

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 vergegenständlicht 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.¹ 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 (wohlgemerkt 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 Omnipräsenz: 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 meproamate, then hooking down more alcohol, until now, after sixty hours, he was slipping into symptoms of toxic schizophrenia.«² 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.«³

Was hier aus psychologischer Perspektive als ein in multiple Realitäten gespaltenen 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.⁴ 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.⁵

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 Panoramarotunden 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 Raum Aspekte dienen der von ihm »gescripteten« Illusionsbildung.⁶ 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.⁷

- 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 Raumeinheit besonders imposante Neonfassaden 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.⁸

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.

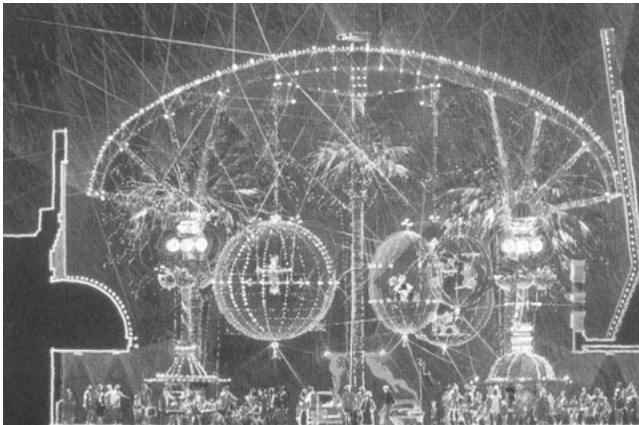


Abb. 94. Entwurf des Architekten John Jerde zur Umgestaltung der Fremont Street in einen immersiven Erlebnisraum, 1996.

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 erzielt.⁹ 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 Verticalität 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.

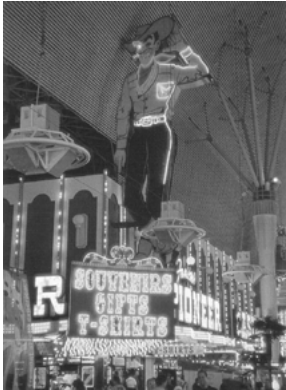


Abb. 96 & 97. Vegas Vic (links) und »Fremont Street Experience« bei laufender Lichtinstallation.

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.¹⁰ 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.¹¹

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 unauflöslchen 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.«¹² 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.«¹³ 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 intensiver 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 fiktionalisierten 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.«¹⁴ 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 Oszillierens 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.¹⁵ 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 des 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.¹⁶ 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 Disneyifizierung 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: *StadtBauwelt* 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.¹⁷

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.¹⁸ 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.¹⁹ 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 Wahrnehmungserschütterung 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.²⁰ 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.«²¹ 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 Präsens, 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.²²

Dieser Wahrnehmungsfilter 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.«²³ 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.²⁴ 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 Schulterschluss 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.«²⁵ 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.