

3. DREI ANDERE BILD-RÄUME

Washington, D.C. »Eternal City of an Eternal Republic«

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

Louis I. Kahn

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



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

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

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

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

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

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

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

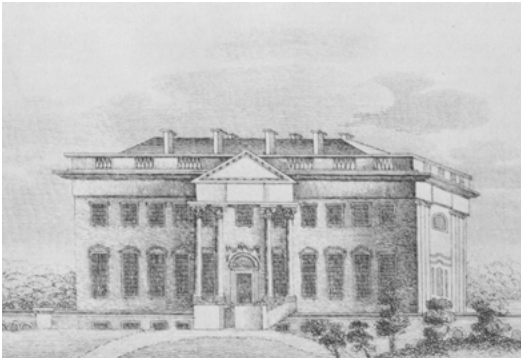


Abb. 12. Das Weiße Haus in Nordansicht, 1820.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Abb. 13.
L'Enfants Plan für Washington, 1791. Das Regie-rungsdreieck mit seinen repräsentativen Achsen ist schwarz hervor-gehoben.

Abb. 14. Der barocke Plan von Versailles mit Stadt, Park- und Schloss-anlage, 1746.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

13 Foucault, »Andere Räume«, S. 43.

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

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

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

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

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

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

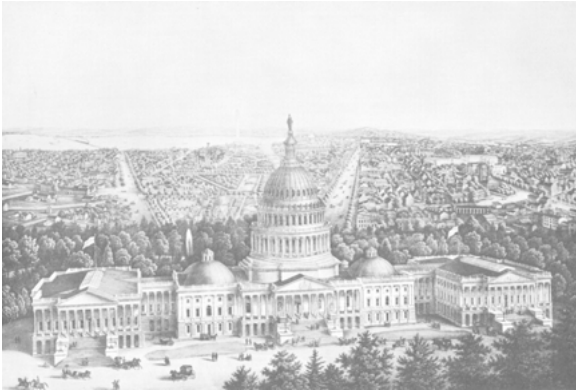
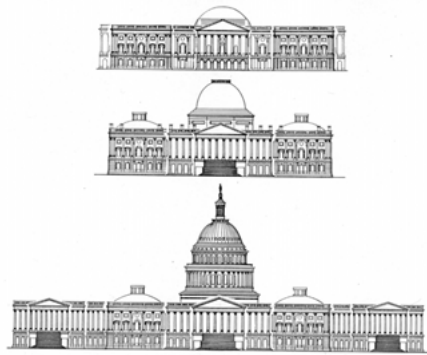


Abb. 15. Das Capitol nach seinem letzten Umbau, im Hintergrund die Achsen des Regierungsdreiecks, links die Mall in Richtung Washington Memorial und rechts die Pennsylvania Avenue in Richtung Weißes Haus, 1871.

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

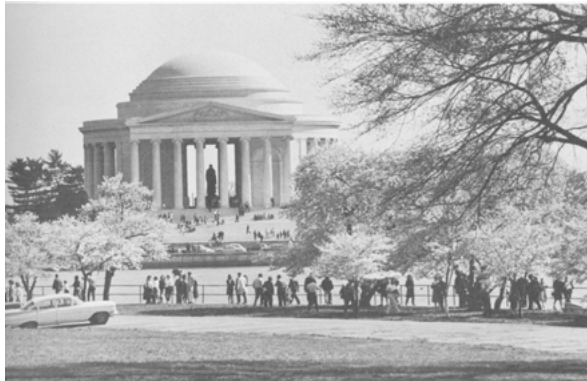
21 Jeffrey Meyer hat die Funktion beider Memorials im Rahmen der repräsentativen und symbolischen Aufgaben des Regierungsviertels untersucht und dabei das Lincoln Memorial in eine ›Achse der Erinnerung‹ und das Jefferson Memorial in eine ›Achse der Aufklärung‹ eingegliedert. Vgl. Meyer, *Myths in Stone*,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

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

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



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



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

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

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

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

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

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

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

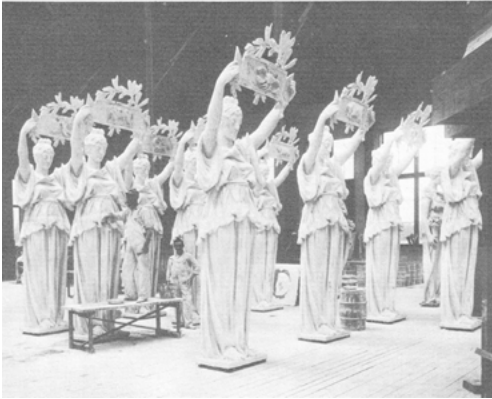
25 Zum Verhältnis von Erhabenheit und Monumentalität im Stadtbild Washingtons vgl. auch meinen Aufsatz »Make no little plans – der Modus des Spektakulären von der White City bis Las Vegas«, in: Köth/Minta/Schwarting, *Building America*. In theoretischer Hinsicht beziehe ich mich hier auf die Ausführungen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

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

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

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

Halsey C. Ives



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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



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

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

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

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

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



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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

39 Foucault, »Andere Räume«, S. 39.

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

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

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

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

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

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

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

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



Abb. 24. (links) Plakat für Tanzdarbietung in den »Streets of Cairo« auf dem Midway, 1893.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

49 Foucault, »Andere Räume«, S. 45.

50 Ebd.

›Welcome to Fabulous Las Vegas‹

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

Norman Klein



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

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

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

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

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

51 In der Mitte der 1990er Jahre ändert sich dieses Finanzierungsmuster: mit den »neuen« Las Vegas verschiebt sich die Haupteinkommensquelle der Stadt vom Gambling zum allgemeinen Tourismusgeschäft; die unterschiedliche Bild-Räumlichkeit, die diese Neuorientierung produziert hat, ist Gegenstand des zweiten Teils dieser Arbeit.

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

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

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

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



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

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

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

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

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



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

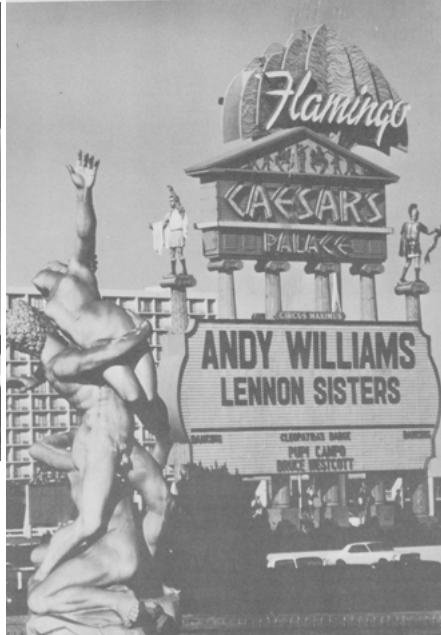


Abb. 30. Kantiges CAESARS- vor geschwungenem FLAMINGO-Schild, 1968.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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

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

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



Abb. 36. (links) Mit der Fassade des STARDUST wird das Schild zur Architektur
Abb. 37. Der Strip, 1976.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

