswelten prägend wurde und eine Verschiebung hin zur Adaption berühmter Städte und Reiseziele bedeutete.

Diese neuen Erlebnishotels, die neben Luxor auch New York, Bellagio am Comer See, Venedig und Paris hier hergebracht und dem Stadtbild von Las Vegas im Laufe der 1990er Jahre die Pyramide von Gizeh mit vor ihr thronender Sphinx, das Chrysler und das Empire State Building, den Eiffelturm, den Arc de Triomphe, den venetianischen Campanile und den Dogenpalast eingepflanzt haben, lassen sich in ihrer Art der Raumproduktion als ›architektonische Ortsübersetzungen‹ fassen. Sie entführen ihre Besucher nicht in eine fantastische Welt, sondern laden zu einer imaginären Reise an ›reale‹ Orte ein, die als ›emphatische‹ Räume aufbereitet werden. Mit diesem Schritt bestimmt das Reisetema mit seinem suggestiven ›Jetzt!‹ die bildliche und narrative Kohärenz dieses Raumes; und zwar sowohl in der Auswahl der hierher transportierten Orte und ihrer architektonischen Ausgestaltung, als auch in der Konstitution des umfassenden Bild-Raumes, in dem diese Orte ihren neuen Platz finden. Wie diese Hotels ihre Referenzorte in Themenarchitekturen transformiert haben und welche gestalterischen und wirkungsästhetischen Leitlinien sich dabei erkennen lassen, wird im folgenden Kapitel genauer zu klären sein. Hinsichtlich der ›emphatischen Vervollständigung‹ dieser Architekturen zu einem kohärenten inneren Bild lässt sich jedoch an dieser Stelle schon eines festhalten, das für das neue Raum-Erleben von Las Vegas von Bedeutung ist. Denn neben die formale Dimension einer imaginären (Re)Konstruktion des erlebten Raumes tritt eine neue Art der fiktionalen Durchdringung: das innere Bild, das hier entsteht, erfüllt die Räume im Verlauf ihrer Vervollständigung mit Vorstellungen über den jeweiligen Referenzort, von dem die Architektur und ihre Ausstattung erzählen.

Die Geschichten, die diesen Architekturen eingeschrieben sind, erzählen von ihren Referenzorten als berühmte Städte und Reiseziele, und diese Erzählung ist in ihren Grundzügen dieselbe, ob man sie nun als Tourist in Venedig oder im VENETIAN präsentiert bekommt – beide rekurren das Material, mit dem sie sich als Reiseorte schöpfen, aus ein und demselben Bedeutungsgefüge.<sup>8</sup> Dieser Aspekt ist darum ein weitreichender, weil sich Ortskonstruktion (ob nun in ihrer Konstitution als »authentische Stadt in Italien« oder aber als architektonische Übersetzung in Form eines Themenhotels) über diese narrative und in dem Bereich der Imagination reichenden Ebene immer auch als Konstruktion eines fiktionalen Bild-Raumes erweist. In der Konstruktion von Reiseorten ist es konstitutiver Teil dieser Fiktionalisierung, diese Orte in einem Anderswo, einem geographischen und imaginären Abseits zu den Platzierungen entstehen zu lassen, eine Praxis der Raumproduktion, die Reiseorte unweigerlich als heterotopischen Orte ausweist. In der Konsequenz der konzeptionellen Enthierarchisierung des Materials, aus sich dem diese Orte konstituieren, kann es in ihrer Produktion zudem keinen ontologischen Vorrang der geographischen und materiellen Realität gegenüber ihren zahlreichen imaginären, fiktionalen oder wie auch immer vermittelten Realitäten geben; stattdessen werden Orte in einem relationalen Bezugssystem unterschiedlichster Bedeutungsträger und den vielschichtigen, von ihnen vermittelten Realitäten immer wieder von neuem hergestellt. Gebaute Architekturen sind in diesem Verständnis ebenso Teil dieses Bedeutungsgefüges wie imaginäre Architekturen (z.B. aus dem Bereich des Films, der Malerei, der Literatur etc.).

Vivian Sobchack hat sich am Beispiel kinematischer Architekturen im Science Fiction Film mit diesem konstitutiven Wechselspiel von vorgestellter und gebauter Stadtrealität beschäftigt und dabei die Bedeutung produzierende Funktion der imaginären Stadtbilder herausgearbeitet. »This imaginary architecture [...] is more than a mere background. Indeed, the science-fiction film city's spatial articulations provide the literal premises for the possibilities and trajectory of narrative action – inscribing, describing and circumscribing an extrapolative or speculative urban world and giving that fantasized world a significant and visibly signifying shape and temporal dimension. That is, enjoying particular representational freedom as a genre of the fantastic, the science-fiction

---

8 Vgl. zu diesem Aspekt der imaginären Ortsproduktion auch meinen mit Annika Reich verfassten Aufsatz »Venedig als Vorstellung – von Las Vegas bis Italien«, in: Annette Geiger/Stephanie Hennecke/Christin Kempf (Hg.), *Imaginäre Architekturen: Raum und Stadt als Vorstellung*, S. 26-45. Zur Verbindung von Authentizität und Tourismus vgl. zudem Dean MacCannell, *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class*, S. 23-27.



film *concretely ›real-izes‹ the imaginary and speculative in the visible spectacle of a concrete image.*<sup>9</sup> In ihrer phänomenologischen Konzeption verkörpern diese Stadtbilder für Sobchack eine lebendige Struktur von Bedeutungen und Affekten, die ihnen durch die konkreten Erfahrungen derjenigen zuteil werden, die sie bewohnen. Durch ihre fiktionale Konstitution sind diese Bilder und ihre Architekturen ein besonders prägnanter Ausdruck der Befindlichkeiten (Ängste, Wünsche, Träume) des historischen Kontextes, der sie hervorbringt. In den aktuellen Themenarchitekturen von Las Vegas ist die darstellerische Freiheit zwar geringer als im Genre des Science Fiction Films, weil sich ihre Räume nicht in der Betrachtung eines Filmbildes realisieren, sondern als materielle Realität gegenwärtig sein müssen und sich zudem der Wirklichkeitsbezug dieser Architekturen sowohl in Themenwahl und Umsetzung stetig von den anfänglichen phantastischen Vorlagen in Richtung einer immer originalgetreueren Darstellung von wirklichen Orten verschoben hat, deren fiktionale Ausgestaltung naturgemäß wesentlich enger vermessend sind (und in dieser stärkere Regulierung des fiktionalen Potentials der Themenarchitekturen lässt sich ein weitere Indiz für ihre heterotopische Funktionalisierung erkennen). Doch auch unter diesen Vorzeichen ist Sobchacks (an Gaston Bachelards *Poetik der Raumes* angelehnte) Position instruktiv, da sie den Bedeutungsraum ›Stadt‹ aus seiner materiellen und geographischen Verankerung löst und an einen imaginären Ort verlagert, an dem sich reale und fiktionale Stadtbilder in der Erfahrung ihrer Bewohner überlagern und gegenseitig hervorbringen.

Auf die architektonischen Ortsübersetzungen von Las Vegas zurückgewendet stellt sich nun zum einen die Frage, welche Wünsche und Phantasien sich in der Fiktionalität dieses betretbaren Bild-Raumes realisieren und welche heterotopischen Funktionen über sie eingelöst werden; eine Frage, mit der sich die anschließenden beiden Kapitel eingehend beschäftigen werden. Es stellt sich jedoch auch die methodische Frage, inwiefern es sich angesichts der aktuellen Themenarchitekturen in Las Vegas um ›imaginäre Architekturen‹ handelt. Sind sie weniger imaginär als ein filmischer Raum, weil sie von ihren Betrachtern in ihrer materiellen Realität erlebt werden? In der Tat müssen diese Architekturen einen gebauten und betretbaren Raum herstellen; sie müssen jedoch auch (genau wie ein Film, der beispielsweise an einem realen Ort wie Venedig spielt, ein Gemälde seiner Stadtansicht, ein Gedicht oder ein Reisebericht) für diesen Raum einen imaginären Bezugsrahmen konstruieren, der

---

9 Sobchack, »Cities on the Edge of Time«, S. 123-124 [meine Hervorhebung].

seinem Rezipienten ›Venedig‹ bedeutet.<sup>10</sup> Die Bedeutung ›Venedig‹ wird im VENETIAN über ein dichtes Gefüge aus ikonischen Gebäuden und Objekten (Campanile, Rialtobrücke, Markusplatz, Gondeln) und weniger spezifischen Stadtstrukturen (Kanäle, Brücken, Arkaden, Straßenlaternen) aufgerufen und über Reproduktionen venezianischer Deckenmalereien, Fußböden aus italienischem Marmor, Säulengänge und Goldverzierungen, die in ihrem naturalistischen Darstellungsmodus eine originalgetreue Bezugnahme auf den Ort in Italien suggerieren, zu einem umfassenden Vorstellungsraum ausgeweitet.

**Abb. 47 & 48.**  
Postkarten des  
VENETIAN.  
Während die  
obere mit der  
ikonographi-  
schen Bildlich-  
keit ihres Vor-  
Bildes spielt,  
inszeniert die  
untere den  
übersetzten Ort  
als authentisch  
anmutenden  
Erlebnisraum.



10 Ich werde mich in den methodischen und theoretischen Ausführungen zu dieser Problematik weitgehend auf das Beispiel des VENETIAN beschränken, auch wenn es in der Referenzweise und der Ausgestaltung des Verhältnisses zwischen Vor- und Nachbild in den unterschiedlichen Themenhotels natürlich zahlreiche Unterscheide gibt; um diese wird es in den Fallstudien im anschließenden Kapitel gehen.

Durch den hohen Wiedererkennungswert dieser Elemente, ihre dichte Bezugnahme aufeinander und ihre atmosphärische Einbettung (beispielsweise in Form der gezielt gesetzten Abendstimmung auf dem Markusplatz) rekurren sie in der Vorstellung ihres Besuchers eben so sehr auf die medial produzierte *Bild*realität von Venedig als auf die materielle und geographische Realität der Stadt.<sup>11</sup> Der Bedeutungsraum ›Venedig‹, der hier in der architektonischen Übersetzung der Stadt nach Las Vegas in Erscheinung tritt, ist nicht reduzierbar auf deren materielle Wirklichkeit in Norditalien (in seiner Konstruktion als das ›Original-Venedig‹, das in diesem Sinne einen Ursprungspunkt besetzt); vielmehr umfasst er den Ort in Italien und den ganzen Kosmos von Bildern und Vorstellungen, die *durch* ihn zirkulieren. Mit anderen Worten gibt es, seit es Venedig gibt, Bilder von dieser Stadt und nähren ihre Bedeutung, wobei diese beiden Realitäten in einer konstitutiven Gleichzeitigkeit existieren: die Bilder, die von dieser Stadt zirkulieren, produzieren sie fortwährend als die Stadt, die sie wird, und die ihrerseits wieder neue Bilder produziert.<sup>12</sup>

- 
- 11 Wie sehr diese Bildrealität nicht nur das VENETIAN mit Material versorgt, sondern auch Venedig in Italien, bringt der einleitende Absatz eines Venedig-Reiseführers zum Ausdruck: »Die Einmaligkeit und Poesie ihres Lichtes und ihre Lage inmitten der Lagune zu rühmen, hieße wohl Eulen nach Athen zu tragen. Ganze Bibliotheken haben Dichter und Denker, Reiseschriftsteller und (unglücklich) Verliebte seit Jahrhunderten über diese Stadt verfasst. Haben die Rialto-Brücke, den Markusplatz und den gleichnamigen Dom, die unzähligen gleißenden Paläste, Kirchen und Bruderschaftsschulen, die ebenso unerbittlichen wie klugen Dogen, die Arien trällernden Gondolieri und all die begnadeten Baukünstler, Bildhauer und Maler gebührend verewigt.« Walter M. Weiss, *Venedig*, S. 10.
- 12 Jacques Derridas organische Konzeption von Original und Übersetzung, die er aus Walter Benjamins Ausführungen zur ›Aufgabe des Übersetzers‹ ableitet, lässt sich auch auf das Wechselverhältnis eines Original-Ortes und seiner medialen Übersetzungen übertragen: »Wenn der Übersetzer weder ein Abbild wiedergibt noch ein Original wiederherstellt, so deshalb, weil dieses fortlebt und sich verändert. Die Übersetzung ist in Wahrheit ein Moment im Wachstum des Originals; das Original vervollständigt sich in der Übersetzung, es ergänzt sich selbst und vervollständigt sich, indem es sich vergrößert. Nun darf aber Wachstum nicht heißen, dass irgendeine Gestalt entsteht, in irgendeiner Richtung [...]. Das Wachstum muss in einer Vervollständigung, in einer Verwirklichung, in einer Erfüllung bestehen [...].« Derrida, »Babylonische Türme«, in: Hirsch, *Dekonstruktion und Übersetzung*, S. 145. Das Wachstum des Originals in seiner Übersetzung ist hier keine kontingente, sondern eine klar regulierte Bewegung; denn obwohl das Original erst in seiner Übersetzung entsteht und nur in ihr über sich hinauswachsen kann, ist die Übersetzung ihrerseits an das Original ge-

Wenn man diesen Gedanken noch ein Stück weiter verfolgt, dann führt das Verhältnis eines Ortes und seiner Bilder, mit dem das emphatische Raum-Erleben des VENETIAN spielt, über kurz oder lang zu Fragen nach dem Verhältnis von Welt und Bild.<sup>13</sup> Das VENETIAN in der beschriebenen Weise als ›architektonisches Bild‹ von Venedig und den von ihm verkörperten Bild-Raum als einen Raum aufzufassen, in dem diese *Bild*realität erfahrbar wird, bringt in dem körperlichen Erleben dieser Realität ein Bildverständnis in Anschlag, das Bilder nicht als der Wirklichkeit nachrangig und diese abbildend, verzerrend oder überlagernd begreift, sondern als einen vitalen Zugang zu der Wirklichkeit, in der wir leben; ein Bildverständnis, das nicht danach fragt, ob das VENETIAN gut oder schlecht für Venedig ist, indem es ihm Realität hinzufügt oder wegnimmt, sondern danach, mit welchen Bildern und Vorstellungen es

bunden, indem es dessen Vervollständigung bzw. Verwirklichung nach bestimmten Regeln einlösen muss. Andererseits bekommt die Übersetzung hier eine eigenständige, privilegierte Aufgabe, weil sie notwendig für sein ›Überleben‹ ist und es allein in ihr »seine stets erneute späteste und umfassendste Entfaltung« erreicht. Walter Benjamin, »Die Aufgabe des Übersetzers«, in: R. Tiedemann/H. Schweppenhäuser (Hg.), *Gesammelte Schriften*, S. 11. Benjamin spricht in diesem Zusammenhang von der ›Ergänzung‹ des Originals durch die Übersetzung; ein Gedanke, der Derrida zu seiner Argumentation eines konstitutiven Mangels des Originals führt. Das Original ist für Benjamin zwar unvergänglich, aber ohne Übersetzung kann es seine eigene Zeit nicht überdauern und keinen Ruhm erlangen; die Übersetzung muss vergehen, sobald ihre Sprache veraltet, hat aber vorher die Macht, »das Original in einen höheren und reineren Luftkreis der Sprache hinauf [wachsen zu lassen], in dem es freilich nicht auf Dauer zu leben vermag.« (S. 14) Beide sind unauflösbar miteinander verbunden, denn die ›Art des Meinens‹, mit der das Original konstitutiv ausgestattet ist, fordert dessen Übersetzung; gleichzeitig ist aber gerade diese Eigenschaft des Originals unübersetzbar, sie bleibt daher in jeder Übersetzung zurück und fordert immer wieder eine neue. Das Original, folgert Derrida hieraus, ist also mit einem konstitutiven Mangel ausgestattet, den nur die Übersetzung lindern kann, aber niemals gänzlich stillen kann. »Denn wenn die Struktur des Originals von dem Verlangen übersetzt zu werden gezeichnet ist, so heißt das, dass zuerst das Original, so wie es das Gesetz schafft, sich im Hinblick auf den Übersetzer verschuldet. Das Original ist der erste Schuldner, der erste Kläger, in ihm findet die erste Verfehlung statt – das erste Weinen nach Übersetzung.« (Jacques Derrida, *Psyché: L'inventions de l'autre*, S. 218; zitiert nach Hirsch, *Dialog der Sprachen*, S. 180.).

- 13 Als aktuelle Bestandsaufnahme dieser grundlegenden Auseinandersetzung um den ›pictorial turn‹ vgl. Mitchell, *What do pictures want?* sowie sein früheres Buch *Picture Theorie: Essays on verbal and visual representation*.

unsere Betrachtung von Venedig in Italien moduliert und umgekehrt. Es bietet seinem Betrachter mit anderen Worten eine Welt, die er als Bild betreten kann; für die Wünsche, Träume und Sehnsüchte einer Gesellschaft, die in den imaginären Architekturen von Las Vegas Gestalt annehmen, ist dieser epistemologische Horizont des neuen Bild-Raumes eine entscheidende Größe.

Die Frage nach dem Realitätsbezug des architektonischen Bildes des VENETIAN (wie ›wahr‹ bzw. ›echt‹ ist das Venedig, das die Architektur des Hotel verkörpert?) geht Hand in Hand mit der Frage nach dessen Originalitätsbezug (wie gerecht wird dieses Nach-Bild seiner Vorlage?). Mit Venedig bezog man sich auf einen der berühmtesten und populärsten Kulturstätten Italiens; einen Ort, der in diesem Sinne unweigerlich in den Kanon der ›großen Originale‹ europäischer Kultur gehört und seinen Ruhm über die Jahrhunderte durch ein enormes Volumen von Verarbeitungen im Bereich der darstellenden Künste, der Literatur und zuletzt auch des Filmes stetig nährt. Auch die Vor-Bilder der anderen Themenhotels lassen sich auf ihre Weise als ›Originale‹ fassen. Doch die Situation um das Original Venedig ist eine besondere, weil hier der für Originale typische Anspruch eines ›ewigen Wertes‹ durch das Absinken der auf Pfählen erbauten Stadt und den ansteigenden Pegel der Lagune vom Verfall bedroht ist. In der Notwendigkeit, die Stadt durch aktive Eingriffe zu erhalten, ist daher auch die Aura des Originals, sein ideeller Wert von Unantastbarkeit und Ewigkeit, durch dessen offensichtliche Gefährdung besonders aufgeladen. In dieser Situation tritt der künstliche und produzierte Status der Originalität dieses Ortes in den Vordergrund und fördert in dem ausgestellten Ringen um seinen Erhalt auch die Übersetzungsaktivität.

In dem Versuch, die Stadt vor ihrem drohenden Verfall zu retten, wird Venedig fortwährend als der ›authentische Ort‹ reproduziert, von dem man in den Touristenbroschüren und Reiseführern lesen kann.<sup>14</sup>

14 Insofern haben wir es in diesem Fall durch den ›angeschlagenen‹ Status Venedigs mit einem Spezialfall zu tun, in dem die Konstruiertheit von Originalität und Authentizität deutlich zu erkennen und inzwischen sogar Teil der Selbstinszenierung der Stadt geworden sind. Aber auch wenn das Verhältnis von Vor- und Nachbild aufgrund dieser Besonderheit nicht nahtlos auf die anderen Beispielorte (Luxor, New York, Bellagio, Paris) zu übertragen sind, die in Las Vegas als Themenarchitekturen nachgebaut wurden, so lassen sich gerade an diesem Sonderfall bildpolitische Mechanismen und strategische Verschränkungen zwischen Vor- und Nach-Bild demonstrieren, die in übertragenem Sinne auch für die Betrachtung der anderen Beispiele von Bedeutung sind. Und diese sollten im Folgenden noch ein Stück weiter ausgeführt werden.

Hieran ist auch ein venezianischer Förderverein beteiligt, der seit 1999 in regem Kontakt mit dem VENETIAN steht. Der Schulterchluss der beiden Institutionen, der in mehreren Pressemitteilungen und einem gemeinsam veranstalteten Symposium zum Schutz der venezianischen Lagune öffentlichkeitswirksam besiegelt wurde, ermöglicht es dem VENETIAN, sich mit den lobenden Worten des Fördervereins zu schmücken, wobei diese Affirmation des Urteils gleichzeitig auch ein Anerkennen der Autorität des Originals bedeutet, die wiederum für den Förderverein attraktiv ist. »THE VENETIAN«, so die Meinung des Vereinsvorsitzenden Aldo Manos, »is a sincere tribute to Venice, done with care and great attention to historical detail. Its use of traditional building materials such as Italian marble, gold, and painted murals is outstanding. It gives a genuine glimpse of the city and it should provide visitors with the feeling of being in Venice.«<sup>15</sup> Dem VENETIAN wird hier die traditionelle Rolle, einer Huldigung des Originals zugesprochen (»it is a sincere tribute, done with great care and attention to historical detail«, »traditional materials«, »genuine glimpse and feeling of Venice«). Francesco Calzolaio, Architekt und Berater des Fördervereins, hat das VENETIAN in der Fortführung dieser Logik explizit als Übersetzung seines italienischen Vor-Bildes bezeichnet: »THE VENETIAN translates in an international, post-modern language the feeling of the city of Venice. The fantastic landscape of The Strip now has a wonderful piazza without neon with the fine quality of the reproduction of the famous palaces of Venice. Many other places in the world such as China and Brussels have tried to recreate Venice, but THE VENETIAN is by far the best.«<sup>16</sup> Neben der traditionellen Hierarchisierung, die auch aus seinen Worten spricht, fällt hier zudem die Bemerkung, das VENETIAN würde das *Stadtgefühl* von Venedig in eine internationale, postmoderne Sprache übersetzen. Das Internationale dieser Sprache lässt sich als eine Reduzierung des Wortschatzes auf wenige, leicht verständliche Grundbegriffe auffassen und das Postmoderne als die zitathaften Kommunikationsmuster, auf die das Hotelkasino in seiner Gestaltung zurückgreift.

In dieser Interpretation spiegelt sich das unbedingte Anliegen der Kasinoarchitektur wider, eine einfache »Lesbarkeit« der von ihr inkorporierten Referenzen zu erreichen, die wiederum mit einer ansprechenden ästhetischen Form gepaart sein muss. In dem Bestreben, sein Vor-Bild

---

15 Pressemitteilung des VENETIAN »Venice, Italy Forms Ties With Venetian: Alliance Formed between Venice-Themed Mega-Resort and The Forum For The Venice Lagoon To Host International Symposium, Cultural and Artistic Events to Raise Awareness and Funds To Preserve and Revitalize the Venice Lagoon«, 5. Oktober 1999.

16 Ebd.

möglichst unmittelbar wiedererkennbar und unverstellt erfahrbar zu machen, erinnert das hier beschriebene Referenzverhältnis an das Lincoln und das Jefferson Memorial in Washington, die mit der direkten Anlehnung an zwei ikonische Tempel der Klassik ein illusionäres Gefühl der Gegenwart ihrer Vor-Bilder evozierten. Auch das VENETIAN wird in der genannten Pressemitteilung in diesem Sinne als eine ›transparente Übersetzung‹ beschrieben (»We believe that all the people who visit THE VENETIAN will be exposed to the city of Venice.«<sup>17</sup>). Und doch wird die hier so deutlich artikulierte Hierarchisierung von Vor- und Nach-Bild, die die Autorität des Originals über die rhetorische Ebene vergegenwärtigt, von der Tatsache unterminiert, dass wir es mit einer Pressemitteilung des VENETIAN zu tun haben, die aus einer Kooperation zwischen dem Förderverein und dem Hotelkasino hervorgegangen ist und die sogar zur Veranstaltung eines internationalen und in Las Vegas abgehaltenen Symposions zum Schutze Venedigs geführt hat. Als Pressemitteilung sind diese Bemerkungen Teil einer öffentlichkeitswirksam durchdachten Strategie der Selbstinszenierung, in der sich die wegweisende Rolle zeigt, die das Spiel mit Originalitätsbezügen für die aktuelle Raumkonstruktion von Las Vegas spielt. In einer ästhetischen Umkehr der artifiziellen Flüchtigkeit früherer Neonarchitektur lässt sich dem Stadtbild auf diesem Weg das Echte, Wertvolle, Zeitlose einschreiben; gleichzeitig liegt jedoch bereits in dem bloßen Vorhaben, Städte wie Venedig, Paris oder New York in eine Themenarchitektur zu übersetzen, eine Art der Vermessenheit, die sich nahtlos in die spektakuläre Bildproduktion der Stadt einfügt und das Spiel mit den echten, wertvollen, zeitlosen Referenzen im gleichen Atemzug herausfordert, in dem es sie in dieser anmaßenden Geste der Machbarkeit zu seiner Programmatik erklärt. In der hier aufgezeigten Spannung zwischen bildpolitischen ›turn to the real‹ und heterotopischer Fiktionalisierung dieses Realitätsbezugs lässt sich die wirkungsästhetische Rezeptur des neuen Las Vegas erahnen.

In dem Film ARCHITECTURE D'AUJOURD'HUI von Pierre Chenal und Le Corbusier gibt es gegen Ende eine Szene, in der sich Corbusier über ein Modell eines Stadtteils von Paris beugt und mit einer eindeutigen Handbewegung vorschlägt, man solle bis auf die berühmten Sehenswürdigkeiten des Viertels alles abreißen und auf den so entstehenden Freiflächen moderne Mietskasernen errichten.<sup>18</sup> Was Paris ausmache, das liege in den ausgewiesenen Bauwerken der Stadt, und darum würde es auch nicht verloren gehen, wenn der Rest der alten Stadtstrukturen nicht mehr vor-

17 Pressemitteilung »Venice, Italy Forms Ties With Venetian.«

18 Pierre Chenal/Le Corbusier, ARCHITECTURE D'AUJOURD'HUI, 1930.

handen sei. Was Corbusier hier vorschlägt, stimmt insofern, als dass die ikonischen Gebäude der Stadt in einer aufgeladenen und verdichteten Weise ›Paris‹ bedeuten. Sie sind das Paris einer Postkarte, die sich mit ihrer Motivwahl auf das Offensichtliche und in dieser Hinsicht Wesentliche beschränken muss, um ihrem Empfänger auf den ersten Blick zu kommunizieren, wo sie herkommt. Und daher überrascht es nicht, auch in Las Vegas mit dem Eiffelturm, dem Arc de Triomphe, dem Rathaus und einem Fassadenausschnitt des Louvre ein eben solches Postkartensensemble von Gebäuden vorzufinden, wenn hier ein Hotel gebaut wird, das seinen Besuchern eine imaginäre Reise nach Paris verspricht.

**Abb. 49 & 50.**  
Postkarten  
vom PARIS  
LAS VEGAS,  
2002 & 1999.



»Reiseziele«, schreibt Herrmann Schlösser, »sind nicht einfach da. Sie müssen aus der Fülle des Vorhandenen produziert werden.«<sup>19</sup> Ausgehend von den materiellen Strukturen, zu denen die ikonischen Gebäude einer Stadt in ausgewiesener Weise gehören, müssen Orte von ihren Benutzern hergestellt werden, wobei der jeweilige Gebrauchszusammenhang einer solchen Ortsproduktion ihren Entstehungsmodus vorgibt. Ein Wohnort entsteht nach gänzlich anderen Gebrauchsvorgaben als ein Reiseort, obwohl beide aus denselben urbanen Strukturen hervorgehen. Im Fall der Ortsübersetzungen von Las Vegas handelt es sich um die Produktion von

19 Herrmann Schlösser, »Bequem sei der Weg und lockend das Ziel: Die Städte in den Reiseführern«, in: Klaus R. Scherpe (Hg.), *Die Unwirklichkeit der Städte: Großstadtdarstellungen zwischen Moderne und Postmoderne*, S. 246. Reiseführer sind in diesem Sinne literarische Produktionsstätten von Reisezielen, in dem sie bereits vorhandene mentale Bilder ansprechen und neue produzieren, die dann vor Ort die ›Lektüre‹ der urbanen Strukturen präfigurieren. Angesichts der Fülle von unterschiedlichen Reiseführern (von ›Bildungsreisen‹ bis ›Backpacker‹) kann man sich unschwer vorstellen, dass sie zur sehr unterschiedlichen Ortsproduktionen anleiten.



Reiseorten; und in der Rekonstruktion ihrer Vor-Bilder vollziehen diese Übersetzungen durch eine strategische Selektion von Bedeutungsträgern und deren gezielte Anordnung in ihrer architektonischen Raumproduktion einen Schritt, den jeder Stadttourist auf der kognitiven Ebene der Wahrnehmung des besuchten Ortes vornimmt. In einer gegenseitigen Bezugnahme von materieller Stadtrealität und ihren eingängigen Bildern und Vorstellungen (also der imaginären Realität der Stadt) lassen sowohl der Reisende als auch die Hotelkasinos den Ort *als Reiseziel* entstehen: der eine als sinnliches und imaginäres Produkt von Wahrnehmung und die anderen in ihrer Architektur (wobei diese architektonischen Ortsübersetzungen wiederum von den Besuchern der Hotelkasinos imaginär realisiert werden). Um nach diesem Muster für Las Vegas als Übersetzungsvorlage interessant zu sein, müssen sich Orte vor allem durch ein hohes Maß an Wiedererkennbarkeit auszeichnen; denn anders als in einem Reiseführer, einem Zeitschriftenartikel oder einer Fernsehreportage über ein mögliches Reiseziel, in denen auch ein noch wenig bekannter Ort im Laufe seiner Darstellung als Reiseziel inszeniert und imaginär verdichtet werden kann, müssen diese Orte bereits *vor* ihrer architektonischen Übersetzung effektiv verdichtete und medial aufgeladene Reiseziele sein; müssen sie, mit anderen Worten, unmittelbar und auf den ersten Blick wiedererkannt werden.

Den ikonischen Bauwerken kommt dabei die vitale Rolle zu, diesen Wiedererkennungseffekt so weit es geht zu garantieren, und sie tun dies im Sinne eines doppelten Lokalisierens. Sie markieren die entsprechenden Orte auf unserer realen *und* auf unserer imaginären Landkarte, denn als ikonische Zeichen sind sie gleichermaßen als Architektur und als Bild Teil der urbanen Realität. Geographischer Ort und medial vermittelter Ort überschneiden sich in ihnen in verdichteter Form. In dieser doppelten Verortung und imaginären Aufladung sind sie die effektiven Anfangspunkte für die Produktion eines Reiseortes; Inseln des Bekannten, Vertrauten, von denen aus der unbestimmte Raum um sie herum erschlossen und gefiltert werden kann. »Nur wenn das Drumherum verschwindet, entsteht das Ziel, ein Arrangement aus Gewusstem und Sichtbarem, aus Gefundenem und Erfundenem.«<sup>20</sup> Reiseziele müssen nicht nur aus der

---

20 Ebd., S. 249. Bei Schlösser heißt es: »Postkarten, Poster, Prospekte der Stadtwerbung bekunden vielgestaltig, dass Stadträume heute wieder begehbar werden, indem sie zu Bildensembles stilisiert werden.« Ebd., S. 244. Schlösser verweist hier eingangs zwar kurz auf die Wichtigkeit der Bilder einer Stadt im Hinblick auf ihre Produktion als Reiseziel; in seinen weiteren Ausführungen geht er dann allerdings auf das Verhältnis von Stadt und Bild nicht weiter ein, sondern fokussiert seine Diskussion ausschließlich auf die Textebene der Reiseführer. In meinen Augen führt dies

Fülle von Vorhandenem hergestellt werden, sondern sie müssen dieses Vorhandene gezielt auf ausgewählte Bedeutungskonstellationen reduzieren. Neben dem Ausblenden und Verdichten, also dem kompositorischen Negieren von Realität, kommt in dieser Praxis auch das produktive Zusammenspiel von Vertrautem (›Gewusstem‹ und ›Gefundenen‹) und dessen vorgestellter Erweiterung zum Tragen, aus dem der Ort in seiner vorgestellten Positivität geschaffen wird. Und obwohl das Ergebnis dieses Schaffensprozesses fortlaufend aktualisiert werden muss, läuft es im Fall der Produktion von Reisezielen stets auf eine ›Fiktionalisierung‹ des Ortes hinaus: Störendes wird ausgeblendet oder verklärt, Vorhandenes wird nach bestimmten Vorgaben inszeniert, affirmativ mit Bedeutung und Vorstellungen aufgeladen und in einem neuen, komprimierten Bezug räumlich verdichtet. Fiktionalisierung, und das sei in diesem Zusammenhang betont, meint hier nicht die touristische Verklärung eines wahren Ortes, sondern die imaginäre und schöpferische Produktion eines Ortes, der erst geschaffen werden muss, damit er besucht werden kann (ebenso wie ein Wohnort erst geschaffen werden muss, damit der bewohnt werden kann).

In der Regel geht die Produktion eines Reiseortes mit der Idealisierung des Bildes/Images der Vorlage und der Optimierung ihres Raumes einher, und die Architekturen der Hotelkasinos spielen mit diesen beiden Gestaltungsformen. Von bildlichen Idealisierung in Form der postkartenhaften Fassadengestalten ist im Zusammenhang mit dem PARIS LAS VEGAS bereits kurz die Rede gewesen; räumlich optimieren die Themenarchitekturen z.B. durch die Verkürzung von Wegen, die Klimatisierung von Räumen und die Produktion von spektakulären Blicken; insbesondere der letzte Punkt verweist auf die vitale Schnittmenge dieser beiden Gestaltungsformen und das enge Zusammenspiel von Bild- und Raumannteilen in den Architekturen dieser Hotelanlagen. Das eindrucksvollste Beispiel einer ›idealisierten‹ und ›optimierten‹ Ortsproduktion, das es heute in Las Vegas gibt, ist die Außenansicht des LUXOR. Indem man die Sphinx hier unmittelbar vor der Pyramide platziert hat, sind zwei sehr aufgeladene Zeichen zu einem in perfekter Symmetrie der einzelnen Elemente komponierten ›Superzeichen‹ verbunden worden; sie sind genau so angeordnet, wie man sie als Tourist in Ägypten gern fotografie-

---

zu einer konzeptionellen Verkürzung der Argumentation, da Reiseführer ein Medium aus interagierenden Bild- und Textelementen darstellen. Es sei hier nur am Rande bemerkt, dass ikonischen Stadtzeichen natürlich auch in anderen Gebrauchszusammenhängen eine funktionale Aufgabe zukommt, beispielsweise als Orientierungs- oder Identifikationspunkte der Bewohner einer Stadt. Im Folgenden soll jedoch ausschließlich der Gebrauch dieser Zeichen in der Produktion von ›Reiseorten‹ betrachtet werden.

ren würde. Das LUXOR war das erste Hotelkasino in Las Vegas, das sich an der architektonischen Übersetzung eines Reiseortes versuchte. Es setzte dabei ganz auf die appellierende Wirkung von ›Superzeichen‹ und die suggestive Kraft, die in dem strategischen Zusammenwirken einer Komprimierung von Bedeutung und der kompositorischen Verdichtung der Zeichen zu effizienten Bildern liegt. In seiner Fokussierung weniger privilegierter Bedeutungsträger und der mit ihr einhergehenden Reduzierung der in dem Bildraum vorhandenen merkmalsstarken Zeichen ist diese Vorgehensweise Corbusiers Vorschlag nicht unähnlich, Paris bis auf seine markanten Bauwerke abzureißen; eine Praxis, die sich explizit *gegen* die atmosphärische Einbettung ikonischer Gebäude wendet, die der Postkartenansicht des LUXOR durch die graphische Rahmung und die im Vordergrund platzierten Skulpturen nachträglich hergestellt wird.



**Abb. 54.** Fotografien der Ansicht des LUXOR in seinem urbanen Kontext.

**Abb. 55 & 56.** Atmosphärisch bearbeitete Postkarte derselben Ansicht, 2002.

Ohne diese atmosphärische Rahmung wirken die ikonischen Zeichen in ihrer Positionierung am Strip vergleichsweise nackt und kahl. In seinem strukturell ähnlichen Vorschlag wollte Corbusier mit der Kondensierung der Bedeutung von Paris in wenigen Verdichtungspunkten den urbanen Raum um diese Kondensationspunkte herum so weit wie möglich frei-

halten; eine Provokation, mit der sich der Architekt gegen die Autorität der gewachsenen Stadtstrukturen wandte, um so Platz für seine Vorstellungen eines modernistischen Paris zu schaffen. Corbusiers Vorschlag, den Pariser Stadtteil auf seine ikonischen Gebäude herunterzubrechen, lädt dazu ein über den Ort zu spekulieren, der auf diese Weise entstanden wäre. Mit der Hotelfassade des Luxor vor Augen liegt es nahe sich vorzustellen, wie effizient dieser Eingriff das ›Paris‹ auf unserer imaginären Landkarte auf eine klar markierte und eindeutig identifizierte, aber atmosphärisch bedeutungsarme Kulisse reduzieren würde. Für das aufgeräumte Paris der Zukunft, das er vor Augen hatte, mag dies genau der richtige Schritt gewesen sein; nicht aber für ein Paris in Las Vegas. Hier ist die atmosphärische Aufladung einer Raumsituation ein notwendiges Surplus, ein Überschuss, die der Vorstellung der Besucher buchstäblich Welten eröffnet; und daher müssen atmosphärische Anknüpfungspunkte gezielt hergestellt und wirkungsvoll inszeniert werden, anstatt sie auszuradieren. Im Umkehrschluss wird an Corbusiers Vorschlag also gerade die expansive Funktion der atmosphärischen Einbettung von ikonischen Zeichen anschaulich, die über das bloße signalhafte Bedeutungstragen und eine ästhetische Ansprache des Wiedererkennens hinausgeht. Sie dehnt der Wirkungsradius dieser Bedeutungsträger in den urbanen Raum hinein aus und erweitert das virtuelle Erfahrungsspektrum ihres Rezipienten über das diffuse Vorstellungspotential, das die Zeichen in Resonanz zu ihrer atmosphärischen Rahmung entfalten.

Die atmosphärische Flachheit des LUXOR mag einen Hinweis darauf geben, warum dieses Hotel nicht mehr als ein Wegbereiter der neuen Themenarchitektur werden konnte. Es ist eine Schwellenarchitektur, die mit ihrer ikonischen Bildpolitik noch klar in der Tradition von Hotelkasinos wie dem MIRAGE und dem TREASURE ISLAND steht und dabei zeigt, wie fest deren ›neue‹, dreidimensionale Bildlichkeit in einer größeren Kontinuität der Ansprachemustern ihrer Vorgängerarchitektur platziert ist.<sup>21</sup> Denn genau wie die zweidimensionale Bildlichkeit der Schilder-

---

21 Dabei spielt auch das LUXOR in der Ausgestaltung seines Innenraumes mit seinem Thema, ist aber ähnlich assoziativ und lückenhaft wie das MIRAGE und TREASURE ISLAND. Die imaginäre Reise kommt hier in dem Moment zu einem recht abrupten Ende, in dem man den Innenraum des Hotels betritt. Die Pyramide ist nämlich nicht massiv wie ihre frühgeschichtlichen Vorbilder, sondern man steht in einer riesigen Halle. Dieser gigantische Hohlraum in ihrem Hotelinneren inszeniert wie kaum ein anderes Gebäude in Las Vegas seine eigene architektonische Konstruktion und verweist damit jedenfalls in seinem Innenraum stärker auf sich selbst als auf seinen Referenzort. Wenn man sich insofern im Hotelinneren gerade nicht um die Konstruktion eines schlüssigen Illusionsraums bemüht hat, so ist das LU-

und Fassadenästhetik der früheren Gebäude konzentrierte diese sich auf die Schnittstelle zwischen Innen- und Außenraum und entwickelten trotz ihrer neuen Fassadendimensionalität keine räumliche und auch keine atmosphärische Tiefe, die das Hotelinnere in konsequenter Weise mit einbezog. Das LUXOR modifizierte mit seiner Abkehr von phantastischen Vor-Bildern zwar die inhaltliche Ausrichtung der Themenhotels und schaffte dabei ein Maß an idealisierter Bildlichkeit, das noch heute in Las Vegas seinesgleichen sucht. Die Wirkungsästhetik des dreidimensionalen Idealbildes aus Pyramide und Sphinx ist hier noch immer (wie im Prinzip schon im Fall des MIRAGE und des TREASURE ISLAND) die eines Schildes und nicht die eines Raums: ikonische Elemente dominieren den Eindruck eines Bildes, das atmosphärisch kaum entwickelt ist; Raum und Bild fallen auseinander, anstatt sich wirkungsvoll zu verbinden.

»Die Atmosphäre ist die gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen. Sie ist die Wirklichkeit des Wahrgenommenen als Sphäre seiner Anwesenheit und die Wirklichkeit des Wahrnehmenden insofern er, die Atmosphäre spürend, in bestimmter Weise leiblich anwesend ist.«<sup>22</sup> Gernod Böhme definiert Atmosphäre hier als einen konstitutiven Zwischenraum, in dem sich ästhetische Erfahrung ereignet, als Schnittstelle zwischen Objekt und Subjekt der Wahrnehmung, und

---

XOR doch ein Vorreiter der Implementierung von immersiven Erlebnisräumen wie Imax-Kino und Imax-Ride, von denen letzterer mit seinem Thema der Jagd nach dem Schatz des Pharaos auch einen thematischen Bezug zum Hotel herstellt.

