

Christian Rabl

Kontingenz, Künstlichkeit und Travestie

Zur Neubeschreibung
von Themenarchitekturen

Architekturen

[transcript]

Aus:

Christian Rabl

Kontingenz, Künstlichkeit und Travestie

Zur Neubeschreibung von Themenarchitekturen

August 2020, 376 S., kart., Dispersionsbindung

45,00 € (DE), 978-3-8376-5406-6

E-Book:

PDF: 44,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5406-0

Die architekturtheoretische Aufarbeitung des weltweit metastasierenden Phänomens der Themenarchitektur ist durch Aggression und Unverständnis charakterisiert. Der Architekturdiskurs disqualifiziert die plakative, zitathafte Künstlichkeit thematischer Simulationsästhetiken als manipulative »Hyperrealität«. Christian Rabl begreift demgegenüber die rezeptiven Kontingenzeindrücke der sekundaristischen, artifiziellen Themenarchitekturen als (unbeabsichtigte) parodistische »Travestien« und als potenziell befreiend, sofern sie essentialistisch sedimentierte Ordnungsvorstellungen delegitimieren. In seiner anti-essentialistischen Neubeschreibung analysiert er dazu u.a. die simulatorischen Stadtästhetiken von Las Vegas, Orlando und Dubai.

Christian Rabl (Dr.), geb. 1983, studierte Architektur an der Technischen Universität Wien.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/978-3-8376-5406-6

© 2020 transcript Verlag, Bielefeld

Inhalt

Vorbemerkung 7

Einleitung 13

Kronzeugen einer anti-essentialistischen Neubeschreibung

1 Richard Rortys Neopragmatismus:
Kontingenzbewusstsein als ästhetische und demokratische Autonomie 47

1.1 Selbsterschaffung und Solidarität der »liberalen Ironikerin« 50

1.2 Architektonische Einverleibungen des Neopragmatismus 58

1.3 Eine anti-essentialistische Perspektive thematischer Architektur 66

2 Judith Butlers anti-essentialistischer Feminismus:
Queere Dekonstruktion verschleierter Kontingenzen 77

2.1 »Subversive Körperakte«: Eine Politik queeren Resignifizierens 79

2.2 Thematische Architektur als »Queer Space« 85

2.3 Camp-Ästhetizismus: Affirmationen der Künstlichkeit 91

Die ästhetischen Systeme der Themenarchitektur

Die ästhetischen Systeme der Themenarchitektur 107

3 Die Vergangenheit der Themenarchitektur im Historismus 119

3.1 »Theming«-Phänomene des Historismus 119

3.2 Die Weltausstellungen des 19. Jahrhunderts 131

3.3 Die Vergnügungsparks auf Coney Island 134

4 Gegenwartspänomene der Themenarchitektur 141

4.1 »Theming« als Traditionsbescheinigung 141

4.2	Das Disney Imagineering-Paradigma.....	146
4.3	Themenarchitektonische Urlaubsparadiese.....	155
4.4	Die simulationsästhetische »Fantasy City«.....	163
4.5	Scheiternder Themenarchitektur-Trash.....	175
5	»Theming« in Theorie und Entwurf der Postmoderne.....	185
5.1	Die Dialektik von Moderne und Postmoderne.....	185
5.2	Architektur als »Medium des Narrativen«.....	195
5.3	Disneyland als »einprägsamer Ort«.....	204
5.4	Das zweite Leben der Postmoderne im Erfolg ihrer Kommerzialisierung.....	210

Kapitalen der Themenarchitektur

6	Las Vegas.....	217
7	Orlando.....	265
8	Dubai.....	317
	Ende: Beyond the Infinite.....	355
	Literaturverzeichnis.....	359
	Bücher und Buchbeiträge.....	359
	Zeitungs- und Magazinartikel.....	368

