

Leaving Las Vegas

Autor(en): **Hoffmann, Olaf / Körner, Christoph / Krückenberg, Lars**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Trans : Publikationsreihe des Fachvereins der Studierenden am
Departement Architektur der ETH Zürich**

Band (Jahr): - **(1998)**

Heft 3

PDF erstellt am: **11.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-919341>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Graft 1:

Olaf Hoffmann, Christoph Körner, Lars Krückeberg, Wolfram Putz, Hendrik Tieben



Leaving Las Vegas

Es war einmal vor langer Zeit ein König im fernen Osten. Sein Name war Scheherban, und er regierte auf den Inseln Indiens und Chinas. Nachdem er, wie auch sein Bruder König Schaseman, von seiner Frau betrogen worden war, schwor er sich, alle künftigen Frauen nach der ersten Nacht von seinem Wesir köpfen zu lassen. Viele junge Töchter seines Reiches waren ihm bereits zum Opfer gefallen, als sich Scheherzade, die älteste Tochter des Wesirs, zu ihm bringen liess, um den König entweder von seinen Mordtaten abzubringen, oder selbst zu sterben und damit das tragische Schicksal ihrer Vorgängerinnen zu teilen.

Sie war sehr belesen und hatte sich einen klugen Plan erdacht. Nach diesem Plan wollte sie den König jede Nacht mit einer Geschichte in das Reich ihrer Phantasie entführen. In Erwartung des Endes der Geschichte, das Scheherzade klugerweise nie vor dem Morgen des nächsten Tages enthüllte, verschonte sie der König, seine Neugier bezwang seinen Hass.

Da sie wusste, dass sie unendlich viele Nächte weitererzählen musste, um den Schwur des Königs zu überwinden, erfand sie eine Erzählart, die sich stetig wiederholende Themen in unendlicher Variation zuließ. Aus allen Geschichten, die ihr bekannt waren, von den alten Volkssagen, leidenschaftlichen Romanzen bis zu philosophischen Weisheiten, knüpfte sie einen langen Strick, mit dem sie den König fesselte. So gelang es ihr, tausend und eine Nacht zu überleben.¹

Auch die Architektur wird Tag für Tag erzählen müssen, um nicht aufzuhören mit der Gesellschaft zu kommunizieren. Dies kann ihr nur gelingen, wenn sie wie Scheherzade den grossen Schatz ihrer Themen nutzt und eine Struktur findet, mit der sie diese stets neu variieren kann. Die Themen müssen aus dem Fundus des kollektiven Gedächtnisses geschöpft werden, um von allgemeiner Relevanz zu sein und Identität stiften zu können.² Um ihr äusserst heterogenes Publikum – unsere heutige Gesellschaft – zu verführen, müssen ihre Geschichten Liebe und Hass, Tempel und Casino durch verbindende Leidenschaft und distanzierendes Kalkül zusammenbringen. Scheherzade führte an geliebte Orte, aus denen die Welt ihrer unendlichen Geschichte entstand. Nur so überlebte sie den nächsten Morgen.



Die Stadt der geliehenen Orte

In der Wüste Nevadas halluziniert eine von Amerikas schnellwachsensten Städten.³ Der zum Boulevard geadelte Strip ist die westliche Erfüllung des östlichen Märchens. Da hier jeder das gleiche verkauft, kann er nur durch die bessere Geschichte überleben. Doch selbst die Magie der besten Geschichte verfliegt, wenn ihr Zauber uns nicht mehr zu überraschen und zu verführen versteht. So müssen sich die Orte stets neu erfinden, sie müssen sich aktiv reallegorisieren. Die Erzählungen bedienen sich dafür aller greifbaren Methoden und verführen mit Bildern, Bauten und Spektakeln.⁴ Waren die Versprechungen einst auf Billboards vor dekorierten Schuppen gebannt, materialisieren sie sich heute raumgreifend in die Tiefe. Dieser Wandel vollzieht sich dabei völlig unbeeindruckt des Lobes, den der Strip einmal für seine 'klassische' Gestalt erhielt.⁵