- 22 Böhme, *Atmosphäre*, S. 34. Böhme entwickelt seinen Atmosphärenbegriff als Fundament einer ›neuen Ästhetik‹, die sich nicht an dem klassischen Kunstwerkbegriff und der aus ihm abgeleiteten Theorie einer ästhetischen Urteilskraft ausrichten soll, sondern Ästhetik im Sinne von Aisthesis als sinnliche Erfahrung einer zunehmend ästhetisierten Alltagswelt begreift; ein Ansatz, mit dem diese Arbeit sehr auf einer Linie liegt. (Ebd., S. 7-15.) Dabei ist Realität für Böhme jedoch nicht als eine zeichenhafte aufzufassen; vielmehr will er den Gegenständen unserer Wahrnehmung über ihre ästhetische Erscheinung eine eigenständige Wirklichkeit zusprechen, die für ihn gerade jenseits ihrer Einbindung in Bedeutungszusammenhängen (und insofern losgelöst von jeglichem Hinausweisen über diese unmittelbare Realität) betrachtet werden soll. (Ebd., S. 23-24.) Während ich seine Meinung teile, dass man vieler Kunst nicht gerecht wird, wenn man sie primär auf eine Bedeutungshaftigkeit hin rezipiert, die außerhalb des Kunstwerkes gelegen ist, so scheint mir dieser Einwand doch an der grundlegenden Frage vorbeizugehen, wie sich ein Kunstwerk als Gegenstand unserer Wahrnehmung denn überhaupt konstituieren soll, wenn nicht über einen Prozess der Bedeutungsvermittlung.

mit dieser Definition macht er sie zum räumlichen Medium eines jeden Wahrnehmungsprozesses. Mit der Semiotik von Peirce gedacht findet jedes Wahrnehmen in einer vergleichbar räumlichen Situation statt; denn als konstitutiver Ort unserer Wahrnehmung spannt ein jedes Zeichen in seiner relationalen Grundkonstitution zwischen seinen drei Polen (Zeichenträger, Objekt der Wahrnehmung und Interpretant) einen Raum auf, der als Schnittstelle zwischen Objekt und Subjekt fungiert. Dieser Raum ist nicht als ein abgeschlossener zu denken, sondern als ein dynamischer und nach Außen hin geöffneter Raum: der Objektpol ist als ›unmittelbares Objekt‹ zum einen Teil der Zeichenrelation und verweist zum anderen auf ein ›dynamisches Objekt‹ außerhalb des Zeichens, das er mithilfe des wahrnehmenden Bewusstseins interpretiert; ebenso ist der Subjektpol als ›Andockstelle‹ für den Rezeptionsprozess einerseits Teil der Zeichentriade und andererseits Teil eines sich außerhalb dieses Zeichen befindlichen wahrnehmenden Subjektes.<sup>23</sup> In einem so verstandenen Wahrnehmungsmodell lassen sich weder Objekt noch Subjekt als abgeschlossene Einheiten denken; wie auch in Böhmes Atmosphärenbegriff sind Objekt und Subjekt durch die »gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen« immer schon ineinander hinein geöffnet.<sup>24</sup>

Auch die Räume, um deren Wahrnehmung es hier geht, konstituieren sich in diesem atmosphärischen Zwischenraum. Diese kann jedoch unterschiedlich stark entwickelt sein, wobei die Tiefe oder Flachheit dieses Raumes maßgeblich die ästhetische Erfahrung bestimmt, die sich in dem Akt seiner Wahrnehmung eröffnet. Das Bedeutungsgefüge, aus dem die Produktion dieser Räume schöpft, setzt sich aus unterschiedlichen Zeichen zusammen, die (mit Roland Barthes gesprochen) in ihrem Alternieren von unterschiedlichen Merkmalsdichten einen Rhythmus, und damit auch eine atmosphärische Gestimmtheit dieser Räume ergeben. Ikonische Gebäude, über die wir diese Räume sofort erkennen und uns in ihnen orientieren, sind starke Betonungen in diesem Rhythmus; zwischen ihnen liegende, weniger markante Gebäude sind schwache Betonungen; und die Straßenzüge und Plätze zwischen ihnen, die Blicke, die sie freigeben und die, die sie verstellen, ihre Enge und Weite, ihr Licht und Dunkel sind die atmosphärischen Zwischenräume, in denen dieser Rhythmus zu klingen kommt; in denen er mit Gefühlen, Erinnerungen, Wünschen und Vorstellungen resonant wird, die in uns hervorgerufen

23 Für eine ausführliche Diskussion des Subjektbegriffs bei Peirce vgl. Rohr, *Die Wahrheit der Täuschung*, S. 27-43; zum Objektbegriff ebd., S. 23-27.

24 Böhme, *Atmosphäre*, S. 34. Zur Diskussion der geöffneten Objekt- und Subjektposition in diesem Verhältnis vgl., ebd., S. 31-38.

werden, wenn wir uns in diesem Raum bewegen oder an ihn denken.<sup>25</sup> Räume entstehen in diesem Verständnis aus ›hard facts‹, also den materiellen Zeichen, die einen urbanen Raum nach Außen hin aufspannen, und ›soft facts‹ wie atmosphärischen Elementen, die diesen Raum in uns hineinreichen und ihn für uns erfahrbar und lebendig werden lassen. Erst durch letztere erlangt ein Raum eine imaginäre Tiefe, die über das kulisshafte Postkartenformat hinausgeht.<sup>26</sup> Auf die Wahrnehmungssituation der Themenarchitekturen zurückgewendet erweist sich der atmosphärische Zwischenraum als jener Ort, an dem das bildlich inszenierten Moment des Wiedererkennens ansetzt, mit dem diese Architekturen ihre Betrachter in die von ihnen inszenierten Erlebniswelten ziehen. Die Stärke des imaginären Sogs, den dieser Zwischenraum wirksam machen kann, entsteht aus der Resonanz der ikonischen Zeichen als Agenten des (Wieder-)Erkennens und der Tiefe des virtuellen Raumes, der sich hinter ihnen aufbaut.<sup>27</sup>

Die Stadt (als Topos) verdanken wir »einem Bewusstsein, das sie an Vertrautem misst und rückwärts liest«, und an dieses Wahrnehmungsmuster sind auch die Ortsübersetzungen der Hotelkasinos in Las Vegas

25 Zu dieser phänomenologischen Lesart von Raumsituationen vgl. Bachelards Einleitungskapitel in *Die Poetik des Raumes*, S. 7-29; sowie Sobchak, »Cities on the Edge of Time«, S. 124-126. Ich spreche hier ausschließlich von Aspekten aus dem Bereich der visuellen Wahrnehmung, weil mich diese im Folgenden weiter beschäftigen werden; natürlich gehören auch Geräusche und Gerüche zu den atmosphärischen Qualitäten einer Stadt.

26 »Einem Objekt poetischen Raum schenken«, schreibt Bachelard, »heißt ihm mehr Raum schenken, als er objektiv besitzen kann, oder besser gesagt heißt, der Ausweitung seines inneren Raumes folgen.« Bachelard, *Die Poetik des Raumes*, S. 202.

27 Gotthart Wunberg hat das Moment des Wiedererkennens als Grundprinzip moderner Wahrnehmung beschrieben. Für ihn geht Erlebnis des Wiedererkennens mit einer ›proleptischen Differenz‹ einher: der Betrachter erkennt, was ihm vertraut ist, aber nicht in der Form, die er erwartet hat. Die Irritation, die auf diese Weise zwischen der Vorstellung und dem Objekt der Betrachtung entsteht, wird dabei als ästhetische Ansprachestrategie gezielt ausgestellt und inszeniert, als Angebot an den Betrachter, diese Spannung aufzulösen. Vgl. Gotthart Wunberg, *Wiedererkennen: Literatur und ästhetische Erfahrung in der Moderne*, S. 187. Auch Rosalind Krauss betont eine produktive Reibung zwischen ›Singulärem‹ und ›Repetitivem‹ als zentrales Moment von ästhetischer Erfahrung, das sie von der romantischen Landschaftsmalerei über die Malerei der Klassischen Moderne bis in die Appropriationskunst der Postmoderne nachzeichnet. Vgl. Krauss, »The Originality of Avant-Garde«, S. 162-170.

angelehnt.<sup>28</sup> Erst wird dem Besucher eine übersichtliche und über die Inszenierung ikonischer Zeichen in ihrer Bedeutung verdichtete Aufsicht geboten: eine Totale, die uns ein vertrautes und in einem Blick zu erfassendes Bild präsentiert. »The views echo camera angles you've seen in movies, a pan of the city during opening credits«, schreibt Norman Klein zu dieser Bildpolitik. »The shell of the building becomes a puzzle, a trompe l'oeil beneath the false skyline [...]«<sup>29</sup> Wir fangen mit dem fertigen Stadtbild an, das uns in der Außenansicht des Hotels entgegen tritt, und zerlegen es dann in jedem Schritt der weiteren Annäherung, (gewissermaßen »rückwärts«) in seine Einzelteile; je komplexer und vielschichtiger die Möglichkeiten sind, das gebotene Bild der Stadt zu zerlegen und dabei eine Vielzahl von unterschiedlichen sinnlichen Erfahrungen zu machen, desto vielversprechender ist das imaginäre Reiseangebot einer solchen Ortsübersetzung. In ihrer Neugestaltung des Verhältnisses von ikonischen Zeichen und atmosphärischer Einbettung muss die Themenarchitektur der Hotelkasinos die räumliche Situation des Vor-Bildes so transformieren, dass sie gemäß den Anforderungen des neuen Kontextes einen wiedererkennbaren *und* neuen Ort ergibt.

Der hier beschriebene Produktionsprozess gleicht der Übersetzung von Lyrik, denn auch hier geht es um weit mehr als darum, eine (Wort-) Einheit mit einer entsprechenden (Wort-)Einheit zu ersetzen. Vielmehr wird über die Kombination einer gekonnten Auswahl von Elementen und unter Berücksichtigung von Eigenschaften wie ihrem Klang und den Resonanzen, die durch ihre spezifische Anordnung zwischen den Elementen entstehen, ein neuer und in sich stimmiger atmosphärischer Raum geschaffen. Roland Barthes hatte in seinem Aufsatz zur Stadtsemiologie vorgeschlagen, »die Stadt als ein Gedicht zu verstehen, das den Signifikanten entfaltet, und diese Entfaltung sollte die Stadtsemiologie letztendlich versuchen zu fassen und erklingen zu lassen.«<sup>30</sup> An dieser Stelle zeigt sich nun, wie weit sich dieser Vorschlag mit der hier vorgeschlagenen Lesart der Themenarchitekturen von Las Vegas als Übersetzungen von Orten überschneidet: beide meinen eine poetische Praxis,

28 Phil Fisher, »City Matters : City Minds. Die Poetik der Großstadt in der Modernen Literatur«, in: Scherpe, *Die Unwirklichkeit der Städte*, S. 107. Bei Fisher heißt es weiter: »Es drückt sich in dem Darstellungsmuster des *nahenden Reisenden* aus, der zunächst in der Ferne Rauchspuren, dann die Konturen des ganzen Stadtinfernos, dann schließlich das ganze Menschengewimmel in den Randbezirken sieht und die Stadt am Ende mit dem Marschgepäck eines Bewusstseins betritt, das von draußen auf sie zu kommt.«

29 Klein, *The Vatican to Vegas*, S. 343.

30 Barthes, »Semiologie und Stadtplanung«, S. 209.



deren schöpferischer, bedeutungs- und formgebender Prozess in Richtung des Rezipienten geöffnet ist und den Rezeptionsvorgang als konstitutiven Teil der Raumproduktion begreift; einer Analogie, der allerdings sogleich einschränkend hinzuzufügen ist, dass ein heterotopischer Ort wie Las Vegas durch seine spezifische Funktion und die klar definierten Handlungsanweisungen, die ihm eingeschrieben sind, kein Gedicht sein kann, dessen Signifikanten sich so frei von Leserlenkung entfalten, wie Barthes es sich in seinem Aufsatz wünscht. Heterotopische Orte kennzeichnen sich im Kontext einer größeren kulturellen Geographie ja gerade dadurch, dass sie bestimmte Aufgaben erfüllen und gemäß dieser Aufgaben mit Handlungsanweisungen ausgestattet (und in diesem Sinne ›gescrpted‹) sind, und das ›Script‹ für den urbanen Raum von Las Vegas hat denkbar wenig mit dem von Barthes formulierten Ideal eines pluralen Textes gemein. Vielmehr scheint in der Ausrichtung auf eine gezielte visuelle und körperliche Vereinnahmung des Rezipienten eine Parallele zu den Rezeptionsvorgaben barocker Architektur und der häufig von ihr verwendeten suggestiven Bildlichkeit auf.

Aus dieser Warte betrachtet könnten die ästhetischen Ansprachestrategien der beiden Positionen kaum konträrer sein. Barthes' Ideal ist das offene Kunstwerk, das sich in einem unvereinnahmten Prozess der Wahrnehmung konstituiert und eben darin seine Sinnlichkeit entfaltet; das barocke Kunstwerk ist dagegen auf eine Vereinnahmung des Rezipienten aus, zu der es ihm mit Sinnlichkeit überredet; während es beide um die sinnliche Erfahrung ihres Rezipienten geht, in der sich der Gegenstand der Wahrnehmung erst durch dessen Bewegung im Raum herstellt, ist diese Bewegung in der Barockarchitektur eine klar vorgegebene, die »Ornamente so ins Spiel [bringt], dass der Betrachter sie nur dann wahrnehmen [kann], wenn er sich [bewegt] und um seine eigene Achse [rotiert].«<sup>31</sup> Barocken Räumen ist in diesem Sinne eine Lenkung der

---

31 Koch, »Einleitung«, in: dies., *Umwidmungen*, S. 11. Auch Böhme macht für seine »neue Ästhetik« diesen Bezugsrahmen auf, allerdings mit der negativen Konnotation einer Verdrängung des Realen: »Wir haben es mit einer Dominanz des Ausdrucks gegenüber dem Sein der Dinge zu tun. Diese Dominanz bedeutet bei aller Explikation und Show eine Verdrängung, ein Unsichtbarwerden des Realen. [...] Wir befinden uns in einem theatralischen Zeitalter, einem neuen Barock.« Böhme, *Atmosphäre*, S. 13-14. Um 1600 war das Barock in einer Zeit der Krise des katholischen Glaubens entstanden, und entsprechend war das Ziel dieser Ästhetik der Überredung eine Erneuerung und Stärkung des Glaubens. So sollte z.B. die Malerei dem Betrachter die Heilsgeschichte und Heiligenlegenden in möglichst suggestiver Weise nahe bringen. So entstand das für barocke Bildlichkeit typische Spannungsverhältnis zwischen transzendenten Inhalten und einer

Wahrnehmung eingeschrieben, in der nicht nur der Raum durch die Wahrnehmung des sich bewegenden Rezipienten imaginär vervollständigt wird, sondern diese Bewegung von der Architektur und der Ausstattung des Raumes in einem besonders hohen Maße vorgegeben ist. Der Begriff der ›scripted spaces‹ ist so treffend, weil er nicht nur die präskriptiven Dimension einer Handlungsanweisung anspricht, die es in der Bewegung durch diese Räume einzulösen gilt, sondern auch die narrativen Dimension, deren Einlösung den Rezipienten über ihr imaginäres Angebot anspricht. »Scripted spaces«, schreibt Norman Klein zu diesen manipulativen Räumen, »are walk-through or click-through environments (a mall, a church, a casino, a theme park, a computer game). They are designed to emphasize the viewer's journey – the space between – rather than the gimmicks on the wall.«<sup>32</sup> Insofern ist es nur konsequent, dass man in Las Vegas beim Bau solcher Räume dazu übergegangen ist, nicht mit einem architektonischen Entwurf, sondern mit einem ›Storyboard‹ zu beginnen, in dem ein Team von Drehbuchautoren die Stationen und Erlebnisse der imaginären Reise planen und in eine zeitliche Cho-

---

häufig nahezu naturalistischen Darstellungsweise. Die suggestive Kraft der barocken Ästhetik wird am Beispiel des VENETIAN noch ausführlicher thematisiert werden. Zum semiotischen Konzept eines Kunstwerkes, dessen Bedeutung konstitutionell instabil ist, vgl. Umberto Eco, *Das offene Kunstwerk*, S. 9-12.

- 32 Klein, *The Vatican to Vegas*, S. 11. Klein sieht in der Themearchitektur seit dem CAESARS PALACE, die er treffend als ›Architainment‹ bezeichnet, eine Verlängerung der ästhetischen Strategien des Barock. Sie markiert für ihn den gegenwärtigen Höhepunkt einer vier Jahrhunderte umfassenden Tradition der manipulativen Raumgestaltung, deren Anfänge er in der Architektur des Vatikans sieht. »When Forum shops opened at Caesars World in 1992, they were hyped as ›timeless replicas of a street in ancient Rome‹. Similarly, when Caesars itself opened in 1966, it featured ›Rome swings‹, and a Circus Maximus ›showroom‹, lined the ›exact‹ copies of *Venus de Milo*, Canova's *Venus*, many *Venuses*. Poolside was an ›Olympic-sized replica of the baths of Pompeii, where showgirls dressed like Cleopatra greeted guests as if they were Richard Burton. It was Casino Renaissance; then, after 1989, when Steve Wynn opened the *Mirage*, it became ›Electronic Baroque‹. Finally, in 1999, for the *New York Times*, Wynn officially declared that Las Vegas is a Baroque City.« (S. 4) All die (realen wie virtuellen) Orte, die Klein als Beispiele für ›scripted spaces‹ auflistet, lassen sich auch als Heterotopien auffassen, die ihre kulturelle Funktion über eine illusionäre Sogwirkung ihrer Bildlichkeit einlösen. Kleins Studie neigt jedoch dazu, den *Special Effects* eine nahezu omnipotente Wirkung zuzuschreiben, die dem Wahrnehmenden keinerlei Handlungsspielraum offen hält.

reographie bringen, die dann im nächsten Schritt von der Architektur des Gebäudes eingelöst wird.<sup>33</sup>

Der Vergleich zum Drehbuch ist auch daher instruktiv, weil er aufzeigt, dass diese Architektur in ihrer Raumgestaltung auf eine intermediale Übersetzungsleistung angewiesen ist: wie auch in der Filmproduktion der geschriebene Text des Drehbuches in eine Raumsituation zu transformieren ist, muss auch im Fall der Hotelkasinos das imaginäre, narrative Konstrukt des urbanen Bedeutungsgefüges in eine konkrete räumliche Situation übertragen werden, die im Rahmen ihrer Ausdrucksmöglichkeiten wiederum gleichermaßen imaginäre und narrative Angebote macht. Wie in einer Filmkulisse stellt auch hier die imaginäre Architektur der Hotelkasinos den Bezugsrahmen für die Entfaltung der Geschichte: einen Rahmen, der (mit Sobchack gesprochen) kein bloßer Hintergrund einer vor ihm in Szene gesetzten Handlung ist, sondern diese Handlung maßgeblich gestaltet und hervorbringt.<sup>34</sup> Sobchack fasst das »poetische Bild«, zu dem ich auch die Erlebnis-Architekturen von Las Vegas zähle, als Teil einer umfassenderen Bedeutungsstruktur, die es sowohl auf semiotischer als auch auf affektiver Ebene modifiziert. Diese interaktive Transformationsbewegung zwischen narrativer Textlichkeit und der Ebene des Bildes bzw. der Architektur, ist gemeint, wenn hier von einer intermedialen Übersetzung die Rede ist. Beim Bau einer Filmkulisse ist genau zu abzuwägen, wie umfassend die architektonische Ausgestaltung des Bildraumes sein muss und welche Anteile der räumlichen Konstruktion die Kameraführung diesem Bild durch die Wahl ihrer Ausschnitte und Perspektiven hinzufügt. Der imaginäre Raum des Filmbildes entsteht aus dieser Kulisse, er wird jedoch in seiner kinematischen Inszenierung und in der Vorstellung des Betrachters ein viel umfassenderer Raum als diese materielle Konstruktion.

Zu diesem kinematischen Raumerleben, in dem die Bewegungen und Konstruktionsschritte von Kamera und Bildmontage allein in der Vorstellung eines Betrachters vervollständigt werden, kommt nun in den Erlebnis-Architekturen der Hotelkasinos das Angebot der Bewegung des Betrachters durch den realen vorhandenen Raum. Auch hier gibt es teilweise ein sehr dezidiert ausgearbeitetes Script über die Erfahrung, die ein Betrachter in diesen Räumen machen soll und die Vorstellungswelt, in die er in diesem Raumerleben eintauchen soll, und für die erfolgreiche Realisierung eines entsprechenden Scripts sind eine Reihe von Erwägungen anzustellen, mit denen ich dieses Kapitel schließen und in die anschließenden Fallstudien von vier markanten Architekturen überleiten

33 Christoph Körner/Lars Krückeberg/Wolfram Putz, »Storyboard Las Vegas«, in: *StadtBauwelt* 143, S. 1972.

34 Sobchack, »Cities on the Edge of Time«, S. 125.

möchte, an denen sich die Konsolidierung der neuen Bild-Räumlichkeit in Las Vegas in besonders prägnanter Weise nachvollziehen lässt. Die Architekturen, die ich zu diesem Zweck ausgewählt habe, sind: das NEW YORK NEW YORK, das BELLAGIO, das VENETIAN und das GUGGENHEIM LAS VEGAS. Die drei Hotelkasinos, in den Jahren 1997, 1998 und 1999 eröffnet, markieren dabei nicht nur eine dichte zeitliche Abfolge, die einen kritischen Horizont für Spekulationen über eine chronologische Entwicklungslogik eröffnet; sie sind für mich auch besonders markante Vertreter bestimmter Arten der Ortsübersetzung und der von ihr produzierten Bildräumlichkeit, die hier in einer vergleichenden Perspektive betrachtet werden sollen. Das GUGGENHEIM LAS VEGAS ist zwar weder eine Ortsübersetzung noch eine Themenarchitektur in einem strengen Sinne; in dem Bild- und Erlebnisraum, der in Las Vegas in der Zeit der Entstehung hier betrachteten Hotels seine neue Gestalt verdichtete, markieren die beiden Museen, die das Guggenheim in Kooperation mit dem VENETIAN hier errichtet hat, in ihrer Mischung aus Fremdkörper, Kontrapunkt, Teil, Vision und Überschuss ihres größeren Gefüges strategische Kondensationspunkte, von denen aus sich Bewegungen in ihrem Umfeld weiter scharf stellen und perspektivieren lassen. Die Fragen, mit denen ich mich an diese Architekturen wenden möchte, sind folgende: Wie sind die Referenzpunkte für die Handlung, die diesen Räumen eingeschrieben ist, architektonisch und bildnerisch verankert? Wie dicht und wie zahlreich sind diese Referenzen und welcher Art (z.B. ikonisch oder atmosphärisch) sind sie? Wie viel ›Geschichte‹ steckt durch ihre Auswahl und Platzierung den Raumsituationen, die diese Architekturen verkörpern? Was für eine ›Gestimmtheit‹ produzieren diese Räume? Zu welchen Assoziationen und Vorstellungen laden sie ihre Besucher auf diese Weise ein und wie lenken sie deren körperliche und imaginäre Bewegung durch ihren Raum? Wie wollen diese Räume wahrgenommen, oder besser: wie wollen sie *erlebt* werden?



## 5. ›SCRIPTED SPACES‹ UND ERLEBNIS-RÄUME

### NEW YORK NEW YORK ›Anything can happen‹

It was creating a New York people could recognize based on previous New Yorks they had seen. Many of the designers [...] had never been to New York. Their primary sources were library books and travel guides. From the get-go, they were recuperating the distributed images rather than translating directly from the city itself.

David Bailey

NEW YORK NEW YORK, dieser Name ist ein Versprechen. Mit beschwingten Rhythmus kommt es daher, vorgetragen von der Stimme Frank Sinatras: Vorhang auf und Bühne frei! You are about have the time of your life! Die neuen Themenarchitekturen von Las Vegas adressieren ihre Besucher mit Geschichten über einen Aufenthalt an einem real existierenden Ort, und diese Geschichten sind in den wirkungsästhetischen Parametern von Wiedererkennen und Überraschen vermessen. Die New Yorker Skyline liefert in vertrautes Bild – aber wer hätte sich träumen lassen, mit dem ›Long Island Express‹ und einem Tempo von bis zu 110 km/h durch sie hindurchzurazen? (Abb. 54) 1997 eröffnete das New York New York die narrative Ausweitung der Ortsübersetzungen und schuf zu diesem Zweck ein architektonisches Script für eine Reise an einen realen



Ort, und diese Geschichten sind in den wirkungsästhetischen Parametern von Wiedererkennen und Überraschen vermessen. Die New Yorker Skyline liefert in vertrautes Bild – aber wer hätte sich träumen lassen, mit dem ›Long Island Express‹ und einem Tempo von bis zu 110 km/h durch sie hindurchzurazen? (Abb. 54) 1997 eröffnete das New York New York die narrative Ausweitung der Ortsübersetzungen und schuf zu diesem Zweck ein architektonisches Script für eine Reise an einen realen

und doch phantastischen Ort. Der Schritt hin zur Adaption realer Orte hatte sich bereits im Jahr zuvor mit dem Luxor vollzogen; in dessen komprimierter Referenz des Superzeichens aus Sphinx und Pyramide wurde hier der reale Ort jedoch bloß aufgerufen und praktisch nicht zu einem erlebnis-architektonischen Vorstellungsraum ausgestaltet. Zweifellos bezieht sich auch die stilisierte Skyline des New York New York mit ihren im Maßstab halbierten Replikationen des Chrysler, Empire State und Seagram Buildings und weiterer Wahrzeichen wie der Freiheitsstatue und der Brooklyn Bridge sich in einer vergleichbaren Strategie der ikonischen Unveränderbarkeit auf sein Vor-Bild, und mit dieser Gestaltung seiner Außenfassade erweist sich auch das New York New York noch stark in der ikonischen Tradition seiner Vorgänger verwurzelt. Die Schilderästhetik des ›alten‹ Las Vegas wird in diesem Gebäude jedoch einen entscheidenden Schritt modifiziert: wie ein nach Außen gestülptes Panorama wurde seine Fassade rund um das Hotel herum gestaltet und nicht auf einen privilegierten Betrachtungspunkt ausgerichtet, von dem aus sie ein ideales Bild ergibt.



**Abb. 55, 56, 57.**  
Zwei vom  
Fußweg fotogra-  
fierte Fassaden-  
ausschnitte des  
NEW YORK  
NEW YORK  
(links) und eine  
Postkarte, 1997.

Das Bild, mit dem New York hier aufgerufen wird, ist weniger das Bild einer Postkarte als das einer Souvenirkugel. In solchen Kugeln befindet sich eine Miniatur des besuchten Ortes, die man mit nach Hause nehmen und durch Schütteln in einem Gestöber von weißen oder glitzernden Flocken in seiner Erinnerung wieder zum Leben erwecken kann. Ähnlich wie eine Postkarte zeigt auch die Miniatur ein idealisiertes Stadtbild, wobei dieses Bild im Gegensatz zur Postkarte jedoch durch seinen kugelförmigen Einschluss eine genuin räumliche Qualität hat. Dieses Format der Miniatur hat das Hotelkasino in eine monumentale Größe ausgedehnt, und in seiner doppelten Übersetzung (Miniaturisierung plus Vergrößerung) liegt eine Dramaturgie, die Norman Klein treffend als ›monumentale Miniatur‹ bezeichnet hat. Die Bildstrategie dieser Ortsübersetzung ist die der perspektivischen Verdichtung, die durch eine Positionierung von Gebäuden in unmittelbarer Straßennähe und den so verstärkten Eindruck von Vertikalität erzeugt wird. »The vertigo of the skyscraper is enhanced even if the buildings are half scale.«<sup>1</sup> Mit dem Begriff des ›Vertigo‹ spricht Klein die körperliche Dramatik dieser Architektur an, über die sie ihre Betrachter bei aller Vertrautheit des Bildes in Erstaunen versetzt. Über die Vorlage des perspektivisch dramatisierten Souvenirbildes ist hier eine Ansprachestrategie des Wiedererkennens am Werke, deren Gegenstand des Déjà-vu jedoch nicht die reale Stadt ist, sondern eine materiell und imaginär verdichtete Version von ihr; das New York der Bildbände und Reiseführer, deren vertraute Motive hier zu einem neuen Erlebnisraum zusammengefügt worden sind. »From the get-go, [the designers] were recuperating the distributed image of New York rather than translating directly from the city itself. The map largely defines the terrain, so the designers started directly from preexisting maps.«<sup>2</sup>

Der architektonische Gestaltungsvorgang des Hotelkasinos wird in dieser Bemerkung explizit als Übersetzungsprozess zwischen Realität der Bilder und Realität der Architektur bezeichnet und geht dabei von einem dehierarchisierten semiotischen Feld aus, das sich im Einklang mit dem hier vorgeschlagenen Modell befindet; dabei klingen diese Gedanken wie ein Echo auf Baudrillards Simulationstheorie, in der es an einer Stelle heißt: »Die Karte ist dem Territorium vorgelagert, sie bringt es erst hervor.«<sup>3</sup> Diesen Punkt weiter ausführend schreibt er: »Heutzutage funktioniert die Abstraktion nicht mehr nach dem Muster der Karte, des Dupli-

1 Klein, *The Vatican to Vegas*, S. 344.

2 Aus einem Interview mit dem Künstler und Schriftsteller David Bailey, der sich mit Tri-M, der Entwicklungsagentur des NEW YORK NEW YORK, eingehend beschäftigt hat; zitiert nach Klein, *The Vatican to Vegas*, S. 347.

3 Jean Baudrillard, *Die Agonie des Realen*, S. 8.



kats, des Spiegels und des Begriffs. Auch bezieht sich die Simulation nicht mehr auf ein Territorium, ein referentielles Wesen oder auf eine Substanz. Vielmehr bedient sie sich verschiedener Modelle zur Generierung eines Realen ohne Ursprung oder Realität, d.h. eines Hyperrealen.«<sup>4</sup> In dem Echo dieser Theorie klingt demnach eine in der Kulturkritik sehr gängige Lesart von Las Vegas an, und es erstaunt daher nicht, dass die zitierte Beschreibung der Bildproduktion des Hotelkasinos als ›Übersetzung einer Karte‹ nicht von einem der beauftragten Designer stammt, sondern von einem kulturtheoretisch versierten Beobachter, dem Künstler und Publizisten Dave Bailey. Er schreibt weiter: »That is the way Las Vegas has to work. It plays on instant recognizability. A lot of people haven't been to New York, but almost everyone knows its iconic images. It is more important that New York looks like a familiar map of the city than the city itself. It presupposes and plays with the touristic sublimation and condensation of the city.«<sup>5</sup>

In dieser Vorstellung wird Las Vegas zu einem paradigmatischen Ort der Postmoderne, an dem so eingängige Schlüsselkonzepte wie Hyperrealität, Simulation, Semiotisierung, Referenzlosigkeit der Zeichen und deren Umsetzung in Zitat, Sample und Kollage in exemplarischer Weise aufeinander treffen. Das New York in Las Vegas ist in dieser Lesart hyperreal, weil es sich nicht auf eine ihm vorausgehende Realität bezieht, sondern auf ein Zeichenuniversum, das sich seinerseits gerade nicht auf einen realen Ort bezieht, sondern auf weitere Zeichen, die sich auf weitere Zeichen beziehen, usw. Und da es keinen stabilen Referenzpunkt außerhalb dieses Verweissystems gibt, lässt sich die Realität New Yorks in diesem Denken einzig als Hyperrealität darstellen; die Stadt New York an der Ostküste befindet sich im Prinzip auf der gleichen Realitätsebene wie das NEW YORK NEW YORK in Las Vegas, nur dass das Hotel anders als der vermeintlich reale Ort seinen Simulationscharakter affirmativ zur Schau stellt und dabei in einer nostalgischen Verklärung New York als seinen authentischen Referenzort konstruiert. In dieser Welt des Hyperrealen ist es die eigentliche Funktion des künstlichen New Yorks, mit seiner offensichtlichen und ausgestellten Künstlichkeit darüber hinwegzutäuschen, dass auch das New York an der Ostküste der Vereinigten Staaten nicht der reale Ort ist, für den es sich ausgibt.<sup>6</sup> Las Vegas bietet sich (das zeigt dieser Fall exemplarisch für eine Reihe anderer möglicher

4 Ebd., S. 7.

5 Bailey zitiert nach Klein, *The Vatican to Vegas*, S. 347.

6 Vgl. hierzu Baudrillards Gedanken zur Funktion von Disneyland: »Disneyland is presented as imaginary in order to make us believe that the rest is real, when in fact all of Los Angeles and the America surrounding it are no longer real [...].« Jean Baudrillard, *Simulations*, S. 25.

Bezüge, die sich hier herstellen ließen) in überzeugender Weise als Kristallisationspunkt für postmoderne Gedankenspiele an. Als Modell für eine umfassende Wirkungsästhetik der Stadt greift eine pauschale Zuordnung in das Umfeld der Postmoderne jedoch zu kurz. Denn wie sich in den anschließenden Ausführungen zeigen wird, lassen sich viele der Hotels, die in der Folge des NEW YORK NEW YORK entstanden sind, mit dem analytischen Instrumentarium der Postmoderne nur sehr schematisch und oberflächlich beschreiben und nicht ausreichend differenzieren. Genau genommen ist das NEW YORK NEW YORK sogar das einzige Hotel aus der hier betrachteten Generation der Ortsübersetzungen, für das eine solche Perspektive zum Verständnis seiner Raumgestaltung und Wirkung tatsächlich nützlich ist, weil seine Formsprache vielfältige Analogien zu den ästhetischen Prinzipien der Postmoderne aufweist.<sup>7</sup>



**Abb. 58 & 59.** Art-deco Ausstattung und ›postmodernes‹ Spiel mit Zitat und Dopplung im Hotelinneren.

»Postmodernism cultivates [...] a conception of the urban fabric as necessarily fragmented, a ›palimpsest‹ of past forms superimposed upon each other, and a ›collage‹ of current uses, many of which may be ephemeral.«<sup>8</sup> Die collagenhafte Mischung und Überlagerung unterschiedlicher historischer Stile fällt auch angesichts des NEW YORK NEW YORK sofort ins Auge. Sie besteht hier jedoch nicht aus einzelnen Ele-

7 Ein Überblick über diese formalen Prinzipien findet sich in der von Charles Jencks zusammengestellten Tabelle in seinem Aufsatz »Postmodern vs. Late-Modern«, in: Ingeborg Hoesterey (Hg.), *Zeitgeist in Babel: The Postmodernist Controversy*, S. 19-20.

8 David Harvey, »Postmodernism in the city: architecture and urban design«, in: *The Condition of Postmodernity: The Passage From Modernity to Postmodernity*, Vol. I, S. 66.

menten der Gebäudestruktur, wie man es aus der postmodernen Architektur kennt. Stattdessen setzt sich die gesamte Außenansicht des Hotels aus einzelnen Fassaden und Fassadenstücken bekannter Gebäude zusammen, in der durch ein gezieltes Nebeneinander der klassizistischen Grand Central Station, dem viktorianischen Ellis Island Center, dem art-deco Stil des Empire State und dem schlichten Modernismus des Seagram Buildings ein Collageneffekt erzielt wird. Die bekannten Hochhäuser sind dabei nicht möglichst originalgetreu reproduziert, sondern sie sind typisiert worden.<sup>9</sup> Markante Formen wurden in einer vereinfachten Weise übernommen und als New York-Verweise in einen neuen Bedeutungszusammenhang eingefasst, wobei (wie auch in der Architektur der Vor-Bilder) die Gebäudespitzen in diesem Verweissystem häufig eine besonders ausgestellte Identifikationsfunktion einnehmen. Besonders im Fall des Empire State oder Chrysler Building, die dieses Muster durch ihre ikonische Prägung sehr deutlich bedienen, entsteht so der Eindruck, es handelt sich hier um Zitate, die die Gebäude auf ihre prägnanten Aussagen reduzieren und sich dabei durch ihre ikonische Form gleichzeitig ein Stück weit von ihren Vor-Bildern lossagen und diese gewissermaßen in ihrer Bedeutung verflachen und banalisieren.<sup>10</sup> So entsteht ein pas-

9 Diese Art des Verweises auf sich selbst lässt sich auch in der Dopplung NEW YORK NEW YORK im Namen des Hotels wiederfinden, in dem zum einen unweigerlich der Refrain des berühmten Songs von Frank Sinatra anklingt und auf diese Weise eine besondere Betonung auf dem zweiten Nennen des Stadtnamens erreicht wird; zum anderen lässt sich diese Dopplung aber auch als leeres Sprachspiel mit referenzlosen Signifikanten interpretieren. Im Vergleich zu den späteren Stadthotels zeigt sich zudem, dass sich das NEW YORK NEW YORK in seiner Bildstrategie als Collage stilisiert. So sind in der Werbebroschüre des Hotels die einzelnen Gebäude der Skyline nicht aufgeschlüsselt und auch der Reproduktionsmaßstab ist nirgendwo angegeben. Nur, wer unbedingt noch mehr Information haben möchte und explizit danach fragt, kann diese aus einer weiteren, sehr schlichten Broschüre entnehmen. Dagegen werben das VENETIAN und das PARIS LAS VEGAS dezidiert mit der großen Originaltreue ihrer Replikationen, auf die gleich noch genauer eingegangen wird.

10 Fredric Jameson hat diese Art der Bezugnahme treffend als Verschiebung von der Parodie zum Pastiche beschrieben. In der Postmoderne »findet die Parodie, verstanden als parodistischer Umgang mit einem Original [der laut Jameson für die Moderne typisch gewesen war, A.d.V.], kein Betätigungsfeld mehr. Sie hat sich überlebt, und die seltsam neue Erscheinung der Pastiche, die Imitationskunst, nimmt langsam ihren Platz ein. Pastiche und Parodie sind Imitationen einer eigentümlichen Maske, Sprechen in einer toten Sprache. Pastiche ist die neutrale Praxis dieser Mimikry ohne die an ein Original gebundenen tieferliegenden Beweggründe der Parodie, ohne sati-

tichehafter Gesamteindruck der Außenansicht, und er verstärkt sich durch die überzeichnete Farbigkeit vieler Gebäude, die unmittelbar auf den eigenen Zitat- und Bildcharakter verweist und ein affirmatives Verhältnis zur eigenen Künstlichkeit propagiert. Das Grün der Freiheitsstatue ist hier kräftiger, die gelbliche Färbung des Empire State Buildings bestimmter, der weiße Stein des New York Public Library strahlender als die entsprechenden Farben der Vor-Bilder.

Visuelle und semantische Ebene werden in der Architektur des Hotels häufig assoziativ aufeinander bezogen, beispielsweise indem eine Namensgebung auf einen knapp bebilderten Gebrauchszusammenhang verweist (z.B. ›Times Square‹ mit Bar für Nachtleben, ›Greenwich Village‹ mit Straßenkulisse für Essengehen). Gepaart mit den zahlreichen ikonischen Zitaten entsteht auf diese Weise ein komplexer und zum Teil durchaus widersprüchlicher Assoziationsraum, in dem es Wort-für-Wort (z.B. die unterschiedlichen Versionen der Freiheitsstatue) und Satz-für-Satz Übersetzungen (z.B. das idealisierte Ensemble der Skyline) gibt – doch nirgendwo fügen sie sich zu einem schlüssigen Gesamteindruck zusammen.<sup>11</sup> Diese fragmentarische Wirkung erzeugt eine Unruhe, die dem angestrebten Bild der Stadt als energetisch, aufregend und rastlos entgegenkommt. »Fiction, fragmentation, collage, and eclecticism, all suffused with a sense of ephemerality and chaos«, mit diesen Schlagworten hat David Harvey die formalen Prinzipien postmoderner Architektur und Urbanität resümiert.<sup>12</sup> Folgt man ihnen, dann erweist sich das NEW YORK NEW YORK als paradigmatisch, indem es diese Gestaltungsmaximen nicht nur wiederholt, sondern sie in bester postmoderner Manier gleichzeitig vorführt, kommentiert und zudem noch räumlich erfahrbar macht.

---

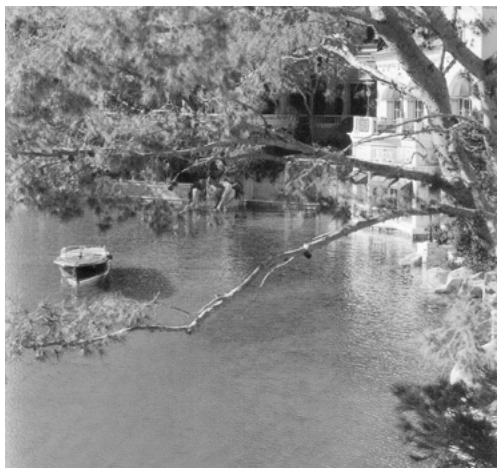
rischen Impuls, ohne Gelächter und ohne die Überzeugung, dass außerhalb der vorübergehend angenommenen missgestalteten Rede noch so etwas wie eine gesunde linguistische Normalität besteht.« Fredric Jameson, »Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus«, in: Andreas Huyssen/Klaus Scherpe (Hg.), *Postmoderne: Zeichen eines kulturellen Wandels*, S. 62.

- 11 Durch die Fragmentierung und den exzessiven Verweischarakter entsteht in diesem Innenraum kein Illusionseffekt, der in der Entwicklung dieses Hoteltypus in den kommenden Jahren immer wichtiger werden wird. Dramatisch inszeniertes körperliches Erleben gibt es hier nur in Form der bereits erwähnten Achterbahnfahrt mit dem Long Island Express Way.
- 12 Harvey, »Postmodernism in the city: architecture and urban design«, S. 98.

**BELLAGIO**  
 ›Beauty and Luxury‹

I think of Las Vegas in terms of a well dressed man in a dinner jacket, and a beautiful und furred female getting out of an expensive car.

Howard Hughes



BELLAGIO – dieser Name klingt nach Italien, nach Schönheit, Eleganz und Lebensart. Aber wo oder was ist eigentlich Bellagio? Nicht wenigen Las Vegas Besuchern mag es mit dem Verweischarakter dieses Hotels so ergehen: Man fühlt sich unmittelbar angesprochen und ist sich dabei nicht ganz sicher wovon. (Abb. 60) Die

Ansicht, mit der sich das BELLAGIO vom Strip aus präsentiert, verstärkt dieses Gefühl einer bestimmten Unbestimmtheit, das der Name evoziert. Sie lebt nicht von dem ikonischen Rekurs auf einen Referenzort, sondern von der landschaftlichen Gestaltung: von der großzügigen Wasserfläche, die auf 4.500 Quadratmetern dem Hotel vorgelagert ist, der sanft ansteigenden Auffahrt zum Haupteingang und der üppigen, mediterranen Bepflanzung aus Pinien, Oleander und Zypressen, die das gesamte Ensemble rahmt. In diese landschaftliche Inszenierung sind anmutige toskanische Gebäude mit bunten Remisen, Balkonen und Terrassen hineingepflanzt, die den See am Fuße des Hotels einfassen und vor denen vereinzelt ein paar wohl platzierte Boote liegen. Der See, die Boote, die typischen Pflanzen, Farben und Häuserfassaden – dies ist das semiotische Material, das hier hertransportiert und übersetzt wurde. Das Bild, das auf diese Weise entstanden ist, erinnert an ein wohl komponiertes Landschaftsgemälde; ein Gemälde, in dessen Mittelgrund kein Berggipfel thront, sondern das Hauptgebäude des Hotels.

Der Grund für den diffuseren Referenzcharakter mag zum einen darin liegen, das es sich in diesem Fall nicht um eine Hoteladaption von Urbanität handelt, der sich eine Architektur wie die des NEW YORK NEW

YORK aus touristischer Perspektive annähert, sondern die Übersetzungsvorlage des BELLAGIO im strengen Sinn ein Reiseort ist. Dieser reale Ort in Norditalien wird über den Namen des Hotels zwar unmittelbar angerufen, ist aber nicht mit vergleichbarer Bekanntheit und Assoziationskraft ausgestattet wie New York, Paris oder Venedig. Und die Wahl dieser Vorlage verweist bereits auf die untergeordnete Rolle eines ikonographischen Wiedererkennens, mit dem die anderen Ortsübersetzungen spielen. Entsprechend wird hier nicht, wie im Fall New Yorks, von bekannten Bildern übersetzt, sondern im Zentrum der Referenz steht – sowohl symbolisch als auch räumlich – eines der mondänen Hotels am Comer See. Mit seiner symmetrischen Architektur teilt dieses Gebäude das Bild entlang seiner Mittelachse in zwei komplementär aufeinander bezogene Hälften, auf dessen einen Seite die den See einfassenden Gebäudestrukturen überwiegen und auf der anderen die üppige mediterrane Begrünung entlang der Auffahrt und des Ufers.