Vorbemerkung

»In Disneyworld in Florida, wird eine riesige Hollywoodattrappe gebaut, mit den Boulevards, den Studios etc. Eine weitere Spirale im Simulakrum. Eines Tages werden sie in Disneyworld Disneyland rekonstruieren.«¹

Jean Baudrillard

Über Themenarchitektur liegt der Gebetseifer architekturideologischer Allgemeinplätze. Die architekturtheoretische und feuilletonistische Aufarbeitung des weltweit metastasierenden Phänomens Themenarchitektur charakterisiert Aggression und Unverständnis. Sie steht für Künstlichkeit und Inauthentizität. Sie gilt als unecht, unkultiviert, kommerziell, verlogen. Als Ort des schönen Scheins, des entfremdeten Lebens. Der akademische Architektur- und Urbanismuskurs rubriziert die materielle »Künstlichkeit« der thematischen Simulationsästhetiken als architektonisch triviales Manipulationsinstrumentarium, das allein als Kaufanreiz fungiert. Argumentativ stützt sich die Architekturpublizistik und -kritik dabei auf ein quasi-metaphysisches Authentizitätsideal, um die zitathafte Künstlichkeit der Simulationsästhetiken abfällig als »Simulakren« zu disqualifizieren.

Diese Urteile, die meist kulturell bevorteilten und sich elitär sperrenden Schichten eigen sind, haben ihre Berechtigung – und doch liegen sie jenseits meiner Person. Denn gleichzeitig traktiert ihr ästhetisches Feld die kontemporäre westliche Architektur und ihre Reizresistenzen in einer Weise, die ihre Gesamtverfasstheit um antithetische Neubeschreibungen und eine erweiterte kritische Handlungsfähigkeit bereichern könnte.

Dieses Buch versteht sich als eine solche perspektivische Verbreiterung, die die Bildrhetoriken themenarchitektonischer Erzeugnisse nicht weiter als reines Negativum bezeichnet und wie totes Fleisch wegschneiden möchte. Anstatt Themenarchitekturen nur als rein manipulative ästhetische Übersättigungen abzuqualifizieren, die konformistische Konsumhedonismen bedienen, sollen in anti-essentialistischen Neubeschreibungen ihre widersprüchliche Epistemen markiert werden, und gegen philosophische Vorentscheidungen, die Simulationsästhetiken mit Entfremdung, Spektakel und Simulak-

1 Baudrillard, Jean: Amerika, Berlin: Matthes & Seitz 2004, S. 184-185

ren gleichsetzen, Beschreibungsweisen gesetzt werden, die deren offensive Kontingenz hervorheben. Metaphysische Platzierungen, die gegen eine vermeintliche »Echtheit« architektonisch hegemonialer Ordnungen die »Künstlichkeit« thematischer Architekturen abserviert, sollen entprivilegiert werden. Denn durch Kontingenzerlebnisse gewonnenen Neubeschreibungen können essentialistische Interpretationsdiskurse beschädigen und erweiterungsfähige Vokabulare ermöglichen, die der partizipatorischen Basis eines entwickelten demokratischen Lebens weit eher gerecht werden als die ideologischen Erzeugnisse eines philosophischen Essentialismus.

Dieses Buch ist eine editierte und erweiterte Version meiner Dissertation, die bei Peter Mörtenböck an der Architektur fakultät der Technischen Universität Wien entstanden ist. Ihr Ziel, die epistemologischen Gegenmöglichkeiten einer anti-essentialistischen Rezeptionspraxis von Themenarchitektur zu erörtern, entwickelte ich aus einer vorhergehenden Beschäftigung mit dem kunst- und poptheoretischen Begriff des »Camp-Ästhetizismus«, wobei ich die Camp-Erlebnisweise als einen diskursiv flexiblen Begriff begreife, der in parodistisch-transformativen Neubeschreibungen marginalisierter Architekturen eine »deontologisierende« Sprechposition einnimmt. In der Frage allerdings, ob sich die parodistische Camp-Subversion in den architektonischen Künstlichkeiten von Las Vegas oder Dubai nicht zu Tode siegt, habe ich mich lange nicht festgelegt/festlegen können.

