

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 kalkulierte 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 vollzieht. 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 nachvollziehen. 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 unauflöslichen 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.¹ 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 versprochen.²

- 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 Beispielorte 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.³

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.⁴ 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 Kasinogebeuden in den Nachthimmel empor strecken und die sich inzwischen mit Bildern von Seeräubern, 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.⁵ 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.⁶ 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«.⁷ 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.⁸

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.⁹ 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.¹⁰ Auf diese Weise von einer Vitalität der Bilder zu sprechen, bedeutet für Mitchell, ihre Wirkung auf uns als Teil ihrer unauflöslchen 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 unauflöslch 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.