**Abb. 61.** Das BELLAGIO mit ›Comer See‹, mediterranem Bewuchs und ›toskanischer‹ Häuserzeile.

**Abb. 62.** Ausschnitt der Hotelfront mit vorgelagerter Häuserzeile aus der Hotelbroschüre, in den Abb. 60 noch stärker hineinzoomt.

Der Ort Bellagio ist für dieses Hotel also nicht eine Vorlage im Sinne eines in sich kohärenten Referenzpunktes, sondern er dient als über das von ihm angesprochene Bezugsspektrum mit den Referenzpunkten ›Italien‹, ›Schönheit‹, ›Comer See‹, ›mondäner Kurort‹ als loser Assoziationsrahmen von Eigenschaften und Werten, die hier erfahren werden sollen (und in dieser Art der Bezüglichkeit ist seine Vorbildfunktion dem ›imaginären Athen‹ nicht unähnlich, das für die Stadtplanung von Washington Modell stand<sup>13</sup>). Der Bild-Raum, der hierfür produziert wurde, könnte sich vom NEW YORK NEW YORK kaum stärker unterscheiden. Wo letzteres seinen Raum mit dramatischen Vertikalen perspektivisch verdichtet, stellt das BELLAGIO eine Distanz zur Straße her, die seinen Anblick mit einer für Las Vegas ungewöhnlichen kompositorischen Schönheit (und hier auch im engen Sinne der landschaftsmalerischen Konvention) ausstattet. Statt der unruhigen Collagenästhetik und Zitathaftigkeit des NEW YORK NEW YORK wirkt das BELLAGIO über seine ausgewogene Komposition und den harmonischen Gesamteindruck. In beiden Fällen ist diese Resonanz mit einem spezifischen Lebensgefühl Teil der Anforderung, die Las Vegas mit seiner kommerziellen Unterhaltungskultur an die Übersetzungsvorlagen stellt und die in dem zu vollziehenden Transformationsprozess als maßgebliche Gestaltungsfaktoren wirksam sind. New York hatte sich als reizvolle Übersetzungsvorlage erwiesen, weil es neben dem großen ikonischen Wert der Stadt ein Lebensgefühl aufruft, das Tempo, Überraschung und Ausgelassenheit verspricht. Es ist dieses Versprechen an ein Lebensgefühl, das in dem Werbeslogan »Anything can happen in a New York Minute« auf den Punkt kommt und sich hier als eine prägende Komponente des Gestaltungsmodus herauskristallisiert.

In historischer Perspektive hatte sich zudem gezeigt, dass sich in der Entwicklung des Bild-Raumes von Las Vegas die kommerzielle Strategie des Ortes immer wieder über den Modus des Spektakulären aktualisiert. Wenn wir diese historische Perspektive jetzt verlassen und uns stattdessen in der Horizontalen, d.h. auf dem zeitlichen Plateau bewegen, das diese Entwicklung durchläuft, dann lassen sich diese kontextuellen Vorgaben an diesem Punkt noch ein Stück weiter aufschlüsseln. Die bildpolitische (und kommerziell durchdrungene) Ausrichtung von Las Vegas geht in den Ortsübersetzungen mit zwei unterschiedlichen Gestaltungstendenzen einher, die in den Hotels in unterschiedlicher Gewichtung zu finden sind: zum einen gibt es eine hohe Anforderung an die ›Lesbarkeit‹ der übersetzten Ortsversion im Sinne einer Strategie der ›flüssigen Übersetzung‹, die vor allem über den kalkulierten Effekt eines mit Übertra-

---

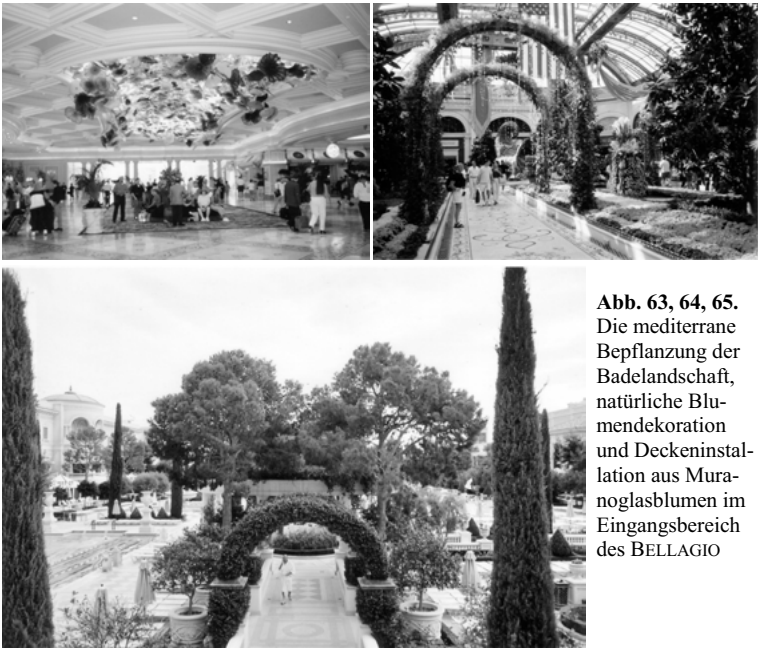
13 Elkins/McKittrick, *The Age of Federalism*, S. 164. Vgl. auch, Kap. 1, Anm. 31.

sung gepaarten Wiedererkennens eingelöst wird; und zum anderen geht es um eine prägnante Stimmung, die von der Übersetzung erzeugt werden muss und die sich in dem Fall der Ortsübersetzungen in Resonanz mit einem bestimmten Lebensgefühl befindet und im Akt der Wahrnehmung zum Klingen gebracht werden kann. Im BELLAGIO steht die atmosphärische Komponente dabei eindeutig im Vordergrund, sie ist hier *das* bestimmende Element der Übersetzung. Das Hotel ist nicht von ungefähr häufig als ›European Phantasy‹ seines Gründers Steve Wynn bezeichnet worden, und in der Werbebroschüre wird diese Phantasievorstellung mit dem Slogan »Where Beauty Meets Luxury« ausgemalt.<sup>14</sup> Was hier angesprochen wird, ist die klischeehafte Mischung aus ›Schönheit‹ im Sinne einer europäischen Kultiviertheit und ›Luxus‹ im Sinne einer europäischen Lebensart, die Italien in besonderem Maße verkörpert und die das BELLAGIO in einem nächsten Schritt thematisch verdichtet.<sup>15</sup> Darum ist trotz der expliziten Anlehnung an den Ort in Norditalien der eigentliche Gegenstand der Übersetzung eben diese europäische Kultiviertheit, ihre romantische Überzeichnung und nostalgische Verklärung. Das ist auch der Grund, weswegen sie sich nicht so sehr über ikonische

- 
- 14 Ein weiteres Hotelkasino, das mit dem Bild des ›mondänen Europas‹ spielt und dabei zudem eine explizite Verbindung zu der europäischen Kasinokultur herstellt, ist das MONTE CARLO, derzeit ein Joint Venture des BELLAGIO und des CIRCUS CIRCUS, das besonders mit seiner opulenten Eingangssituation aus korinthischen Kolonnaden, Triumphbögen und Springbrunnen aus weißem Marmor zu beeindrucken vermag. Für eine ausführliche Diskussion dieses Hotelkasinos als Ortsübersetzung ist das MONTE CARLO trotz seiner expliziten namentlichen und architektonischen Referenz nicht besonders ergiebig, da sich diese praktisch in der mondänen Gestaltung des Eingangs und der Lobby des Hotels erschöpft. Der zwischen Eingang und Lobby gelegene Kasinoraum wäre hier ein besonders prominenter Bezugspunkt für die Übersetzung europäischer Kasinokultur, doch schon die im Eingangsbereich platzierte Artillerie von Slotmaschinen und den kleinen, unprominent platzierten Roulettetischen (beides typische Merkmale amerikanischer Kasinokultur) erklären den vom Namen des Hotels evozierten ›europäischen‹ Erwartungen eine klare Absage.
- 15 Wenn in diesem Zusammenhang von Kultiviertheit und Hochkultur, sowie später von Zuordnungen wie Originalität, Echtheit und Natürlichkeit die Rede ist, verwende ich diese Begriffe immer im Sinne einer kulturell verorteten und ideologisch motivierten Konstruktion. Da es durchgehend um die strategische Verwendung und Transformation dieser Begriffe geht und sie daher stets im Hinblick auf ihre fortwährende Konstruktion verwendet werden, habe ich weitgehend darauf verzichtet, diese Begriffe in Anführungszeichen zu setzen, um so einen Effekt von Plakativität und Redundanz zu vermeiden.



Ansprachemechanismen an ihre Besucher wendet, die in diesem Fall eine unerwünschte Engführung bedeuten würde, sondern als ein loses Referenznetz, das sich um das Thema Kultiviertheit rankt. Und entsprechend ist die architektonische Umsetzung des Themas auch hier nicht darauf ausgerichtet, dem Besucher das Gefühl zu geben, er tauche in einen bereits bekannten und hier neu geschöpften Ort mit seiner spezifischen Räumlichkeit ein; vielmehr stellt die Architektur des Hotels eine Vielzahl wohl gestalteter und bis ins letzte Detail abgestimmter Räume bereit, in denen die Besucher unterschiedliche Varianten dessen erleben können, was man sich gemeinhin unter einem kultivierten Leben vorstellt.



**Abb. 63, 64, 65.**  
Die mediterrane Bepflanzung der Badelandschaft, natürliche Blumendekoration und Deckeninstallation aus Muranoglasblumen im Eingangsbereich des BELLAGIO

Nach diesem Muster wird im Eingangsbereich über die Einrichtung aus edlen Marmorfußböden, dicken Teppichen und überbordendem Blumenschmuck eine mondäne Atmosphäre geschaffen, die zu den Hauptzeiten durch sanfte Pianomusik untermalt wird, live vorgetragen auf einem lackschwarzen Konzertflügel, der gut sichtbar in der an die Lobby angrenzenden Hotelbar platziert wurde. Die breiten marmorgefließten Gänge des Hotels haben einladende Fensterfronten, sind mit denselben dicken Teppichen belegt, mit kostbaren Lüstern und weich fallenden Vorhängen ausgestattet, und wie beiläufig laden seidig schimmernde Polstermöbel zum Verweilen ein. Die norditalienisch anmutende Badelandschaft ist mit massiven Teakholzliegen bestückt, und selbst das matte

Grün der Eingangstür scheint direkt aus dem Farbeimer eines ›ortsansässigen‹ Malereibetriebes zu stammen.

Diese atmosphärische Ausrichtung auf Zeichen, die neben ikonischen Bedeutungsträgern als merkmalschwach erscheinen würden, erklärt auch, warum die spektakulärste Inszenierung des BELLAGIO nicht im Bereich einer ikonischen Architektur des Wiedererkennens angesiedelt ist, sondern im Bereich des sinnlichen Erlebens. In der Mitte des Sees, sowohl vom Strip als auch vom Hotel nicht zu übersehen, wird zur vollen Stunde das so genannte ›Wasserballett‹ aufgeführt: eine gigantische, nachts beleuchtete und gern zu italienischen Arien inszenierte Choreographie aus ›tanzenden‹ Wasserfontänen, die sich im Takt der Musik bewegen und bis zu 70 Meter in den Himmel emporschießen. Auch Hotels früherer Generationen hatten mit ihren blinkenden Schildern und Neonfassaden schon gezielt auf diesen Bereich der sinnlichen Ansprache gesetzt, den das BELLAGIO nun allerdings mit seinen Anleihen aus dem Bereich der Hochkultur neu definiert (z.B. durch die ballettartig choreographierte Bewegung zu klassischer Musik und einer Riege von Wasserfontänen, die an mondäne Springbrunnenanlagen repräsentativer Plätze erinnern, wie man sie aus europäischen Metropolen wie Rom und Paris kennt). Eine Hinwendung zu kultivierten Formen und deren Übersetzung in die spektakuläre Sprache von Las Vegas spricht aus der gesamten Gestaltung des BELLAGIO.<sup>16</sup> Nach diesem Muster wurde die Decke im Rezeptionsbereich des Hotels mit von einer überbordenden Blumenkulptur aus Muranoglas versehen, einem Werk des italienischen Künstlers Dale Chihuly, das die gewöhnlichen Maßstäbe solcher Arbeiten jedoch bei weitem übersteigt und die Skulptur in dieser Übertreibung dem Gestaltungsmodus von Las Vegas anpasst. Ganz gemäß dieser Gesetzmäßigkeit einer Wirkungsmaximierung durch Übertreibung kann ein Blumenmeer dem BELLAGIO kaum genügen, und darum gibt es ein zweites Meer aus natürlichen Blumen, das sich in dem hoteleigenen, an den Rezeptionsbereich anschließenden Botanischen Garten befindet.

In dieser Dopplung von Natürlichkeit der echten Blumen und Originalität der Blumenkulptur scheint eine strategische Positionierung gegenüber der ›traditionellen‹ Künstlichkeit von Las Vegas auf, mit der sich das BELLAGIO von seinem Umfeld abheben möchte. Bereits in der Außenpräsentation kam diese Strategie der Selbstinszenierung in Form

---

16 Dass das Spektakuläre auch hier immer weiter über sich selbst hinausstrebt, zeigt das Sonderprogramm des Wasserballetts zum 2005 gefeierten einhundertsten Geburtstag der Stadt, für das man unter größtem technischen Aufwand eine Fontaine entwickelt hat, die, begleitet von einer gewaltigen Explosion, bis zu 100 Meter in die Höhe schießen konnte und somit die vorher erreichte maximale Höhe um 30 Meter übertraf.

des Wasserballets und seiner Synthese aus der Natürlichkeit des Wassers und der Kultiviertheit von klassischer Musik und Ballett gegenüber der Künstlichkeit der Neonfassaden und der Werbeästhetik der Schilder und Schriftzüge zum Ausdruck. Indem die unterschiedlichen Blumendekorationen diese Synthese aufspalten und als zwei unterschiedliche Abgrenzungsstrategien (›Natürlichkeit‹ und ›Originalität‹) kenntlich machen, gewinnt ihre Positionierung gegen die ›artifizielle Kultur‹ von Las Vegas im Innenraum an Kontur und Schärfe.<sup>17</sup> Im Gegensatz dazu hatte in dem bislang berühmtesten Garten von Las Vegas, dem tropischen Paradiesgarten des MIRAGE, gerade das für die Besucher häufig unentscheidbare Nebeneinander von natürlichen und künstlichen Pflanzen den besonderen Reiz ausgemacht, weil sich daraus eine Betrachtungsperspektive ergab, in der die sichere Zuordnung in eine der beiden Kategorien ins Wanken geraten war. Während dieses Spiel mit Fiktion und Realität die Konstruktion des phantastischen Ortes eines Südseeparadieses in die Gartengestaltung des Hotels hinein verlängerte und hier aus diesem Grund besonders treffend war, geht es im Garten des BELLAGIO gerade um die ausgestellte Echtheit der natürlichen Blumen, die über ihre Vergänglichkeit und die Üppigkeit der Dekoration eine Atmosphäre von besonderem Luxus evoziert und durch die Kostbarkeit einiger Blumen (wie z.B. seltener Orchideen) noch verstärkt wird. Auch die Badelandschaft verkörpert in ihrer mediterranen Bepflanzung eine Vision von Echtheit, indem sie über die naturgetreue Reproduktion einer ›geographischen Realität‹ einen Eindruck von Authentizität erweckt.

Stärker noch als über die Inszenierung von schöner Landschaft, die sich als kultiviert im Sinne einer bildungsbürgerlichen Reisetradition und als ›echt‹ im Sinne ihrer natürlichen Pflanzen und deren regionaler Auswahl präsentiert, definiert das BELLAGIO seine Kultiviertheit über die

---

17 Mit den Konzepten Natürlichkeit und Originalität treffen sich hier zwei in der abendländischen Geschichte stark aufgeladene ideologische Stränge, die in der aktuellen Kulturkritik in dem Begriff des ‚Fake‘ zusammenlaufen. Aus der breiten Literatur zu diesem Thema möchte ich hier stellvertretend nur vier repräsentative Publikationen der letzten Jahre nennen: für das Thema der Natürlichkeit Hillel Schwartz, *The Culture of the Copy: Striking Likeness, Unreasonable Facsimiles*; für das Thema Originalität Römer, *Künstlerische Strategien des Fake*; sowie Fehrmann/Linz/Schumacher/Weingart, *Originalkopie: Praktiken des Sekundären*, das eine anschauliche (wenn auch stark medientheoretisch orientierte) Bestandaufnahme des aktuellen Diskussionsstandes dieses Themenfeldes liefert; sowie Manfred Geier, *Fake: Leben in künstlichen Welten*, das sich vor allem durch die thematische Breite seines kulturgeschichtlichen Überblicks auszeichnet und insofern einen kompakten Einstieg in das Themenfeld ermöglicht.

Inszenierung von ›echter‹ Hochkultur und dem von ihr transportierten Originalitätsanspruch. Markantester und spektakulärster Punkt dieser Gestaltungsmaxime ist das Picasso-Restaurant, in dem Gemälde und Skulpturen des großen Meisters den Raum dekorieren. Eines dieser Bilder hängt wie beiläufig hinter der Bar des Restaurants, ein anderes zwischen Cafétischen und Blumendekoration an einer offenen Wand. Auf den Bildern aus der Werbebroschüre sind die festlich gekleideten Gäste so sehr in ihre Unterhaltungen vertieft, dass keiner von ihnen den Bildern eine besondere Aufmerksamkeit schenkt. Die Beiläufigkeit, mit der ›hohe Kunst‹ hier als Dekor inszeniert wird, geht auf einem Foto so weit, dass das Gemälde nicht nur nicht im Mittelpunkt des Bildes steht, sondern leicht angeschnitten ist und ein Stück aus dem gewählten Rahmen hinausfällt. Das Restaurant, dessen Image hier so minutiös inszeniert wird, ist zudem das erste gewesen, für das man preisgekrönte Köche von Weltruhm in die Stadt brachte (eine inzwischen weit verbreitete Praxis). Was sich in dem hier so hell aufscheinenden Zusammenschluss von Hochkultur und Lifestyle manifestiert, ist eine neue Art der ›kultivierten Unterhaltungskultur‹ an deren Ausgestaltung das BELLAGIO nachhaltig beteiligt war.



Abb. 66 & 67. Werbebilder des Picasso-Restaurants aus der Hotelbroschüre des BELLAGIO.

»Dine amidst the work of the master himself as you enjoy the outstanding French cuisine that earned the restaurant a Mobil Five-Star rating for excellence in dining,« heißt es in der Hotelbroschüre: die Kunst Picassos als ultimative Dekoration eines kultivierten Lebensgefühls. Es ist sicher kein Zufall, dass Picasso und seine Kunst in der Tradition der klassischen Moderne einen ebenso ikonischen Status besitzen

wie das Empire State Building für die Architektur von New York.<sup>18</sup> Über diesen Status als ikonische Kunst kann die Tradition der abendländischen Hochkultur aufgerufen werden, und ebenso wie im Fall der Skyline von New York transformiert sich ihre Bedeutung durch die Integration in ein neues Bedeutungsfeld. Flankiert wird dieses ikonische Aufrufen von Hochkultur von einem weiteren Novum für Las Vegas, der hauseigenen ›Bellagio Gallery of Fine Arts‹, in der wechselnde Kunstausstellungen präsentiert werden.<sup>19</sup> Diese Ausstellungen kennzeichnen sich durch ihren Fokus auf vormoderner Kunst, die sich besonders scharf gegen das kurz-

18 Zitiert nach der aktuellen Hotelbroschüre. Es ist ein geradezu unheimliches Gefühl von Déjà-vu, wenn man sich mit dem Wissen um dieses Restaurant vor einem der neueröffneten Restaurants wieder findet, die im Zuge der Wiedereröffnung des New Yorker MoMAs den Museumsbesuch kulinarisch bereichern. Wie ein Bote aus dem Picasso-Restaurant des BELLAGIO hängt in Eingangsbereich des ›5‹ ein Picassogemälde, das offensichtlich zu rein dekorativen Zwecken aus dem Verbund der Ausstellung ausgegliedert wurde. Indes veranstalten New Yorker Konzerthäuser Musikabende, deren Programm für ein ausgewähltes Publikum für ein mehrgängiges Menü unterbrochen wird, dessen Speiseplan mit der Anzahl und Länge der das Musikprogramm unterbrechenden Pausen in Einklang gebracht wird.

19 Schon vorher hat es in Las Vegas Museen gegeben, von denen neben dem Mme Tusseaud Wachsfigurenmuseum insbesondere das Liberace Museum erwähnenswert ist, in dem strassbesetzte und pinke Rolls Royce, gläserne Konzertflügel, eine Auswahl aus der Garderobe und Schmuckkollektion des Künstlers, seine Lieblingsmöbel (darunter ein zierlicher Louis XV.-Schreibtisch mit Intarsien und Blattgoldverzierung, der einmal Zar Nikolaus II. gehört haben soll) und der größte Strassstein der Welt, den die Firma Swarovski ihrem treuen Kunden aus Dank zukommen ließ, zu sehen sind. Zu Liberaces Verkörperung des alten Las Vegas vgl. Dave Hickey, »A Rhinestone as Big as the Ritz«, in: *Air Guitar: Essays on Art and Democracy*, S. 52-60. Beide Museen fügten sich nahtlos in die traditionelle Kulturlandschaft von Las Vegas ein und hatten keinerlei Kultiviertheitsanspruch von der Art, wie ihn die neue Museumsgeneration verkörpert, die mit der Galerie des BELLAGIO ihren Anfang nimmt. Die hier gezeigte Kunst stammte zunächst aus der Privatsammlung des Hotelgründers und Kunstsammlers Steve Wynn und später aus renommierten Sammlungen wie beispielsweise der Philipps Collection. Als im benachbarten VENETIAN das in Kooperation mit der Guggenheim Stiftung und dem Eremitage betriebene Museum eröffnete, reagierte man im BELLAGIO mit der Ausstellung »Fabergé: Treasures from the Kremlin«, in der Kunstschatze der russischen Zaren gezeigt wurden und die den Kultiviertheitsanspruch des BELLAGIO ironischerweise in die vermutlich ungewollte Resonanz zu Liberaces Faible vor Zarenantiquitäten brachte.

lebige, immerneue Image der Kultur von Las Vegas kontrastiert und die das romantische Flair eines mondänen Reiseortes aus dem vorletzten Jahrhundert stimmig ergänzen. Gezeigt wurden hier z.B. Impressionistische Landschaftsmalerei von Cézanne, Corot, Gauguin, Millet, Monet und Renoir oder ›Schätze‹ aus der seit dem 18. Jahrhundert berühmten Gemäldesammlung des Dukes von Devonshire einschließlich Arbeiten von Raphael, Tizian, Dürer, Rubens, van Dyck und Rembrandt.<sup>20</sup> Besonders in dieser letztgenannten Ausstellung mit dem Titel »Treasures from Chatsworth: A British Noble House« kommt das Bemühen um eine narrative und atmosphärische Ausgestaltung des »Where Beauty Meets Luxury«-Themas des Hotels und seinen nostalgischen Phantasien europäischer Kultiviertheit deutlich zum Ausdruck. In deren Katalogtext heißt es: »Since the sixteenth century, immense wealth and advanteous marriage have brought to Chatsworth fabulous treasures of every kind, from every period and region of the world. Figuring under the name of »Pemberley« in Jane Austen's *Pride and Prejudice*, Chatsworth has been a destination for tourists since the 18th century. Now visitors of the Bellagio Gallery of Fine Arts will have the opportunity to see treasures from this private collection not normally on view for the public.«<sup>21</sup> In einem an die Erzählung von Märchen erinnernden Ton wird der Ausstellungsbesucher zur Einstimmung in eine räumlich und zeitlich entrückte Vorstellungswelt transportiert, in der die ausgestellte Kunst eine explizite Aufladung mit Reichtum und aristokratischem Status erfährt. Indem die im BELLAGIO gezeigte Kunst sich dabei durchgehend und explizit auf einen klassischen Kunstwerkbegriff stützt, werden spätere mediale und ideologische Auseinandersetzungen um den Status des Künstlers und den Anspruch an die Originalität seines Werkes ausgeklammert.

Auf diese Weise wird aus dem Kontext von Las Vegas heraus eine romantisierte Version von Hochkultur produziert, die über ihren scheinbar unerschütterlichen und zeitlosen Wert von der Relativität materiellen Reichtums, die diesen von den Unwägbarkeiten des Glücksspiels geprägten Kontext regiert, unberührbar erscheint. Und ebenso wie das postmoderne Stadtbild von New York ist diese Version von Hochkultur das strategische und dynamische Ergebnis eines Übersetzungsprozesses, in dem kulturelle Formen und Sinnzusammenhänge gemäß den Anforderungen ihres neuen Kontextes moduliert worden sind. Das BELLAGIO ist

20 Ein Ausstellungsüberblick findet sich unter [www.bgfa.biz](http://www.bgfa.biz). Erwähnenswert ist hier zudem die Ausstellung »Andy Warhol: The Celebrity Portraits«, die als einzige aus der traditionalistischen Agenda der Galerie heraus fällt, sich aber durch ihren kuratorischen Fokus portraittierter Celebrities wiederum in die »Where Beauty Meets Luxury«-Agenda des Hotels einfügt.

21 [www.bfga.biz/exhibit-chatsworth.html](http://www.bfga.biz/exhibit-chatsworth.html).

dabei in seiner ästhetischen Ausgestaltung dieses Übersetzungsprozesses gerade nicht postmodern. Denn anstatt mit Hierarchien zu spielen und sie augenzwinkernd zu unterlaufen, Realitätsebenen zu überlagern und die Bezüge zwischen ihnen zu verunsichern, evoziert es in seiner nostalgischen Bildsprache ein durch und durch konservatives Wertesystem, in dem alle ›großen Erzählungen‹ der abendländischen Kulturgeschichte noch gänzlich unerschüttert sind. Die klassische Schönheit und Eleganz, die aus dem Formenkanon europäischer Kultiviertheit nach Las Vegas importiert und vom BELLAGIO in der Spannung zu seinem Umfeld ganz und gar ungebrochen verkörpert werden, sind in ihren Rezeptionsvorgaben so ausgelassen wie der Besuch eines klassischen Konzertabends. Doch weil das BELLAGIO die Türen zu seiner mondänen Welt jedem Las Vegas Besucher offen hält und sich zwar in der landschaftlichen Gestaltung seiner Anlage, nicht aber durch einen regulierten Zugang seiner Räume von seiner Umgebung absetzt, sind es gerade diese rituelle Strenge und inszenierte Förmlichkeit in seinem Auftreten, die es zu einem Publikumsmagneten machen. Das besondere am BELLAGIO liegt in dem populistischen Gestus, mit dem es seine unverblümt elitäre Kultiviertheit zum Gegenstand einer allgemein zugänglichen kulturellen Erfahrung macht: Amerika spielt Europa und Las Vegas klopft den Takt dazu.

## Exkurs: GUGGENHEIM LAS VEGAS › Art as Entertainment ‹

No longer an intimate place for the contemplation of art, the museum has become a center of worship to the idea and experience of culture.

Rem Koolhaas



Im darauf folgenden Jahr eröffnet das VENETIAN und greift den Kultiviertheitstrend des BELLAGIO nicht nur auf, sondern setzt alles daran ihn weiter auszubauen und zu übertreffen. Wenn Venedig in Italien ein Guggenheim Museum hat, warum sollte dann nicht auch Venedig in Las Vegas ein solches Museum haben? Oder vielleicht besser gleich zwei? Und warum sollte eines dieser Museen dann nicht auch gleich noch eine Kooperation mit dem St. Petersburger Eremitage eingehen und sich mit diesem Streich zum privilegierten Ausstellungsort einer auf der Welt bislang einmaligen Allianz von Sammlungen auf-

schwimmen? Diese oder ähnliche Frage mögen einem in den Sinn kommen, wenn man sich dem Guggenheim-Eremitage Museum annähert, dessen stählerne Front mit scharfen Schnitten in die sonst nahtlos und mit dem Ziel eines Eindrucks größtmöglicher Authentizität gestaltete Außenansicht des VENETIAN hineingeschnitten wurde, so dass jetzt die dünnen Fiberglaswände der Hotelfassade deutlich in Erscheinung treten. (**Abb. 68**) Wenn man nah genug herantritt, dann erweist sich dieser Eingriff durchaus als eine spektakuläre Geste; ein Stück entfernt, von dem dicht belebten Vorplatz aus betrachtet, fügt sich die Museumsfront mit ihren enormen Buchstaben des Museumsnamens wiederum erstaunlich glatt in die Gesamtansicht des Hotels ein und spielt dabei sogar gekonnt mit der früheren Schilderästhetik eines STARTDUST, das seine gesamte Fassade mit einem einzigen großen Schriftzug dekorierte. Offensichtlich geht es in dieser strategischen Allianz zwischen einflussreichen Institutionen der



Unterhaltungswelt und der Kunstwelt um eine neue Art der Synthese von Hoch- und Populärkultur, die ein Werbeflyer des Museums mit dem Slogan »Guggenheim Experience« auf den Punkt bringt. Eingefasst wird diese Phrase von zwei Zitaten aus dem Presseecho zur Eröffnung, »Where entertainment is art, now art is entertainment« (aus der *Washington Post*) und »Sensationally sensual ... showy, sexy, dynamic, dreamy« (aus der *Los Angeles Times*).



Abb. 69 & 70. Werbeflyer der Guggenheim-Museen. Abb. 71. Strip-typische Werbung für eine Ausstellung der Wynn Collection.

Über den Begriff der Erfahrung versprochen und von den Pressezitaten ausgemalt wird hier ein sinnliches Erleben, in dem Themen wie Verführung und Erotik überdeutlich anklingen; eine emotionale und körperlich-sinnliche Erfahrung als programmatisches Gegenstück zu intellektueller Distanz liegt in diesem Versprechen – und das, selbst wenn diese Erfahrung sich in das traditionelle Hoheitsgebiet der Kunst bewegt. Dieser Transformationsprozess wirkt in zwei gegenläufige Richtungen und macht so (in den Worten der *Los Angeles Times*) nicht nur aus Kunst Unterhaltung, sondern auch (und umso wundersamer) aus Unterhaltung Kunst. Die gegenseitige Annäherung und Vermischung dieser beiden Kulturbereiche ist auch die gestalterische Botschaft der Fassadenwerbung für die Ausstellungen des Museums: zum einen wird das VENETIAN mit für den Kunstbetrieb klassischen und für Las Vegas entsprechend ungewöhnlichen dunkelroten Bannern behängt, auf denen in dottergelber Schrift die Namen der gezeigten Künstler zu lesen sind; dieselben Namen gibt es jedoch auch noch ein zweites Mal in animierter Pixelform,

grellrosa auf neongelbem Grund erleuchten sie komplementär zu der Farbigkeit der Banner auf der Werbetafel des am Strip platzierten Glockenturms – dort, wo sonst das aktuelle Showprogramm mit seinen Popstars und Entertainern angepriesen wird. In einem endlosen und sich scheinbar selbst reproduzierenden Reigen folgt auf dieser Tafel jetzt Matisse auf Picasso auf Cézanne usw.<sup>22</sup>

Was hier auf den Plan tritt, ist eine neue Stufe massenwirksam aufbereiteter Hochkulturerfahrung, die zunächst aus zwei ambitionierten Projekten bestand. Mit Rem Koolhaas holte man für deren architektonische Umsetzung erstmals einen angehenden Star des internationalen Architekturbetriebs nach Las Vegas (und man ist verlockt darüber zu mutmaßen, ob die von ihm errichteten Gebäude mit der gleichen Konsequenz wie die anderen Gebäude der Stadt dem Erdboden gleich gemacht werden, wenn sie von ihrer Zeit überholt worden sind). Gebaut wurden zwei separate Museen, von denen sich das kleinere auf der Vorderseite des VENETIAN befindet: die so genannte ›Jewel Box‹, GUGGENHEIM-HEREMITAGE mit offiziellem Namen. Dieses Gebäude ist die architektonische Manifestation einer bislang einzigartigen Kooperation zwischen dem St. Petersburger Eremitage Museum (das als staatliche Institution dem russischen Kulturminister untersteht) und der Solomon R. Guggenheim Stiftung, in deren gemeinsam konzipierten Ausstellungen die berühmtesten Exponate beider Sammlungen gezeigt werden.<sup>23</sup> In der zweiten Ausstellung des Museums wird die Programmatik dieses Museums besonders deutlich. Unter dem Titel ›Art Through the Ages: Masterpieces from Titian to

- 
- 22 Auf dieselbe Weise wurde auf die hochkarätigen Exponate der Sammlung von Steve Wynn aufmerksam gemacht, die während der Bauphase des neuen Hotels in dem stehen gebliebenen Teil des DESERT INN gezeigt wurden. Hier ist der Effekt noch um einiges dramatischer, weil diese ungewöhnliche Werbung auf dem imposanten aber seiner ehemaligen Funktion entledigten Hotelschild des ehemaligen Kasinoklassikers zudem vor dem Hintergrund einer selbst für die Verhältnisse von Las Vegas ungewöhnlich großflächigen Baustelle stattfand und das zu besuchende Gebäude, in dem die Kunstwerke von Picasso, Matisse, Manet und Cézanne gezeigt wurden, inmitten dieser wüsten Ödlandschaft lag.
- 23 Die Eröffnungsausstellung konzentrierte sich mit dem Impressionismus und der frühen Moderne auf die kunstgeschichtliche Schnittstelle der beiden Sammlungen und brachte fünfundvierzig bekannte Werke von Cézanne, Chagall, Kandinsky, Matisse, Monet, Picasso, Renoir und van Gogh zusammen. Seit 2001 ist die Zusammenarbeit mit dem Kunsthistorischen Museum in Wien um einen weiteren prestigeträchtigen Kooperationspartner erweitert worden, mit dessen Sammlung sich ein noch größeres kunstgeschichtliches Spektrum mit den jeweils berühmtesten Vertretern einer Zeit bespielen lässt.

Picasso« wurden neununddreißig Gemälde aus sechs Jahrhunderten präsentiert: Ikonen der Renaissancemalerei von Jan van Eyck, Dürer und venezianischen Vertretern wie Titian und Tintoretto hingen Seite an Seite mit barocken Gemälden von Poussin, Claude Lorraine und berühmten Bildern von Velázquez und Rubens, flämischer und niederländischer Malerei, einer eindrucksvollen Reihe von Impressionisten und Modernisten über Monet, Cézanne, Van Gogh, Picasso, Chagall, Kandinsky, Malevitch und Mondrian bis hin zu den Abstrakten Expressionisten Pollock und de Kooning und der Pop Art von Lichtenstein. Bereits in dieser bloßen Aufzählung dokumentiert sich, wie sehr die Auswahl der Exponate einer ›Best of Western Art‹-Logik geschuldet ist, in der Kunstgeschichte massenpublikumsgerecht zu einer spektakulären Abfolge von Superlativen verdichtet wird, die sich entsprechend gut als Souvenirs (Ausstellungsplakate, Postkarten, Wandkalender, Kaffeebecher, Regenschirme, Lesezeichen, etc.) im angegliederten Museumsshop verkaufen lassen.<sup>24</sup>

Das Museum, das Koolhaas für dieses Ausstellungsformat entwickelt hat, soll in seinen Worten »die Aura der Kunstwerke schützen und be-

---

24 Eine ausführliche Beschreibung der Ausstellung und aller gezeigter Kunstwerke findet sich unter [www.guggenheimlasvegas.org](http://www.guggenheimlasvegas.org). Diese ›Best of‹-Logik ist dabei nicht nur in Las Vegas zu finden, sondern sie ist seit einiger Zeit ein bestimmender Faktor der kuratorischen Praxis großer Kunstmuseen geworden. Was in dieser Entwicklung ins Auge fällt, ist eine Neuverhandlung der Grenzen zwischen traditioneller Hoch- und Populärkultur, für die die neue Ästhetik von Las Vegas mit ihrer Übersetzung von Kultiviertheit und ihrer inszenierten Inkorporation von kulturell ›Wertvollem‹ in vieler Hinsicht paradigmatisch ist. Ein weiteres Beispiel für diese Neuverhandlung kultureller Hoheitsbereiche war die Ausstellung »Das MoMA in Berlin« im Jahre 2004 in der Neuen Nationalgalerie, in deren aufwändiger PR-Kampagne Inhalte, die traditionell dem Bereich der Hochkultur zugeordnet werden (die Ausstellung präsentierte eine hochkarätige Auswahl der Ikonen Moderner Malerei aus den Beständen des Museum of Modern Art in New York), mit Ansprachestrategien moderner Unterhaltungskultur öffentlichkeitswirksam aufbereitet wurden, z.B. in eingängigen Slogans wie ›Der Star kommt‹ und ›Das MoMA ist der Star‹ und Plakaten in grellem Pink, die mit schwarz-gelb abgesetzten Buchstaben beschrieben wurde. Auf der Homepage der Ausstellung wurde man von den für regelmäßige Kinobesucher unverkennbaren Fanfaren des Hollywoodkonzerns 20th Century Fox begrüßt, und zur Eröffnung der Ausstellung wurde an einer Fassade am Kurfürstendamm eine Anzeige auf einer gigantischen Video-Leinwand geschaltet, die eine digitalisierte und leuchtende Version von Van Goghs Sternennacht auf schrillrosa Untergrund zeigte.

wahren«<sup>25</sup> – eine im Kontext von Las Vegas an Plakativität wohl kaum zu überbietende Aussage, die jedoch an Substanz gewinnt, wenn man sich die performativen Implikationen vergegenwärtigt, die der Architektur des Museums hier zugesprochen werden. Diese hat Koolhaas in seinem Artikel »Museum: content« weiter ausgeführt, in dem es heißt: »The museum must, by implication of its cultural authority, *establish and maintain* values. Its contents are made for eternity: where commercial values fluctuate [...], art and culture have to establish a *perception* of continuity [...].«<sup>26</sup> Um die hier beschriebene Aufgabe einzulösen und die Erscheinung einer der Zeit entrückten und von seinem kommerziellen Umfeld zu beschützenden Werthaftigkeit seiner Exponate zu erzeugen, besteht das Museumsgebäude sowohl in seiner Innen- als auch in seiner Außenansicht aus massiven Cor-Ten-Stahlwänden. Mit ihrer rostigen Oberfläche sollen sie einerseits an die samtverkleideten Wände des Eremitage Museums erinnern und andererseits über die Rohheit, Schwere und Schmucklosigkeit des Materials einen starken Kontrast zu der derivativen und nach Effekt heischenden Glasfaserarchitektur des Hotelkasinos herstellen. Um den Aufeinanderprall der unterschiedlichen Gebäude und Materialien maximal zu inszenieren, ist die Fassade des VENETIAN der Länge nach aufgeschnitten und das Museum in den auf diese brachiale Weise produzierten Freiraum hineingefügt worden. Die scharfkantigen Schnitte zwischen den Gebäuden wurden im Nachhinein nicht geglättet, sind aber nur aus der Nähe zu erkennen. Auf diese Weise verweigert sich die Architektur des Museums geschickt der lauten Spektakularität ihres Umfeldes und verschiebt sie in einer klassisch dekonstruktivistischen Weiterdrehung des Motivs der Zerstörung (d.h. der Auflösung von und Einschreibung in bestehende Strukturen anstelle der kompletten Ausradierung von Strukturen wie im Fall der Hotelimplosionen) auf eine subtilere Betrachtungsebene. Die performative Hermetik der auf diese Weise produzierten Museumsräume, ihre überschaubare Größe und die wenigen schmalen Blicke, die dem Besucher aus dem Gebäude heraus gewährt

25 So eine den Museumsbau erklärende Formulierung auf einer Tafel der Ausstellung *Content – Rem Koolhaas OMA AMO. Bauten, Projekte und Konzepte seit 1996*, 15. November bis 18. Januar 2004, Neue Nationalgalerie Berlin.

26 Rem Koolhaas, »Museum: content. No longer an intimate place for the contemplation of art, the museum has become a center of worship to the idea and experience of culture«, in: ders./AMOMA/Simon Brown/Jon Link, *Content: Perverted Architecture*, S. 254. Auch hier taucht die *Erfahrung* als Schlüsselbegriff eines neuen Museumskonzepts auf und wird dabei mit dem Gedanken eines ›kulthaften Verehrens‹ zusammengebracht, der offen auf die heterotopische Qualität dieser Räume verweist.

werden, produzierten dabei eine unauflöslliche, sich selbst perpetuierende Spannung zwischen einer vergänglichen Außenwelt des Konsums und dem durch sie performativ verstärkten Ewigkeitswert der Kunst im Innenraum.



Abb. 72, 73, 74.  
Innen- und Außenansichten des Museums GUGGENHEIM-HERMITAGE.

Während dieses Museum weiterhin existiert und in seinem „Best of“-Präsentationsmodus von traditioneller Kunst im Kontext von Las Vegas durchaus erfolgreich ist, musste das zweite und in vielerlei Hinsicht unkonventionellere Museumsprojekt schon wieder schließen.<sup>27</sup> Das

27 Die »Big Box« wurde im Januar 2003 wieder geschlossen. Eine ausführlichere Analyse der Gründe für das Scheitern dieses Museums findet sich in meinem Artikel »Lass Sie wissen, dass du noch da bist. Nach der Eröffnungsausstellung »Art of the Motorcycle« wird das Guggenheim Las Vegas wahrscheinlich im Januar geschlossen – ein Nachruf zu Lebzeiten«, in: *Süddeutsche Zeitung*, Feuilleton, 19. Dezember 2002. Interessanterweise gibt es für diese Schließung keinen einzigen Hinweis auf der umfangreichen Homepage des GUGGENHEIM LAS VEGAS, die den Namen des geschlossenen Museums weiter trägt und mit diesem Gebrauch auf das noch geöffnete Museum überschreibt, als hätte es nie ein zweites Museum gege-

GUGGENHEIM LAS VEGAS, die so genannte ›Big Box‹, bestand aus einem gigantischen Raum mit einer Ausstellungsfläche von über 20.000 Quadratmetern auf unterschiedlichen, ineinander geöffneten Ebenen, die mit imposanten Treppen aus neongrünem Plexiglas verbunden wurden. Mit der spektakulären Adaption einer funktionalen Warehouse-Ästhetik hatte Koolhaas einen sehr flexiblen Ausstellungsraum geschaffen, der schon durch sein bloßes Volumen und seine Offenheit eine Herausforderung für die in ihm zu präsentierende Kunst darstellte. In der Eröffnungsausstellung ›The Art of the Motorcycle‹ wurde dieser Herausforderung mit den raumgreifenden, verspiegelten Skulpturen des Architekten Frank Gehry begegnet, die er eigens für diesen Ausstellungsraum entwickelt hatte. In ihren Reflektionen dynamisierte sich der Raum und die in ihm ausgestellten Motorräder scheinen sich in der Bewegung des Betrachters durch den Raum buchstäblich in Fahrt zu versetzen.