Die »deontologisierenden« Neubeschreibungen der kapriziösen, anti-hermeneutischen, einen Moralismus verweigernden »camp culturati« verlieren nämlich in dem Maße ihre politische Subversivität, wie die logische Ordnung der sozialen Wirklichkeit nicht länger in einer »Ontologisierung« essentialistischer Zuschreibungen organisiert ist, sondern sich in einer indifferenten Hyperrealität, der gänzlich permissiven Wahl distinktiver Lebensmodelle, reproduziert. Die herrlich übersteigerten *emerging global cities* Las Vegas, Orlando und Dubai zeigen am eindrucklichsten in diese Richtung. Ebenso wie der exzentrisch synästhetische Camp-Dandyismus seine Subversivität verliert, wenn er nicht mehr die kreative Sammelleidenschaft eines exklusiven Kreises von Eingeweihten beschreibt, sondern die Profilneurosen neureicher Proleten und einfallloser Medienkarrieristen.

Delirierende Camp-Ästhetiken und thematische Simulationslandschaften scheinen nämlich eine Art architektonische Zeitwahrheit des neoliberalen Globalisierungsprojekts zu sein, das unfreiwillige Ergebnis der Geschmacksfantasien der neuen Eliten prosperierender Schwellenländer. Gleichzeitig korreliert die drastische Künstlichkeit der Themenarchitektur als integrales visuelles Moment des globalisierten Neoliberalismus jedoch nicht nur im Neotraditionalismus mit einem dezidiert konservativen gesellschaftlichen Projekt. Trotz der Ergebnisgleichheit zur ironischen, künstlerisch übersteigerten Camp-Ästhetik, die die Gebrochenheit metropolitaner Subjektivität weitertreibt und eine Lust, in Widersprüchen zu leben, inszeniert, resultiert der unfreiwillige »reine Camp« des globalisierten Neoliberalismus freilich aus einer gänzlich anderen Bewusstseinslage.

Die freudige Rezeption übersteigert Themenarchitekturen, seien es nun halluzinogene Simulakren thematischer Artifizialität oder kleinbürgerliche geschmackliche Unpässlichkeiten, erfolgt in meinem Verständnis jedoch ebenso aus einem Defizitemp-

finden gegenüber den Formalismen der Moderne. Meine Affirmationen marginalisierter und hässlicher Architekturen ist keineswegs gleichbedeutend mit dem »exhibitionistischen« Bestreben des selbstdarstellerischen Camp-Dandy, der die Vereinzelung als Verwegenheit der Wenigen, denen das Konventionelle unerträglich ist, inszeniert. Während der Camp-Dandy den Ton seiner Koketterie mit marginalisierten Lebens- und Begehrenformen und niederen Ästhetiken in einer Weise setzt, die sein elitäres Einzelgängertum unterstreichen soll, liegt mein Antrieb in der Unzufriedenheit mit einer Gegenwartsarchitektur, die sich auf geometrische Manipulationen versteift, Erfahrungen der Vergangenheit, die nicht aus ihrer eigenen Tradition herleiten, ignoriert und sich architektursemantisch verweigert.

Diese anti-essentialistische Neubeschreibung von Themenarchitektur bestrebt allerdings keine Entscheidung zwischen der Moderne und ihren Gegenspielern. Mein Ansatz denkt eher an ein Verhältnis wechselseitiger Bereicherung. An eine konzeptionelle Öffnung der Moderne – wobei freilich der politische Einsatz des architektonischen Neotraditionalismus im Kontingenzerlebnis seiner iterativen, zitathaften »Travestien« historischer Architekturstile vereitelt wird.