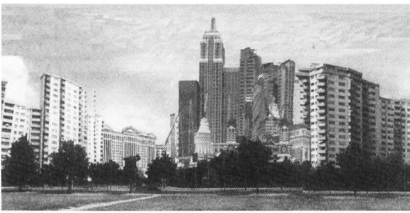
1966⁶ wurde in Vegas der selbstgekrönte Meister eines neuen Erzählstils geboren: Caesar's Palace, dessen damalige Holzsäulen mit den Jahren versteinerten. Mit der Vereinnahmung eines ganzen Weltreiches als Referenzwelt sind ihm eine unbegrenzte Zahl von Fortsetzungsserien gesichert, die auf den unterschiedlichsten Ebenen kommunizieren.

Sie reichen von Erinnerungen an den alten römischen Kaiser Hadrian, der einst seine Sehnsüchte am Ufer seines neuen Nils beweinte, bis zu Liz Taylor in ihrer Rolle als Kleopatra in der gleichnamigen, preisgekrönten Verfilmung von 1963. Dabei entschädigt der Reichtum der Assoziationsketten den Besucher schnell für den etwas zu frei interpretierten antiken Stil, denn unter dem Namen des alten Kaisers wird mit all den Plätzen und Brunnen auch gleich der Barock der Päpste wieder lebendig.

Nach diesem wegweisenden Vorbild wächst seitdem eine ganze Enzyklopädie berühmter Orte mit Verweisen auf alle Zeiten der Menschheit, von Luxor über Manhattan bis zur Next Generation des Raumschiffes Enterprise.⁷

Sie alle leben vom Erinnerungsschatz ihrer geliehenen Welten, die sie mit jeder Generation präziser kopieren. Aus den Zeichen werden Simulationen der Wirklichkeit. Die Designer dieser Welten nutzen dafür die gesamte Technik der inzwischen hundert Jahre gewachsenen Traumfabriken von Hollywood und Disney.⁸ Lieben die 60er Jahre die offensichtliche Synthetik der Popkultur, tritt heute der Wunsch nach Authentizität in den





1 Werner Heilmann, Hrsg., *Tausend und eine Nacht*, Goldmann Verlag München, 1957

2 Zur Rolle der Architektur im Zusammenhang mit konstruierter Identität und kollektiver Erinnerung: M. Christine Boyer, *The City of Collective Memory*, Cambridge: MIT Press, 1994

3 Umfangsreichste Dokumentation zur aktuellen Stadtentwicklung: Alan Hess, *Viva Las Vegas, After-Hours Architecture*, Chronicle Books San Francisco, 1993

4 Guy Debord, *The Society of the Spectacle*, New York 1995

5 Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour, *Learning from Las Vegas*, Cambridge: MIT Press, 1972 Einschätzungen zu den neuen Tendenzen in Las Vegas in: Robert Venturi und Denise Scott Brown, *Las Vegas after Its Classic Age*, in *Iconography and Electronics upon a Generic Architecture*, Cambridge: MIT Press, 1996, S. 123 - 128

6 1966 war nicht nur Erscheinungsjahr von Robert Venturis: *Complexity and Contradiction* und Aldo Rossis: *L'architettura della città*, sondern auch das Jahr in dem Walt Disney kurz vor seinem Tod die Ideen zu seinem urbanistischen Experiment Epcot vorstellte, dass ebenfalls nach Ländern aufgeteilte Einkaufswelten vorsah: z.B. zeigen die frühen Perspektiven bereits den Turm von San Marco.