Die Ausstellung selbst inszenierte das Motorrad als Kulturikone, Kunstobjekt und ›symbolische Quintessenz der Moderne‹ und war bereits mit großem Erfolg in den Guggenheim-Filialen in New York und Bilbao präsentiert worden.<sup>28</sup> Gezeigt wurden gerade keine klassischen Kunstwerke, sondern eine Chronologie von einhundertdreißig Motorrädern, von den ersten dampfbetriebenen Gefährten bis zu den aerodynamischen high-tech Maschinen von heute. Ergänzt wurden die Motorräder zum einen von historischen Schlagwortkatalogen auf himmelblauen Wandtafeln (z.B. ›1930-1944: Frank Lloyd Wright. Ghandi. WPA. Hoover Dam and Lake Mead. Mussolini. Social Security Act. Billie Holiday. Marlene Dietrich. Abstract Creation. World War Two. Citizen Kane. John Barrymore. Brave New World. GG1. No Exit. Franklin D. Roosevelt. The Empire State Building. Nylon. The Neutron. Anaïs Nin. The Great Depression. Modern Jazz. Joseph Stalin. The Blue Angel. Tom Mix. Night Baseball. [...]‹), die die Exponate zwar lose in Kapitelzusammenhänge unterteilten, in ihrem assoziativen Angebotscharakter dabei jedoch keine feste Besucherlenkung anstrebten. Die andere Klammer bestand aus einem so verspielten wie archivarischen Zusammen-

---

ben. Auch auf der Homepage der Guggenheimstiftung findet das gescheiterte Museumsprojekt keinerlei Erwähnung. Konzeptionelle Kurskorrekturen scheinen das Selbstbild von global operierenden Museumskonzernen offenbar zu stören.

28 Eine ausführliche Beschreibung des Ausstellungskonzeptes findet sich unter [www.guggenheimlasvegas.org](http://www.guggenheimlasvegas.org). Die von Guggenheim-Direktor Thomas Krens persönlich kuratierte und von BMW gesponsorte Ausstellung wurde zudem in einem 400-seitigen Katalog und in der bei Universe Books erschienenen Publikation *Motorcycle Mania: The Biker Book* dokumentiert.

schnitt der berühmtesten Motorradszenen der Filmgeschichte, die auf einem 20 Meter hohen »Medienaltar« präsentiert wurden, auf dessen drei unterschiedlichen Leinwandflügeln gleichzeitig unterschiedliche Sequenzen liefen und sich somit gegenseitig anzutreiben und zu kommentieren schienen. In seiner narrativen Publikumsansprache und der exponierten Position im Museumsraum nahm diese Multiscreenprojektion eine wichtige Rolle als Vermittlungs- und Interpretationsinstanz in dem sonst sehr offenen Ausstellungsszenario ein.



**Abb. 75.** Innenaufnahme des GUGGENHEIM LAS VEGAS während des Aufbaus der »Art of the Motorcycle« Ausstellung.  
**Abb. 76.** Das Programmheftcover zur Eröffnungsausstellung erklärt das Motorrad zum Kunstobjekt.

Mit dieser Art der Auswahl, Kombination und Präsentation von Exponaten, die ganz und gar auf die Autorität von kanonisierten Werken verzichtet und ihr Kunstobjekt erst in dessen spezifischer Kontextualisierung durch das Museum und dem konkreten Akt der Anschauung entstehen lässt, ist die Ausstellung Ausdruck einer institutionellen Öffnung des Museumsbetriebes in den Bereich der Alltagskultur und ihrer ästhetischen Betrachtung. Mit dem ausgewiesenen Designschwerpunkt des 1992 eröffneten Museums in SoHo und mit Ausstellungen wie »Giorgio Armani«, die 2000 im New Yorker Stammhaus und 2001 im Guggenheim Bilbao präsentiert und in der das Werk des Modeschöpfers zum Gegenstand der Kunstbetrachtung deklariert wurde, hat die Guggenheimstiftung diese Entwicklung federführend mitgestaltet. Für eine Übersetzung nach Las Vegas erweisen sich Ausstellungen wie diese aufgrund

ihrer enthierarchisierten Programmatik und ihres transgressiven Kunstbegriffs allerdings als problematisch; denn unabhängig von der Frage, ob man den von ihnen propagierten Kunstbegriff kommerziell oder progressiv finden mag, leben sie von der Reibung mit ihrem größeren Kontext (z.B. dem New Yorker Kunstetablisement) und den Resonanzen, die dabei entstehen, seien diese zuweilen auch noch so kalkuliert und vorhersehbar. An einem Ort wie Las Vegas muss diese performative Art der Grenzverhandlung jedoch ins Leere laufen, weil hier das Publikum fehlt, mit dem sich entsprechende Reibungen und Resonanzen herstellen können. Wenn Angehörige eines solchen Publikums nach Las Vegas kommen, so betrachten sie den gesamten Ort in einem umfassenden Modus der Deflation von traditionellen Kunstkategorien, in den sich eine Ausstellung wie »The Art of the Motorcycle« nahtlos einfügt und dabei in ihrer Wirkung verpufft..

Der weitaus größere Teil der Ausstellungsbesucher verfügt über kein so differenziertes Kunstverständnis und betrachtet die Exponate dagegen (wie beispielsweise die Mitglieder eines Motorradclubs aus Los Angeles, die die Ausstellung als Anlass für eine gemeinsame Ausfahrt nach Las Vegas nahmen) nicht als Kunstobjekte, sondern als Motorräder. Und auch wenn ihnen in dieser Perspektive eine unbestreitbare Wertschätzung (und vermutlich zumindest im Fall der Motorradclubmitglieder auch eine Fetischisierung) zukommt, untergräbt sie dabei jedoch gerade die strategische Kultiviertheitsfunktion, die Kunst im Rahmen von Las Vegas einlösen muss.<sup>29</sup> Und so zeigt sich hier, in dem vielleicht sogar vorhersehbaren Scheitern dieser Ausstellung im Kontext von Las Vegas und dem im direkten Vergleich wesentlich besseren Abschneiden des anderen Museumsmodells, was dieser Ort sich von dem Import von ›Hochkultur‹ verspricht, wie sie als Originalpol dieses Übersetzungsvorgangs konstruiert sein und unter welchen kontextuellen Vorgaben sie nach Las Vegas transportiert werden muss. Dem VENETIAN ist an einer Kooperation mit etablierten Kunstinstitutionen vor allem deswegen gelegen, weil sie die Möglichkeit bietet, den Erfolg des vom BELLAGIO initiierten Kultivierheitstrends aufzugreifen und zu übertreffen. Für den Hotelbetreiber Sheldon Anderson ist das GUGGENHEIM HERMITAGE »the cornerstone of the continuing cultural Renaissance of Las Vegas«. <sup>30</sup> Die implizite und den-

29 Hier beziehe ich mich auf Informationen aus einem Interview mit einem Angestellten des GUGGENHEIM LAS VEGAS, das ich im Rahmen eines Forschungsaufenthaltes im November 2001, einige Monate vor der Schließung des großen Museums, führte, also einer Zeit, in der sich die Probleme des Museums schon überdeutlich abzeichneten. Mein Interviewpartner bat sich aus, nicht namentlich genannt zu werden.

30 Vgl. [www.venetian.com/entertainment/guggenheim](http://www.venetian.com/entertainment/guggenheim).



noch klare Botschaft, die in dieser Aussage mitklingt, ist, dass sich dieser Eckpfeiler nirgendwo anders befindet als im VENETIAN. In anderen Worten ist die Hochkultur, an der das VENETIAN hier Interesse zeigt, eine, die sich im Sinne dieses Kultiviertheitstrends strategisch adaptieren lässt. Wie auch die anderen Übersetzungsvorlagen, die bisher diskutiert worden sind, muss sie dazu eine allgemeinverständliche Ikonographie bedienen und über diese spezielle Bildlichkeit wiedererkennbare und aus ihrem vorherigen Kontext gespeiste Bedeutung transportieren, und sie muss diese in einer neuen und atmosphärisch ansprechenden Art und Weise aufbereiten. Ein traditioneller Kunstbegriff, das zeigt sich am Beispiel der beiden so unterschiedlichen Guggenheimmuseen in Las Vegas, ist für eine kommerziell (d.h. über ihren Unterhaltungswert) bestimmte Übersetzung von Hochkultur wesentlich besser geeignet als einer, der sich aus diesen Traditionen hinausbewegt, mit ihren Konventionen spielt und sie dabei in Frage stellt.<sup>31</sup>

Streng genommen ist das GUGGENHEIM LAS VEGAS jedoch nicht nur in konzeptioneller Hinsicht gescheitert, sondern auch in architektonischer. Und zwar zum einen, weil man ihm mit seiner Lage inmitten des Hotels zwischen Kasinoraum und Ausgang zum Parkhaus eine eigene Fassade verweigert hat, mit der es sich gerade in einer von extremer visueller Konkurrenz regierten Raumsituation als eigene Institution hätte positionieren müssen (ironischerweise hat man mit dieser Entscheidung nicht nur gegen eine kardinale Regel von Las Vegas verstoßen, sondern auch mit dem Erfolgsrezept gebrochen, für das man spätestens seit der spektakulären Fassadengestaltung des von Gehry konzipierten Gebäudes für das GUGGENHEIM BILBAO im Kontext der Museumsarchitektur steht); und zum anderen, weil der leere und offene Raum, den Koolhaas für dieses Museum entworfen hat, in seiner Handhabung zu aufwändig für die schnelllebige Unterhaltungskultur von Las Vegas ist, da für jede neue Ausstellung auch eine neue Ausstellungsarchitektur in ihn hinein gebaut

31 Dieses traditionelle Kunstverständnis ist ein vitaler Angelpunkt für das hier skizzierte Erfolgsmodell einer ›Best Of‹-Logik von Kunstausstellung und einer an kultivierter Sinnlichkeit orientierten Erlebnisarchitektur. In Las Vegas wurde dieses Modell mit dem Guggenheim von einem immer globaler und kommerzieller operierenden Museumsbetrieb in einem extremen Umfeld ausprobiert und weiterentwickelt; es wäre jedoch falsch zu denken, es sei nur hier zu finden. Ein Reimport in den größeren Kulturbetrieb zeigt z.B. sich an der bereits erwähnten Ausstellung »Das MoMA in Berlin« (vgl. Anm. 23 in diesem Kapitel) oder auch in dem im November 2005 wiedereröffneten MoMA in New York, das starke Züge der hier beschriebenen heterotopischen Nutzung von Erlebnisarchitektur zeigt und auf das ich im Schlusskapitel dieser Arbeit noch genauer eingehen werde.

hätte werden müssen. Dagegen sind die Räume des anderen Museums mit ihrer überschaubaren und das Ausstellungsformat klar strukturierenden Größe sowie dem innovativen Magnetaufhängungssystem, das speziell für die massiven Stahlwände entwickelt wurde, von einer Funktionalität bestimmt, die auf einen schnellen und unaufwändigen Wechsel von Ausstellungen bestens eingestellt ist.

Auch die strategische Ausrichtung dieses Museums erweist sich im direkten Vergleich mit dem gescheiterten Modell der ›Big Box‹ als funktional überlegen, weil es über seine konservative und kontextuell dramatisierte Version von Hochkultur Kultiviertheit als Reibungs- und Kontrapunkt mit einem ungleich reicheren und prägnanteren Erfahrungswert für den Großteil der Las Vegas Besucher ausstattet. Das große Museum war zu sehr aus der Warte des Museumsbetriebes heraus konzipiert worden und verfolgte entsprechend eine zu selbstbestimmte Programmatik; eine Programmatik, die scheitern musste, weil sie sich für die kontextuellen Anforderungen der Stadt nicht anschlussfähig genug gemacht hatte. Dies mag auf den ersten Blick erstaunen, weil der Erfahrungs- und Unterhaltungswert für den Kunstbetrachter durch die spektakuläre Gestaltung des lagerhallengroßen Raumes, die imposanten Spiegelskulpturen und das ungewöhnliche Ausstellungsformat hier zunächst ungleich größer erscheint als in dem kleinen Museum. Doch gerade indem die ›Jewel Box‹ letztendlich keine eigene Positionierung im Bereich der Kunstbetrachtung anstrebt, sondern einen Erlebnisraum produziert, der die größere Kultiviertheitsprogrammatik des VENETIAN unterstützt, erweitert und verstärkt, ist sie – aus der Warte des Übersetzungskontextes – die eindeutig überlegene.

## THE VENETIAN ›Another Place and Time‹

Venedig [...] ist wie ein Gesamtkunstwerk, es lädt ein, sich darin zu bewegen, zwei Stunden, drei Stunden, so lange man will.

Louis Begley



»What is the Venetian Experience?«, diese Frage stellt sich die Broschüre des Hotelkasinos und antwortet in poetischer Suggestion: »Mirrored after Renaissance Venice, THE VENETIAN comes alive to captivate one's senses

with sights and sounds. [...] THE VENETIAN transports you to another place and time by providing a sense of being surrounded by the festivity and splendour of Venice's architecture, music, art, and history.« (Abb. 77) Dabei bezieht sich das Hotelkasino mit Venedig als Referenzpunkt nicht nur auf einen Inbegriff europäischer Kulturtradition, sondern auch auf einen nostalgischen Mythos romantischer Urbanität. Zwei Komponenten der bisherigen Ortsübersetzungen kommen dabei in einer neuen und wirkungsvollen Dramaturgie zusammen. Bisher waren die Hotelkasinos in der Ausrichtung ihrer Raumgestaltung im Prinzip entweder einer ikonischen Übersetzung (z.B. das NEW YORK NEW YORK) oder einer atmosphärischen Übersetzung (z.B. das BELLAGIO) gefolgt, auch wenn innerhalb dieses Realisierungsmodus jeweils Elemente des anderen zu finden waren; das VENETIAN hebt diese Polarisierung nun auf und definiert sich über die ausgewiesene Verbindung dieser beiden Übersetzungsmodi.

Das Cover der Hotelbroschüre ist mit den Worten »The Venetian Experience« überschrieben und präsentiert seinem Betrachter diesen Slogan gemeinsam mit einem Bild von Venedig: von mitten der Lagune aus sehen wir eine Ansicht der Stadt, in goldenes Abendlicht getaucht, aus der unverkennbar der venezianische Campanile und der majestätische Dom der Kirche Maria della Salute hervortreten. In Vordergrund sind eine Gondel und ihr Steuermann zu sehen, der einen typischen Strohhut trägt und die auf ihn gerichtete Kamera nicht weiter zu beachten

scheint, sondern und in aller Ruhe die Lagune überquert. Der Teil des Bootes, in dem die Passagiere Platz nehmen, liegt außerhalb des Rahmens und macht auf diese Weise das Angebot, das Nicht-Zusehende zu vervollständigen, sich dabei selbst an diesen Platz zu begeben und von dem Gondolieri in die so verheißungsvolle in Szene gesetzte Stadt im Hintergrund chauffieren zu lassen.

**Abb. 78.** Das Coverfoto der Werbebroschüre des VENETIAN mit typischer Stadtsansicht von Venedig.

**Abb. 79.** Innenaufnahme des VENETIAN auf der zweiten Seite der Broschüre.



Blättert man um, dann sieht man auf der ersten Seite der Broschüre ein Bild, in dem sich die imaginäre Reise fortsetzt. Die Gondel, die sich eben noch mitten auf der Lagune gefunden hat, ist wieder im Vordergrund platziert, und wieder können wir nur eine Hälfte von ihr sehen – diesmal die andere Seite mit der leeren Bank, auf der wir in unserer Vorstellung eben noch Platz genommen haben. Beide Bilder sind in dasselbe goldene Abendlicht getaucht, eine Wahl, die die Ikonographie der berühmten Bauwerke in den Bereich des Atmosphärischen hinein verlängert. In der zweiten Szene scheint der Sonnenuntergang jedoch schon etwas fortgeschrittener und unterstützt damit den Eindruck, man würde in einer zeitlichen Kontinuität von einem Bild zum nächsten gelangen. Von unserem vorherigen Ort weit draußen auf der wellenbewegten Lagune haben wir unser Ziel jetzt erreicht, und das genau zur rechten Zeit: es wird dunkel und ein kleines Stück hinter der Gondel ist ein festlich erleuchteter Palazzo in der für die Stadt so typischen Mischung aus byzantinischer und klassizistischer Architektur gelegen, der unsere Ankunft bereits zu erwart-

ten scheint. Und doch erscheint die Fassade des Gebäudes bereits auf den ersten Blick zu makellos, das Wasser des Kanals zu glatt, der ganze Bildeindruck zu perfekt – offensichtlich hat diese Reise uns nicht nach Italien gebracht, sondern nach Las Vegas.

Auch mit ihrer sprachlichen Rhetorik bedient die Broschüre gezielt dieses Muster einer imaginären Überblendung von Vor- und Nach-Bild, die sich zudem auf zwei unterschiedliche geographische Orte beziehen. Sie hält den Leser dazu an, das VENETIAN in seiner Vorstellung als Palazzo an den Canale Grande zu transportieren und den Strip in eine Wasserstraße zu verwandeln. »Like a great palazzo on the Grand Canal, THE VENETIAN occupies the best address in all of Las Vegas. From the gondola-filled lagoon that beckons visitors all along the famous Las Vegas Strip to painstakingly reproduced architectural landmarks, THE VENETIAN recreates the glory and grandeur of Renaissance Venice.«<sup>32</sup> In der Tat folgt die gesamte Architektur des Hotels in ihrem angestrebten Raum-Erleben dem Ziel einer imaginären Überblendung von Vor- und Nach-Bild, und daher ist der räumliche Gesamteindruck, oder besser: die imaginative Kohärenz der Räume als Medium einer schlüssigen Venedig-Produktion, in diesem Fall von größter Bedeutung. Übersetzt wird nicht eine postmoderne Stadtcollage oder ein assoziativ mit ihr verbundenes, atmosphärisches verdichtetes Thema, sondern der Gegenstand der Übersetzung ist die Stadt Venedig; ein touristisches Venedig, sollte man hinzufügen, aber als solches unbedingt ein Ort, der für seine Besucher in einer materiellen Räumlichkeit erfahrbar und dazu gleichermaßen wiedererkennbar und umschließend sein soll. Bereits in der Außengestaltung der Hotelanlage wird diese miteinander zu versöhnende Bild- und Raumpolitik deutlich.

Wenn man sich dem VENETIAN annähert, dann sieht man zunächst eine aus ikonischen Superzeichen zusammengestellte und enorm verdichtete Postkartenansicht, in der auf einen Blick Campanile, Dogenpalast, Ca'd'Oro, Rialtobrücke und venezianischer Löwe zu sehen sind, die in der Tat ausgesprochen originalgetreu nachgebaut wurden und hinter denen mächtig der über dreißigstöckige Hotelurm aufragt; eine Perspektive, aus der die idealisierte Bildkomposition des VENETIAN der Bildsprache von Vorgängern wie dem NEW YORK NEW YORK nicht unähnlich ist. Anders als bei diesen früheren Hotels hat man hier jedoch ein Bild vor sich, in das man buchstäblich eintauchen kann; die Gestaltung des Vorplatzes lädt in der Annäherung an das Gebäudeensemble, aus dem sich das Hotel zusammensetzt, wie in der Zoombewegung einer Kamera dazu ein, die Distanz zum Dargestellten immer weiter aufzulö-

---

32 Zitiert aus der aktuellen Werbebroschüre des VENETIAN.

sen und sich dabei dem imaginativen Sog des Venedigbildes mit seinen byzantinischen Palazzofassaden, den gusseisernen Straßenlaternen, rot gepolsterten Gondeln und geschwungenen Brücken so weit hinzubegeben, dass die Trennung zwischen Bild und Betrachter, zwischen Objekt und Subjekt der Betrachtung für eine Zeit aus den Angeln gehoben wird.



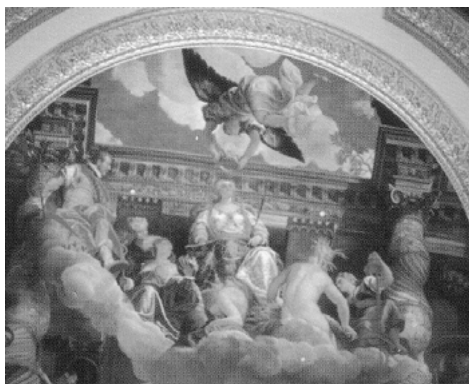
**Abb. 80 & 81.** Venedig-ansichten auf dem Vorplatz des VENETIAN. Durch authentischen Reproduktionsmodus der Gebäude, Detailfülle und suggestive Geschlossenheit entfaltet dieser Bild-Raum einen starken imaginären Sog.



Ein solches Eintauchen in das Bild der Stadt, das hier unter dem Begriff der *immersiven* Bilderfahrung gefasst werden soll, kann sich in der collagenhaften und typisierten Ästhetik des NEW YORK NEW YORK nicht einstellen.<sup>33</sup> Denn um diese Wirkung zu erzielen, muss das Stadtbild

33 In dem hier entwickelten Verständnis immersiver Bilderfahrung lehne ich mich an die kunstgeschichtliche Studie von Oliver Grau an. Vgl. Oliver Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: Visuelle Strategien*, S. 23-24. In einem entscheidenden Punkt, den ich im folgenden Kapitel weiter

nicht nur eine eigene Räumlichkeit entfalten, sondern auch die Illusionsbildung des Betrachters ansprechen, und dies passiert angesichts der fragmentierten Ästhetik der Collage gerade nicht. Dies erklärt wiederum, warum das Spiel mit dem Authentischen, Originalgetreuen im VENETIAN eine so unverzichtbare Rolle spielt. Nicht nur im Hinblick auf die nachgebauten architektonischen Sehenswürdigkeiten ist sie augenfällig, sondern auch in der Gestaltung des Innenraumes, z.B. in der Verwendung von ›echten‹ Materialien wie italienischem Marmor und Goldverzierungen oder aber in den bereits erwähnten Reproduktionen venezianischer Deckenmalereien (Nicolo Bambinis »Triumph Venedigs« (1680) schmückt die Decke in der Nähe des Casinoeingangs, Giambattista Tiepolos vier Heldenepisoden, um 1725 für den Palazzo Sandi gemalt, zieren die Kuppel in der Lobby und Paolo Veroneses »Apotheosis von Venedig« (1583) sind im Eingangsbereich der Einkaufspassage zu sehen).



**Abb. 82.** (links) Reproduktion der »Apotheosis von Venedig«.

**Abb. 83.** Marmor- und goldverzierter Säulengang.

Es wäre vereinfachend zu sagen, die Bezugsgröße des Authentischen sei per se illusionsbildend; um aber einen schlüssigen Illusionsraum herzustellen, dessen Vor-Bild das reale Venedig ist (und dieser Referenzpunkt wird in der Hotelbroschüre immer wieder evoziert), ist sie schon wegen ihres offensiven Echtheitsversprechens ein wahres Muss. Und doch ist es nicht das Authentische als ›realer‹ Wert, sondern der *Eindruck* des Authentischen, das dezidierte Spiel mit dem ›Als-Ob‹, das hier eine immersive Ästhetik und die mit ihr einhergehende Bildrealität produziert: eine

---

erörtern werde, entferne ich mich jedoch von seinem Immersionsverständnis. Während Grau davon ausgeht, dass eine Immersionserfahrung nur in hermetischen Räumen stattfinden kann, verstehe ich diese als interaktiven Prozess zwischen suggestiver Räumlichkeit und Imagination des Rezipienten, für die räumliche Abgeschlossenheit keine notwendige Bedingung ist.

Realität, die »durch die Strategie der Immersion weitgehend ein ›dem Wesen nach Vorhandenes‹ [formuliert] – ein glaubhaftes ›Als-Ob‹, das insbesondere auch den Raum des Utopischen und Phantastischen freigeben kann.«<sup>34</sup> In ihrem Rekurs auf das Authentische, Echte, Wahrhaftige spielen solche Räume mit der Wahrnehmung des Betrachters und inszenieren ihr raumbildnerisches Können in einem Oszillieren zwischen Illusionsbildung und deren Zur-Schau-stellen. Es reicht nicht, ein glaubhaftes immersives Bild von Venedig zu schaffen; im Gelingen dieser Wirkung selbst liegt hier der Angelpunkt des Spektakulären, und darum muss es in Erscheinung treten und mit dem Bild erfahren werden.



**Abb. 84 & 85.** Ansichten der ›Grand Canal Shoppes‹ mit Markusplatz (links) und Kanallandschaft.

Die ›Grand Canal Shoppes‹ mit nachgebautem Markusplatz und angrenzender Kanallandschaft sind der Ort, an dem das utopische, phantastische ›Als-Ob‹-Venedig dieses Bild-Raumes seine größte immersive Kraft entfaltet. Diesen Ort in den ersten Stock des Hotelkasinos zu legen, ist bereits Teil des erwähnten Zur-Schau-Stellens des eigenen Könnens: Seht her, ihr kommt in einen Raum, der euch glaubhaft macht, ihr seid auf dem Markusplatz, und doch seit ihr mit einer Rolltreppe oder einem Fahrstuhl hier angekommen! In seiner perspektivischen Verdichtung des Platzes wirkt der Raum in seinen horizontalen Maßen größer als er tatsächlich ist. Und weil die mit einem Abendhimmel bemalte Decke nicht in einem rechten Winkel auf die Seitenwände trifft, sondern in einer abgerundeten, den Übergang zur Wand verwischenden Form und das Bild ein Stück über diese Rundung hinaus gezogen wurde, spielt der Raum mit dem Eindruck, man stehe tatsächlich unter freiem Himmel.

34 Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, S. 22.



Um diese suggestive Wirkung einer räumlichen Expansion und Öffnung zu erreichen, bediente man sich aus dem Repertoire der barocken Ästhetik, die über eine Reihe von Stilmitteln verfügt, mit der sich die Grenzen zwischen Realraum und Kunstraum effektiv verwischen lassen.<sup>35</sup> Gestalterische Elemente wie die starke Farbigkeit des Himmels und der den Platz begrenzenden Häuserfassaden, die indirekte Ausleuchtung des Raumes und die gezielte Setzung von Lichtquellen wie Straßenlaternen oder »Innenbeleuchtung« der Häuser sowie die Dynamik der gewölbten Deckenarchitektur sind die augenfälligsten barocken Anleihen dieses Innenraumes.

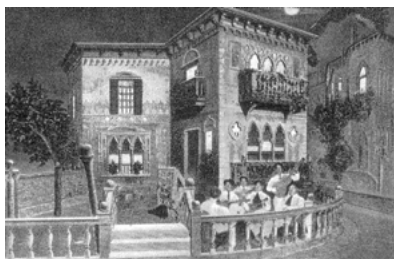
Was auf diese Weise entstanden ist, zeigt nicht nur deutliche Anleihen an die barocke Raumgestaltung, sondern auch an die Bildtechnik des Panoramas, als dessen Neuaufgabe sich der Einkaufsbereich des Venetian in mehrfacher Hinsicht betrachten lässt. Als das Panorama im ausgehenden 18. Jahrhundert erfunden wurde, war seine herausragende Eigenschaft, seine Betrachter in einer bisher nicht erreichten Weise in den Bildraum des Dargestellten hineinzusetzen und sie somit in eine umfassende Realität der Illusion zu transportieren.<sup>36</sup> Dazu wurden in der Regel (und wie auch in der aktuellen Themenarchitektur in Las Vegas) reale Vor-Bilder verwendet, wobei es, ähnlich der barocken Malerei, gerade die naturalistische Darstellungsweise dieser Motive war, mit der sich das Spiel mit Illusion und Täuschung besonders wirkungsvoll inszenieren ließ. Das erste Panorama zeigte eine nächtliche, von Kerzenschein beleuchtete Stadtansicht von Edinburgh, dem Heimatort seines Erfinders, und wandte sich demnach formal in derselben Kombination aus Wiedererkennen und Erstaunen an sein Publikum, mit der auch heute die Städtetouristen in Las Vegas operieren. Die unmittelbare Art der Bilderfahrung,

---

35 So z.B. die Hervorhebung von bewegten gegenüber statischen Elementen, die Bevorzugung von plastischer Modellierung vor flächiger Gestaltung, die Dominanzsetzung von farbiger Modulation über abgrenzenden Linien bzw. in der Architektur und Skulptur von Licht-Schatten-Kontrasten über gleichmäßige Ausleuchtung.

36 Das Panorama wurde 1787 von dem Engländer Robert Baker erfunden und patentiert. Zunächst als militärischer Simulations- und Planungsraum gedacht wurde es aufgrund seiner Eigenschaft, den Betrachter buchstäblich in das dargestellte Bild hinein zu versetzen, schnell als Medium der aufstrebenden visuellen Kultur populär. In Graus Genealogie immersiver Bildräume tritt das Panorama die Nachfolge illusionärer Landschaftsräume an, die im 18. Jahrhundert häufig in Schlössern oder Villen zu finden waren, und in dieser Hinsicht markiert das Panorama zugleich die Schwelle zu einer visuellen Spielart kommerzieller Unterhaltung. Vgl. Graus historischen Abriss, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, S. 25-64.

die das Panorama bereitete, wurde schnell sehr populär, und die Darstellung von bekannten Städten erwies sich dabei als besonders beliebt. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts war dieses neue Medium auch in den USA zu einem tragender Pfeiler der sich ausweitenden visuellen Unterhaltungskultur geworden, und in Zuge dieser Entwicklung entstand ein erster Vorgänger des VENETIAN: die ›Canals of Venice‹, eine Attraktion des Vergnügungsparks Dreamland auf Coney Island.<sup>37</sup> Untergebracht waren die ›Canals‹ in einem verkleinerten Dogenpalast. In dessen Inneren war es ›Nacht‹, und mit Hilfe neuer Möglichkeiten elektrischer Beleuchtung wurde der Raum in ein ›sanftes Mondlicht‹ getaucht. Die Besucher wurden in Gondeln unter der Rialto-Brücke und der Seufzerbrücke hindurch an kulissenhaften Häusern und Gärten entlang des Canale Grande gefahren, während singende Schauspieler das gebotene Szenario belebten. Im Hintergrund war die Stadtkulisse von Venedig mit ihren wichtigsten Sehenswürdigkeiten zu sehen, reproduziert auf insgesamt 18.000 qm Leinwand, wobei die räumliche Distanz zu den gemalten Gebäuden, das künstliche Mondlicht und die Bewegung durch den Raum gemeinsam einen starken imaginären Sog erzeugt haben müssen.



**Abb. 86 & 87.** Zeitgenössische Graphiken der ›Canals of Venice‹ in Coney Islands Dreamland, 1903.

37 Zu Dreamlands ›Canals of Venice‹ vgl. Koolhaas, *Delirious New York*, S. 54-55.

Zeitgleich mit dem Panorama wurde auch der Tourismus zu einer Freizeitbeschäftigung von immer breiteren Bevölkerungsschichten. In dieser Situation verkörperten die Panoramen eine in ihrer immersiven Räumlichkeit neuartige Möglichkeit des imaginären Reisens, die nicht nur erheblich billiger und weniger zeitintensiv, sondern laut einem Bericht des *Blackwood's Magazine* von 1824 auch wesentlich bequemer war als das mit einem tatsächlichen Ortswechsel verbundene Reisen: »What cost a couple hundred pounds and a half a year a century ago, now costs a shilling and a quarter of an hour. Throwing out of the old account the innumerable miseries of travel, the insolence of public functionaries, the roguery of innkeepers, the visitations of banditti, charged to the muzzle with sabre, pistol, and scapulary, and the rascality of custom-house officers, who plunder, passport in hand, the indescribable *désagrément*s of Italian cookery, and the insufferable annoyances of abomination, an Italian bed.«<sup>38</sup> Der hier so humorvoll beschriebene Modus einer ›Reise ohne Unannehmlichkeiten‹ lässt sich fast zweihundert Jahre später in den Themenhotels von Las Vegas wieder finden. In beiden Fällen wird die imaginäre Reise durch das affirmative und spielerische Verhältnis zur Illusion zu einem eigenen Erfahrungswert, der einer geographischen Reise zumindest ebenbürtig ist. Um die Illusionswirkung der Panoramen noch weiter auszubauen, wurde das Bild bald durch vor der Leinwand platzierte und thematisch mit dem Dargestellten verbundene Objekte in den Raum der Betrachtung hinein verlängert, und in der Themenarchitektur des VENETIAN wird dieses Verhältnis von Bild und den seine imaginäre Realität verlängernden Objekten jetzt praktisch umgekehrt: Wand- und Deckengestaltung des Markusplatzes sind nicht der Hauptschauplatz der imaginären Reise, sondern sie dienen als Hintergrund für ein minutiös gestaltetes und den gesamten Raum bespielendes *Faux Terrain*.<sup>39</sup>

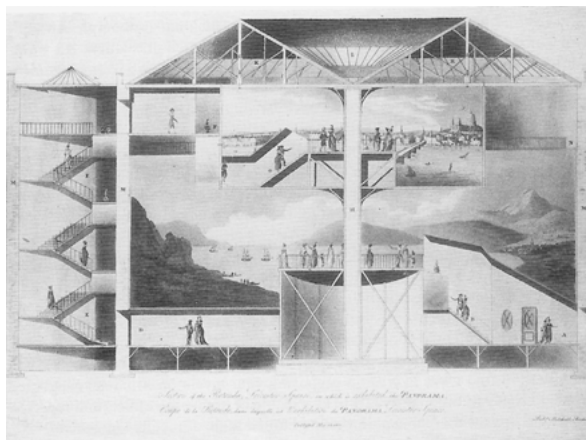
Die elaborate Objektsammlung dieses *Faux Terrain*, die das Venedig-Bild in den Realraum hinein verlängern (die Kanäle, Gondeln, Brücken, Straßencafes, Boutiquen, etc.), sind hier nicht mehr nur statisch positioniert, sondern sie beleben den erweiterten Bild-Raum als Requisi-

38 *Blackwood's Magazine* zitiert nach Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, S. 63-64. Diese Parallelentwicklung überschneidet sich zudem in dem impliziten und durchaus bürgerlichen Bildungsauftrag, der sowohl mit dem Reisen als auch mit den in den Panoramen gezeigten Bildwelten einherging und in beiden Fällen in der kulturgeschichtlichen Ausweitung dieses Mediums gegenüber dessen Unterhaltungswert zurückgedrängt wurde.

39 Diese zusätzliche Bildstrategie des *Faux Terrain* wurde ab 1830 zu einer gängigen Erweiterung der Panoramen. Vgl. Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, S. 55; S. 96.

ten einer fortwährenden Live-Inszenierung, an der einerseits die vom Hotel engagierten Darsteller (die Gondolieri und Carabinieri in entsprechenden Uniformen, die Sänger, Schauspieler, Kellner) und andererseits die Besucher der Szene selbst als Akteure mitwirken. Das ›Scrip‹ des Raumes macht diesen Eintritt in die Handlung mühelos, denn in seiner natürlichen Rolle als Tourist spielt jeder Besucher einfach sich selbst: wie er über den Markusplatz flaniert, sich in ein Straßencafé setzt, durch Boutiquen stöbert oder eine Gondelfahrt macht. Dabei gewinnt dieser Bild-Raum eine zusätzliche Tiefe, indem es nicht von einfachen Fassaden begrenzt wird, sondern viele der Häuser in diesem Innenraum noch einmal betretbar sind. In den Restaurants am Markusplatz kann man sich aussuchen, ob man ›drinnen‹ oder ›draußen‹ sitzen möchte, und in dem Hin- und Hergehen zwischen diesen ineinander verschachtelten (Innen)Räumen und durch die Blicke und Perspektiven, die sich in diesen Bewegungen durch den Raum ergeben, wird die Illusionswirkung der Bildrealität auf architektonisch simple, durchschaubare und doch erstaunlich wirkungsvolle Art verstärkt.

**Abb. 88.** Zeitgenössische Graphik einer Panoramarotunde.



Schon bei den Panoramen war der architektonische Raum neben der Bildgestaltung das wichtigste Medium der Illusionsbildung. In den eigens zu diesem Zweck entwickelten Panoramarotunden wurde das Immersionserlebnis in einem ausgeklügelten Zusammenspiel aus Raum- und Bilderfahrung genaustens choreographiert. Mögliche Betrachterpositionen wurden durch Aussichtsplattformen und vorgegebene Wege festgelegt, ein Abstand zur Leinwand vorgegeben, der die Eigenschaft des Gemalten der Darstellung schwer erkennbar machte, und eine indirekte, aus einem Oberlicht stammende Beleuchtung verwendet, die den Eindruck erweckte, dass das Bild selbst die Lichtquelle sei. In der Geschich-

te der visuellen Kultur wird das Panorama wegen seiner umfassenden Illusionsbildung und seiner Verankerung in einem spezifischen Vorführraum in der Regel als unmittelbarer Vorgänger des Kinos angesehen, der die Entwicklung des späteren Mediums prägt und in ihr aufgeht, mit dessen Popularisierung jedoch selbst von der Bildfläche verschwindet.<sup>40</sup> Die Wiederauflage panoramischer Bild-Räume in der Themenarchitektur von Las Vegas eröffnet dagegen eine andere Lesart, nach der sich diese Bildtechnik auch in einer Zeit der Multiplex- und Imax-Kinos offensicht-

---

40 Zur Architektur der Panoramarotunden vgl. Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, S. 54-56. In den USA waren solche Rotunden aufgrund des unbedingten Mobilitätsgebots der frühen Unterhaltungskultur allerdings eher selten. Nur in wenigen Fällen wie z.B. auf Coney Island lohnte es sich, Panoramen in urbanen Ballungsräumen fest zu installieren; wesentlich häufiger mussten sie zu ihrem Publikum transportiert werden und wurden dann in der Regel in bereits vorhandenen Theatern präsentiert. In diesem Vorführmodus war der Betrachter nicht in einer 360° umfassenden Bildsituation umschlossen, sondern das Bild wurde über einen Vorführzeitraum hinweg entrollt; das vollständige Panorama entstand hierbei eher in einer zeitlichen als in einer räumlichen Synthetisierung von Bildeindrücken und zu einem stärkerem Maße in der allmählich anwachsenden Vorstellung des Betrachters. Das bewegte Bild dieses Vorführmodus ist zudem näher an der Vorführung von filmischen Projektionen. Neben Stadtdarstellungen waren insbesondere in den USA auch Landschaftspanoramen sehr beliebt. Vgl. Barbara Novak, *Nature and Culture: American Landscape and Painting, 1825-1879*, S. 23-24. In Europa wurde das Panorama dagegen häufig zur heroischen Verklärung von Kriegsschauplätzen verwendet. Vgl. Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, S. 67-100. Im Gegensatz zu der bisher bekanntesten mediengeschichtlichen Studie zum Panorama von Stephan Oettermann, *Das Panorama: Die Geschichte eines Massenmediums* (1980), für den das Panorama wegen seiner egalitären Rezeption ein genuin demokratisches Medium darstellt, betont Grau die potentielle Propagandawirkung des Panoramas, die in den achtziger Jahren des 20. Jahrhunderts in autoritären Gesellschaften wie China, Nordkorea, Irak und Ägypten zum Verherrlichen des Staates benutzt wurde. Das mediale Potential des Panoramas liegt insofern nicht in einer inhaltlichen Zurichtung der Rezeption von Bildinhalten, sondern vielmehr darin »einer Bildidee die nachhaltigste Wirkung zu verleihen.« Ebd., S. 99. Die heterotopische Wirksamkeit des Panoramas, die auch in seiner Reinkarnation in den Themenarchitekturen von Las Vegas zu tragen kommt, scheint hier deutlich auf. Zum Panorama als Teil der Frühgeschichte des Kinos vgl. Giuliana Bruno, »Bewegung und Emotion: Reisen in Kunst, Architektur und Film«, in: Koch, *Umwidmungen*, S. 128.

lich durch ein Raum-Erleben auszeichnet, das durch die materielle Gegenwart der erzeugten Bildrealität über eine *eigene* Attraktivität verfügt.

Für Wolfgang Kemp ist das Panorama ein prototypischer »Ort des Präsens«, und in dieser Bezeichnung klingt nicht nur die zeitliche Gegenwart des Erlebens an, sondern auch die Gegenwart des materiellen Raumes.<sup>41</sup> Der beschriebene Prozess einer imaginären Vervollständigung von wahrgenommenen Bild- und Raumeindrücken weist zwar starke Parallelen zur kinematischen Wahrnehmung auf, weil sich auch im Film die gezeigten Architekturen erst im Auge des Betrachters strukturieren; die fiktionalen Bild-Räume, die der Besucher in der aktuellen Kasinoarchitektur von Las Vegas durchwandern kann, synthetisieren jedoch in ihrer spezifischen Raumkonstruktion kinematische und architektonische Erfahrung und geben dem Betrachter das Gefühl, in eine laufende Handlung einzusteigen, durch deren räumliche Situationen man sich nicht nur imaginär, sondern tatsächlich bewegen kann. In dem von der Hotelarchitektur vorgegebenen Rahmen erlebt der Rezipient seine eigene Geschichte, in der er eine Gondelfahrt machen, sich in eines der Straßencafés auf dem Markusplatz setzen, durch die angrenzenden Gassen schlendern kann. Der Unterhaltungswert dieser imaginären Reise steigt in dem Maße, in dem umfassende Illusionsbildung und Entscheidungsvielfalt innerhalb des ›scripted space‹ sie möglichst lange andauern lassen. In diesem Ziel sind die gebauten Fiktionen von Las Vegas darauf ausgerichtet, kinematische und reale Raumerfahrung in *einer* ästhetischen Erfahrung zusammenzubringen. Die Körperlichkeit, die immer schon Teil der ästhetischen Erfahrung des Mediums Film ist und aus der sie einen wesentlichen Teil ihrer Gratifikation schöpft, wird in dieser Raumerfahrung erweitert und intensiviert: der in der Architektur des Kinoraumes ruhig gestellte Körper des Betrachters kann sich hier gleichzeitig in der realen Bewegung durch den gebauten Raum und der von ihm generierten fiktionalen Realität des dargestellten Ortes erfahren.