Diese Neubeschreibung bestrebt jedoch ebenso, eine Position zu perspektivieren, die sich die Reize eingesteht, die Themenarchitekturen herstellen. Gegen jene herrschenden Architektenkreise, die sich die Popularität von Themenarchitektur (– *like it or not*) leichtfertig als »Kommodifizierung« und »Entfremdung« wegtheoretisieren, wird diese auch mit einem Argument verteidigt, das Richard Shusterman zur Rechtfertigung von »populärer Kultur« verwendet:

»daß sie [...] zu große ästhetische Befriedigung bietet, als daß wir ihre Denunziation als moralisch schlecht, entmenschlichend und ästhetisch illegitim gänzlich hinnehmen könnten. Sie als nur dem barbarischen Geschmack und dem dumpfen Gemüt der unaufgeklärten, manipulierten Massen angemessen zu verdammen, heißt nicht nur, uns vom Rest unserer Gemeinschaft abzuspalten, sondern auch von uns selbst.«²

Was allerdings nicht heißt, dass in dieser Arbeit themenarchitektonische Gestaltungsimperative artikuliert werden. Es ist nicht mein Anliegen, entwerferische Dekorformeln für Outlet Center beizusteuern oder eine weitere Verbreitung jener kommerziellen Erlebniskontexte zu propagieren, die in den visuellen Regimen des globalisierten Neoliberalismus zirkulieren. Allein deshalb nicht, weil die gegenwärtig paradigmatischen Gestaltungsprinzipien des Disney Imagineering die angedachte Idee einer wechselseitigen Bereicherung von thematischen Simulationsästhetiken und Gegenwartsarchitektur nicht *in ganzer Breite* entfalten. Das würden sie erst, wenn sie nicht nur das Artificielle und Sekundaristische ihrer Kulissen dramatisch inszenieren würden, sondern es ihnen gleichsam gelingen würde, historische Anleihen ebenso greifbar zu halten wie der Neotraditionalismus, ohne allerdings so konservativ verbohrte zu sein wie dieser, und ebenso sensuelle Öffentlichkeitsbereiche zu generieren wie die Investorenarchitekturen der thematisierten Malls und Themenparks, ohne so jedoch bloß rein konsumistische Bedürfnisse zu beliefern.

2 Shusterman, Richard: Kunst leben. Die Ästhetik des Pragmatismus, Frankfurt a.M.: S. Fischer 1994, S. 110

Eine allgemeinere Beschäftigung mit Inauthentizitätsphänomenen in der Architektur habe ich in der Publikation *Architekturen des Inauthentischen* betrieben, die in erster Linie an Inauthentizitätswirkungen des Historismus die Dimensionen architektonischer Authentizitätsartikulation diskutiert.³ Beide Arbeiten stehen in gewisser Weise in einem Ergänzungsverhältnis zueinander – als Art »companion pieces«. Der Verweis gilt speziell zwei Hauptstädten der Themenarchitektur, die in diesem Buch nicht behandelt werden, da ich mich mit ihnen in *Architekturen des Inauthentischen* befasste: die amerikanische Glücksspielstadt Atlantic City und die katarische Golfmetropole Doha.

Auch wenn ich in dieser Arbeit keine abschließende Begriffsdifferenzierung betriebe, werden dennoch Künstlichkeit und Inauthentizität natürlich nicht synonymisiert, denn in Bezug auf die systematischere Betrachtung des Inauthentischen in dem besagten Buch ist zu differenzieren, das das Grundcharakteristikum von Themenarchitektur ihre Künstlichkeit ist, und ihre Inauthentizität ein eigentümlicher Aspekt der Künstlichkeitswirkung, die an schärfere Gelingens- beziehungsweise Misslingensbedingungen geknüpft ist.

