

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

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

Vivian Sobchack

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



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

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



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

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

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

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

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

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

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

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



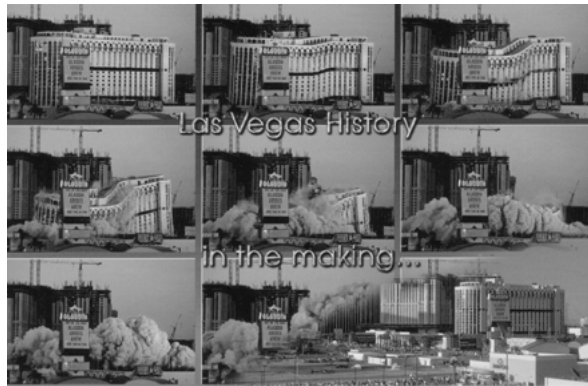
**Abb. 44.** (oben) Blick auf die vier Straßenblocks umfassende Baustelle des WYNN, 2001.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Abb. 47 & 48.**

Postkarten des  
VENETIAN.

Während die obere mit der ikonographischen Bildlichkeit ihres Vorbildes spielt, inszeniert die untere den übersetzten Ort als authentisch anmutenden Erlebnisraum.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

16 Ebd.

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

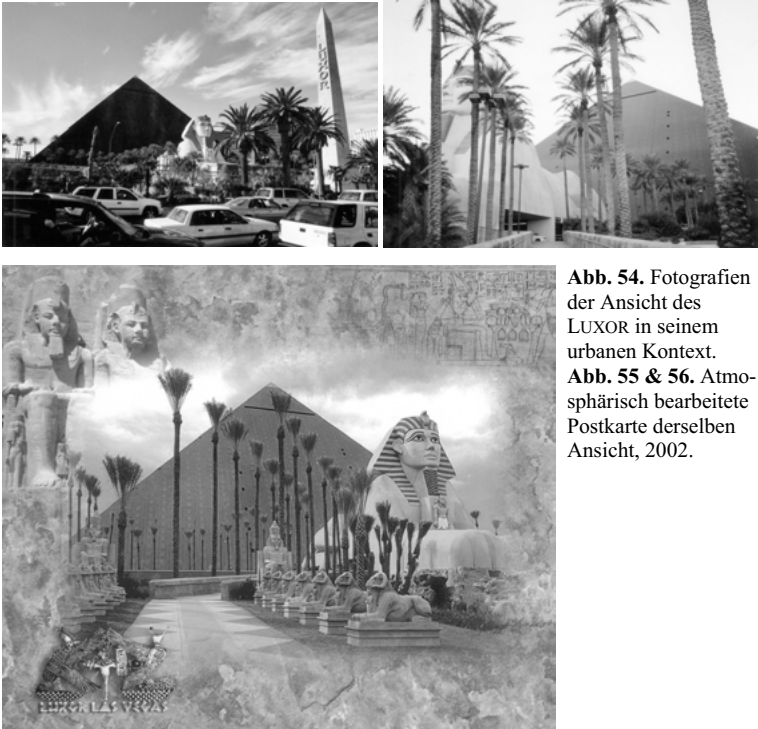
Fülle von Vorhandenem hergestellt werden, sondern sie müssen dieses Vorhandene gezielt auf ausgewählte Bedeutungskonstellationen reduzieren. Neben dem Ausblenden und Verdichten, also dem kompositorischen Negieren von Realität, kommt in dieser Praxis auch das produktive Zusammenspiel von Vertrautem (›Gewusstem‹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

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

---

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