Das VENETIAN produziert mit seiner emphatischen Architektur jedoch nicht nur einen räumlich und bildlich idealisierten Reiseort, sondern gibt ihm auch eine zeitliche Dimension. Mit dem Venedig der Renaissance als zeitlicher Referenz ist die Gegenwart des VENETIAN nicht von ungefähr eine der realen Zeit entrückte, romantische Gegenwart, die diesen Ort zu einem maßgeblichen Teil in einer imaginären Geographie lokalisiert. Zu dieser Lagebestimmung greift es das historische Europa-Bild auf, das mit dem BELLAGIO nach Las Vegas gekommen war, und ebenso wie im BELLAGIO ist die Art der Bezugnahme auf den Referenz-

---

41 Kemp, »Die Revolutionierung der Medien im 19. Jahrhundert«, in: Wagner, *Moderne Kunst 1*, S. 82.

ort dabei gerade nicht postmodern, sondern nostalgisch und gänzlich frei von Ironie.<sup>42</sup> In der Ausgestaltung dieses Bildes geht das VENETIAN jedoch weit über eine assoziative Idealisierung nach dem Muster des BELLAGIO hinaus, seine ikonographische Dichte und atmosphärische Tiefe produzieren keinen diffus-realistischen, sondern (mit Foucault gesprochen) einen ›wirklichen, wirksamen‹ Sehnsuchtsort. Dieser Ort ist Teil einer größeren Platzierung, einer ganzen Ansammlung von Räumen, die ihre Betrachter immer versierter in die von ihnen transportierten Bilder hineingerückt und in deren Realität involviert haben – bis zu dem Punkt, an dem sie im VENETIAN zu einem leibhaftigen und miteinander agierenden Teil der fiktionalen Bildrealität wurden. Die besondere Wirksamkeit dieser Räume, die sich in dem Raum-Erleben des VENETIAN immersiv verdichtet, ankert in ihrem Potential, Welt und Bild zu synthetisieren, Raum und Zeit imaginär zu konsolidieren und in ihrer heterochronischen Gegenwart als ›gemachte Wirklichkeit‹ erfahrbar werden zu lassen. Über den gezielten Distanzverlust zum Dargestellten, Hergestellten, Erfundenen mobilisieren diese Räume ein gesteigertes Gefühl von körperlicher Gegenwart, in dem diese Bildrealität (einen Moment lang) wahr werden kann. Ihre Wirksamkeit als ›Orte des Präsens‹ übersetzt sich in die erlebte Wirklichkeit des Betrachterkörpers.

---

42 In den Interviews, die ich im Rahmen meiner Forschung mit Hotelbetreibern und Angestellten gemacht habe, ist diese Ironiefreiheit immer wieder betont worden. Damit soll natürlich nicht gesagt sein, man könne diese Architekturen nicht ironisch lesen; wohl aber, dass sie von ihren Machern nicht ironisch gemeint sein.

## 6. AUFTAUCHEN IN LAS VEGAS: VON REALITÄTSVERLUST ZU REALER FIKTION

Das Spektakel kann nicht als Übertreibung einer Welt des Schauens, als Produkt der Techniken der Massenverbreitung von Bildern begriffen werden. Es ist vielmehr eine tatsächlich gewordene, ins Materielle übertragene Weltanschauung. Es ist eine Anschauung der Welt, die sich vergegenständigt hat.

Guy Debord



Das Ungewöhnliche der Skyline von Las Vegas ist heute nicht mehr, dass sie aus Schildern besteht, sondern aus einer Komposition von Gebäuden, von denen man zunächst überrascht ist, ihnen hier und in dieser Ansammlung zu begegnen. (Abb. 89)

Man erkennt sie sofort, kennt sie aber aus anderen Stadtbildern, und in dem hier gebotenen Szenario der räumlichen Verdichtung bekommt ihre Gegenwart unweigerlich etwas Unwirkliches, Hyperreales. Ein Eindruck, der sich dadurch verstärkt, dass man im Laufe der 1990er Jahre immer mehr Wert auf einen möglichst originalgetreuen Reproduktionsmodus gelegt hat und daher viele der Gebäude ausgesprochen plastisch und ›echt‹ daherkommen; und doch scheint diese ›Echtheit‹ zu keinem Moment darauf abzu zielen, einen glauben zu machen, dass man hier tatsächlich die so bekannten und berühmten Gebäude vor sich habe und darüber ins Zweifeln geriete, ob man jetzt wirklich in Las Vegas oder vielleicht doch in Paris,



New York oder Venedig sei.<sup>1</sup> Aus der Perspektive ästhetischer Ansprachemuster, mit denen sich dieses neue Stadtbild an seine Besucher wendet, ist dieser Punkt gar nicht genügend zu betonen. Denn der neue Gestaltungsmodus von Las Vegas definiert sich durch das Bestreben, seine Besucher in eine synthetische *Parallelwelt* zu transportieren; eine in sich schlüssige und abgeschlossene Realität neben der des Alltags, in die man eintauchen kann wie in einen Film oder einen Roman und die im Gegensatz zu diesen auch noch als materielles Konstrukt gegenwärtig ist. Das Bild der Stadt ist dabei zwar ein aus unterschiedlichen Orten zusammengesetztes, und doch in seiner geographischen und zeitlichen Unwahrscheinlichkeit in sich schlüssiges Bild; eine Schlüssigkeit, die vor allem durch die visuelle Dichte und suggestive Abgeschlossenheit des Bild-Raumes entsteht. Es ist, mit anderen Worten, das Bild einer computersimulierten Super-Stadt, das seine Referenz-Realität mit digitalen Bildbearbeitungstechniken (z.B. Cut-and-Paste, Säuberungs- und Glättungsverfahren) manipuliert und dabei eine immense räumliche und zeitliche Verdichtung erreicht.

Zum einen weist dieser Raum also Spuren einer Vorstellung auf, die sich unter dem Einfluss digitaler Bildlichkeit nachhaltig verändert hat (und die sich in Anlehnung an Kleins Begriff des ›elektronischen Barock‹ meiner Meinung nach noch treffender als ›digitalen Barock‹ bezeichnen ließe); aber auch der reale Raum, der diesem Bild eine materielle Wirklichkeit beschert, ist von digitalen Wirklichkeitsphantasien durchdrungen: der neue Bild-Raum von Las Vegas ist eine materielle Übersetzung eines virtuellen Computerbildes. Auf diese Weise entstanden ist eine im Zeichen des globalen Tourismus perfektionierte Welt, deren komprimierte Bild-Räumlichkeit neue Synergien zwischen den hier hergebrachten Orten entstehen lässt. Von der leichten Anhöhe auf

---

1 Das Spiel mit der ›Echtheit‹ drückt sich z.B. der angeblichen Maßstabstreue der Nachbauten aus. Das PARIS LAS VEGAS reklamiert für Eiffelturm und Triumphbogen ein Verhältnis von 2:1, das VENETIAN behauptet für den Markusplatz sogar eine perspektivisch verdichtete Reproduktion im Verhältnis 1:1. Einen neuen Höhepunkt dieses Spiels markiert die jüngste Erweiterung des CAESARS PALACE, eine strahlendweiße Reproduktion des römischen Kolosseums, so heil und unversehrt wie unsereins es bisher wohl nur in der Hollywoodproduktion THE GLADIATOR (2000) gesehen hat. In dem ›Authentizität-Plus‹-Modus der Referenz eines intakten Gebäudes auf eine Ruine verleiht es der geographischen Unwahrscheinlichkeit des Stadtbildes eine zusätzliche zeitliche Dimension, in deren Nachbarschaft die gegenüberliegende Neonfassade des FLAMINGO tröstlich zur historischen Referenz einer bereits verloren geglaubten Vergangenheit der Stadt werden kann.

dem Vorplatz des BELLAGIO aus geblickt erweist sich der künstliche Comer See als stimmiger Vordergrund für das verdichtete Paris auf der anderen Straßenseite; so stimmig, dass eine Postkarte des PARIS LAS VEGAS genau diese Ansicht zur Selbstdarstellung wählt (Abb. 49). In der Namensänderung des ›Strip‹ in ›Las Vegas Boulevard‹ klingen demnach nicht nur die urbane Verdichtung an, die sich hier im Laufe des vergangenen Jahrzehnts ereignet hat, sondern auch das neue Image und die neue Gestimmtheit der Stadt. Wenn man gegenüber dem BELLAGIO zwischen Eiffelturm und Pariser Rathaus in dem Straßencafé (wohlgermerkt dem einzigen in ganz Las Vegas, das man nur über den Kasinoraum betreten kann) sitzt, dann realisiert sich in dem New York Panorama im Hintergrund ein kosmopolitisches Lebensgefühl, das man bereits aus Hochglanzzeitschriften kennt und jetzt auch an einem realen Ort erfahren kann. Die imaginäre Schlüssigkeit dieses Bild-Raumes würde sich vermutlich weniger überzeugend herstellen, wenn der urbane Raum um den Strip nicht so dicht bebaut wäre, wie er es heute ist. Eine buchstäbliche Wand aus über 30-stöckigen Hoteltürmen säumt nahezu durchgehend den Teil des Strips, in dem alle der hier beschriebenen Architekturen liegen, und lässt den Eindruck eines urbanen ›Innenraumes‹ entstehen, in dem die importierten Ortsbezüge miteinander zu einem neuen Ort verschmelzen können.



**Abb. 90 & 91.** Räumliche Verdichtung und ikonographische Omnipresenz: das ›neue‹ Las Vegas in zwei Zeichnungen von Denise Scott Brown.

Auf den ersten Blick könnte der Unterschied zu der bislang für den Ort so typischen Wirkungsweise nicht größer sein, mittels Reizüberflutung einen temporären Realitätsverlust herbeizuführen. Diese Ästhetik hatte ihren Höhepunkt in der blinkenden Zeichenrealität der 1960er Jahre gefunden, die Tom Wolfe in seiner berühmten Las Vegas-Reportage beschrieben hat. Nicht von ungefähr gehen seinem Protagonisten Ray-

mond, aus dessen Perspektive sich der Leser in das Stadtgeschehen hineinbegibt, in dieser Welt nach zweieinhalb Tagen ununterbrochener visueller und akustischer Reizeinwirkung, Schlafentzug, exzessivem Alkohol- und Drogenkonsum und dem systematisch von den Kasinoräumen betriebenen Verwischen der Grenzen zwischen Tag und Nacht hoffnungslos die Sinne über. »Raymond's senses were at a high pitch of excitation, the only trouble being that he was going out of his nut [...] He had been rolling up and down the incredible electric-sign gauntlet of the Las Vegas' Strip, U.S. Route 95, where the neon and the par lamps – bubbling, spiraling, rocketing, and exploding in sunbursts ten stories high out in the middle of the desert – celebrate one-story casinos. He had been gambling and drinking and eating now and again at the buffet tables that casinos keep heaped with food day and night, but mostly hopping himself up with good old amphetamine, cooling himself down with meprobamate, then hooking down more alcohol, until now, after sixty hours, he was slipping into symptoms of toxic schizophrenia.«<sup>2</sup> Raymond gibt sich dem überflutenden Wahrnehmungsangebot der Stadt so lange hin und intensiviert es dabei so sehr mit einer künstlich sensibilisierten Empfindsamkeit, bis seine Wahrnehmung schließlich zusammenbricht. »I am describing this big goof Raymond [...],« kommentiert Wolfe, »because he is a good example of the marvelous impact Las Vegas has on the senses.«<sup>3</sup>

Was hier aus psychologischer Perspektive als ein in multiple Realitäten gespaltener Bewusstseinszustand (toxic schizophrenia) beschrieben wird, ist aus rezeptionsästhetischer Sicht ein Erleben von Immersion. Der reizdurchflutete Raum von Las Vegas wird zum Kristallisationspunkt einer umfassenden, polysensorischen Erfahrung, in der die Grenzen zwischen unterschiedlichen Realitäten verschwimmen und schließlich aus den Angeln gehoben werden. In Wolfes Schilderung stellt sich diese Erfahrung durch einen Kurzschluss zwischen dem Bewusstseinszustand des Protagonisten (kontinuierliche und dichte ästhetische Reizeinwirkung, überlange Wachzeit, Drogenkonsum) und dessen Umgebung her (die fortwährend blinkenden Neonschilder und Fassaden, deren intensive

2 Vgl. Wolfe, »Las Vegas (What?) Las Vegas (Can't hear you! Too noisy) Las Vegas!!!!«, S. 3. Diese reizüberflutende Wirkung, die sich in Verbindung mit dem Konsum von Drogenkonsum zu einer halluzinativen Immersionserfahrung ausweitet, ist auch ein zentrales Thema in Hunter S. Thompsons Roman *Fear and Loathing in Las Vegas*, das die spätere Verfilmung des Buches kinematisch umzusetzen versucht; durch seine hohe visuelle Intensität und ihre Anlehnung an eine halluzinative Realitätserfahrung ist der Film dabei allerdings sehr anstrengend geworden.

3 Ebd.

Farbigkeit, den monotonen Geräuschpegel in den Kasinoräumen). Zu einem Immersionserleben kommt es in dem Moment, in dem zwei Komponenten – die affirmative Haltung des Rezipienten und das ästhetische Angebot des Rezeptionsraumes – konstitutiv ineinander greifen. Raymond versetzt sich mithilfe von Rauschmitteln in einen Bewusstseinszustand, der einem temporären Auflösen des Realraumes entgegenkommt und in dessen Resonanz sich das immersive Erlebnisangebot des Raumes dann voll entfalten kann; und das heißt in diesem Fall: ein (wenigstens temporärer) Zusammenbruch von Realität. Auch das heutige Las Vegas macht seinen Besuchern ein immersives Wahrnehmungsangebot, nur dass es praktisch komplementären Gesetzmäßigkeiten folgt. Ein umfassendes ästhetisches Erleben wird nicht mehr über das scheinbare Auflösen bzw. Kollabieren des Realraumes angestrebt, sondern über die Konstruktion eines möglichst schlüssigen und komplexen Illusionsraumes, in den die Besucher mit Haut und Haaren eintauchen sollen.

Und doch kann der Rezipient auch hier nur die Realität des Imaginationsraumes hautnah erleben, wenn er sich auf ihr fiktionales Wahrnehmungsangebot einlässt. Mit einer skeptischen oder gar ablehnenden Haltung sieht man im Innenraum des VENETIAN statt eines romantischen Abendhimmels über dem Markusplatz eine gewölbte, blaue, mit Wolken bemalte und indirekt beleuchtete Decke, in der, wenn man auch noch diese Ebene der ästhetischen Oberflächengestaltung verlässt, Wassersprinkler und Betonnähte hervortreten. Wenn man sich aber auf den fiktionalen Wahrnehmungsmodus einlässt, den das Szenario offensichtlich an einen heranträgt, dann verschwinden die Sprinkler, aus der angemalten Betondecke wird ein luftiger Abendhimmel, der Raum öffnet sich und transportiert seinen Betrachter in ein imaginäres Venedig.<sup>4</sup> Macht

---

4 Der Aspekt einer affirmativen Haltung gegenüber einem ästhetischen Wahrnehmungsangebot ist aus der Warte der Rezeptionsästhetik immer wieder betont worden. Vgl. z.B. Fluck, »The Role of the Reader«, S. 254-256. Aufgrund dieses unbedingten Zusammenwirkens von Wahrnehmendem und Wahrgenommenem halte ich es anders als Oliver Grau, auf dessen Arbeiten zu immersiver Räumlichkeit ich mich hier sonst stark beziehe, nicht für notwendig, dass ein Raum hermetisch sein muss, damit ein Immersionserlebnis in ihm stattfinden kann. Entgegen einer vorrangig von der Situation des gebauten Raumes aus gedachten Auslegung immersiver Wirkungsstrategien entsteht der Eindruck des Eintauchens in eine Bildrealität meiner Meinung nach immer und nur dann, wenn Wahrnehmung und Raumsituation sich produktiv überblenden. Dabei lässt sich auch in Graus Ausführungen tendenziell eine solche Lesart feststellen, wenn er davon spricht, dass der an allen vier Wänden bemalte Freskenraum der Villa dei Misteri in Pompeji (den er als historischen Vorläufer späterer Immersions-

man, wie in der hier eingenommenen Perspektive, die konstitutiven Interaktion von Wahrnehmungsangebot und Wahrnehmendem in der Produktion immersiver Räumlichkeit stark, dann zeigt sich auch, wie sehr das von ihr transportierte Imaginations- und Immersionsangebot sich im Laufe der Zeit und im Einklang mit mediengeschichtlichen Veränderungen gewandelt hat. Denn wie intensiv das Eintauchen in einen Bildraum sein kann, hängt nicht letzt auch davon ab, wie versiert der Betrachter mit dem Immersionsangebot der ihn umgebenden Bildrealität umgehen kann, die immer auch eine medial vorstrukturierte ist. Im Fall der Bild-Räumlichkeit des heutigen Las Vegas ist diese Präfiguration wie gesagt maßgeblich von der digitalen Ästhetik des Computerbildes bestimmt. Für die Wahrnehmung des Raumes heißt das: eine Phantasie, die die gestalterischen Techniken digitaler Bildverfahren verinnerlicht hat, kann sich in eine besonders tiefe und umfassende imaginäre Resonanz zu dem Immersionsangebot des aktuellen Stadtbildes begeben. Dieses Gedankenspiel wird umso nachvollziehbarer, wenn man sich in eine andere Medienzeit zurückversetzt. Oliver Grau beginnt seine Genealogie immersiver Räume mit der Villa dei Misteri in Pompeji im Jahre 60 v.Chr.<sup>5</sup>

räume diskutiert) den Betrachter ›mit der Ausnahme einer drei Meter großen Öffnung‹ hermetisch einschließen würde. Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, S. 27. Der in dieser Argumentation implizite Widerspruch eines Raumes, der gleichzeitig geöffnet und hermetisch ist, legt die Vermutung nahe, dass es zu einem substantiellen Teil der Betrachter ist, der sich einen abgeschlossenen, oder besser: ihn umschließenden Bildraum imaginiert. Das immersive Wahrnehmungsangebot des VENETIAN scheint diese Beobachtung zu bestätigen, denn hier gibt es sowohl relative offene Raumsituationen wie den Vorplatz des Hotels als auch geschlossene wie den Markusplatz, von denen jedoch keine hermetisch geschlossen ist. Auch der geschlosseneren von ihnen hat eine Reihe von deutlich sichtbaren Zugängen (Rolltreppen, Fahrstühle, Arkadengänge), die ihn aus sehr unterschiedlichen Situationen heraus (aus dem im Erdgeschoss gelegenen Casino, von der Straße oder vom Hoteltrakt aus) betretbar machen und ihn umgekehrt in diese Situationen hinein öffnen; erst in dem Moment, in dem auch die Imaginationsbereitschaft des Betrachters in diesem Raum ankommt, kann er sein immersives Potential entfalten.

- 5 Von hier aus zeichnet Grau einen historischen Abriss immersiver Räume über unterschiedliche Spielarten 360° umfassender Wandmalereien (z.B. das *Chambre du Cerf* im Papstpalast von Avignon, 1343, die *Sala delle Prospettive* von Baldassare Peruzzi, 1516, das *Meerespanorama* im *Palazzo Colonna* von Pietro Tempesta, 1668, und Paul Sandbys *Landschaftsraum* in *Drakelow Hall*, 1793), barocke Deckenpanoramen, kommerziellen Panoramaratunden bis hin zu unterschiedlichen filmischen Vorführräumen (*Cinéorama*, *Sensorama*, *Expanded Cinema*, *3D* und *Imax Kino*). Vgl. Grau,

Auf einen heutigen Betrachter mögen die lebensgroßen Figuren des 360° Wandfreskos in ihrer Malweise in ihrer Darstellungsweise flach, ja fast zweidimensional wirken, und entsprechend mag das von ihnen transportierte Illusionsangebot nur mäßig überzeugen. Und doch kann man sich vorstellen, dass die Figuren auf einen damaligen Betrachter, dessen Imaginationsvermögen nicht mit fotografischen, bewegten oder computergenerierten Bildern in Berührung gekommen ist (um nur einige der Bildtechniken zu nennen, die heute den mediengeschichtlichen Horizont einer glaubhaften Simulation von Wirklichkeit ausmachen), in der Tat eine große illusionäre Wirkung hatten.



**Abb. 92.** Freskenraum der Villa dei Misteri.

**Abb. 93.** (rechts) Raumausschnitt der ›Grand Canal Shoppes‹ im VENETIAN.



Neben der medialen Zurichtung und historischen Durchlässigkeit unserer Illusionsbildung demonstriert dieses Beispiel in exemplarischer Weise die konstitutive Rolle der Rezeptionshaltung. Denn die immersive Wirkung dieses Raumes wurde insbesondere dadurch mobilisiert, dass es sich hier um eine Kultstätte der Dionysosgemeinde handelte und die religiöse Praxis, zu der der Raum genutzt wurde, eine Haltung produzierte, die einer Grenzverwischung zwischen Real- und Imaginationsraum entgegenkam. Und noch aus einem weiteren Grund ist der Freskenraum

*Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, S. 27-52. In historischer Perspektive zeigt sich zudem ein deutlicher Funktionswandel in der kulturellen Verwendung immersiver Räumlichkeit. Wurde diese traditionell häufig in den Dienst von religiösen Gebrauchszusammenhängen gestellt (besonders eindrücklich am Beispiel der Mysterienvilla, aber auch den bereits im vorherigen Kapitel diskutierten Barockkirchen mit ihren illusionär in den Himmel geöffneten Deckenpanoramen), und tauchten dann vermehrt als Dekoration in aristokratischen Villen auf, so gab es spätestens mit der Erfindung des Panoramas eine Verschiebung in Richtung einer sich in dieser Zeit rasant ausweitenden kommerziellen Unterhaltungskultur, für die die körperliche Unmittelbarkeit dieser Art der Bilderfahrung auf den Leib geschnitten schien.

an dieser Stelle Richtungweisend: seine Wirkung wurde nachhaltig von der intensiven roten Hintergrundfarbe unterstützt, die dem Raum eine warme, umschließende Atmosphäre gibt und die Figuren praktisch in den Raum hinein und auf den Betrachter zu treten lässt. Die dargestellte religiöse Szene wird lebendig und der affirmative Betrachter zu einem leibhaftigen Teil der kultischen Zeremonie. Bereits an diesem frühen Beispiel zeigen sich die beiden grundlegenden Anspracheregister, mit denen eine immersive Ästhetik agiert: die fiktionale Qualität des Dargestellten, d.h. das narrative Konstrukt, in das der Kunstraum seinen Betrachter einzutreten einlädt und mit dem er gezielt dessen Imagination anspricht; und die formalen Gestaltungselemente wie Verwendung von Farbe, Größe, Ausleuchtung, und Abgeschlossenheit des Raumes etc., die weniger die Imagination und narrative Verdichtung ansprechen, sondern unmittelbar auf einem somatischen Erfahrungslevel ansetzen. Vor diesem Hintergrund lassen sich die immersiven Strategien des heterotopischen Bild-Raumes von Las Vegas ein Stück weiter differenzieren. Denn während das von Wolfe beschriebene Immersionsszenario des alten Las Vegas offenbar verstärkt auf formale Aspekte setzt, indem es die Reizüberflutung des Ortes und die mit ihr verbundene Ästhetik der Überwältigung fokussierte und dabei praktisch gänzlich auf eine narrative Einbettung der Illusionsbildung verzichtete, wird dieses Verhältnis in der Bildlichkeit des neuen Las Vegas nun praktisch umgekehrt: im Vordergrund steht jetzt das narrative Konstrukt und die formalgestalterischen Raumaspekte dienen der von ihm ›gescripteten‹ Illusionsbildung.<sup>6</sup> Die alten Strategien ästhetischer Ansprache in ihrer Freistellung der formalgestalterischen Komponenten lassen sich demnach eher als abstrakt bezeichnen; die referenzielle Bildlichkeit des neuen Las Vegas bleibt zwar in ihrem Immersionsinteresse der früheren ästhetischen Ausrichtung des Ortes prinzipiell treu, fokussiert dagegen nun aber gerade die narrative Komponente der avisierten ästhetischen Erfahrung und ist vorrangig illusionär.<sup>7</sup>

6 Es bietet sich also an, den Immersionsbegriff (jedenfalls in der von Grau vorgeschlagenen Verwendung) nicht nur im Hinblick auf die Rolle des Betrachters weiter auszudifferenzieren, sondern auch im Hinblick auf den Anteil narrativer bzw. formaler Komponenten, auf die eine spezifische Raumsituation in einer Rezipientenansprache zurückgreift.

7 Wie schon angesichts der materiellen Produktion dieses Bild-Raumes lässt sich auch im Hinblick auf die ihm eingeschriebenen Rezeptionsvorgaben ein Zusammenspiel von Strategie und Modus beobachten, mit dessen Hilfe man die spezielle Wirkungsweise dieses Raumes noch weiter scharf stellen kann. Aus der Perspektive der Produktion seiner Räumlichkeit betrachtet hatte sich Las Vegas als ein Ort erwiesen, der das strategische Interesse

Beide dieser gestalterischen und wirkungsästhetischen Komponenten einer immersiven Ästhetik, die abstrakt-formalen und die narrativ-illusionären, treten in der jüngsten Umgestaltung des Downtownareals deutlich in Erscheinung. Sobald sich abzeichnete, dass Las Vegas in seiner ›klassischen‹ Form verloren gehen würde, begannen hier Bemühungen um dessen nostalgische Wiederbelebung. Und um es mit den neuen Erlebnishotels am Strip aufzunehmen, mauserte sich dieses Unterfangen bald zu dem ambitionierten Versuch, altes und neues Stadtbild nicht einander ablösen bzw. gegeneinander auszuspielen zu lassen, sondern in der ›Fremont Street Experience‹ miteinander zu vereinen. Die ehemalige Hauptstraße der Stadt erwies sich als prädestinierter Ort für dieses Vorhaben, weil ihre natürliche Raumeinengung besonders imposante Neofassaden hervorgebracht hatte und sie daher das alte Bild der Stadt in einer übersteigerten, ja fast karikaturistischen Weise verkörperte. Nach dem Vorbild der Themenhotels sollte diese Straße nun in einen umfassenden Erlebnisraum umgewandelt werden, wozu man sie auf ihrer vollen Länge für den Autoverkehr sperrte und mit einem an die 500m langen und 30m hohen, gewölbten Projektionsschirm überdachte. Nach Einbruch der Dunkelheit wird diese neue Fremont Street stündlich zum Schauplatz einer aus 211 Millionen digital animierten Lichtern und mit Musik aus einer 540.000 Watt starken Soundanlage untermalten Rauminstallation; eine in ihrem technischen Aufgebot zweifellos spektakuläre Show, die für Ada Louise Huxtable treffend auf den Punkt bringt, wie aus dem früheren ›drive-by‹ heute ein ›be-in‹ Las Vegas geworden ist.<sup>8</sup>

Mit dieser Transformation ist zudem die neue *innen*räumliche Qualität angesprochen, die dieses Stücks urbanen Außenraum jetzt prägt. Denn obwohl man sich unter der durchlässigen Struktur der Überdachung streng genommen weiterhin unter freiem Himmel bewegt und diesen

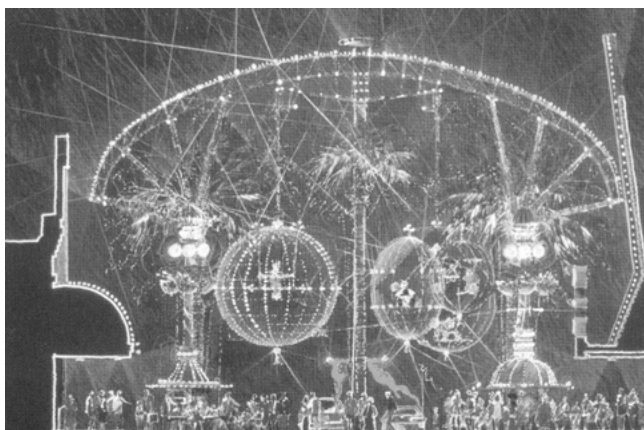
---

seiner ausgewiesenen Kommerzialität in immer wieder neuer Weise über den Modus des Spektakulären realisiert. Aus wirkungsästhetischer Perspektive geht diese kommerzielle Ausrichtung des Ortes mit einer Strategie einher, die die Besucher der Stadt möglichst direkt und unmittelbar ansprechen und ihre Aufmerksamkeit an sich binden muss. Um diese Qualität der Unmittelbarkeit in seinem Erfahrungsangebot zu generieren, greift Las Vegas auf verstärkt immersive Rezeptionsmodi zurück, die sich in ihrer Art der Ansprache in einem Spektrum zwischen abstrakt und illusionär und in ihrer Gestimmtheit zwischen Überwältigung (d.h. Auflösung der Alltagsrealität) und Entführung (d.h. Konstruktion einer schlüssigen Parallel-Realität) bewegen. Die Spektakularität der ästhetischen Inszenierung von Las Vegas übersetzt sich somit auf der Wahrnehmungsebene in eine Immersion seiner Besucher.

8 Huxtable, *The Unreal America*, S. 76.



(wenn die Lichtinstallation nicht eingeschaltet ist) auch durch den Projektionsschirm hindurch erkennen kann, entsteht der Eindruck, man befinde sich in einer abgeschlossenen Raumsituation ähnlich der einer Shopping Mall. Wie sehr das Spektakel, für das dieser Raum gestaltet wurde, von Anfang an auf den Effekt einer Immersion seiner Besucher hin geplant war, zeigt sich in einer frühen Illustration des Architekten Jon Jerde. Aus der früheren Straßensituation ist hier eine gemeinsame ›Lobby‹ für die angrenzenden Hotelkasinos geworden. Der neue ›Innenraum‹ zwischen den Hotelfassaden, der durch die lichtdurchlässige Überdachung entstehen soll, wird nicht nur von einer Vielzahl von Projektionen durchschnitten, sondern zusätzlich durch von der Decke hängende, gigantische Kugelskulpturen angefüllt. Diese sind ihrerseits komplex gestaltete Lichtquellen und vermitteln so den Eindruck, die skulpturalen Neonfassaden hätten sich von den Gebäuden gelöst und würden durch den Raum schweben. Wie welcher der hier ineinander greifenden Räume begrenzt ist, was Lichtprojektion und was materiell vorhandenes Ornament ist, soll sich offenbar in diesem Vorschlag nicht mehr eindeutig zuordnen lassen.



**Abb. 94.** Entwurf des Architekten John Jerde zur Umgestaltung der Fremont Street in einen immersiven Erlebnisraum, 1996.

**Abb. 95.** Die Fremont Street vor ihrem Umbau, 1984.



In einem Gespräch mit Norman Klein sagte Jerde, er habe die ›Fremont Street Experience‹ zunächst nach dem Vorbild barocker Trompe-l'œil-Decken gestalten wollen, doch weil sich dieses Vorhaben als zu teuer erwiesen hatte, musste man sich schließlich mit einer Videoinstallation begnügen und versuchen, mit ihr ähnliche Effekte zu erzielen.<sup>9</sup> Man kann natürlich darüber nur spekulieren, was für ein Raum hier entstanden wäre, wenn Jerde in seiner barocken Ausgestaltung hätte weniger pragmatisch sein müssen; dagegen lässt sich mit Gewissheit sagen, dass Jerdes Aktualisierungsversuch der alten Ästhetik in seiner tatsächlichen Realisierung weitaus weniger überzeugend ausgefallen ist, als diese Planungsskizze in Aussicht stellt. Denn in der Umgestaltung der Fremont Street ist den ehemals so unerbittlich miteinander konkurrierenden Hotelfassaden ihr individueller Charakter verloren gegangen, der früher ihre Spektakularität ausmachte; eine Gefahr, die sich schon in der Illustration für Jerdes frühen Entwurf erkennen lässt und demnach weniger Problem der Umsetzung ist, als eines des Konzeptes an sich. Denn indem das Geschehen praktisch komplett in das Innere des neuen Raumes zwischen den Hotels verlagert wird, werden die Fassaden, einst die Protagonisten dieses Raumes, zur bloßen Kulisse degradiert. Vielleicht hätten die ursprünglich geplanten Trompe-l'œil Effekte der Deckenarchitektur eine so spektakuläre Raumsituation geschaffen, dass der Verlust an atmosphärischer Spannung an den Rändern des Raumes von dem Geschehen in seinem Inneren kompensiert worden wäre; die Videoinstallation leistet diese Kompensation nicht, und wenn sie läuft, verschwimmt der gesamte Straßenzug in einem uniformen, traurigen Neoneinerlei. Die frühere, aus der Konkurrenzsituation geborene Vitalität der einander unermüdlich zu übertreffen trachtenden Fassaden war zudem auf eine geöffnete Vertikalität dieses engen Bild-Raumes angewiesen. Sie hatte es den Neonskulpturen erlaubt, sich gen Himmel zu recken und dort den Platz zu nehmen, der ihnen zu den Seiten nicht gegeben war. Jetzt wird diese imaginäre Ausdehnung durch den Projektionsschirm ›gedeckelt‹, und deswegen wirkt der Raum heute in sich gebrochen und kraftlos.

9 Klein, *The Vatican to Vegas*, S. 63. Eine ausführliche Auseinandersetzung mit Jerdes architektonischem Schaffen findet sich ebd., S. 352-362. Einige Eckdaten seien hier jedoch genannt: Jerde hatte sich, bevor er einer der einflussreichsten Gestalter des ›neuen‹ Las Vegas wurde, einen Namen als Architekt von Einkaufszentren wie dem Horton Plaza in San Diego (1985) gemacht. Als leitender Architekt der Bauprojekte von Steve Wynn plante er zudem das TREASURE ISLAND und das BELLAGIO. Indes ist der massive Einfluss seiner Architektur in ihrer Kombination aus Einkaufszentrum und Erlebnispark in Gestalt von Projekten wie dem Los Angeles Universal City Walk (1994) in die breitere amerikanische Stadtrealität zurückgeschwapp.

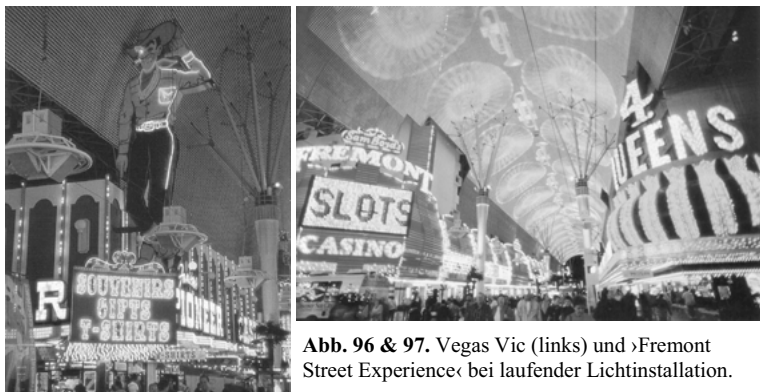


Abb. 96 & 97. Vegas Vic (links) und ›Fremont Street Experience‹ bei laufender Lichtinstallation.

Auch das so genannte Neon Museum, das im Zuge der Umgestaltung in diesem neuen Erlebnisraum entstanden ist, vermag es nicht, diesem Licht-und-Sound-Spektakel eine Konturiertheit zu verleihen, in der sich ein nostalgisches Bild der Stadt verankern und über die es sich perpetuieren könnte. Das Museum besteht aus einer losen Ansammlung von einst berühmten Neonschildern wie dem winkenden Vegas Vic (dem früherem Wahrzeichen dieser Straße, der sich jetzt praktisch den Kopf an dem für die Lichtshow installierten Projektionsschirm stößt) oder der glutroten Wunderlampe des ALADDIN, die zwar mit unscheinbaren Hinweistafeln über ihren früheren Standort versehen, aber häufig ohne Aufgabe und Bezug verloren zwischen den Kasinos platziert sind.<sup>10</sup> Die Einrichtung dieses Museums verweist zwar darauf, dass man das glamouröse Potential dieser Neonikonen inzwischen erkannt hat; doch während man sich in der Lichtinstallation zu formal auf die multimediale Spektakularität der Inszenierung konzentrierte und dabei die besondere Atmosphäre des Ortes mitsamt der Narrativität ihrer historischen Aufladung zerstört hat, zählte man in der bezuglosen Positionierung der alten Schilder offenbar zu sehr auf deren atmosphärische Kraft, mit der sie allein durch ihre verstreute Anwesenheit eine Aura von Nostalgie und Geschichtlichkeit verbreiten sollten.

Zur Boomzeit der Themenarchitektur hatte es Gerüchte über die Planung eines Las Vegas-Hotels gegeben. und gemeinsam mit der missglückten ›Fremont Street Experience‹ verleitet dieses Gerücht zur Spekulation, ob eine Aktualisierung der alten Ästhetik in diesem Format wohlmöglich erfolgreicher gewesen wäre. Aus der Warte der bildpolitischen Neuorientierung der Stadt betrachtet setzt die ›Fremont Street

10 Zu dem halbherzigen Versuch, die alten Neonikonen auf diese Weise wieder in die Textur der Stadt zu integrieren vgl. Mimi Zeiger, ›Friedhof der Zeichen‹, in: *Stadtbauwelt* 143, S. 2026-2027.

Experience« in ihrem Bestreben, einen immersiven Erlebnisraum zu schaffen, insgesamt zu sehr auf dessen formale Eigenschaften und bleibt dabei in der Überwältigungslogik der reizüberflutenden und potentiell realitätsauflösenden Neonarchitektur verhaftet, von der man sich zum Zeitpunkt ihrer Planung bereits verabschiedet hatte. Diese Neonarchitektur hätte wie der Eiffelturm, die venezianische Kanallandschaft oder das Wasserballett auf BELLAGIOS Comer See in den größeren fiktionalen Zusammenhang einer umfassenden Ortsübersetzung eingebunden werden müssen, in dem nicht nur die Neonfassaden weiterblinken, sondern das alte Las Vegas als Bild- und als Erlebnisraum weiterinszeniert und weitergedichtet wird.<sup>11</sup>

In der umgestalteten Fremont Street verdichtet sich kein neuer, alter Ort Las Vegas, sondern er löst sich vor den Augen der Schaulustigen in einer gewaltigen Flutwelle aus Licht und Klang buchstäblich auf. Von den Planern dieser Umgestaltung sicher alles andere als beabsichtigt lässt sich in dieser Wirkung noch eine weitere Eigenschaft des ›neuen‹ Las Vegas fassen; eine Eigenschaft, die weniger mit dem Bild der Stadt und der Frage nach dessen wirkungsvoller Übersetzung zu tun hat, als mit dem Raum, in dem diese neue Bildlichkeit entstanden ist und erlebt werden soll. Denn in der Ansammlung von Orten, Bildern und Geschichten, die in den letzten Dekaden hier hertransportiert worden sind und den Raum um den Strip inzwischen fast bis zum Bersten anfüllen, ist Las Vegas selbst zu einem Ort geworden, den man ›für sich genommen‹ nicht mehr besuchen kann. Um für die fiktionalen Welten Raum zu machen, die hier in der letzten Bauphase entstanden sind, musste es sich als Ort mit einem eigenen Aussehen praktisch auslöschen. Rückblickend zeigt sich von diesem Punkt, dass die Stadt bis zum Ende der 1980er Jahre noch ein (in diesem Sinne) realer Ort gewesen ist; denn so unwirklich seine übersteigerte Bildlichkeit ihn auch bis dahin erscheinen ließ, so klar lag in seinem von extraproportionalen Schildern und blinkenden Neonfassaden geprägtem Aussehen doch ein Selbstbezug, über den sich die Stadt mit einem eigenen Bild positionierte. Dieser Selbstbezug ist heute zwar nicht verschwunden, aber er ist diffus, oder besser: implizit geworden und (mit einer Textmetapher gesprochen) zwischen die Zeilen gerutscht. Wo man auch hinschaut, sieht das Las Vegas von heute aus, als sei man anderswo.

---

11 Für dem Gerücht über ein Las Vegas-Hotel vgl. Klein, *The Vatican to Vegas*, S. 342. Nach dem Vorbild von Disneylands Main Street sollte demnach der gesamte Strip auf  $\frac{5}{8}$  seiner Größe reproduziert werden, aus Kleins Beschreibung geht allerdings nicht hervor, ob diese Nachbildung überdacht werden oder unter freiem Himmel gelegen sein sollte.

In seiner letzten Transformation ist der Ort damit einerseits praktisch zum Medium seiner eigenen Vermittlung geworden: er ist das Buch, in dem man liest, bzw. der Filmstreifen, der durch den Projektor läuft. Nur mit dieser Situation vor Augen macht es gestalterischen Sinn sich vorzustellen, wie Las Vegas sich als Hotelkasino selbst darstellen könnte. Zugleich ist dieser Ort aber auch die räumliche Situation, in der man sich befindet, wenn man einen Roman liest, bzw. der Kinosaal, in den man sich für eine Filmvorführung begibt; in anderen Worten ist Las Vegas auch der materielle Ort, für den diese medialen Inhalte produziert, zu dem sie gebracht und an dem sie rezipiert werden. In dieser eigenwilligen Überlagerung aus Transfer, Transformation, fiktionaler Örtlichkeit und realer Räumlichkeit wird Las Vegas derzeit streng genommen nur indirekt, d.h. in den Ergebnissen seiner fortlaufenden Übersetzungsaktivität greifbar. Und zwar in dem Sinne, dass in diesem komplexen Vorgang Bilder produziert werden, in die sich die diffuse Gegenwart des Ortes in der dargelegten Gleichzeitigkeit und dem Oszillieren zwischen unterschiedlichen materiellen und imaginären Räumlichkeiten einschreiben kann. Dabei sind es die spezifischen Anforderungen dieses Ortes als Zielkontext der Transformationsprozesse, die den formalen Rahmen für die Produktion der Bilder und die in ihnen angelegte ästhetische Erfahrung vorgeben. Weil New York hier aussieht wie »New York in Las Vegas«, sehen wir beide Orte: New York als materielles und ästhetisches Konstrukt, als inhaltliches Ergebnis der Übersetzung; und Las Vegas als kombiniertes Transformations- und Trägermedium, das der Bildproduktion mit seinem spezifischen Modus den gestalterischen Rahmen dieses Übersetzungsvorgangs vorgibt.