Ein grundsätzlicher Einwand, der gegen dieses Buch artikuliert werden kann, betrifft die nachlassende *Aktualität* des Phänomens Themenarchitektur für die gegenwärtige Architektur- und allgemeiner Kulturtheorie, die wiederum auch mit einem augenscheinlichen Rückgang an neuen spektakulären simulationsästhetischen Attraktionsarchitekturen zusammenhängt, mit einer Marktsättigung, zumindest im amerikanischen Raum. Ihre Hauptstädte Las Vegas und Orlando verharren seit der Finanzkrise 2008ff in Stagnation. Für den akademischen Architekturdiskurs – der gegen Themenarchitektur stets reichlich polemisierte und profilierte Verurteilungen formulierte, im Kontext der Postmoderne jedoch ebenso eine seriöse, unvoreingenommene Analyse ihrer Vergnügungsinfrastrukturen anstrebte und das rigorose Standpunktdenken hinter sich zu lassen versuchte – hat Themenarchitektur im letzten Jahrzehnt an dunkler Faszination eingebüßt.

Galt sie und ihre paradigmatische Ausgestaltung durch Disney Imagineering jahrzehntelang als zeitdiagnostischer Hauptschurke im Betrieb kulturindustrieller Affektdynamiken, die Disney-Dämonologie als eine Lieblingsbeschäftigung linker, kapitalismuskritischer Kulturtheorie, an der man eine Radikalkritik der verlogenen Versprechen des Konsumhedonismus betreiben konnte, stürzt sich die gegenwärtige Kulturtheorie natürlich auf aktuellere, auf nicht nur in der Sprache ihrer Apologeten tatsächlich *disruptive* Phänomene der digitalen Massenunterhaltung, ihre applanierende Gegenwartsverfallenheit und die weit gefährlichere Destabilisierung unserer demokratischen Gesellschaften durch den neoliberalen Techkapitalismus. Denn im Vergleich mit den realitätsverändernden Manipulationsinstrumenten der Internetgiganten scheint Disneys Sündenkartei kulturindustrieller Irreführung geradezu eindimensional, »Disneyfizierung« als beinahe kuscheliger Begriff aus einer unschuldigen Ära, über die man nicht gleich in Skrupulantentum verfallen muss.

Mit den massengesellschaftlichen Auswirkungen der Digitalkultur geht zudem ein die Verhältnisse der westlichen Industrienationen durchziehender Umschwung einher, der die beispielhaft am Phänomen *Disneyland* ausgerichtete linke Kulturkritik in ihren

3 Rabl, Christian: *Architekturen des Inauthentischen. Eine Apologie*, Bielefeld: transcript 2020

Analysekriterien am falschen Fuß erwischt. Nicht nur erscheint ihre Mittelschichtskritik als eine Konformismuskritik des konsum- und eigentumskorruptierten »Normies« müdepolitisiert. Die bisher mehr oder weniger exklusiv progressiv gedeutete Politikform eines grenzüberschreitenden Nonkonformismus, der sich gegen die Normiertheit der »Normies« richtet, wurde von einem rechten Gegenreich exzentrischer und neurotischer Extremisten okkupiert, die sich nun ebenfalls habituell beweisen, indem sie sich dem Zugriff des Mainstreams entziehen und in einer diffusen subkulturellen Marginalität einrichten.

Eine weitere grundsätzliche Schwierigkeit, die eine Beschäftigung mit Themenarchitektur mit sich bringt, liegt darin, dass diese einem abverlangt, ein Verhältnis zu ihren amerikanischen Entstehungsbedingungen einzunehmen. Themenarchitektur ist – zumindest in ihren innovatorischen Impulsen – ein amerikanisches Architekturphänomen und dies birgt gerade für einen nicht-amerikanischen Betrachter die Gefahr, diese *symptomatologisch* zu vereinnahmen. Mir ist bewusst, dass ich dieser Gefahr nicht ausweichen kann, nicht nur weil mein Verständnis amerikanischer Gesellschaftsverhältnisse ein biografisch betrachtet äußerliches und überdies nicht übermäßig zugelegtes ist. Und diese Gefahr, hier eine unangemessene kulturkritische Asymmetrie zu fixieren, lässt sich auch nicht dadurch bannen, dass ich der Meinung bin, dass die geeignetsten theoretischen Perspektiven, um ein anti-essentialistisches Rezeptionsprojekt von thematischen Simulationsästhetiken zu artikulieren, zwei amerikanische Philosophen, Richard Rorty und Judith Butler, bereitstellen. Im Gegenteil, es bedeutet eine weitere Komplexifizierung dieser vortermnologischen Legitimierungsnot meiner Schreibposition.