7 Über die wechselseitige Beziehung von Tourismus und geliehenen Orten schreibt Stanislaus von Moos am Beispiel von Epcot Center in Disney World. Stanislaus von Moos, *The Disney Syndrome*, in *Domus* Nov. 1996, S. 4 - 8

8 Bei der Beschreibung der Disneywelten weist Beth Dunlop auf den Einfluss der Filmindustrie Hollywoods hin. Beth Dunlop, *Building a Dream*, Harry N. Abrams Incorporated, New York, 1994

9 Dave Hickey, *A Rhinestone as Big as the Ritz*, in *Air Guitar*, Los Angeles 1997

10 Nur die Kirche San Marco fehlt. Vielleicht zeigt sich hier das gleiche Phänomen, welches Alexander Moore in Walt Disney World bemerkte: „magic and fantasy, not religion, reign“, Alexander Moore, *Walt Disney World: Bonded Ritual Space and the Playful Pilgrimage Center*, in *Anthropological Quarterly* 35, 10/ 1980, S. 207 - 218

11 „We are not going to build a 'faux' Venice. We're going to build what is essentially the real Venice.“ Sheldon G. Adelson, *Developer des Venetian* in: *Las Vegas Today* vom 19.2.1998, Vol. 24, Nr. 08, S. 8

12 Morris Newmann, *The Strip meets the Flamingo Vocalno*, in: *Progressive Architecture*, 2 / 1995, S.82 - 87; s.a.: Steven Izenour, *Relearning from Las Vegas*, in: *Architecture*, 10/1990, S.46-51

Vordergrund. Diesem wird ohne Rücksicht auf Kosten Rechnung getragen.⁹ Den Besucher des 1999 fertiggestellten Venetian begleitet diese Liebe zum Echten von der öffentlichen Piazza, vorbei an allen wichtigen Bauten¹⁰ der vielkopierten Lagunenstadt bis in den Schlaf, zwischen Laken aus kostbarsten italienischen Stoffen in traditionellen Mustern.¹¹ Darauf kontert der Neubau der traditionell verfeindeten Toskana im Bellagio mit der angekündigten Ausstellung einer Sammlung „echter Impressionisten“, und ihm gegenüber verweist bereits ein am Bauzaun hängendes Foto des Louvres, dem Ort der „geliehenen“ Bilder, auf weitere Verführungen von immerwährendem Frühling und Liebe im Schatten des neuen Eifelturmes.

Diese verschiedenen Welten zeigen sich dem Betrachter durch ihre Aufreihung rechts und links der Strasse in einer vielschichtigen Überlagerung, die durch die stärkere Ausformulierung jedes einzelnen Themas intensiviert wird.

Die früheren Parkplätze am Strip sind heute am Boulevard mythischen Landschaften gewichen, die ebenso wie die Gebäude nach Orten kollektiver Erinnerung gestaltet sind: als Oasen mit Wasserfällen, Schatzinseln oder neu als toskanische Landschaft mit Zypressen (während in der 'echten' Toskana die Zypressen auf amerikanische Züchtungen zurückgehen).

Vor dieser in die Tiefe greifenden Kulisse, wird auch durch die Form alter Spektakel im öffentlichen Raum kommuniziert.¹² In Vulkanausbrüchen und Seeschlachten sieht der geschichtsbewusste Europäer das Aufgreifen alter Traditionen, von der Flutung des Kolosseums zu den Feuerwerken über der Engelsburg,¹³ und er wird vielleicht ihre Inhaltslosigkeit beklagen. Doch die Referenz ist hier der Inhalt. Der eher dem Heute zugewandte Passant findet nach Erlöschen der Feuerbrünste, die ihm tatsächlich durch ihre Hitze die Wangen gerötet haben, die Zeit, über Katastrophen zu raisonieren, die er einst vor der Kinoleinwand, dem Fernsehschirm oder in der 'Realität' durchlebte und einen Moment gebannt verharren und dabei von seiner Brille die feinen Tropfen abwischen, die vom nahen rauschenden Wasserfall mit dem ewig lauen Sommerwind zu ihm hinübergeweht werden. Dann wird er vielleicht austreten aus der passiven Rolle des Betrachters und sich beim Eintreten in die Cheers Bar gleich hinter der Brooklyn Bridge zum Akteur verwandeln: Das Ereignis als Ornament und der Besucher als agierender Bestandteil.