Durch diese Art der Überlagerung zweier Orte und der unauflösliehen Spannung von Harmonisierung und Irritation, die mit ihr einhergeht, haben wir es hier im Prinzip mit einer architektonischen Variante der »doppelten Wahrnehmung« (*reperception*) zu tun, die Phil Fisher als herausragendes Merkmal moderner Großstadtliteratur beschrieben hat: »Die doppelte Wahrnehmung verhält sich zur einfachen sinnlichen Wahrnehmung wie das Wiedererkennen zum Erkennen und die Repräsentation zur Präsentation. Doppelte Wahrnehmung meint einen sekundären Akt des Begreifens, nicht wie Metapher und kontrastiver Vergleich eine Verdopplung des Materials aufzeichnet, sondern ein Entgleiten des Vertrauens in die Zuverlässigkeit des Sehens selbst.«<sup>12</sup> Fisher betont, dass sich (im Gegensatz zu früherer Stadtliteratur) der Standort der Wahrnehmung unter diesen Vorzeichen nicht mehr außerhalb, sondern innerhalb der Stadt befindet, und dieser Betrachterstandpunkt ist für das

---

12 Fisher, »City Matters: City Minds«, S. 109-110.

ästhetische Erleben eines heterotopischen Bild-Raumes wie dem von Las Vegas unerlässlich. Was hier als ein Spiel mit dem ›Entgleiten des Vertrauens‹ in die eigene Sinneswahrnehmung beschrieben wird, das sich im Moment des Eintauchens in den urbanen Raum herstellt, weist dabei zwei zentrale strukturelle Analogien zur Immersionserfahrung auf. Das Rezeptionsangebot lebt in beiden Fällen von der Grenzverwischung zwischen Realraum und Kunstraum sowie dem Moment des Kontrollverlusts und der imaginären Selbsterweiterung als implizites Versprechen der ästhetischen Erfahrung. In der architektonischen Variante dieses Wahrnehmungsmodus, mit der wir es derzeit in exemplarischer Weise in dem Bild-Raum Las Vegas zu tun haben, läuft dies jedoch nicht auf einen typisch modernistischen ›sekundären Akt des Begreifens‹ hinaus, in den diese Irritation wieder konstruktiv eingebunden wird; vielmehr liegt das Ziel der Immersionserfahrung allein in der Intensivierung eines somatischen Erlebens, das auf der Ebene der Vorstellung mit einem Gefühl der Gegenwartsverdichtung einhergeht. Aus der didaktisch-modernistischen Gratifikationsstrategie der doppelten Wahrnehmung als Erkenntniszugewinn wird hier eine Strategie, in der sich das Moment der Dopplung in einem intensiven, aber ausgesprochen flüchtigen und selbstbezüglichen (und insofern in gewisser Weise hedonistischen) Moment einer Erfahrung körperlicher Unmittelbarkeit entlädt.

Eine solche Lesart der aktuellen Bild-Räumlichkeit von Las Vegas liegt auf einer Argumentationslinie mit Winfried Flucks Beobachtung einer kulturgeschichtlichen Entwicklung, »in dem die ästhetische Erfahrung immer direkter und körpernäher wird, bis hin zu jenem Punkt, an dem sich die imaginäre Selbstermächtigung aus der Autorität einer direkt erfahrenen somatischen Reaktion abzuleiten vermag. Die Geschichte der Ästhetik wäre dann eine, in deren Verlauf es darum geht, diesen Effekt immer weiter zu optimieren.«<sup>13</sup> Die gebauten Fiktionen von Las Vegas

---

13 Fluck, »Ästhetische Erfahrung und Identität«, S. 22. Die Popularität von Imax Kinos und 3D-Rides, die diese kinematische Dimension körperlichen Erlebens vertiefen und weiterentwickeln, scheint diesen Trend zu bestätigen, und Las Vegas hat in der Implementierung dieser Unterhaltungsformen eine prägende Rolle gespielt. Man denke hier beispielsweise an so frühe Entwicklungen wie das Star Trek Experience-Programm im HILTON LAS VEGAS. Inzwischen hat das LUXOR ein eigenes Imax-Kino und in vielen der größeren Hotels, z.B. dem CAESARS und dem VENETIAN, gibt es 3D-Rides. Für die Konstitution der neuen Erscheinung von Las Vegas ist diese Entwicklung und die mit ihr einhergehende Entstehung von zahlreichen, innerhalb der Hotels gelegenen speziellen Rezeptionsräumen jedoch eher ein Nebenschauplatz. Denn die grundlegendere Transformation der ästhetischen Erfahrung, die Las Vegas seinem Besucher heute bietet, hat sich

lassen sich ohne weiteres als ein solcher Schritt der körperlichen Optimierung von ästhetischer Erfahrung auffassen; vor dem Hintergrund der Reappropriation ästhetischer Strategien des Barock, die diese Architekturen für ihre kommerziellen Anforderungen transformieren, möchte ich jedoch vorschlagen, diese These in einem entscheidenden Punkt zu modifizieren. Denn während ein Verständnis von Ästhetik als Geschichte des fortwährenden Ausbaus von somatischer Gratifikation, wie Fluck es hier skizziert, eine konsequente Linearität innerhalb dieser Entwicklung suggeriert, weist die Wiederbelebung barocker Rezeptionsmuster, die sich in den jüngsten Kasinobauten von Las Vegas nachvollziehen lässt, vielmehr darauf hin, dass diese Geschichte zu gleichen Anteilen die eines progressiven Fortschreitens und Zirkulierens ist; und dass gerade ihre zirkulären Tendenzen von funktionalen Verschiebungen begleitet sind, die weitreichende kulturgeschichtliche Konsequenzen nach sich ziehen. Nur in einer so verstandenen historischen Doppelperspektive zeigt sich, wie grundlegend die Anleihen aus dem Repertoire barocker Gestaltungsformen in ihrer Übersetzung nach Las Vegas wirkungsästhetisch aktualisiert worden sind. Denn während die sinnliche Erfahrung, die ein Gläubiger im 16. Jahrhundert in einer barocken Kirche machte, in einen Gebrauchszusammenhang religiöser und kollektiver Funktionen eingebunden war, die ihren Betrachter in einer Verbindung aus naturalistischer Darstellungsweise und Illusionseffekten von der Wahrhaftigkeit seiner religiösen Glaubenssätze überzeugen und sein Zugehörigkeitsgefühl zu einer über diese Glaubenssätze konstituierten Gemeinschaft stärken sollte, ist die Erfahrung, die ein Besucher heute in Las Vegas macht, eine auf individuelle Gratifikation ausgerichtete Erfahrung intensivierter Körperlichkeit.

Diese Intensivierung von Körperlichkeit entsteht jedoch nicht einfach durch das Gefühl des Eintauchens; vielmehr erweist sie sich bei näherer Betrachtung als ein Oszillieren zwischen Eintauchen in und Auftauchen aus der immersiven Wahrnehmungssituation. In einem Raum wie dem nachgebauten Markusplatz des VENETIAN hält sich das Ortsgefühl in einer Spannung zwischen dem fikionalisierten Realort Venedig und dem realen Illusionsort Las Vegas; in keinem Moment löst es sich gänzlich zugunsten des einen oder anderen Ortes auf. Die ästhetische Wirkungsstrategie, die diesem Gefühl zugrunde liegt, spielt mit dem Prinzip der Wirklichkeitsüberlagerung, wie man es vom Trompe-l'œil kennt. Norman Klein hat diesen Effekt als maximale Komprimierung einer

---

im Bereich der architektonischen Ausgestaltung des gesamten urbanen Raumes von Las Vegas als *Innenraum* abgespielt und weist dabei ebenso starke Anknüpfungen an die Tradition der Vergnügungsparks als an die des Kinos auf.

Geschichte (»three acts in a few seconds«) beschrieben: »Act I: hyperreal first reading of the image; Act II: dissolve of the image into a fractal of many surfaces, called the ›moment of wonder‹; Act III: rumination afterward, leading to the ›revelation‹, as in faith at the end of the pilgrimage.«<sup>14</sup> In diesem Schauspiel ist es der mittlere Akt der wundersamen Erkenntnis über die Täuschung, in dem sich das Bild über die von ihm verkörperte Realität zu erheben und einen imaginären Sog zu entfalten vermag. Was in diesem Schritt passiert, ist eine Umkehr aus dem Eintauchen in die Realität des Dargestellten, oder besser: ein Innehalten, sich Umsehen und zwischen zwei Realitäten begreifen, das dem Betrachter im dritten und letzten Akt eine nachhaltige Vertiefung seiner Erfahrung eröffnet. In dem Ausdruck der ›Pilgerreise‹ klingt zudem die (emotionale) Bewegung des Betrachters an, die diese Erfahrung kennzeichnet und ihr eine körperliche Resonanz verleiht. Auf Las Vegas zurückgewendet steht dieser Effekt eines imaginären Bewegens des Betrachters nun aber nicht mehr im Dienst einer religiösen Transgression (im Sinne einer metaphysischen Selbsterweiterung), sondern einer unmittelbar körperlichen und emotionalen Verdichtung seines Selbstbezugs.



**Abb. 98, 99, 100.**  
Das Betreten des  
Markusplatzes  
über eine Roll-  
treppe inszeniert  
Gleichzeitigkeit  
und räumliche  
Überlagerung von  
Las Vegas und  
Venedig.



14 Klein, *The Vatican to Vegas*, S. 63.



Da sich der Betrachter in dem von der ästhetischen Inszenierung des Raumes angelegten Entlarven der Illusion ›doch nicht in Venedig, sondern in Las Vegas‹ befindet, sich dieser Ort aber als einer präsentiert, der ›nicht aussieht wie Las Vegas, sondern wie Venedig‹, entsteht in seinem Raum-Erleben eine Überlagerung beider Ortsgefühle. Im Gegensatz zum klassischen Trompe-l'œil lässt sich in dieser Raumwahrnehmung keine stabile Realität hinter der Täuschung mehr ausmachen; vielmehr entsteht in der Unauflöslichkeit dieser Spannung – insbesondere in der architektonisch vorgesehenen Bewegung des Wahrnehmenden durch diesen Raum – eine Wahrnehmungssituation, in der sich das Moment des Überraschtseins (›moment of wonder‹) fortwährend wiederholen und perpetuieren kann. Der Eindruck einer gesteigerten Wirklichkeit durch gleichzeitige Anwesenheit an zwei unterschiedlichen Orten wird auf diese Weise zeitlich ausgedehnt, denn solange man sich dem Spiel eines Ozillierens zwischen Fiktion und Wirklichkeit, Ein- und Auftauchen hingibt, verweilt der Raum um einen herum in einem rezeptiven Schwebезustand. Für Winfried Fluck ist diese Erfahrung des ›Dazwischenseins, des ›in-between‹ konstitutiv für jeden Umgang mit fiktionalen und ästhetischen Wahrnehmungsangeboten; mehr noch: sie ist ihre besondere Quelle der Gratifikation, aus der sich unsere Faszination für diese Art von Wahrnehmen speist.<sup>15</sup> Doch während sie beim Lesen eines Romans, beim Betrachten eines Bildes oder eines Filmes in der Regel in den Hintergrund der Erfahrung tritt, sie von hier zwar bestimmt, aber die fiktionale Realität des Betrachteten in den Wahrnehmungsvordergrund treten lässt, inszenieren Erfahrungen von Illusion (bildlich) und Immersion (räumlich) in ihrer Choreographie von Ein- und Auftauchen gerade dieses Gefühl des ›in-between‹ und machen aus seinem flüchtigen Ort der Durchreise den Hauptschauplatz des Geschehens: mit einem Bein in der

---

15 Fluck, »Ästhetische Erfahrung und Identität«, S. 17. Er erläutert diesen Zustand anhand der Identifikation mit fiktiven Charakteren, die es uns ermöglicht, gleichzeitig wir selbst und jemand anders sein zu können, wobei wir, solange wir in diesem Rezeptionsmodus verweilen, jedoch auch nie ganz der eine noch der andere sind; eine Erklärung, die sich auch auf räumliche Situationen übertragen lässt. Nicht von ungefähr verwendet Fluck für den Rezipienten von fiktionalen Wahrnehmungsangeboten den Begriff des Nomaden: einen Begriff, der auf eine ständige Bewegung durch den Raum anspielt und dabei jemanden meint, der an keinen festen Ort gebunden ist. In der aktuellen Gestaltung des Bild-Raumes von Las Vegas sind wir zu einem sehr vergleichbaren Nomadentum eingeladen. Wenn wir uns auf die aktuelle rezeptionsästhetische Ansprache des Ortes einlassen, so versetzt sie uns zwischen zwei Orte: wir sind gleichzeitig in Venedig und in Las Vegas, und sind dabei doch nie ganz an dem einen oder anderen Ort.

Welt der Fiktion, mit dem anderen Bein in der Welt der Wirklichkeit erlebt der Betrachter von allem eines: sich selbst und seinen Körper.

Die hier vorgeschlagene Lesart der aktuellen Bild-Räumlichkeit von Las Vegas verortet seine heterotopische Wirksamkeit in einer Erfahrung von Gleichzeitigkeit, räumlichen Verdichtung und Wirklichkeitsüberlagerung, die gemeinsam eine Intensivierung körperlichen Erlebens produzieren. Der Schluß dieser Bildpolitik mit den Wirkungsmechanismen des Illusionären liegt es nahe, in dieser Wirkung ein Vermeiden oder gar Unterlaufen der konfrontativen Dimension des alten Las Vegas zu sehen; einer Bildpolitik, deren ultimatives Ziel ästhetischen Erlebens über den Moment eines temporären Zusammenbruchs von Realität nach einer grundlegenden Erschütterung von deren Schlüssigkeit strebte und dabei in ihrem rezeptiven Nachhall weit über den Bereich des Ästhetischen hinausreichte. Gegen einen derart radikalen Wirkungsanspruch scheint die aktuelle Bewegung in eine scheinbar realitätsvermeidende Ästhetik des Als-ob dafür zu sprechen, dass Las Vegas heute eine ›zahmere‹ Heterotopie geworden ist, die in ihrer Gegenplatzierung die Alltagsrealität nicht mehr so konsequent herausfordert wie früher.<sup>16</sup> Das neue Image der Stadt als familienfreundliches Reiseziel und die aktuelle Nostalgie für das moralisch anrühige Image des alten Las Vegas scheinen diese Auslegung zu bestätigen. Und doch steht angesichts der gestiegenen Hotelbettenzahlen der Stadt, der kontinuierlichen Auslastung und der Verschiebung der Einnahmen aus dem traditionellen Bereich des Glücksspiels in ein breiteres Spektrum touristischer Freizeitangebote (Luxusgastronomie, Wellness, Einkaufen, Eintritt für Museen, Konzerte und das typische Showprogramm der Stadt) zunächst nicht mehr fest, als dass die illusionäre Bild-Räumlichkeit realer Fiktionalität der aktuellen Kommerzialisierung dieses Ortes offenbar heute zuträglicher ist als die transgressive und potentiell anarchische Ästhetik der Reizüberflutung, die sich als wirkungsästhetisches Gestaltungsprinzip überholt hatte. Venturi und Scott Brown haben die jüngste Transformation in diesem Sinne als eine Verschiebung »von der Popkultur zur Aufschönerung; vom Popgeschmack zum guten Geschmack; [...] von vulgärer Volkskunst zur platten Ironie« beschrieben und kommen mit diesen Zügen zu dem Schlagwort einer Disneyfizierung von Las Vegas, das sie in einem pauschalen Sinne seiner ästhetischen Verflachung verwenden; eine Betrachtungsweise, die im Hinblick auf eine umfassende kulturgeschichtliche Bewertung der hier nachvollzogenen Entwicklung der Bildlichkeit von Las

16 Vgl. Volker Martin, »Städtebauliche Daten zu Las Vegas«, in: *StadtBaupWelt* 143, S. 1978-1979; Klein, *The Vatican to Vegas*, S. 336-337.

Vegas jedoch zu kurz greift, weil der springende Punkt dieser ästhetischen Neuorientierung nicht zuletzt in der heterotopischen Wirksamkeit *und* Wirklichkeit dieses Ortes liegt.<sup>17</sup>

Beide, alte und neue Bildpolitik nehmen in einer gegenüber dem Realraum gesteigerten Wirklichkeit körperlichen Erlebens ihren Angelpunkt; doch während dieses Erleben früher in einem Zusammenbruch der den Körper umgebenden Wirklichkeit mündete, ist es heute das *Herstellen* von Realität, das dieser heterotopische Raum hautnah erfahrbar macht. Immersive Räume wie das »neue« Las Vegas machen die Verbindung von imaginären und realen Komponenten, Bild und Welt in der Produktion von Wirklichkeit als Objekt einer ästhetischen Erfahrung greifbar und begreifbar; dabei ist es gerade die Fiktionalität dieser wirklichen Räume, die sie zu Orten macht, an denen die einer kulturellen Formation eingeschriebene Realitätskonstruktion in ihren Gesetzmäßigkeiten unmittelbar erfahrbar wird. Über dieses Moment einer Verräumlichung von epistemologischer Funktion sind Orte wie Las Vegas ambivalente Platzierungen, denn über ihre Raumwahrnehmung werden Wirklichkeitsentwürfe implementiert, die gleichzeitig gerade an diesen ausgewiesenen Orten verhandelbar werden, weil sie an ihnen Gesetze und Wirkungsmechanismen ihrer Wirklichkeitskonstitution zum Zweck ihrer Implementierung offen legen müssen.<sup>18</sup> Dass es in dem Wirklichkeitsentwurf, der in dem neuen Bild-Raum von Las Vegas zu Verhandlung steht, heute um die Konsolidierung von Wirklichkeit geht, und nicht um ihren Zusammenbruch, ist die Inschrift einer epistemologischen Krise, die durch die Verschiebung von analogen zu digitaler Kultur eingetreten ist. Die materielle Rückübersetzung eines digitalen Bildes und ihre Verdichtung von Raum und Zeit erweist sich aus dieser Perspektive als Blaupause für eine Synthetisierung von Wirklichkeit, deren Raum- und Zeitkoordinaten im Zuge dieser Verschiebung aus ihren Verankerungen gerissen wurden.

Diese Krise ist das Echo einer vorherigen epistemologischen Erschütterung; einem Schock, der eine grundlegende Wahrnehmungsverschiebung in Richtung einer modernen Realitätswahrnehmung ausgelöst und den Wolfgang Schivelbusch in der Erfahrung der Eisenbahnreise des

17 Vgl. Venturi und Scott Brown, »Las Vegas Heute«, in: *StadtBauwelt* 143, S. 1974-1977. Eine zugespitzte Version der hier vertretenen Position formulieren sie in dem Interview, »Re-learning from Las Vegas«, in: Koolhaas/AMOMA/Brown/Link: *Content*, S. 151-153.

18 In dieser Auslegung der epistemologischen Funktion fiktionaler Wahrnehmungsangebote folge ich in den Grundannahmen der Position, die Winfried Fluck für die Funktion von fiktionalen Texten, in seinem Buch *Inszenierte Wirklichkeit* entwickelt hat. Vgl. ebd., S. 9-16.

19. Jahrhunderts verortet hat.<sup>19</sup> Durch die in dieser Transportsituation erzeugten Eindrücke von großer Geschwindigkeit durch den Raum bei ruhig gestelltem Körper, dem Ausradieren des Vordergrundes und die scheinbar verschwindende Distanz zwischen geographischen Bezugspunkten entstand eine nachhaltige Erschütterung des vertrauten Raum-Zeit-Kontinuums. In der auf diese Weise entstehenden ›panoramische Wahrnehmung‹ ist der Betrachter nicht mehr Teil ein und desselben Raumes mit den Objekten seiner Wahrnehmung, sondern wird durch eine Apparatur (die Eisenbahn), die ihn durch die Welt bewegt, von ihnen entrückt; in dieser klaffende Lücke zwischen Subjekt und Objekt der Wahrnehmung liegt laut Schivelbusch ein Moment des Schocks, das diese Krise auslöst, und sie ist es, die in der Folgezeit in der Vermittlung durch Bilder geschlossen werden soll. Die epistemologische Erschütterung, die in der neuen Bild-Räumlichkeit von Las Vegas zur kollektiven Verarbeitung steht, ist zwar weniger grundlegend als diese frühere, weil sie sich im Prinzip noch immer in dem rezeptiven Schock einer Raum-Zeit-Desorientierung begründet, die in der Logik des Kollabierens und Verschwindens dieser Bezugsgrößen ankert. Und doch gibt es innerhalb dieser Kontinuität einen gravierenden Unterschied, denn die digitalen Medien haben in der Manipulation und Navigation von Bildern und Räumen eine neue Mobilität geschaffen, die ihre Benutzer gelehrt hat, die technischen Modalitäten ihrer Wahrnehmung nahtloser denn je zu inkorporieren. Und auf diese Weise verwischen sie zunehmend die Grenze, die in Schivelbuschs Modell den Wahrnehmenden noch klar von den Objekten seiner Wahrnehmung trennt, ohne ihre reale Distanz in der Wahrnehmung zu schmälern.

Aus dieser Warte erweist sich die immersive Räumlichkeit des heutigen Las Vegas als ein digitales ›Update‹ der panoramischen Wahrnehmung: die hier verräumlichte, materielle Rückübersetzung eines digitalen Bildes reproduziert die urbane Landschaft um den Strip in ihrer räumlichen und zeitlichen Verdichtung als Ort einer nahtlosen ›Verbesserung‹ von Wirklichkeit. An dieser unsichtbaren Nahtstelle trifft sich das Stadtbild von Las Vegas in vitaler Weise mit der Befindlichkeit des Betrachters, der diesen Raum erleben soll. Lynne Kirby hat in ihrer Untersuchung der »parallel tracks« der frühen Geschichte von Eisenbahn und Kino darauf hingewiesen, dass ein Subjekt, das aus seinem vertrauten Raum-Zeit-Kontinuum gerissen wird, ein destabilisiertes und tief verwundetes Subjekt ist; und dass in der Formierung des modernen Subjekts der Schock dieser Wahrnehmungsererschütterung durch den Konsum von

---

19 Vgl. Wolfgang Schivelbusch, *Die Geschichte der Eisenbahnreise: Zur Industrialisierung von Raum und Zeit*.

visuellen Spektakeln stabilisiert wird, die versprechen, eine schlüssige Realität (»a smooth ride«, in Kirbys Worten) wiederherzustellen.<sup>20</sup> In seinem programmatischen Anliegen, die Materialität des Ortes mit der Virtualität des (digitalen) Bildes über ein Erleben von gesteigerter Körperlichkeit zu versöhnen, erweist sich der immersive Bild-Raum von Las Vegas als Ort, der einen größeren Riss in der Lebenswelt der Betrachter kompensieren soll.

So betrachtet tritt die strategische Dimension dieser transformierten Bildpolitik in aller Deutlichkeit auf den Plan; denn einer narrativen und illusionsbildenden Ästhetik wie der des heutigen Las Vegas, deren Gratifikation sich maßgeblich aus gezielt gesetzten Referenzverhältnisse zwischen realer Welt und der Welt des Vorgestellten speist, lassen sich kulturelle Wertschätzungen und Konventionen über Momente eines Wiedererkennens von Vertrautem wesentlich effektiver einschreiben als der abstrakten und potentiell realitätssprengenden Ästhetik, mit der der Ort sich früher an seine Besucher gewendet hat. Die ausgestellte Referenzialität der Bildlichkeit und die mit ihr einhergehende Bildpolitik der Übersetzung zeigt sich hier als wirksames Transportmittel für kulturelle Wertproduktion und deren gesellschaftliche Implementierung, zu der sich der Rezipient in einem spielerischen, »unernsten« Rahmen wie der Unterhaltungskultur von Las Vegas in der Regel affirmativ verhält. Dabei hat sich in der beschriebenen Transformation des Stadtbildes auch die heterotopische Funktion dieses Ortes verschoben. Diese hatte Foucault grob in zwei Typen unterteilt: »Entweder haben [Heterotopien] einen Illusionsraum zu schaffen, der den gesamten Realraum, alle Platzierungen, in die das menschliche Leben gesperrt ist, als noch illusorischer denunziert. [...] Oder man schafft einen anderen Raum, [...] der so vollkommen, so sorgfältig, so wohlgeordnet ist wie der unsrige ungeordnet, missraten und wirr ist. Das wäre also nicht die Illusionsheterotopie, sondern die Kompensationsheterotopie.«<sup>21</sup> Eingangs hatte ich argumentiert, dass Las Vegas im Kontext der amerikanischen Kultur einen paradigmatischen Vertreter des ersten und Washington (ebenso wie die White City) einen paradigmatischen Vertreter des zweiten Typus darstellen. Vor dem Hintergrund der Analyse der neuen Bild-Räumlichkeit von Las Vegas zeigt sich nun jedoch, dass diese Zuweisung sich in der zunächst angenommenen, klaren Unterscheidbarkeit nicht aufrechterhalten lässt, sondern von diesem Punkt aus weiter zu differenzieren ist. Sie verkörpert nämlich einen neuen Heterotopietypus, eine Mischform, die beide vorherigen Typen in sich vereint.

20 Lynne Kirby, *Parallel Tracks: The Railroad and Silent Cinema*, S. 9-12; 37-38.

21 Foucault, »Andere Räume«, S. 45.

Das ›klassische‹ Bild der Stadt war in seiner räumlichen Realisierung eines gesellschaftlich sanktionierten Ausnahmezustands dem Beispiel des Bordells, das Foucault für den Illusionstypus nennt, besonders nahe gekommen, weil es mit ihm die offensive und zugleich räumlich beschränkte Negation von Werten und Konventionen teilt und diese innerhalb seiner Grenzen umkehrt. Im Gegensatz zu dieser heterotopischen Funktionalität verhält sich das ›neue‹ Stadtbild von Las Vegas auf den ersten Blick eher kompensatorisch zu den hier in einer idealisierten Weise neu geordneten Realplatzierungen. Es verkörpert ein räumlich und zeitlich komprimiertes Reiseziel, das (aus der impliziten Rezeptionsposition eines Touristen mit wenig Reisezeit und großem, in einen Mantel der Kultiviertheit gekleideten Komfortanspruch) in seiner Auswahl der hier versammelten Orte von einer großen Sorgfalt und in deren Transformation von einem Streben nach Vollkommenheit geprägt ist. Im Vergleich mit dieser heterotopischen Neuschöpfung erscheinen die Vorbilder, auf die sie rekurriert, als unübersichtlich, unnötig weitläufig und unbequem (Hitze, Dreck, Orientierungsschwierigkeit, Sprachbarrieren). In seinem impliziten Versprechen, hier in einem vermeintlich leeren Raum eine vollkommene Welt zu schaffen, aktualisiert sich dabei im übertragenen Sinne in diesem neuen Stadtbild das von Foucault für den Kompensationstypus genannte Beispiel der Kolonien.

Und doch zeigt sich bei genauerem Betrachten, wie sich hier zugleich die Eigenschaft der Umkehr kultureller Werte und Positionen verlängert, die das alte Stadtbild so nachhaltig geprägt hat. Was als Realplatz einzigartig ist, wird hier reproduziert; was dort alt ist, wird hier neu erschaffen; was dort fern ist, wird hier nah; was dort vergangen ist, wird hier gegenwärtig. In diesem Bild-Raum regieren das Präsenz, die Fülle und der Überfluss, kollabieren Distanzen, wird das Machbare das Natürliche und das Herstellbare Realität. Und indem diese von digitaler Bildverarbeitung und bautechnischen Spezialeffekten durchdrungene Vorstellungswelt in einer räumlich erfahrbaren Materialität vorhanden ist, denunziert sie den Realraum, auf den sie sich bezieht, in der von ihm beanspruchten Wirklichkeit. Der gemeinsame Angelpunkt dieser beiden Heterotopietypen, der sie in der neuen Bildlichkeit von Las Vegas wie ein Scharnier ineinander greifen lässt, ist die Aussicht einer unter den Vorzeichen einer umfassenden Ästhetisierung idealisierten Welt (die sich hier in dem funktionalen Ausschnitt einer ›idealen Reisewelt‹ realisiert). Als Gestaltungsprinzip fokussiert dieser Modus das Schöne und Einzigartige, das Wertvolle, Erbauliche, Erstaunliche und in diesem Sinne Erlebenswerte. Anhand dieser Bezugsgrößen produziert er eine Realität perfektionierter Oberflächen und filtert dabei die störenden Ortseindrücke so weit es geht heraus. Der hier wirksame Mechanismus eines

bildbereinigenden Unannehmlichkeitsfilters ist in der Produktion von Reiseorten weit verbreitet, nur dass er in der Regel durch eine gezielte Selektion von Sinneseindrücken auf der Ebene der Wahrnehmung wirksam ist.<sup>22</sup>

Dieser Wahrnehmungsfiler erfährt im Rahmen der letzten Bauphase eine immersionsästhetische Verstärkung und wird zum heterotopischen Gestaltungsprinzip erhoben. Auf diese Weise ist nicht nur eine strategische Auswahl von Referenzorten erlebnisarchitektonisch komprimiert und bildpolitisch idealisiert worden, sondern man hat zudem in der Gesamtkomposition dieses Bild-Raumes den konzeptionellen Gegensatz der beiden traditionellen Heterotopietypen (entweder ›Bordell‹ oder ›Kolonie‹ zu sein) mit wirkungsästhetischen Mitteln aufgehoben. Der traditionelle Illusionsraum ist zwar räumlich nah, aber zeitlich außerhalb der realen Platzierungen gelegen, so dass jemand, der ein Bordell aufsucht, für die Dauer seines Aufenthaltes praktisch ›verschwindet‹ und plötzlich wieder ›auftaucht‹ und sein heterotopisches Raumerlebnis durch diese aus dem Realraum herausgetragene Zeitlichkeit entsprechend als eine gesteigerte Gegenwartserfahrung wahrnimmt; der traditionelle Kompensationsraum ist dagegen zwar räumlich entlegen, aber zeitlich innerhalb der realen gesellschaftlichen Koordinaten platziert, so dass jemand, um zu den Kolonien zu gelangen, den Realraum buchstäblich verlassen muss, doch der geordnete Raum, den er in dieser Abgelegenheit erreicht, sich in einem realen Hier und Jetzt befindet und seine heterotopische Wirksamkeit im Rückbezug auf den distanzierten Realraum wiederum in eine Aktualisierung der Vergangenheit bzw. eine Visionierung der Zukunft verkehrt.

In der neuen Bild-Räumlichkeit von Las Vegas erfährt diese heterotopologische Raum-Zeit-Dichotomie nun eine Aufhebung, denn der von ihr verkörperte Ort ist gleichermaßen nah und fern, vergangen und noch kommend, real und fiktiv, erlaubt und verboten. Dabei ist es das Moment einer somatisch intensivierten ästhetischen Erfahrung, in dem sich die aufgezählten Gegensätze neutralisieren und der Bild-Raum seine unmittelbare Gegenwart entfaltet. Die heterotopische Wirksamkeit dieses Raumes modifiziert sich hier also in zweifacher Hinsicht: in der Synthese der beiden früher an den Extrempolen heterotopischer Funktionalität angesiedelten Raumtypen wird sie erweitert, und in deren Überlagerung wird sie verdichtet. Für die Funktionsbestimmung des neuen Mischtypus, den der aktuelle Bild-Raum von Las Vegas verkörpert, hat dies weitrei-

22 Vgl. hierzu Schlösser, »Bequem sei der Weg und lockend das Ziel«; sowie Irene Nierhaus, »Statt/Stadt – Zur Medialität von Stadt, Raum und Bild am Beispiel Rom«, in: Geiger/Hennecke/Kempf, *Imaginäre Architekturen*, S. 47-64.

chende Folgen, die sich im Rekurs auf Foucaults Ausführungen zum früheren Verhältnis der beiden Heterotopietypen weiter scharf stellen lassen. Diese waren für ihn durch das Schiff lose miteinander verbunden. »[Wenn] man daran denkt«, schreibt er, »dass das Schiff ein schaukelndes Stück Raum ist, ein Ort ohne Ort, der aus sich selber lebt, der in sich geschlossen und gleichzeitig dem Unendlichen des Meeres ausgeliefert ist und der, von Hafen zu Hafen, von Ladung zu Ladung, von Bordell zu Bordell, bis zu den Kolonien suchen fährt, was sie an Kostbarem in ihren Gärten bergen, dann versteht man, warum das Schiff für unsere Zivilisation vom 16. Jahrhundert bis in unsere Tage nicht nur das größte Instrument der wirtschaftlichen Entwicklung gewesen ist (nicht davon spreche ich heute), sondern auch das größte Imaginationsarsenal.«<sup>23</sup> Die hier von Foucault beschriebene Verbindung von Illusions- und Kompensationsraum durch das Schiff erfährt nun in der aktuellen Heterotopieform von Las Vegas eine Neuauflage, und zwar in beiden Aspekten, die hier genannt sind: als wegweisendes Instrument wirtschaftlicher Entwicklung (von der auch ich im Rahmen dieser Arbeit nicht ausführlich gesprochen habe, die jedoch über den Aspekt der ausgewiesenen Kommerzialität des Ortes immer wieder gestreift worden ist und die sich mit der jüngsten Bauphase in Richtung eines globalen Kosmopolittourismus mit entsprechendem Dienstleistungs- und Unterhaltungsangebot einschließlich einer lifestyletauglichen Adaption von Hochkultur entwickelt hat); und als ausgewiesenes Imaginationsarsenal, von dem hier in aller Ausführlichkeit die Rede gewesen ist.

Ich möchte hinsichtlich dieser imaginativen Funktion von Las Vegas abschließend auf einen bereits erwähnten Gedanken von Vivian Sobchack zurückkommen, für die das »poetische Bild« als privilegiertes Medium der Artikulation gesellschaftlicher Befindlichkeiten (Ängste, Wünsche, Träume) eine ähnliche Stellung im Rahmen seines größeren kulturellen Gefüges einnimmt wie für Foucault die Heterotopien. Für Sobchack realisiert sich in der Wandlungsfähigkeit poetischer Bilder, die hier am Beispiel der jüngsten Transformation des Stadtbildes von Las Vegas so deutlich geworden ist, deren semiotische und affektive Wirksamkeit, repräsentative und narrative Regime und psychische und kulturelle Bedürfnisse einer Gesellschaft aufeinander abzustimmen.<sup>24</sup> Vor dem Hintergrund dieser Funktionsbestimmung artikulieren sich in dem heutigen Stadtbild von Las Vegas eine Faszination und Sehnsucht, aber auch ein ins Spielerische gewendetes Unbehagen gegenüber einer im Zeichen moderner Computer- und Reproduktionstechnologie immer perfekti-

23 Foucault, »Andere Räume«, S. 46.

24 Sobchack, »Cities on the Edge of Time«, S. 125.



nierbarer werdender Welt. In der aktuellen Spannung eines Zelebrierens von Artifizialität (im emanzipatorischen Sinne des technisch Machbaren und dessen spektakulärer Überdrehung im Spezialeffekt) und einem nostalgischen Schulterchluss mit dem in einem traditionellen Sinne kulturell Wertvollen (von der Auswahl der Referenzorte über die preisgekrönte Edelgastronomie bis hin zu den Kunstmuseen und Ausstellungen) realisiert sich in dieser poetischen Bildlichkeit der Stadt eine ins Spielerische gewendete Affirmation kollektiver Omnipotenzphantasien und der von ihnen ausgelösten Verunsicherung angesichts des technologisch und geopolitisch erschütterten Weltbildes unserer Zeit.

Die Mobilität, die die Verbindung von Illusionsraum und Kompensationsraum vorher durch die heterotopischen Eigenschaften des Schiffs geprägt hatten, ist dabei auch in der Neuauflage dieser Verbindung erhalten geblieben: zum einen in der konstitutiven Unabgeschlossenheit des Bild-Raumes von Las Vegas, der sich immer wieder offensichtlich und spektakulär verändern muss, um weiter funktional zu bleiben; und zum anderen in der Mobilität all derer Orte, die für die Genese des aktuellen Stadtbildes hier her transportiert und neugeschaffen worden sind. So wie das Schiff ist auch der heterotopische Raum des heutigen Las Vegas ein aus sich selbst heraus lebender Ort ohne Ort, in sich geschlossen und gleichzeitig in das unendliche Universum kultureller Formen und Bedeutungen hinein geöffnet, und dabei ohne sich geographisch vom Fleck zu bewegen unterwegs von einem Hafen zum nächsten, von Ladung zu Ladung, von Bordell zu Bordell, um Wirksames aus anderen Kontexten hier her zu *über-setzen*. Das Schiff ist für Foucault »die Heterotopie schlechthin. In den Zivilisationen ohne Schiff versiegen die Träume, die Spionage ersetzt das Abenteuer und die Polizei die Freibeuter.«<sup>25</sup> Las Vegas ist jedoch gerade kein Manifest einer Kultur versiegter Träume, kein Ort der Spionage und der Polizei, sondern ein Ort realer Fiktionalität. Aus dieser Formatierung speist es aktuell in paradigmatischer Weise das Imaginationsarsenal des kulturellen Gefüges, innerhalb dessen es als *anderer* Bild-Raum wirksam ist. Das Schiff Las Vegas liegt zwar im Trockendock, aber Abenteuer und Freibeuterei wird es hier auch weiterhin geben – selbst wenn diese derzeit in einem kultivierten Gewandt daherkommen.

---

25 Foucault, »Andere Räume«, S. 46.

## 7. ›STILL LEARNING FROM LAS VEGAS‹ SCHLUSS UND HORIZONT

One of the paradoxes of Las Vegas is that it's still not taken seriously.

Rem Koolhaas

Seit dem Erscheinen von *Learning From Las Vegas* ist die Stadt buchstäblich schwergewichtiger geworden. Die Masse gebauter Substanz hat sich seit den 1980er Jahren vervielfacht, was Rem Koolhaas in einem kürzlich mit Venturi und Scott Brown geführten Gespräch zu der Bemerkung veranlasste, die Stadt sei heute mehr gebaut als je zuvor.<sup>1</sup> In dieser Zunahme an materieller Substanz liegt eine räumliche Verdichtung des Ortes, und diese hat inzwischen die ikonographische Zeichenarchitektur mit ihrer losen Baustruktur und ihrem expansiven Verweischarakter abgelöst, die noch das Stadtbild von *Learning From Las Vegas* so nachhaltig prägte. In dieser Ablösung hat sich nicht nur das Bild der Stadt verändert, sondern auch das Raum-Erleben, mit dem sie sich an seine Besucher wendet; bei genauerem Hinsehen erweisen sich diese Veränderungen jedoch von beidem, Brüchen und Kontinuitäten, gezeichnet. Bild- und Raumproduktion haben in Las Vegas traditionell auf eine körpernahe, immersive Erfahrung unmittelbarer Gegenwart gesetzt, und verglichen mit den heterotopischen Räumen des Regierungsviertels in Washington und der White City der Columbia Exposition, die dem Betrachter ein Gefühl der räumlichen und zeitlichen Distanziertheit vermittelten, hatte sich diese Verkörperung und Verkörperlichung von Gegenwart als charakteristische Eigenschaft der Raumgestaltung von Las Vegas gezeigt. In der jüngsten Transformation dieses Raumes hat sich innerhalb dieser Kontinuität jedoch eine architektonische Orientierung an barocken Gestaltungsprinzipien und eine rezeptionsästhetische Hinwendung zu narrativ strukturierten Wahrnehmungsangeboten etabliert, mit denen sich das Eintauchen in die fiktionale und materielle Gegenwart dieses Raumes

---

1 Koolhaas, »Re-Learning from Las Vegas«, S. 156.

in der Bewegung durch den Raum zeitlich verlängern und inhaltlich vertiefen ließ.

Zwei Komponenten der Raumgestaltung haben sich dabei als leitmotivisch erwiesen: die somatische Erfahrungsdimension, die diese Räume ihren Betrachtern eröffnet und die aktuell in den ›barocken‹ Immersionsräumen von Las Vegas eine besonders intensive Ausprägung erfährt; und die strategische Verwischung von Fiktion und Wirklichkeit, mit der diese Räume ihre Platzierung jenseits des Alltags markieren und die in den Erlebnis-Architekturen des heutigen Las Vegas ebenfalls eine erhebliche Wirkungssteigerung erfahren hat. Wie sind die nach diesen Maßgaben realisierten Ergebnisse heterotopischer Bild-Räumlichkeit nun aber in ihrer ästhetischen Wirkungsweise und ihrer kulturellen Funktionalität einzuschätzen? Welchen Platz nehmen sie im Gefüge unserer zeitgenössischen Kultur ein? Handelt es sich hier um eine Spezialentwicklung aus dem Bereich der kommerziellen Massenkultur? Oder reicht diese Entwicklung auch in andere kulturelle Bereiche hinein, und wenn ja, welche Konsequenzen hat eine solche Ausweitung?

Diese letzten beiden Fragen stellen sich insbesondere aus einer kulturkritischen Perspektive in der Tradition der Frankfurter Schule, und ihre Diskussion würde an der Beobachtung ansetzen, dass die illusionistische Bildpolitik, die Las Vegas seit den späten 1980er Jahren kennzeichnet, sich für die Gestaltung von dessen heterotopischer Räumlichkeit vor allem darum als so geeignet erwiesen hat, weil sich mit ihr hochgradig suggestive, sowohl narrativ als auch visuell verdichtete Bildwelten produzieren lassen, die der kommerziellen Ausrichtung dieses Ortes besonders zuträglich sind. In ihrem Zusammenwirken von Raumkonstruktion, Handlungsanweisung und Fiktionalisierung habe ich diese betretbaren Bildwelten (in Anlehnung an Norman Klein) als ›scripted spaces‹ bezeichnet; in meiner Auslegung dieser Bezeichnung ist sie jedoch nicht nur für ›barocke‹ Raumsituationen wie die des ›neuen‹ Las Vegas zutreffend, sondern auch für die anderen beiden Beispiele, mit denen sich diese Arbeit beschäftigt. Denn auch den Räumen des Washingtoner Regierungsviertel und der White City liegen entsprechende ästhetische und funktionale Gestaltungsprämissen zugrunde, die ihre Besucher zu einer bestimmten Rezeptionshaltung und einer in den Raum eingetragenen Bewegung animieren und ihnen ein vorher genau choreografiertes Raum-Erleben vermitteln sollen. Vor dem Hintergrund dieser strukturellen Gemeinsamkeit lässt sich jedoch ein Wandel der funktionalen Einbindung dieser Räume erkennen. Denn war es in Washington ein staatlich produziertes und verankertes Ideal republikanischer Moralität, das sich dem Besucher in der Raumerfahrung des Regierungsviertels erschließen sollte, so hatte sich die White City von einem ästhetischen

Ideal geprägt erwiesen, das wiederum in eine zivilisatorische Pädagogik eingebunden war und maßgeblich in privater Initiative (d.h. aus den Reihen der bürgerlichen Gesellschaft) und gezielt als Kulturgut produziert wurde; erst in Las Vegas haben wir es mit einer ausgewiesenen Kommerzialität (und in diesem Sinne mit einem kommerziellen Ideal) als treibende gestalterische Kraft der Raumkonstruktion zu tun, die durch eine strategische Intensivierung ihres körperlichen Erlebnisangebots nach einer Steigerung der Betrachterinvolvierung und deren Ausbau mit barocken Mitteln strebt.

Barocke Räume sind für Norman Klein, wenn sie wie in diesem letzten Fall in kommerzialisierte Gebrauchszusammenhänge eingebunden sind, der Inbegriff einer mit Spezialeffekten gespickten Realität ästhetisierter Oberflächen, der es nicht nur um eine umfassende, sondern um eine möglichst unmittelbare Lenkung des Rezipienten geht. »From Baroque theatre to global tourism, special effects have repeated one plot point most of all. The audience is immersed on a labyrinthine path. The path offers them the illusion of free will; but the options are irretrievably controlled.«<sup>2</sup> Klein geht in seiner Kritik dieser Räume so weit, ihnen eine annähernd totalitäre Wirkung zuzuschreiben, die für ihn als ›freundliche Unterdrückung im Gewand von freier Entscheidung‹ daherkommt und den Rezipienten vollends zu vereinnahmen und zu kontrollieren droht. In dem kulturkritischen Pessimismus dieser Formulierung klingen wie ein Echo die Schlussworte aus Foucaults erstem Band der Reihe *Sexualität und Wahrheit* an: »Ironie dieses Dispositivs: es macht uns glauben, dass es darin um unsere ›Befreiung‹ geht.«<sup>3</sup> Das Dispositiv, von dem hier die Rede ist, ist das Sexualitätsdispositiv. Mit der Beschreibung dessen repressiver Macht ging es Foucault um einen grundlegenden gesellschaftlichen Befund (die moderne Gesellschaft habe in ihrem zwanghaft geständnishaften Reden über Sexualität eine Machtstruktur geschaffen, die ihre Subjekte in einer Kombination aus internalisierten und externen Disziplinierungsstrategien in totalitärer Weise kontrolliert), in dem die Erfahrung einer vermeintlichen Freiheit als Schlüssel zu einer tatsächlichen, realen Unterdrückung wirksam ist. Auch bei Klein ist das Empfinden von Freiheit in dieser prekären Situation, und in beiden Fällen zielt die mit ihrer Komplizenschaft erreichte Unterdrückung auf eine umfas-

2 Klein, *The Vatican to Vegas*, S. 379. An einer anderen Stelle heißt es im selben Tenor: »The audience walks into the story. What's more, this walk should respond to each viewer's whims, even though each step along the way is prescribed [...]. It is gentle repression posing as free will.« Ebd., S. 11.

3 Michel Foucault, *Der Wille zum Wissen: Sexualität und Wahrheit I*, S. 189.

sende Vereinnahmung und (potentiell) totalitäre Kontrolle körperlichen Erlebens ab.

Für Klein ist die Wiederauflage barocker Raumkonstruktion, die sich als so paradigmatisch für die neue Ästhetik von Las Vegas erwiesen hat, demnach Teil einer größeren kulturellen Entwicklung, der es in ihrer manipulativen Wirkung letztendlich um nicht weniger als die Konsolidierung einer zunehmend privatisierten (und insofern exklusiven), global operierenden Konsumkultur geht, der jegliche öffentliche, demokratische Kultur bereits aus einem bloßen Mangel an Räumlichkeit zum Opfer zu fallen droht. Entsprechend handelt es sich auch für Klein um ein expansives, in seinem Machtanspruch umfassendes Herrschaftssystem: ein nach den gestalterischen Maximen barocker Räumlichkeit operierendes Dispositiv des Metakonsums.<sup>4</sup> Aus einer solchen Perspektive lässt sich jeglicher subjektiven Erfahrung von Handlungsspielräumen vorhalten, sie sei eine bloße Simulation von Freiheit, die wiederum die totalitäre Wirkungsmacht solcher Bild-Räume bestätigt. Es ist diese uneingeschränkte Macht von Bildern und ihre gierige Vereinnahmung der Realität, die Guy Debord in *Die Gesellschaft des Spektakels* beschrieben hat und die Jean Baudrillard als impliziten Ausgangspunkt seiner Simulationstheorie nimmt.<sup>5</sup> Wie das manipulative Ausmaß dieser Kulturformen

---

4 Klein schreibt: »We return to arrangements vaguely similar to the Baroque mercantile public world of 1620, but dominated by a new system of power – under cybernetic impact of metaconsumerism (from warfare to computer games). This eccentric blend of the miniature and the massive produces monuments for trans-consumerism, like the Rococo ceilings in Las Vegas casinos and malls, a faux sky, a transnational special-effects sunrise, instead of the Coney Island amusement park in 1910. Beside it, like princely lords, a baronial, warlord capitalism takes the heraldry and paradox of mercantilism in seventeenth century Rome or Florence. Entertainment, public space, and electronic feudalism become essentially indistinguishable.« Klein, *The Vatican to Vegas*, S. 404.

5 »Die Bilder, die sich von jedem Aspekt des Lebens abgetrennt haben, verschmelzen in einem gemeinsamen Lauf, in dem die Einheit dieses Lebens nicht wieder hergestellt werden kann. Die teilweise betrachtete Realität entfaltet sich in ihrer eigenen allgemeinen Einheit als abgesonderte Pseudowelt. Die Spezialisierung der Bilder dieser Welt findet sich vollendet in der autonom gewordenen Welt des Bildes, in der sich das Verlogene selbst belogen hat. [...] Da, wo sich die wirkliche Welt in bloße Bilder verwandelt, werden diese bloßen Bilder zu wirklichen Wesen und zu den wirkenden Motivierungen eines hypnotischen Verhaltens.« Guy Debord, *Die Gesellschaft des Spektakels*, S. 13-19. Für Baudrillard vgl. »Die göttliche Referenzlosigkeit der Bilder«, in: *Die Agonie des Realen*, S. 10-16. Eine entsprechende Überlagerung von Welt und Bild als Symptom mo-

einzuschätzen ist, d.h. wie weit ihre Vereinnahmungsmacht tatsächlich reicht, ist eine Frage, die sich im Kontext dieser Arbeit unweigerlich stellen mag. In ihren Grundzügen ist sie eine Aktualisierung der seit Adornos und Horkheimers programmatischem Aufsatz zur Kulturindustrie immer wieder mit neuen Akzenten geführten Debatte, ob Konsumkultur ihre Rezipienten zu einem passiven Status willenslosen Konsums verdammt, der ihnen eine bloße Illusion von Entscheidungsfreiheit vorgaukelt, damit sie weiter konsumieren; oder aber ob sich innerhalb dieser Konsumkultur vitale Handlungsräume ausmachen lassen, in denen in der Vermittlung durch diese Kultur dennoch eine (wie auch immer gefasste) authentische Erfahrung stattfinden kann.<sup>6</sup> Doch anstatt diese Urfrage moderner Kulturkritik in der hier skizzierten Allgemeinheit auf die vorgestellte Untersuchung heterotopischer Bild-Räumlichkeit zurückzuwenden und die bekannten Argumente im Bezug auf diesen Gegenstand zu wiederholen, möchte ich mich auch in diesen Schlussgedanken auf die spezifisch heterotopischen und bildpolitischen Aspekte konzentrieren, an denen sich diese Untersuchung durchgehend orientiert hat.

Zunächst einmal lässt sich mit einiger Sicherheit davon ausgehen, dass sich ein Ort wie Las Vegas der beschriebenen Art der Bild-Räumlichkeit gerade wegen ihrer potentiell vereinnahmenden Eigenschaften bedient und dabei bestrebt ist, diese Wirkung immer weiter auszureizen. Fredric Jameson hat in einem anderen Zusammenhang auf die paradoxe Grundstruktur kommerzialisierter Kulturformen hingewiesen, die neben ihren vereinnahmenden Eigenschaften immer auch eine utopische Dimension verkörpern müssen, um als massenkulturelles Pro-

---

ducer Kulturentwicklung findet sich auch bei Heidegger. »Wo die Welt zum Bilde wird, ist das Seiende im Ganzen angesetzt als jenes, worauf der Mensch sich einrichtet, was er deshalb entsprechend vor sich bringen und vor sich haben und somit in einem entschiedenen Sinne vor sich stellen will. Weltbild, wesentlich verstanden, meint daher nicht ein Bild von der Welt, sondern die Welt als Bild begriffen. [...] Überall dort aber, wo das Seiende nicht in diesem Sinne ausgelegt wird, kann auch die Welt nicht ins Bild rücken, kann es kein Weltbild geben. [...] Das Weltbild wird nicht von einem vormals mittelalterlichen zu einem neuzeitlichen, sondern dies, dass überhaupt die Welt zum Bild wird, zeichnet das Wesen der Neuzeit aus.« Martin Heidegger, *Die Zeit des Weltbildes*, S. 87-88.

- 6 Vgl. Theodor W. Adorno/Max Horkheimer, »Kulturindustrie. Aufklärung als Massenbetrug«, in: *Die Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente*, S. 128-176. Optimistischere Positionen hinsichtlich möglicher Handlungsfreiheiten sind dagegen unter anderem formuliert worden von Stuart Hall, »Notes on de-constructing the popular«; Lawrence Grossberg, *We gotta get out of this place*; John Fiske, *Understanding Popular Culture*.

dukt wirksam zu sein; diese ideologische und wirkungsästhetische Spannung ist auch in den heterotopischen Raumkonstruktionen anzutreffen, die im Rahmen dieser Arbeit besprochen worden sind, und das nicht nur in den kommerziellen Räumen von Las Vegas, sondern auch in den repräsentativen und pädagogischen Räumen von Washington und der White City.<sup>7</sup> Mit dem strategischen Auflösen der Distanz zwischen Raumsituation und Betrachter und der mit ihr einhergehenden Steigerung körperlicher Unmittelbarkeit, die sich in den populärkulturellen Formen seit dem Midway der Columbia Exposition und den frühen Vergnügungsparks auf Coney Island als wirkungsästhetisches Ziel dieser Raumkonstruktionen gezeigt hat, hat sich dabei nun aber nicht nur das potentielle Ausmaß der Vereinnahmung des Betrachters verstärkt, sondern auch dessen implizite Spannung mit der utopischen Dimension dieser Räume.

An einem Ort wie Las Vegas ist in dieser Hinsicht bemerkenswert, wie explizit (ja auf seine Weise geradezu aufrichtig) er sich in der konstitutiven Kommerzialität seines Erlebnisangebots präsentiert. Die abseits vom Alltag gelegene Realität, die dieser urbane Raum verkörpert, darf man zwar betreten, ohne dafür Eintritt zu bezahlen, und auch viele der spektakulären Innenräume der Hotelkasinos stehen allen Besuchern der Stadt zunächst einmal offen; und doch macht dieser Ort keinen Augenblick einen Hehl daraus, dass man hier konsumieren soll. Ob dieser Konsum an den Spieltischen und Slotmaschinen, in den Restaurants und Bars, den Geschäften, den Revuetheatern oder den Wellness-Clubs der Stadt geschieht – man bekommt, was in der offensiven Visualität des Ortes an einen herangetragen wird, und bekommt es nur (jedenfalls wenn man in dieser Welt nicht bloß Zuschauer sein, sondern in ihr umfassendes Erlebnisangebot eintauchen möchte), wenn man bereit zu zahlen ist. Auch das Angebot eines unentgeltlichen Betretens dieser Welt ist ein kalkulierter

---

7 »[We] cannot fully do justice to the ideological function of works like these unless we are willing to concede the presence within them of a more positive function as well: of what I will call, following the Frankfurt School, their Utopian or transcendent potential - that dimension of even the most degraded type of mass culture which remains implicitly, and no matter how faintly, negative and critical of the social order from which, as a product and a commodity, it springs. At this point of the argument, then, the hypothesis is that the works of mass culture cannot be ideological without at one and the same time being implicitly or explicitly Utopian as well: they cannot manipulate unless they offer some genuine shred of content as a fantasy bribe to the public about being so manipulated.« Fredric Jameson, »Reification and Utopia in Mass Culture«, in: *Social Text 1. Theory/Culture/Ideology* (Winter 1979), S. 144.

Teil des allgegenwärtigen Konsumangebots, das dieser Ort seinen Besuchern macht. Bereits im Bezug auf die frühere Neon- und Fassadenästhetik haben Venturi, Scott Brown und Izenour von der Raumgestaltung des Strips als einer ›Architektur der Überredung‹ gesprochen; eine Bezeichnung, die mir angesichts der ästhetischen Ansprachemodalitäten dieses Raumes als besonders treffend scheint, weil in ihr die dialogische Dimension des Verhältnisses von Wahrnehmungsangebot und Wahrnehmendem anklingt, die einen wesentlichen Teil der Produktivität dieses Ortes ausmacht.<sup>8</sup> So betrachtete liegt in der Applikation barocker Raumgestaltung einerseits eine Steigerung der architektonischen Überredungsmacht von Las Vegas, weil sie mit ihrer suggestiven Kraft und ihrer impliziten Narrativität die Dauer des immersiven Eintauchens erweitert und verlängert; andererseits lebt die immersive Räumlichkeit dieses Ortes seit jeher von der aktiven Bereitschaft seiner Besucher, sich diesem Wahrnehmungsangebot hinzugeben.

Und doch ist damit gerade nicht gemeint, dass sich Handlungsspielräume hier nur in Form einer rigorosen Verweigerung gegenüber deren Erfahrungsangebot realisieren lassen, die entsprechend als Momente des Widerstandes zu verstehen wären; vielmehr ist die gesamte Situation der Wahrnehmung schon durch die Notwendigkeit eines affirmativen Aktes der Einwilligung in ihren Handlungsoptionen eine grundsätzlich offene. Sie konstituiert sich in einem realen, irreduziblen Moment der Verhandlung zwischen den beiden ineinander geöffneten Polen der Wahrnehmung und ist in der Frage, ob und wie weit sich der Wahrnehmende einem suggestiven Wahrnehmungsangebot hingibt, daher nicht auf die Funktion einer gleichermaßen mechanischen Einlösung zu reduzieren. Mehr noch: Über die Inszenierung einer unmittelbaren Körperlichkeit entfaltet sich in dieser Überredungssituation eine Sinnlichkeit, die diesen Raum in seiner vollen Komplexität zum Klingen bringt. Auch Roland Barthes spricht in seinem Aufsatz zur Stadtsemiologie explizit von dieser sinnlichen Produktivität des Raum-Erlebens und betont dabei, dass sie nicht nur einlösend, sondern (als erotische Erfahrung) auch transgressiv sei. In Konsumgesellschaften entfaltet sich diese Eigenschaften laut Barthes in einem Spannungsfeld von zwei Handlungszusammenhängen: dem Kauf und der Begegnung.<sup>9</sup> Über den Schachzug, diese beiden Hand-

8 Venturi, Scott Brown/Izenour, *Learning from Las Vegas*, S. 9-13. Auch im Falle Washingtons und der White City gibt es diese ›überredende‹ Dimension des Verhältnisses von Raumsituation und Betrachter, in Las Vegas ist sie jedoch durch die heterochronische Gegenwart des Ortes verstärkt.

9 Barthes, »Semiologie und Stadtplanung«, S. 208. Wenn Barthes in diesem Zusammenhang von der Erotik der Stadtwahrnehmung spricht, so knüpft er damit implizit an seine Position sinnlicher Wahrnehmung an, die er bereits



lungen (die auch für die heterotopische Funktionalität von Las Vegas von zentraler Bedeutung sind) in einem Atemzug zu nennen und sie dabei über die Dimension einer gemeinsamen, in ihrem Kern unkontrollierbaren Körperlichkeit miteinander zu verbinden, erteilt Barthes Vorstellungen einer totalen Vereinnahmung von Raumsituationen eine implizite und dennoch deutliche Absage; einer Absage, der ich mich grundsätzlich anschließen möchte.

Wenn man sich nun angesichts des durch und durch kommerziellen und artifiziellen Wahrnehmungsangebotes dieser Räume jedoch die Frage nach der Möglichkeit einer authentischen Erfahrung in ihnen stellt, so lässt sich diese in der hier aufgezeigten Konsequenz in einem positiven Sinne nur als Erfahrung authentischer Sinnlichkeit beantworten. Eine Ästhetik somatischer Wirksamkeit mit ihrem Spiel von Überredung und Hingabe und der Grenzverwischung zwischen Real-Raum und Bild-Raum muss dabei nicht notwendig unkritisch sein; sie bedeutet in dem von ihr angesprochenen Erfahrungsspektrum jedoch eine klare Absage an die traditionelle und aus einer intellektuellen Distanz heraus formulierten Ästhetik der Urteilkraft. Diese programmatische Aufgabe einer kritischen Distanz gegenüber einem ästhetischen Objekt propagiert Gernod Böhme mit seinem Begriff der Atmosphäre; einem Begriff, der ein körperliches Eintauchen in jenen Raum impliziert, der sich in einer Wahrnehmungssituation zwischen Objekt und Subjekt der Betrachtung auftut, und uns dazu einlädt, ein Wahrnehmungsangebot nicht intellektuell zu sezieren, sondern affektiv, emotional und imaginativ in uns aufzunehmen. Diesem Ansatz folgend findet ästhetische Erfahrung ständig und überall statt, weil sie einen maßgeblichen Teil des Erlebens unserer Umgebung ausmacht; und daher kann sie auch nicht in privilegierter Weise an Kunstobjekte oder ausgewiesene Orte der Kunstwahrnehmung wie das Museum gebunden sein.<sup>10</sup> Es erstaunt daher umso mehr, wenn Böhme das Kunstmuseum als besonderen Ort ästhetischer Erfahrung in letzter Konsequenz doch nicht aufgeben möchte; denn der im Museum ausgestellten Kunst kommt für ihn in ihrer gesellschaftlichen Aufgabe, sinnliche Empfindsamkeit zu entwickeln und zu schulen, noch immer eine ungebrochene pädagogische Privilegierung zu.

So konstruktiv und wichtig ich Böhmes Vorschlag finde, unser traditionelles Ästhetikverständnis aus der Perspektive der sinnlichen Erfahrung zu überdenken und als grundlegenden Teil unserer Alltagswahrnehmung zu begreifen, so problematisch und letztendlich auch wenig konsequent erscheint mir dieses Bewahren des Museums als privilegier-

---

in *Die Lust am Lesen* entwickelt. Vgl. hierzu auch die ausführlichere Diskussion im zweiten Kapitel dieser Arbeit, S. 48-53.

10 Vgl. hierzu Böhme, *Atmosphäre*, S.15-17.

ter Ort der Ausbildung von ästhetischer Sensibilität. Das Kunstmuseum (und diesen Aspekt spricht Böhme mit seinem Verweis auf die gesellschaftliche Funktion einer Autonomie der Kunst selbst an) war zu keiner Zeit seiner institutionellen Entwicklung ein handlungsentlasteter Raum; vielmehr war es immer schon ein Ort, dessen Handlungsaufforderung genau darin bestand, auf eine bestimmte, gesellschaftlich sanktionierte Weise Kunst zu betrachten und diese Kunstbetrachtung mitsamt der von ihr vermittelten Werte über Zugangsregularien, Auswahl und Präsentation der Exponate heterotopisch zu verankern. Aktuell befindet sich diese Institution in einer markanten Zeit der Transformation, die mit Fragen nach einem zeitgemäßen Kunstverständnis und mit einem korrespondierenden Wandel der gesellschaftlichen Funktion des Museums einhergeht; beide Stoßrichtungen von Fragen sowie die praktischen Ergebnisse dieser Entwicklung machen Vorstellungen einer Handlungsentlastung dieser Räume problematischer.

Das New Yorker Museum of Modern Art ist ein prägnantes Beispiel für diese aktuelle Neudefinition des Kunstmuseums. Es wurde im November 2004 nach einer zweijährigen Umbauzeit wiedereröffnet, und dieser Eingriff ist bereits der sechste in der Reihe von Umbauten und Erweiterungen, mit denen sich das MoMA seit seiner Gründung 1929 immer wieder konzeptionell und architektonisch aktualisiert hat.<sup>11</sup> Jede dieser Metamorphosen hat sich entsprechend nachhaltig auf die in den Räumen des Museums aufbewahrte und der Öffentlichkeit präsentierte Kunst ausgewirkt; so auch in diesem jüngsten Fall. Eine grundlegende Änderung besteht darin, in den unteren Ausstellungsräumen, die ein Besucher in der Regel zuerst besichtigt, nicht mehr mit den Werken der klassischen Moderne zu beginnen und die Ausstellung sich von dort aus in die oberen Geschosse des Gebäudes hinein verjüngen zu lassen, sondern dieses Ordnungsprinzip und die von ihm inkorporierte Geschichte zeitgenössischer Kunst umzukehren. Dass diese programmatische Umkehr für die Rezeption dieser Geschichte, in der das Neue am Anfang steht und sich das Alte retrospektiv aus ihm ableitet, weitreichende Folgen hat, liegt auf der Hand, wobei die Verantwortlichen zugleich nachdrücklich auf die organisatorische Pragmatik dieser Entscheidung hinweisen. Denn dem Teil des Gebäudes, der das aktuelle Kunstgeschehen

---

11 In dieser Art der fortwährenden Modifikation seiner räumlichen Gestalt und der von ihr verkörperten funktionalen Agenda ist das MoMA insofern Las Vegas nicht unähnlich. Eine ausführliche (wenn auch sehr affirmative) Darstellung dieser Entwicklung findet sich in dem Aufsatz des amtierenden Direktors des MoMA, Glenn D. Loury, »On the New Museum of Modern Art: Thoughts and Reflections«, in ders. (Hg.), *The New Museum of Modern Art*, S. 7-15.

ausstellen soll und in dem insofern die meiste Bewegung von Kunstwerken stattfinden muss, ist man mit einer größeren Stockwerkhöhe als in den darüber liegenden Etagen nicht nur organisatorisch, sondern auch architektonisch entgegengekommen.

Dieses pragmatische Argument im Sinne einer von der Architektur bereitzustellenden ›optimalen Kunstbetrachtung‹ ist für das MoMA aus einem weiteren Grund bezeichnend. Denn im Gegensatz zu den Guggenheim Museen und der Aufmerksamkeit, die sie sich mit ihrer Architektur seit dem Bau des Stammhauses von Frank Lloyd Wright am Central Park im zeitgenössischen Kunstbetrieb verschaffen, hat das MoMA bisher stets eine weniger expressive Architektur bevorzugt. Daher erstaunt es nicht, dass der aktuelle Umbau sich in seiner Expressivität an gänzlich anderen wirkungsästhetischen Prämissen orientiert als die selbstreferenzielle Spektakularität der Gebäude von Wright oder Gehry. »While MoMA's own history«, schreibt der Architekturkritiker Terence Riley, »has been colored with the assumption that architectural expression and the proper environment for looking at art were mutually exclusive, Taniguchi has demonstrated that the two can be intertwined, specifically when the former is designed in such a way as to offer a subtle but rich series of sensory experiences that heightens awareness.«<sup>12</sup> Die Expressivität von Taniguchis Architektur wendet sich gezielt an die sinnliche Erfahrung dieses Raumes und stellt sich dabei für Riley in den pädagogischen Dienst einer gesteigerten Aufmerksamkeit, die wiederum einer intensivierten Betrachtung der Kunstwerke zugute kommen soll. Explizite Momente dieser Choreographie einer gesteigerten Sinnlichkeit sind die dramatischen Blicke, schmalen Brücken und tiefen Schluchten um das neue Atrium, die mit Plexiglasgeländern und schmalen, vertikal gestreckten Fenstern dramatisch in Szene gesetzt wurden. Eine andere Strategie dieser erlebnis-architektonischen Expressivität ist die Platzierung von ausgewählten Kunstwerken in bestimmten Raumsituationen. So droht z.B. Barnett Newmans Skulptur *Broken Obelisk* durch ihren unwahrscheinlich wirkenden Balanceakt des Obelisken einen nahe stehenden Betrachter buchstäblich zu erschlagen, und diese Wirkung verstärkt sich durch ihre freistehende Platzierung in der Mitte des schwindelerregend hohen Atriums. Claude Monets *Wasserlilien* Triptichon involviert den Betrachter durch sein extremes Panoramaformat und seine diffusen, zwischen Oberflächlichkeit der Leinwand und Tiefensog des Dargestellten oszillierenden Raumrelationen, wobei sich die im Bild angelegte Ungreifbarkeit des dargestellten Raumes und die resultierende Verunsicherung

12 Terence Riley, »The New Museum of Modern Art by Yoshio Taniguchi«, in: Jury, *The New Museum of Modern Art*, S. 53.

cherung des Betrachters auch hier durch seine Platzierung an einer der beiden tragenden Wände dieses sonst sehr offenen Raumes verstärkt. Und schließlich wurde der grüne Bell-47D1 Hubschrauber in der räumlichen Enge des Treppenaufgangs zum Atrium so ›eingeklemmt‹, dass seine Flügel bei einer tatsächlichen Rotationsbewegung des Propellers nicht genügend Platz finden würden und man sich, wenn man unter ihm hindurchgeht, unweigerlich fragt, ob er wohl herunter fallen könne.

Auf der anderen Seite dieses Umbaus steht der unnachgiebige Kommerzialisierungsdruck auf den aktuellen Museumsbetrieb, von dem bereits im Bezug auf die Guggenheim-Museen in Las Vegas die Rede gewesen ist. Eine gängige Möglichkeit, seine Position in dieser Situation eines zunehmenden Wettbewerbs im Bereich des Kunstsektors zu behaupten, ist, sich einer offensiven architektonischen Performativität zu bedienen. Und sowohl in der Variante spektakulärer Selbstbezüglichlichkeit des Guggenheim, als auch in der subtileren Form einer expressiven Sinnlichkeit des neuen MoMA offenbart sich eine große Nähe zu den wirkungsästhetischen Ansprachestrategien einer kommerziellen Erlebnis-Architektur. In der körperlichen Involvierung der Besucher, auf die man beim Umbau des MoMA gesetzt hat, werden die Museumsräume zugänglicher, indem sie suggerieren, dass man für die Wertschätzung der hier ausgestellten Kunst vor allem sinnlich aufgeschlossen sein muss, aber nicht unbedingt in einer intellektuellen Weise vorgebildet; gleichzeitig sind mit einem stattlichen Eintrittspreis von 20\$ die Kosten für einen Besuch dieser Räume so sehr gestiegen, dass sich dieses Entgelt im Prinzip nur lohnt, wenn man sich lange in ihnen aufhält. Um diesen Aufenthalt nun besonders abwechslungsreich und unterhaltsam zu gestalten, ist das Museum nicht nur mit einem immensen Giftshop im Erdgeschoss, einem weiteren Buchladen im ersten Stock und zahlreichen kleineren Verkaufsständen zwischen den unterschiedlichen Ausstellungssektionen ausgestattet worden, so dass sich Kunstbetrachtung und Souvenireinkauf miteinander vermischen; es befinden sich zudem in besonders attraktiven Gebäudelagen drei exklusive Restaurants, die an renommierte New Yorker Gastronomiebetriebe verpachtet wurden und in denen man zwischen seinem Besuch der ›Paintings- und Sculpture Gallery‹ mit den großen Meisterwerken der klassischen Moderne im dritten und vierten Stock und der Designausstellung in dem Stockwerk darüber ein mehrgängiges Menü zu sich nehmen kann. Und als sei es ein Zitat des Picasso-Restaurants im BELLAGIO, hängt an der Trennwand vor dem exklusivsten und elegantesten dieser Gastronomieräume ein großformatiges Picasso-Gemälde.

In diesem affirmativen Aufgreifen von Gestaltungsmustern kommerzieller Erlebnis-Architektur artikuliert sich ein markanter Einschnitt in

die heterotopische Funktionalität der Institution des modernen Museums, die sich bisher idealerweise in einem sicheren Außerhalb zur ökonomischen Rationalität anderer Gesellschaftsbereiche platziert hat. Dabei liegt es auf der Hand, wie sehr das zunehmende Maß an kommerzieller Durchdringung, mit dem wir es heute zu tun haben, den Museumsbetrieb konzeptionell herauszufordern vermag. Und doch muss diese Entwicklung nicht zwangsläufig das Ende einer kritischen Kunstbetrachtung bedeuten; d.h. nicht solange man sich der Aufgabe stellt, diese Kritikfähigkeit den aktuellen Kulturbedingungen innerhalb und außerhalb des Museums anzupassen und mit dem Erfahrungsspektrum körperlicher Unmittelbarkeit in Einklang zu bringen, das in der gegenwärtigen Gestaltung unserer Lebenswelten so intensiv bedient wird, und auf diesem Weg nicht zuletzt auch das kritische Potential dieser Art ästhetischer Erfahrung freizulegen. Das neue MoMA verhält sich angesichts der Vermittlung dieses kritischen Umgangs bestenfalls ambivalent, indem es seinem breiten Publikum die in seiner Architektur wirksame Spannung zwischen affektiver Wahrnehmungssensibilisierung und somatischer Vereinnahmung nicht transparent macht. Diese Tendenz aufzuzeigen und dem neuen MoMA als konzeptionelle Schwäche auszulegen, sollte an dieser Stelle jedoch keineswegs als ein grundsätzliche Ablehnen der körperlichen und erlebnishaften Dimension der umgebauten Räume verstanden werde, auch wenn diese neue Ausrichtung zu einem substanziellen Teil aus dem Diktum einer wachsenden Kommerzialisierung heraus geboren ist und das Kunstmuseum aktuell in eine Funktionalität treibt, die sich durch ein rapide schwindendes Maß an Autonomie auszeichnet.<sup>13</sup> Mit dieser Situation im Blick würde ich vielmehr für eine umgekehrte Haltung plädieren: denn wenn ästhetische Erfahrung in unserer zeitgenössischen Kultur mehr denn je in kommerzielle Gebrauchszusammenhänge eingebunden ist, dann täte eine umfassende Sensibilisierung gegenüber diesen Erfahrungsangeboten gut daran, all diese Verstrickungen mit zu thematisieren; eine Haltung, die in nächster Konsequenz zu der Frage führen

13 Problematisch erscheint mir dagegen vielmehr die Tendenz einer Reduzierung der Auswahl an Exponaten, die eine sehr komprimierte und an den bekannten Meisterwerken ausgerichtete Geschichte der Modernen Kunstentwicklung suggeriert. Ironischerweise hat der Umbau des Museums offenbar nicht dazu geführt, so viel neuen Raum bereitzustellen, dass sich diese Geschichte in einer programmatischen Breite und Komplexität erzählen ließe, sondern vielmehr in eine ›Best of Modern Art‹-Logik mündet, die einem breiten Publikum offenbar zugänglicher ist. Eine kritische Betrachtung der neuen Ausstellungskonzeption des MoMA findet sich bei Jerry Saltz, »Return Engagement: Is the greatest collection of modern art in the world running out of space?«, in: *The Village Voice*, 19. November 2004.

muss, wie sich das kritische Potential einer Ästhetik körperlicher Unmittelbarkeit freilegen lässt, mit der wir es hier zu tun haben – zumal dies aufgrund der speziellen Gratifikationsmuster dieser Ästhetik nur sehr bedingt auf dem Weg der intellektuellen Distanzierung geschehen kann. Welche Möglichkeiten einer kritischen Sensibilisierung im Umgang mit entsprechenden Wahrnehmungsangeboten lassen sich vor dem Hintergrund dieser Untersuchung ausmachen?

Eine Antwort hierauf lautet: Um die Ansprachestrategien eines heterotopischen Raumes wie dem neuen MoMA zu begreifen, hilft es, in Las Vegas gewesen zu sein. In dieser Bezogenheit der beiden Raumsituationen aufeinander, die ihren jeweiligen Raumerleben angelt, ist auch weiterhin von Las Vegas zu lernen. Denn in unserer zeitgenössischen Kultur es gibt nicht einen privilegierten Ort der Sensibilisierung, der uns einen kritischen Umgang mit den zunehmend ästhetisierten Lebenswelten eröffnet, die heute unsere Realität bestimmen. Vielmehr erschließt sich eine kritische Haltung angesichts dieser Realität einer zunehmend ästhetisch verdichteten Räumlichkeit allein in einem fortwährenden Perspektivwechsel, in dem Erfahrungen aus den unterschiedlichsten medialen, räumlichen und funktionalen Kontexten über die Dimension des von ihnen vermittelten sinnlichen Erlebens miteinander kurzgeschlossen werden. Diese Art der kritischen Sensibilisierung begründet sich dabei gerade nicht in der Position eines kritischen Außerhalb oder in einem Ort vermeintlicher Handlungsentlastung, sondern in einem affirmativen Eintauchen in die respektiven Wahrnehmungsangebote, in dem das Spektrum sinnlicher Erfahrung erweitert und vertieft werden kann. Die ästhetischen Erfahrungen, die ich in Las Vegas mache, sensibilisieren mich in diesem Verständnis für die Erfahrungen, die ich im MoMA mache und umgekehrt. In der kritischen Perspektivisierung, die auf diese Weise entsteht, stellt sich die relative Distanz zu dem einen Wahrnehmungsangebot immer aus der Position der Nähe zu dem anderen her.

Die sinnliche Involvierung des Betrachters wird in diesem Beispiel vor allem über die affektive Ebene angesprochen. Wie sich an der immersiven Räumlichkeit des ›neuen‹ Las Vegas gezeigt hat, lässt diese das Erleben eines Eintauchens in alternative Realitäten zeitlich verlängern und emotional vertiefen, wenn es narrativ eingebettet wird, d.h. wenn das Erleben einer körperlichen Unmittelbarkeit um eine imaginative Dimension erweitert und Fiktion und Wirklichkeit überblendet werden. Besonders im VENETIAN hatte sich dieses Muster als treibende gestalterische Kraft herausgestellt. Die Architektur dieses Hotelkasinos hatte sich als räumlich inszenierte Grenzverwischung zwischen imaginärer und gebauter Realität erwiesen, in der die unauflöslich ineinander verschränkte Produktivität von Welt und Bild, die jeden Wahrnehmungsakt begleitet,

zum Angelpunkt ästhetischen Erlebens wird. In der Architektur des VENETIAN expliziert sich somit auf der Ebene des gebauten Raumes ein kognitiver Prozess des Raumerlebens, der in der überzeichneten Perfektion des neugeschaffenen Venedigs fiktional gesteigert und im Moment von dessen Rezeption imaginär gedoppelt wird. Zurückgewendet auf die im Eingangskapitel mit W.J.T Mitchell gestellte Frage, was es denn sei, das wir von Bildern wollen, realisiert sich in dieser immersiven Spielart ästhetischer Erfahrung der Wunsch des Betrachters, in die Fiktionalität von Bildern hineinzubegeben und sich in der von ihnen verkörperten Realität aufzuhalten. In die fiktionale Wirklichkeit des VENETIAN eingetaucht erschließt sich jedoch das kritische Potential dieser Ästhetik nur schwerlich. Um auch in diesem Punkt von Las Vegas zu lernen, ist es daher hilfreich, das hier beschriebene Erfahrungsmuster mit einem wirkungsästhetisch verwandten Beispiel aus dem Bereich der darstellenden Kunst zu perspektivieren.

Gregor Schneider zeigte seine Installation »Die Familie Schneider – At Home« im Herbst 2004 im Rahmen der Londoner *Frieze* Messe für zeitgenössische Kunst, und sie ist auch die letzte Station dieser Arbeit. In einem unscheinbaren Londoner Reihenhaushausviertel hat Schneider für sein Vorhaben zwei identisch anmutende Häuser umgebaut, in denen sich die Besucher allein und für die Dauer von jeweils zehn Minuten aufhalten sollen. Die wenigsten halten es in diesen Räumen jedoch so lange aus, denn was hier mit dem Betrachter geschieht, ist das unvermittelte Betreten eines laufenden Psychothrillers. Bereits im Hausflur, der mit einem schäbigen braunen Teppich ausgelegt ist, kommen einem diese Räume merkwürdig klaustrophobisch und stickig vor. Im Wohnzimmer liegen in einem Aschenbecher vier ausgedrückte Zigarettenkippen. Man hört aus der Küche das Klappern von Geschirr und sieht beim Näherkommen eine kleine, leicht gebückte Frau mit langen braunen Haaren, die dem Betrachter Teller spülend den Rücken zuwendet und keine Notiz von ihm zu nehmen scheint. Es ist feucht in dem Haus, der Weg führt in den Keller, wo es Lachen auf dem Fußboden gibt und zugeschnürte schwarze Müllsäcke an der Wand lehnen. Weiter geht es nur auf allen Vieren. Man kommt zu einer extrem niedrigen, verschlossenen Kammer, in der ein Licht brennt. Von hier aus führt der Weg in den ersten Stock, wo in dem unaufgeräumten Schlafzimmer ein Heizlüfter vor sich hin brummt. Erst auf den zweiten Blick bemerkt man ein Kind, das regungslos in einer Ecke sitzt und dem ein schwarzer Müllsack über den Kopf gestülpt ist. Eine Puppe? Kaum hat man sich mit diesem Gedanken zu beruhigen versucht, zuckt der Fuß des Kindes. Im Bad nebenan steht ein Mann unter der Dusche, der sich immer wieder auf die Oberschenkel klopf und dabei stöhnende Laute von sich gibt. Es ist, als sei man mitten in das

Geschehen eines Verbrechens geraten. Ist es schon passiert? Passiert es noch? Und vor allem: was passiert hier?

Doch erst im nächsten Haus wächst das Unbehagen mit dieser Situation ins Unerträgliche, denn hier erwartet einen das exakt identische Szenario: dieselbe Einrichtung, dieselbe Anzahl Zigarettenkippen im Aschenbecher, dieselbe muffige Schwüle, dieselbe Frau in der Küche beim Geschirrspülen, der stöhnende Mann unter der Dusche, das Kind im Schlafzimmer. Man kann sich die Erfahrung, die einem diese Räume eröffnen, so unmöglich vom Leib halten, weil sie ihren Betrachter in einer paradoxen Spannung hält. Denn obwohl alle Bestandteile dieser Installation in einer realen und leibhaftigen Gegenwart vorhanden sind, spielt sich der eigentliche Horror allein im Kopf der Person ab, die sich durch diese Räume hindurchbewegt. Wieder heraus kommt man nur, indem man den vorgegebenen Weg fortsetzt, bis man den Ausgang erreicht. Dabei generiert die Bewegung durch das Haus in den suggestiven Szenarien, die uns hier begegnen, eine wahre Flut von Vorstellungsbildern. Über das körperliche Erleben dieser Räume werden sie in unserer Phantasie aufgerufen und innerhalb des Bruchteils einer Sekunde hier her transportiert. Als Protagonisten hat Schneider eineiige Zwillinge engagiert, und so spielt er nicht nur mit unseren Raumängsten, sondern auch mit diffusen kollektiven Phantasien des Déjà-vu, des Identitätsverlusts und der Verdopplung, die er in der immersiven Räumlichkeit der Schneider-Häuser erfahrbar macht. Die Angstrealität, die sich dem Besucher in diesen Räumen auftut, ist deswegen so wirkungsvoll, weil sie ihn in der konsequenten Verweigerung einer Betrachterposition der kritischen Distanz die konstitutive Untrennbarkeit der Wirklichkeit von Phantasie und Vorstellung in der unentrinnbaren Realität eines raumgewordenen Altraumes erfahren lässt.

Schneiders Installation teilt mit dem VENETIAN das ästhetische Angebot des Eintauchens in eine Raumsituation realer Fiktionalität, kehrt die affirmativen Gratifikationsmuster dieses Eintauchens jedoch um. Indem die Realität dieser Räume mit Bildern und Assoziationen aus dem Imaginationsarsenal des Psychothrillers und des Horrorfilmes bespielt wird, gerät die Erfahrung einer unauflöselichen imaginativen Verstrickung von Fiktion und Wirklichkeit, die wir in ihnen machen, zur nahezu unerträglichen Irritation. Das von Angst und Unbehagen geleitete Kollabieren der Grenze zwischen Fiktion und Wirklichkeit wird hier zum Angelpunkt ästhetischer Erfahrung. Auf diese Weise sensibilisieren diese Räume die Wahrnehmung derer, die sie erleben, sowohl in ihrer affektiven als auch in ihrer imaginativen Dimension. Im Modus eines *zu nahen* Erlebens vermittelt Schneider uns, wie diese Räume mit uns spielen. Dabei hat er immer wieder in beide Richtungen gearbeitet: Er hat klaustrophobe



Räume unseres alltäglichen Lebens (schmuddelige Garagen, Kellerräume mit fleckigen Betonwänden) in die heterotopische Räumlichkeit des Museums hinein und Erlebnisräume wie die Londoner Häuser der Familie Schneider aus dem Kunstbetrieb in unseren Alltagsraum heraus getragen. Installationen wie diese bereiten in ihrer strategischen Überblendung von Fiktion und Wirklichkeit und der beständigen Bewegung zwischen heterotopischem und realem Raum Grenzerfahrungen ästhetischen Erlebens, die das kritische Potential einer immersiven Ästhetik in einer exemplarischen Weise freilegen.

»Utopia is a state, not an artist's colony«, sagt Koolhaas. »It is the dirty secret of all architecture, even the most debased: deep down all architecture, no matter how naïve and implausible, claims to make the world a better place.«<sup>14</sup> Die verkappte Utopie von Schneiders Räumen ist keine Rückkehr zu einem verlorenen Zustand klarer Unterscheidbarkeit von Fiktion und Wirklichkeit; vielmehr verkörpern sie in ihrer traumatischen Verkehrung die Notwendigkeit einer ästhetischen Affirmation ihrer unendlichen und produktiven Verstrickung, deren neuerliche Umkehr die strahlende Wunschrealität des VENETIAN ist. Eine Verweigerung gegenüber der genuinen Fiktionalität von Realität, die wir hier so unmittelbar erleben, würde in unserer zeitgenössischen Kultur geradezu psychotische Folgen haben. Der Ausweg führt hinein in diese Räume, die sich nur auf dem Weg des Eintauchens kritisch perspektivieren lassen.