Aus der Aneinanderreihung dieser geliehenen Orte entsteht in Las Vegas ein schillerndes Märchen, dessen architektonische Moral sich in seiner offenkundigen Akzeptanz enthüllt. Der anthropologische Ort wird entführt und in ein kulturell differenzierendes Umfeld verpflanzt und vermag uns selbst in aufregend unbekanntem Terrain durch die Kraft seiner vertrauten Exotik gleichzeitig zu beruhigen und zu verführen.



Auch das neueste Projekt der Stadt arbeitet mit vielschichtigen Referenzwelten: Die Titanic am Eisberg zerschellend als Casino. Neben Gedanken an das historische Ereignis und den erfolgreichsten Film aller Zeiten, erscheint in Erinnerung der alte Luxus der Passage von der alten in die neue Welt. Die Heterotopie des Dampfers ist überall und nirgends.¹⁴ Ein Vorläufer dieses Casinos liegt im Hafen von Los Angeles. Dampfschiff Queen Mary, das lange die Kontinente verband. Nach vielen Jahren der Reise ist es endlich in der neuen Welt an ihrem Ursprung angekommen. Vor Anker gegangen am westlichsten Ende Amerikas liegt es heute als Hotel in Los Angeles vor der Replik des Fachwerkstädtchens ihres Stapellaufs im fernen Europa.

- 13 Werner Oechslin und Anja Buschow, *Festarchitektur: der Architekt als Inszenierungskünstler*: (Ausstellung, Düsseldorf, September bis November 1984)
 14 Michel Foucault, *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*, in *Architecture Culture*,
 15 Rudolf Sühnel, *Der Park als Gesamtkunstwerk des englischen Klassizismus am Beispiel von Stourhead*, vorgetragen in Heidelberg am 23. April 1977
 16 Fulvio Irace, *Al termine del viaggio berlinese*, *Casabella*, 3/1998, S. 8 - 17 und Rem Koolhaas, *Hotel „Il Palazzo“*, *Fukucka*, 1994, Architekt Aldo Rossi, in: *Werk, Bauen + Wohnen*, 5/ 1996, S. 22 - 25
 17 Dave Hickey, *Lost Boys*, in *Air Guitar*, Los Angeles 1997

Abbildungen: Graft, Zürich – Los Angeles

Der nächste Morgen

Der Morgen graut in der alten Welt. Der Bann des farbenprächtigen Märchens aus der Wüste des Westens schwindet und wir gewahren den Blick König Scheherbans. Nun drängt die Frage nach der Weiterführung unserer Geschichte. Unsere einst vielsagenden Altstädte kommen mit ihren reanimierten Fassaden ihren Kopien in Disney World entgegen, um sie herum verengt sich die Kommunikation durch Aussagelosigkeit oder verschlüsselte Abstraktion.

In Europa verpflanzten, viele Jahre vor Vegas, Englands feinsinnige Dandys die Bauten Andrea Palladios und die Landschaft von Claude Lorrains Gemälden auf ihre zuvor öden Wiesen.¹⁵ Um der Berliner Friedrichstadt der Investoren Leben einzuhauchen, verpflanzte Aldo Rossi die Fassade Antonio da Sangallos vor seinen Berliner Block und verknüpft damit die Geschichte der Stadt mit der Erinnerung an zahlreiche Ortswanderungen zwischen Italien und Deutschland.¹⁶

Scheherzade überlebte im östlichen Märchen durch die Verwendung eines Schatzes von unterschiedlichsten Themen, die sie in einem neuen Kontext miteinander verknüpfte. In Analogie kann die Verknüpfung der 'High-' und 'Lowculture'¹⁷ des amerikanischen Märchens mit dem europäischen Kontext unsere Städte reallegorisieren und so die Fortsetzung einer reichen und allgemein verständlichen Geschichte ermöglichen. In der Verpflanzung – dem 'Grafting' – geliehener Orte liegt dabei die Chance für die Architektur weitreichende Referenzwelten zu nutzen, die sich nicht schon nach der ersten Nacht erschöpfen.

Denn nur wenn sie nicht gestorben ist, dann lebt sie auch noch heute.