---

14 Koolhaas, »Utopia Station«, *Content*, ders./AMOMA/Brown/Link, S. 393.

## LITERATURVERZEICHNIS

- Anderson, Benedict, *Imagined Communities. Reflections on the Origins and Spread of Nationalism*. London: Verso, 1983.
- Adorno, Theodor W./Max Horkheimer, *Die Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente*. Frankfurt/M.: Fischer, 1969.
- Bachelard, Gaston, *Die Poetik des Raumes*. Frankfurt/M.: Fischer, 1987.
- Barnstone, Willis, *The Poetics of Translation: History, Theory, Practice*. New Haven & London: Yale UP, 1993.
- Barthes, Roland, *Mythen des Alltags*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1964.
- Barthes, Roland, *Elemente der Semiotologie*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1983.
- Barthes, Roland, *Die Sprache der Mode*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1985.
- Barthes, Roland, *S/Z*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1987.
- Barthes, Roland, *Das semiologische Abenteuer*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1988.
- Barthes, Roland, *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1990.
- Barck, K./P. Gente/H. Paris/S. Richter (Hg.), *Aisthesis – Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam, 1993.
- Baudrillard, Jean, *Die Agonie der Zeichen*. Berlin: Merve, 1978.
- Benjamin, Walter, »Die Aufgabe der Übersetzers.« In: *Gesammelte Schriften*. Hg. v. R. Tiedemann/H. Schweppenhäuser. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1980 [1923].
- Benjamin, Walter, »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit.« 1935. In: *Gesammelte Schriften*. Hg. v. R. Tiedemann/H. Schweppenhäuser. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1980.
- Benesch, Klaus/Kerstin Schmidt (Hg.), *Space in America: Theory, History, Culture*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2005.
- Bhabha, Homi, *The Location of Culture*. London/New York: Routledge, 1994.
- Białostocki, Jan, *Stil und Ikonographie: Studien zur Kunstwissenschaft*. Köln: Dumont, 1981.
- Bieger, Laura, »Lass' sie wissen, dass du noch da bist. Das Guggenheim-Museum in Las Vegas wird wahrscheinlich im Januar geschlossen –

- ein Nachruf zu Lebzeiten.« In: *Süddeutsche Zeitung*. Feuilleton, 19. Dezember 2002.
- Bieger, Laura, »Make no little plans – der Modus des Spektakulären von der White City bis Las Vegas.« In: Anke Köth/Anna Minta/Andreas Schwarting (Hg.), *Building America: Die Erschaffung einer neuen Welt*. Dresden: Thelem, 2005.
- Bieger, Laura/Annika Reich, »Venedig als Vorstellung. Von Las Vegas bis Italien.« In: Annette Geiger/Stefanie Hennecke/Christin Kempf (Hg.), *Imaginäre Architekturen: Raum und Stadt als Vorstellung*. Berlin: Reimer, 2006.
- Belting, Hans, *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft*. München: Fink, 2001.
- Boehm, Gottfried, »Die Wiederkehr der Bilder.« In: Ders. (Hg.), *Was ist ein Bild?* München: Fink, 1994.
- Böhme, Gernod, *Atmosphäre: Essays zu einer neuen Ästhetik*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1995.
- Bogen, Steffen/Wolfgang Brassat/David Ganz (Hg.), *Räume – Bilder – Betrachter: Festschrift für Wolfgang Kemp zum 60. Geburtstag*. Berlin: Reimer, 2007.
- Boyer, Paul, *Urban Masses and Moral Order in America, 1820-1920*. Cambridge: Harvard UP, 1978.
- Bruno, Giuliana, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. New York: Verso, 2002.
- Bruno, Giuliana, »Bewegung und Emotion. Reisen in Kunst, Architektur und Film.« In: Gertrud Koch in Zusammenarbeit mit Robin Curtis und Marc Glöde (Hg.), *Umwidmungen: Architektonische und kinematographische Räume*. Berlin: Vorwerk, 2005.
- Burg, David F., *Chicago's White City of 1893*. Lexington: The UP of Kentucky, 1976.
- Burke, Peter, *Kultureller Austausch*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 2000.
- Cawelti, John G., »America on Display: The World's Fairs of 1876, 1893, 1933.« In: Frederic Cople Jaher (Hg.), *The Age of Industriousness in America: Essays in Social Structure and Cultural Values*. New York: The Free Press, 1968. .
- Chase, John, *Glitter stucco & dumpster diving: Reflections on building production in the vernacular city*. London/New York: Verso, 2000.
- Cooke, Lynn/Peter Wollen (Hg.), *Visual Display: Culture Beyond Appearances*. Seattle: Bay Press, 1995.
- Davis, Mike, »Las Vegas Versus Nature.« In: *StadtBauwelt* 143, Heft 36. 24. September 1999, 90. Jg.
- Debord, Guy, *Die Gesellschaft des Spektakels*. 1967. Berlin: Klaus Bittermann, 1996.

- Deleuze, Gilles, *Differenz und Wiederholung*. München: Wilhelm Fink, 1992.
- Derrida, Jacques, »Babylonische Türme. Wege, Umwege, Abwege.« 1987. In: Alfred Hirsch (Hg.), *Übersetzung und Dekonstruktion*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1997.
- Dewey, John, *Art as Experience*. New York: Perigee Books, 1980 [1934].
- Doggett, Scott (Hg.), *The Lonely Planet: Las Vegas*. Melbourne/Oakland/London/Paris: Lonely Planet Publications, 2000.
- Eco, Umberto, *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1973.
- Elkins, Stanley/Eric McKittrick, *The Age of Federalism*. New York/Oxford: Oxford UP, 1993.
- Ellin, Nan, *Postmodern Urbanism*. Cambridge, Mass.: Blackwell, 1996.
- Erenberg, Lewis, *Steppin' Out: New York Nightlife and the Transformation of American Culture*. Chicago: U of Chicago P, 1984.
- Ette, Ottmar, *Roland Barthes: Eine intellektuelle Biographie*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1998.
- Farquharson, Alex (Hg.), *The Magic Hour: The Convergence of Art and Las Vegas. Die Konvergenz von Kunst und Las Vegas*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2001.
- Fehrmann, Gisela/Erika Linz/Eckhard Schumacher/Brigitte Weingart, Hgs. *Originalkopie: Praktiken des Sekundären*. Köln: Dumont, 2004.
- Fisher, Phil. »City Matters: City Minds. Die Poetik der Großstadt in der modernen Literatur.« In: Klaus R. Scherpe (Hg.), *Die Unwirklichkeit der Städte: Großstadtdarstellungen zwischen Moderne und Postmoderne*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1988.
- Fiske, John, *Understanding Popular Culture*. New York/London: Routledge, 1989.
- Fluck, Winfried, *Das kulturelle Imaginäre: Eine Funktionsgeschichte des amerikanischen Romans*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1997.
- Fluck, Winfried, »The Role of the Reader and the Changing Functions of Literature.« In: *European Journal of English Studies*. Vol. 6, No.3, Jg. 2002.
- Fluck, Winfried, »Ästhetische Erfahrung und Identität.« In: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft*. Hg. v. Josef Früchtl/Maria Moog-Grünwald. Heft 49/1, Jg. 2004.
- Fluck, Winfried, »The Aesthetic Experience of the Image.« In: Ulla Haselstein/Bernd Ostendorf/Peter Schneck (Hg.), *Iconographies of Power: The Politics and Poetics of Visual Representation*. Heidelberg: Winter, 2003.

- Fluck, Winfried, »Imaginary Space; Or, Space as Aesthetic Object.« In: *Space in America: Theory, History, Culture*. Hg. Klaus Benesch/Kerstin Schmidt. Amsterdam/New York: Rodopi, 2005.
- Foucault, Michel, »Andere Räume.« In: *Aisthesis – Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Hg. K. Barck/P. Gente/H. Paris/S. Richter. Leipzig: Reclam, 1993.
- Foucault, Michel, *Der Wille zum Wissen: Sexualität und Wahrheit 1*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1983.
- Frary, I. T., *They Built The Capitol*. Richmond: Garrett & Massie, 1940.
- Frampton, Kenneth, *Modern Architecture: A Critical History*. Third Edition. London: Thames and Hudson, 1992.
- Friedberg, Anne, »Die Architektur des Zuschauens.« In: Gertrud Koch in Zusammenarbeit mit Robin Curtin und Marc Glöde (Hg.), *Umwidmungen: Architektonische und kinematographische Räume*., Berlin: Vorwerk 8, 2005.
- Froncek, Thomas, *An Illustrated History of the City of Washington*. New York: Alfred A. Knopf, 1977.
- Gale, Dennis E., *Washington, D.C.: Inner City Revitalization and Minority Suburbanization*. Philadelphia: Temple UP, 1987.
- Gebauer, Gunter/Christoph Wulff, *Mimesis: Kultur – Kunst – Gesellschaft*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1992.
- Geier, Manfred, *Fake: Leben in künstlichen Welten*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1999.
- Geiger, Annette/Stefanie Hennecke/Christin Kempf (Hg.), *Imaginäre Architekturen. Raum und Stadt als Vorstellung*. Berlin: Reimer, 2006.
- Gottdiener, Mark, *The Theming of America: Dreams, Visions and Commercial Spaces*. Boulder: Westview Press, 1997.
- Gottdiener, Mark/Claudia C. Collins/David R. Dickens, *Las Vegas: The Social Production of an All-American City*. Malden, Mass: Blackwell, 1999.
- Graham, Dan, »The City as Museum.« In: *Rock my Religion. Writing and art projects 1965-90*. Hg. v. Brian Wallis. Cambridge: MIT Press, 1993.
- Grau, Oliver, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: Visuelle Strategien*. Berlin: Reimer, 2001.
- Grossberg, Lawrence, *We gotta get ot of this place: Popular conservatism and postmodern culture*. New York/London: Routledge, 1992.
- Grosz, Elisabeth, *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space*. Cambridge, Mass./London: MIT Press, 2001.

- Hall, Stuart, »Notes on deconstructing the ›popular‹.« In: R. Samuel (Hg.), *People's History and Socialist Theory*. London: Routledge & Kegan Paul, 1981.
- Hanningham, John, *Fantasy City: Pleasure and profit in the postmodern metropolis*. London/New York: Routledge, 1998.
- Harvey, David, *The Condition of Postmodernity: The Passage From Modernity to Postmodernity*. Vol. I. London: Blackwell, 1989.
- Haselstein, Ulla/Bernd Ostendorf/Peter Schneck (Hg.), *Iconographies of Power: The Politics and Poetics of Visual Representation*. Heidelberg: Winter, 2003.
- Heidegger, Martin, »Die Zeit des Weltbildes.« *Gesamtausgabe*, Bd. 5. Frankfurt/Main: Klostermann, 1977 [1938].
- Herzog, Charlotte, »The Archaeology of Cinema Architecture: The Origins of the Movie Theatre.« In: *Quarterly Review of Film Studies*. Winter 1984.
- Hess, Alan, *Viva Las Vegas: After-Hours Architecture*. San Francisco: Chronicle Books, 1993.
- Hess, Alan, »Eine kurze Geschichte von Las Vegas.« In: *StadtBauwelt* 143, Heft 36. 24. September 1999, 90. Jg.
- Hitchcock, Henry-Russell/William Seale, *Temples of Democracy. The State Capitols of the USA*. New York/London: Harcourt Brace Jovanovitch, 1976.
- Hickey, Dave, »A Rhinestone as Big as the Ritz.« In: *Air Guitar: Essays on Art and Democracy*. Los Angeles: Art issues, 1997.
- Hines, Thomas S., *Burnham of Chicago: Architect and Planner*. New York: Oxford UP, 1974.
- Hirsch, Alfred, *Der Dialog der Sprachen: Studien zum Sprach- und Übersetzungsdenken Walter Benjamins und Jacques Derridas*, München: Wilhelm Fink Verlag, 1995.
- Hirsch, Alfred (Hg.), *Übersetzung und Dekonstruktion*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1997.
- Hönninghausen, Lothar/Andreas Falke (Hg.), *Washington, D.C.: Interdisciplinary Approaches*. Tübingen: Franke, 1993.
- Huxtable, Ada Louise, *The Unreal America: Architecture and Illusion*. New York: The New Press, 1997.
- Iser, Wolfgang, *Der implizite Leser*. 3. Auflage. München: Wilhelm Fink, 1972.
- Iser, Wolfgang, *Der Akt des Lesens*. München: Wilhelm Fink, 1976.
- Jameson, Fredric, »Reification and Utopia in Mass Culture.« In: *Social Text 1. Theory/ Culture/ Ideology*. Winter 1979.
- Jameson, Fredric, »Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism.« In: *New Left Review*. Number 146, July-August 1984.

- Jencks, Charles, »Postmodern vs. Late-Modern.« In: Ingeborg Hoesterey (Hg.), *Zeitgeist in Babel: The Postmodernist Controversy*. Indiana: Bloomington UP, 1991.
- Kant, Immanuel, *Vom Schönen und Erhabenen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1993 [1764].
- Kasson, John F., *Amusing the Million: Coney Island at the Turn of the Century*. New York: Hill & Wang, 1978.
- Kemp, Wolfgang, »Die Revolutionierung der Medien im 19. Jahrhundert: Das Beispiel Panorama.« In: Monika Wagner (Hg.), *Moderne Kunst 1: Das Funkkolleg zum Verständnis der Gegenwartskunst*. Reinbek bei Hamburg: Rowoldt, 1991.
- Ketner, Kenneth Laine (Hg.), *Peirce and Contemporary Thought: Philosophical Inquiries*. New York: Fordham UP, 1995.
- Kirby, Lynne. *Parallel Tracks. Railroad and Silent Cinema*. Durham: Duke UP, 1997.
- Kite, Elizabeth S., Hg. *L'Enfant and Washington, 1791-1792*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1929.
- Klein, Norman E., *The Vatican to Vegas: A History of Special Effects*. New York/London: The New Press, 2004.
- Klein, Norman E., »Der Raum summt wie ein glücklicher Wal.« In: *StadtBauwelt* 143, Heft 36. 24. September 1999, 90. Jg.
- Koch, Gertrud in Zusammenarbeit mit Robin Curtin und Marc Glöde (Hg.), *Umwidmungen: Architektonische und kinematographische Räume*. Berlin: Vorwerk 8, 2005.
- Körner, Christoph/Lars Krückeberg/Wolfram Putz, »Storyboard Las Vegas.« In: *StadtBauwelt* 143, Heft 36. 24. September 1999, 90. Jg.
- Köster, Baldur, *Palladio in Amerika: Die Kontinuität klassizistischen Bauens in den USA*. München: Prestel, 1990.
- Köth, Anke/Anna Minta/Andreas Schwarting (Hg.), *Building America: Die Erschaffung einer neuen Welt*. Dresden: Thelem, 2005.
- Koolhaas, Rem, *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*. New York: Monacelli Press, 1994.
- Koolhaas, Rem/AMOMA/Simon Brown/Jon Link (Hg.), *Content: Perverted Architecture*. Köln: Taschen, 2004.
- Koolhaas, Rem, »Re-Learning from Las Vegas. Ein Gespräch mit Robert Venturi und Denise Scott Brown.« In: Ders./AMOMA/Simon Brown/Jon Link (Hg.), *Content: Perverted Architecture*. Köln: Taschen, 2004.
- Koolhaas, Rem, »Utopia Station.« In: Ders./AMOMA/Simon Brown/Jon Link (Hg.), *Content: Perverted Architecture*. Köln: Taschen, 2004.
- Kravagna, Christian (Hg.), *Privileg Blick: Kritik der Visuellen Kultur*. Berlin: ID-Verlag, 1997.

- Krauss, Rosalind, *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. Cambridge/London: MIT Press, 1983.
- Kuhn, Annette (Hg.), *Alien Zone II: The spaces of science fiction cinema*. London/New York: Verso, 1999.
- Larson, Erik, *The Devil in the White City: Murder, Magic and Madness at the Fair that Changed America*. London/New York: Bantham Books, 2003.
- Lefebvre, Henri, *The Production of Space*. London: Blackwell, 1991.
- Lindemann, Gottfried/Hermann Boehhoff, *Lexikon der Kunststile*, Bd. II. Reinbek: Rowohlt, 1985.
- Löw, Martina, *Raumsoziologie*. Suhrkamp: Frankfurt/M., 2001.
- Lowry, Glenn D. (Hg.), *The New Museum of Modern Art*. New York: The Museum of Modern Art, 2005.
- Lowry, Glenn D., »The New Museum of Modern Art. Thoughts and Reflections.« In: Ders. (Hg.), *The New Museum of Modern Art*. New York: The Museum of Modern Art, 2005.
- Lynch, Kevin, *The Image of the City*. Cambridge, Mass./London: MIT Press, 1960.
- Madsen, Deborah, *American Exceptionalism*. Jackson: U of Mississippi P, 1998.
- Martin, Volker, »Städtebauliche Daten zu Las Vegas.« In: *StadtBauwelt* 143, Heft 36. 24. September 1999, 90. Jg.
- Maroon, Fred J., *The United States Capital*. New York: Steward, Tabori and Chang, 1993.
- McKelvey, Blake, *The City in American History*. New York: Barnes & Noble Inc., 1969.
- McRobert, Laurie, *Char' Davies Immersive Virtual Art and the Essence of Spatiality*. Toronto/Buffalo/London: The U of Toronto P, 2007.
- Mitchell, W.J.T., *What do pictures want? The loves and lives of images*. Chicago/London: The U of Chicago P, 2005.
- Mitchell, W.J.T., *Picture Theory: Essays on verbal and visual representation*. Chicago/London; The U of Chicago P, 1995.
- Mitchell, W.J.T., *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago/London: The U of Chicago P, 1986
- Meyer, Jeffrey F., *Myths in Stone: Religious Dimensions of Washington, D.C.* Berkeley/Los Angeles/London: U of California P, 2001.
- Nierhaus, Irene, »Stadt/Statt – Zur Medialität von Stadt, Raum und Bild am Beispiel Rom.« In: Annette Geiger/Stefanie Hennecke/Christin Kempf (Hg.), *Imaginäre Architekturen: Raum und Stadt als Vorstellung*. Berlin: Reimer, 2006.
- Novak, Barbara, *Nature and Culture: American Landscape and Painting, 1825-1879*. New York/Toronto: Oxford UP, 1980.



- Pany, Doris, *Wirkungsästhetische Modelle: Wolfgang Iser und Roland Barthes im Vergleich*. Erlangen/Jena: Palm & Enke, 2000.
- Peirce, Charles Sanders, *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Vol. 1-6. Hg. v. C. Hartshorne/P. Weiss. Cambridge: Harvard UP, 1931-35.
- Peirce, Charles Sanders, *Writings of Charles Sanders Peirce: A Chronological Edition*. Vol. 3, 1872-1878. Hg. v. Christian J. W. Kloesel. Bloomington: Indiana UP, 1986.
- Peirce, Charles Sanders, *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*. Vol. 1, 1867-1893. Hg. v. Nathan Houser/Christian Kloesel. Bloomington/ Indianapolis: Indiana UP, 1992.
- Petersen, Jürgen H., *Mimesis – Imitatio – Nachahmung: Eine Geschichte der europäischen Poetik*. München: Fink, 2000.
- Pierson, William H., Jr., *American Buildings and Their Architects: The Colonial and Neoclassical Styles*. Vol.1. London/New York: Oxford UP, 1970.
- Pildas, Ave (Hg.), *Movie Palaces: Survivors of an Elegant Era*. Santa Monica: Hennessey & Ingalls, 2000.
- Reps, John E., *The Making of Urban America: A History of City Planning in the United States*. Princeton: Princeton UP, 1965.
- Reps, John E., *Monumental Washington: The Planning and Development of the Capital Center*. Princeton: Princeton UP, 1967.
- Riley, Terence, »The New Museum of Modern Art by Yoshio Taniguchi.« In: Lowry, Glenn D. (Hg.), *The New Museum of Modern Art*. New York: The Museum of Modern Art, 2005.
- Römer, Stefan, *Künstlerische Strategien des Fake: Kritik von Original und Fälschung*. Köln: Dumont, 2001.
- Römer, Stefan, *Fake als Original: Ein Problem für die Kunstkritik*. Hg. v. Walter Vitt. Nördlingen: Steinmeier, 1999.
- Rohr, Susanne, *Über die Schönheit des Findens: Die Binnenstruktur menschlichen Verstehens nach Charles S. Peirce: Abduktionslogik und Kreativität*. Stuttgart: M&P, 1993.
- Rohr, Susanne, *Die Wahrheit der Täuschung: Wirklichkeitskonstruktion in amerikanischen Roman, 1889-1989*. München: Fink, 2004.
- Rushdie, Salman, *Imaginary Homelands*. London: Granta Books, 1991.
- Rydell, Robert W., *All the World's a Fair: Visions of Empire at American International Expositions, 1876-1916*. Chicago: The U of Chicago P, 1984.
- Rydell, Robert W./John E. Findling/Kimberley D. Pelle. *Fair America: World's Fairs in the United States*. Washington/London: Smithsonian Institution, 2000.

- Samuel, Günther, »Vom Stadtbild zur Zeichenstätte: Moderne Schriftwege mit Rücksicht auf die Ewige Stadt.« In: Klaus R. Scherpe (Hg.), *Die Unwirklichkeit der Städte: Großstadtdarstellungen zwischen Moderne und Postmoderne*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1988.
- Scherpe, Klaus R. (Hg.), *Die Unwirklichkeit der Städte: Großstadtdarstellungen zwischen Moderne und Postmoderne*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1988.
- Schivelbusch, Wolfgang, *Die Geschichte der Eisenbahnreise: Zur Industrialisierung von Raum und Zeit*. München/Wien: Hanser, 1978.
- Schivelbusch, Wolfgang, *Licht – Schein – Wahn: Auftritte der elektrischen Beleuchtung im 20. Jahrhundert*. Berlin: Ernst, 1992.
- Schlösser, Herrmann, »Bequem sei der Weg und lockend das Ziel: Die Städte in den Reiseführern.« In: Klaus R. Scherpe (Hg.), *Die Unwirklichkeit der Städte: Großstadtdarstellungen zwischen Moderne und Postmoderne*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1988.
- Schwartz, Hillel, *The Culture of the Copy: Striking Likeness, Unreasonable Facsimiles*. New York: Zone Books, 1996.
- Scott Brown, Denise/Robert Venturi, »Las Vegas heute.« In: *StadtBauwelt* 143, Heft 36. 24. September 1999, 90. Jg.
- Simon, Sherry, *Gender in Translation: Cultural Identity and the Politics of Transmission*. London/New York: Routledge, 1996.
- Smuda, Manfred (Hg.), *Die Großstadt als ›Text‹*. München: Wilhelm Fink Verlag, 1992..
- Sobchak, Vivian, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton UP, 1992.
- Sobchak, Vivian, »Cities on the Edge of Time. The Urban Science Fiction Film.« In: Annette Kuhn (Hg.), *Alien Zone II: The spaces of science fiction cinema*. London/New York: Verso, 1999.
- Somol, Robert E., »Endopolis Las Vegas: Die Stadt als Interieur.« In: *StadtBauwelt* 143, Heft 36. 24. September 1999, 90. Jg.
- Sorkin, Michael (Hg.), *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*. New York: Hill & Wang, 1992.
- Sonne, Wolfgang, »The Embodiment of Freedom and Liberty.« In: Anke Köth/Anna Minta/Andreas Schwarting (Hg.), *Building America: Die Erschaffung einer neuen Welt*. Dresden: Thelem, 2005.
- Steinberg, Leo, »The Glorious Company.« In: Jean Lipman/Richard Marshall (Hg.), *Art about Art*. Ausstellungskatalog.. New York: Whitney Museum, 1978.
- Steinberg, Leo, *Other Criteria: Confrontations with Twentieth Century Art*. New York/London: Oxford UP, 1972.

- Stemmrich, Gregor, »Rezeptionsmodelle. Kunst als Reflexionsform ihrer Geschichte.« In: Peter Friese (Hg.), *Kunst nach Kunst*. Ausstellungskatalog. Bremen: Neues Museum Weserburg, 2002.
- Strauss, Anselm L., *Images of the American City*. New Brunswick, NJ: Transactions Inc., 1976.
- Strauss, Anselm L. (Hg.), *The American City: A Sourcebook of Urban Imagery*. Chicago: Aldine Publishing Company, 1968.
- Tafuri, Manfredo, *Architecture and Utopia: Design and Capitalist Development*. Cambridge, Mass./London: MIT Press, 1976.
- Thompson, Hunter S., *Fear and Loathing in Las Vegas*. 1971. London: Flamingo/Harper Collins, 1993.
- Truett, Randle Bond (Hg.), *Washington D.C.: A Guide to the Nation's Capital*. New Revised Edition. New York: Hastings House Publishers, 1968.
- U.S. Capitol Historical Society (Hg.), *Washington Past and Present: A Guide to the Nation's Capital*. Washington, D.C., 1983.
- Venuti, Lawrence (Hg.), *Rethinking Translation: Discourse, Subjectivity, Ideology*. London/New York: Routledge, 1992.
- Venuti, Lawrence, *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London/New York: Routledge, 1995.
- Venturi, Robert/Denise Scott Brown/Steve Izenour, *Learning from Las Vegas*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1972.
- Venturi, Robert/Denise Scott Brown, »Las Vegas After Its Classic Age.« In: *Neon, Artcetera*, 1996.
- Warshow, Robert, *The Immediate Experience: Movies, comics, thearte and other aspects of popular culture*. New York: Atheneum, 1970.
- Weiss, Walter M., *Venedig*. Köln: DuMont Reiseverlag, 2003.
- Wilson, William H., *The City Beautiful Movement*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1989.
- Wolfe, Tom, »Las Vegas (What?) Las Vegas (Can't hear you! Too noisy) Las Vegas!!!!« In: Mike Tronnes (Hg.), *Literary Las Vegas: The Best Writing about America's Most Fabulous City*. New York: Henry Holt & Co., 1992.
- Wunberg, Gotthart, *Wiedererkennen: Literatur und ästhetische Erfahrung in der Moderne*. Tübingen: Narr, 1983.
- Zeiger, Mimi, »Friedhof der Zeichen.« In: *StadtBauwelt* 143, Heft 36. 24. September 1999, 90. Jg.

## ABBILDUNGSVERZEICHNIS

1. Fotografie eines Parkplatzes in Las Vegas von Bettina Khano, 2002, privat.
2. Zeichnung des Capitols von W.H. Barlett in einer Radierung von C.J. Bentley, 1837, aus: Reps, *Monumental Washington*, S. 33.
3. Zeichnung der Pennsylvania Avenue von J.R. Smith in einer Radierung von J.B. Neagle, 1934, aus: John W. Reps, *Monumental Washington: The Planning and Development of the Capital Center*, S. 31.
4. Luftaufnahme des EL RANCHO VEGAS, 1941, aus: Alan Hess, *Viva Las Vegas: After-Hours Architecture*, S. 28.
5. Postkarte des LAST FRONTIER, 1942, aus: Hess, *Viva Las Vegas*, S. 31.
6. Fotografie des LAST FRONTIER, 1942, aus: Hess, *Viva Las Vegas*, S. 32.
7. Fotografie des Court of Honor, 1893, aus: David F. Burg, *Chicago's White City of 1893*, S. 118.
8. Fotografie des Court of Honor, 1893, aus: Burg, *Chicago's White City*, S. 116.
9. Fotografie des VENETIAN von Bettina Khano, 2002, privat
10. Fotografie des Supreme Court, Randle Bond Truett, *Washington D.C.: A Guide to the Nation's Capital*, S. 150.
11. Zeichnung des Capitols mit Blick auf die Pennsylvania Avenue veröffentlicht von E. Sachse & Company, Baltimore, 1852, aus: Reps, *Monumental Washington*, S. 34.
12. Radierung des Weißen Hauses von W.I. Stone, 1820, aus: Reps, *Monumental Washington*, S. 28.
13. Plan von Washington, D.C., 1791, aus: Thomas Froncek (Hg.), *An Illustrated History of Washington*, S. 37.
14. Plan von Versailles in einer Zeichnung von Abbé Delagrieve, 1746, aus: Reps, *Monumental Washington*, S. 6.
15. Zeichnung des Capitol nach dessen Umbau, veröffentlicht von E. Sachse & Company, Baltimore, 1871, aus: Reps, *Monumental Washington*, S. 55.

16. Vergleichende Grafiken der Capitolskuppel, aus: Baldur Köster, *Palladio in Amerika: Die Kontinuität klassizistischen Bauens in den USA*, S. 61.
17. Fotografie des Lincoln Memorial, aus: Köster, *Palladio in Amerika*, S. 103.
18. Fotografie des Jefferson Memorial, aus: Randle Bond Truett, *Washington D.C.: A Guide to the Nation's Capital*, S. xxx.
19. Fotografie der Skulpturen für das Agricultural Building, 1893, aus: Burg, *Chicago's White City*, S. 130.
20. Fotografie des Ferris Wheel, 1893, aus: John F. Kasson, *Amusing the Million: Coney Island at the Turn of the Century*, S. 27.
21. Fotografie des Manufactures & Liberal Arts Building, 1893, aus: Burg, *Chicago's White City*, S. 96.
22. Zeichnung des Manufactures & Liberal Arts Building, 1893, aus: Burg, *Chicago's White City*, S. 94.
23. Fotografie des Innenraumes des Manufactures & Liberal Arts Building am Eröffnungstag, 1893, aus: Burg, *Chicago's White City*, S. 103.
24. Werbeplakat für den »Cairo Street Waltz«, 1893, aus: Burg, *Chicago's White City*, S. 220.
25. Fotografie der Midway Plaisance, 1893, aus: Burg, *Chicago's White City*, S. 103.
26. Fotografie des ‚Fabulous Las Vegas‘-Schildes, aus: Alex Farquharson (Hg.), *The Magic Hour: The Convergence of Art and Las Vegas*, S. 1.
27. Photographie des Eingangstors von Luna Park, ca. 1906, aus: Kasson, *Amusing the Million*, S. 62.
28. Photographie der Promenade von Luna Park, 1904, aus: Kasson, *Amusing the Million*, S. 67.
29. Fotografie des CAESARS PALACE-Schildes, 1968, aus: Robert Venturi/Denise Scott Brown/Steven Izenour, *Learning from Las Vegas*. S. 68.
30. Fotografie des CAESARS PALACE, 1980, aus: Hess, *Viva Las Vegas*, S. 99.
31. Fotografie des CAESARS PALACE, 1972, aus: Hess, *Viva Las Vegas*, S. 106.
32. Fotografie des CAESARS PALACE, 1988, aus: Hess, *Viva Las Vegas*, S. 107.
33. Fotografie des FLAMINGO, 1946, aus: Hess, *Viva Las Vegas*, S. 40.
34. Fotografie des FLAMINGO, 1953, aus: Hess, *Viva Las Vegas*, S. 53.

35. Fotografie des SANDS, 1952, aus: Hess, *Viva Las Vegas*, S. 51.
36. Fotografie des STARDUST, 1958, aus: Hess, *Viva Las Vegas*, S. 67.
37. Fotografie des Las Vegas Strips, 1967, aus: Hess, *Viva Las Vegas*, S. 81.
38. Fotografie des MIRAGE, [www.mustseevegas.com](http://www.mustseevegas.com)
39. Fotografie des TREASURE ISLAND, Farquharson, *The Magic Hour*, S. 29.
40. Fotografie der Sprengung des DUNES, aus: *StadtBauwelt* 143, S. 1990.
41. Zeichnung von Luna Parks ›Fire and Flames‹-Spektakel, ca. 1905, aus: Kasson, *Amusing the Million*, S. 71.
42. Zeichnung von Dreamlands ›Fall of Pompeii‹-Spektakels, ca. 1905, aus: Rem Koolhaas, *Delirious New York. A Retroactive Manifesto for Manhattan*, S. 50.
43. Fotografie des MIRAGE, Scott Doggett (Hg.), *The Lonely Planet: Las Vegas*, S. 100.
44. Fotografie der Baustelle des WYNN von Bettina Khano, 2002, privat.
45. Fotografie des VENETIAN von Bettina Khano, 2002, privat.
46. Postkarte des ALADDIN, 1999, Privatbesitz der Autorin.
47. Postkarte des VENETIAN, 2002, Privatbesitz der Autorin.
48. Postkarte des VENETIAN, 1999, Privatbesitz der Autorin.
49. Postkarte des PARIS LAS VEGAS, 2002, Privatbesitz der Autorin.
50. Postkarte des PARIS LAS VEGAS, 1999, Privatbesitz der Autorin.
51. Fotografie des LUXOR von Bettina Khano, 2002, privat.
52. Fotografie des LUXOR der Autorin, 2001, privat
53. Postkarte des LUXOR, 2002, Privatbesitz der Autorin.
54. Fotografie aus der Werbebroschüre des NEW YORK NEW YORK, 1997, Fotografie des NEW YORK NEW YORK aus der Werbebroschüre des Hotelkasino, 1997, Privatbesitz der Autorin.
55. Fotografie des NEW YORK NEW YORK von Bettina Khano, 2002, privat.
56. Postkarte des NEW YORK NEW YORK, 1997, Privatbesitz der Autorin.
57. Fotografie des NEW YORK NEW YORK von Bettina Khano, 2002, privat.
58. Fotografie des Rezeptionsbereichs des NEW YORK NEW YORK aus der Werbebroschüre des Hotelkasinos, 1997.
59. Fotografie des NEW YORK NEW YORK der Autorin, 2001, privat.
60. Fotografie aus der Werbebroschüre des BELLAGIO, 1998, Privatbesitz der Autorin.

61. Fotografie des BELLAGIO von Bettina Khano, 2002, privat.
62. Fotografie aus der Werbebroschüre des BELLAGIO, 1998, Privatbesitz der Autorin.
63. Fotografie des BELLAGIO von Bettina Khano, 2002, privat.
64. Fotografie des BELLAGIO der Autorin, 2001, privat.
65. Fotografie des BELLAGIO der Autorin, 2001, privat.
66. Fotografie des Picasso-Restaurants aus der Werbebroschüre der BELLAGIO, 1998, Privatbesitz der Autorin.
67. Fotografie des Picasso-Restaurants aus der Werbebroschüre des BELLAGIO, 1998, Privatbesitz der Autorin.
68. Fotografie des GUGGENHEIM HEREMITAGE der Autorin, 2001, privat.
69. Werbeflyer des GUGGENHEIM LAS VEGAS, 2002, Privatbesitz der Autorin.
70. Werbeflyer des GUGGENHEIM HEREMITAGE, 2001, Privatbesitz der Autorin.
71. Fotografie des Werbeschildes für die WYNN COLLECTION von Bettina Khano, 2002, privat.
72. Fotografie des GUGGENHEIM HEREMITAGE der Autorin, 2001, privat.
73. Fotografie des GUGGENHEIM HEREMITAGE der Autorin, 2001, privat.
74. Fotografie des GUGGENHEIM HEREMITAGE der Autorin, 2001, privat.
75. Fotografie des GUGGENHEIM LAS VEGAS, aus: *The New Yorker*, October 15, 2001, S. 206.
76. Coverillustration der Werbebroschüre zur ›Art of the Motorcycle‹-Ausstellung des Guggenheim Las Vegas, 2001, Privatbesitz der Autorin.
77. Fotografie des VENETIAN von Bettina Khano, 2002, privat.
78. Coverillustration der Werbebroschüre des VENETIAN, 1999, Privatbesitz der Autorin.
79. Innenseite der Werbebroschüre des VENETIAN, 1999, Privatbesitz der Autorin.
80. Fotografie des VENETIAN von Bettina Khano, 2002, privat.
81. Fotografie des VENETIAN von Bettina Khano, 2002, privat.
82. Fotografie aus der Werbebroschüre des VENETIAN, 1999, Privatbesitz der Autorin.
83. Fotografie des VENETIAN der Autorin, 2001, privat.
84. Fotografie aus der Werbebroschüre des VENETIAN, 1999, Privatbesitz der Autorin.
85. Fotografie des VENETIAN von Heiner Müller-Elsner, aus: *GeoSpecial Venedig*, S 97.

86. Zeichnung von Dreamlands ›Canals of Venice‹-Attraktion, 1904, aus: Koolhaas, *Delirious New York*, S. 54.
87. Zeichnung von Dreamlands ›Canals of Venice‹-Attraktion, 1904, aus: Koolhaas, *Delirious New York*, S. 54.
88. Zeichnung einer Panoramarotunde, 1990, aus: Oliver Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: Visuelle Strategien*, S. 58.
89. Animierte Postkarte des Las Vegas Boulevard, 2002, Privatbesitz der Autorin.
90. Las Vegas-Zeichnung von Denise Scott Brown, 2000, aus: Rem Koolhaas, AMOMA, Simon Brown, Jon Link, *Content: Perverted Architecture*, S. 157.
91. Las Vegas-Zeichnung von Denise Scott Brown, 2000, aus: Koolhaas/ AMOMA/Brown/Link, Hgs., *Content*, S. 155.
92. Fotografie des Freskenraumes der Villa dei Misteri, 1990, aus: Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, Tafel I.
93. Fotografie des Markusplatzes im VENETIAN von Pablo Castangola, 1999, aus: *StadtBauwelt* 143, S. 2004.
94. Computergraphik eines Entwurfes des Architekten John Jerde für den Umbau der Fremont Street, 1996, aus: Norman Klein, *The Vatican to Vegas: A History of Special Effects*.
95. Fotografie der Fremont Street, 1984, aus: Hess, *Viva Las Vegas*, S. 111.
96. Fotografie des Vegas Vic und PIONEERS CLUB von Pablo Castangola, 1999, aus: *StadtBauwelt* 143, S. 2026.
97. Fotografie der ›Fremont Street Experience‹ von Volker Martin, 1999, aus: *StadtBauwelt* 143, 1985.
98. Fotografie des Eingangs zum Markusplatz im VENETIAN der Autorin, 2001, privat.
99. Fotografie des Eingangs zum Markusplatz im VENETIAN der Autorin, 2001, privat.
100. Fotografie des Eingangs zum Markusplatz im VENETIAN der Autorin, 2001, privat.



## Kultur- und Medientheorie

Christian Kassung (Hg.)  
**Die Unordnung der Dinge**  
Eine Wissens- und Medien-  
geschichte des Unfalls

Dezember 2007, ca. 400 Seiten,  
kart., zahlr. Abb., ca. 33,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-721-9

Lars Koch (Hg.)  
**Modernisierung als  
Amerikanisierung?**  
Entwicklungslinien der  
westdeutschen Kultur  
1945-1960

November 2007, 330 Seiten,  
kart., 29,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-615-1

Geert Lovink  
**<zero comments>**  
Elemente einer kritischen  
Internetkultur

November 2007, ca. 300 Seiten,  
kart., ca. 27,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-804-9

Thomas Ernst,  
Patricia Gozalbez Cantó,  
Sebastian Richter,  
Nadja Sennewald,  
Julia Tieke (Hg.)  
**SUBversionen**  
Zum Verhältnis von Politik und  
Ästhetik in der Gegenwart

November 2007, 402 Seiten,  
kart., ca. 28,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-677-9

Hans Dieter Hellige (Hg.)  
**Mensch-Computer-Interface**  
Zur Geschichte und Zukunft  
der Computerbedienung

November 2007, 360 Seiten,  
kart., ca. 29,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-564-2

Kati Röttger,  
Alexander Jacob (Hg.)  
**Theater und Bild**  
Inszenierungen des Sehens

November 2007, ca. 250 Seiten,  
kart., ca. 27,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-706-6

Peter Seibert (Hg.)  
**Samuel Beckett  
und die Medien**  
Neue Perspektiven auf  
einen Medienkünstler  
des 20. Jahrhunderts

November 2007, 218 Seiten,  
kart., 24,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-843-8

Laura Bieger  
**Ästhetik der Immersion**  
Raum-Erleben zwischen Welt  
und Bild. Las Vegas,  
Washington und die White City

November 2007, 266 Seiten,  
kart., zahlr. Abb., 26,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-736-3

Christian Bielefeldt,  
Udo Dahmen,  
Rolf Großmann (Hg.)  
**PopMusicology**

Perspektiven der  
Popmusikwissenschaft  
November 2007, ca. 220 Seiten,  
kart., ca. 24,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-603-8

Gunnar Schmidt  
**Ästhetik des Fadens**  
Zur Medialisierung eines  
Materials in der Avant-  
gardekunst

Oktober 2007, 156 Seiten,  
kart., zahlr. Abb., 14,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-800-1

Leseproben und weitere Informationen finden Sie unter:  
[www.transcript-verlag.de](http://www.transcript-verlag.de)

## Kultur- und Medientheorie

Torben Fischer,  
Matthias N. Lorenz (Hg.)  
**Lexikon der »Vergangenheitsbewältigung« in Deutschland**

Debatten- und Diskursgeschichte des Nationalsozialismus nach 1945

Oktober 2007, 392 Seiten,  
kart., 29,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-773-8

Lutz Hieber,  
Dominik Schrage (Hg.)  
**Technische Reproduzierbarkeit**

Zur Kultursoziologie massenmedialer Vervielfältigung

Oktober 2007, 202 Seiten,  
kart., zahlr. Abb., 20,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-714-1

Marcus Krause,  
Nicolas Pethes (Hg.)  
**Mr. Münsterberg und Dr. Hyde**

Zur Filmgeschichte des Menschenexperiments

Oktober 2007, 318 Seiten,  
kart., 29,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-640-3

Christoph Lischka,  
Andrea Sick (eds.)  
**Machines as Agency**  
Artistic Perspectives  
September 2007, 198 Seiten,  
kart., 25,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-646-5

Immacolata Amodeo  
**Das Opernhafte**  
Eine Studie zum »gusto melodrammatico« in Italien und Europa

September 2007, 224 Seiten,  
kart., 25,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-693-9

Tara Forrest  
**The Politics of Imagination**  
Benjamin, Kracauer, Kluge

August 2007, 198 Seiten,  
kart., 25,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-681-6

Jürgen Hasse  
**Übersehene Räume**  
Zur Kulturgeschichte und Heterotopologie des Parkhauses

August 2007, 220 Seiten,  
kart., zahlr. Abb., 24,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-775-2

Stephan Günzel (Hg.)  
**Topologie.**  
Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften

August 2007, 332 Seiten,  
kart., zahlr. Abb., 29,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-710-3

Kathrin Busch,  
Iris Därmann (Hg.)  
**»pathos«**  
Konturen eines kulturwissenschaftlichen Grundbegriffs

August 2007, 206 Seiten,  
kart., 21,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-698-4

Leseproben und weitere Informationen finden Sie unter:  
[www.transcript-verlag.de](http://www.transcript-verlag.de)

## Kultur- und Medientheorie

Ramón Reichert

### **Im Kino der Humanwissenschaften**

Studien zur Medialisierung  
wissenschaftlichen Wissens

August 2007, 298 Seiten,  
kart., 29,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-647-2

Gunther Gebhard,  
Oliver Geisler,  
Steffen Schröter (Hg.)

### **Heimat**

Konturen und Konjunkturen  
eines umstrittenen Konzepts

August 2007, 202 Seiten,  
kart., 22,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-711-0

Marc Ries,  
Hildegard Fraueneder,  
Karin Mairitsch (Hg.)

### **dating.21**

Liebesorganisation und  
Verabredungskulturen

Juli 2007, 250 Seiten,  
kart., 25,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-611-3

Thomas Hecken

### **Theorien der Populärkultur**

Dreißig Positionen von Schiller  
bis zu den Cultural Studies

Juni 2007, 232 Seiten,  
kart., 22,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-544-4

Meike Kröncke, Kerstin Mey,  
Yvonne Spielmann (Hg.)

### **Kultureller Umbau**

Räume, Identitäten und  
Re/Präsentationen

Juni 2007, 208 Seiten,  
kart., 21,80 €,  
ISBN: 978-3-89942-556-7

**Leseproben und weitere Informationen finden Sie unter:**  
[www.transcript-verlag.de](http://www.transcript-verlag.de)