Einleitung

»[T]he secret of Las Vegas is not how fake Las Vegas is, but rather how fake our engagement with the so called ›real world‹ is.«¹

Neil Leach

A preview of coming attractions...

Die gegen die Themenarchitektur eingeworfenen Richtigkeiten der akademischen Architekturtheorie eruieren an den gegenwärtigen Varianten simulatorischer und stilimitierender Architektur berechtigterweise gesellschaftliche Verwerfungen, die mit einer Kommerzialisierung urbaner Szenerien nach den Prinzipien kapitalistischer Angebotsökonomie einhergehen. Für Ada Louise Huxtable endet die »re invention of environment as themed entertainment« in einem *Unreal America* kommerziell gesteuerter »ersatz experience«. In einer darin vereinnahmten und banalisierten Architektur: »Sidelined, trivialized, reduced to a decorative art or a developer's gimmick, characterized by a pastiche of borrowed styles and shaky, subjective references, it is increasingly detached from the problems and processes through which contemporary life and creative necessity are actively engaged.«² Wobei die einförmig synthetischen Themenwelten der Disney-Profession nicht nur eine ökonomisch determinierte ästhetische Regulationsleistung sind, sondern ebenso eine soziale. Huxtable schreibt stellvertretend: »The cocoon of the mall protected not only from assorted discomforts but also from diversity. The conforming comforts of this consumer culture, with the instant gratification of its predictable places and pleasures, is the underpinning of unreal America.«³

Das lähmende Gift einer kulturindustriellen »Disneyfizierung«, die Umgestaltung unserer Kultur nach den vergnügungsarchitektonischen Prinzipien *Disneylands*, führe zu einem allgemeinen Wirklichkeitsverlust. Die Disney parks wurden zum kulturkritischen Synonym für die miasmatische Banalität der Massenkultur, mit Douglas Cou-

1 Leach, Neil: China, Hong Kong: Map Book 2004, S. 112

2 Huxtable, Ada Louise: *The Unreal America. Architecture and Illusion*, New York: New Press 1997, S. 9

3 Ebd., S. 107

pland: »Abenteuer ohne Risiko ist Disneyland«⁴. In den Themenarchitekturen manifestiert sich ein realitätsflüchtiger Eskapismus, den bereits Daniel J. Boorstin für die konsumhedonistische Lebensführung der 1960er – die künstlich hergestellte »Pseudo-Ereignisse« dem Echten und Unverstellten vorzuziehen schien – feststellte: »Der amerikanische Bürger lebt so also in einer Welt, in der die Phantasie realistischer ist als die Realität, in der das Image mehr Ansehen genießt als das Original.«⁵ In dumpfer Benommenheit würden die Existenzen des Konsumhedonismus in einer von vorgefertigten »Pseudo-Ereignissen« zugeschwemmten Welt leben und leben wollen, so Boorstin: »Wir haben uns so an unsere Illusionen gewöhnt, daß wir sie fälschlicherweise als Realität ansehen. Wir fordern sie. [...] Es sind nicht unsere Fehler oder unsere Schwächen, an denen wir kranken, sondern vor allem unsere Illusionen.«⁶

Zugleich steht dieser kommodifizierte Illusionismus für jene Verkommenheit und Korruption, die etwa Thomas Frank – beispielhaft für die gegenwärtige Zeitdiagnostik, die sich mit der gesellschaftlichen Abwärtsentwicklung der Vereinigten Staaten beschäftigt – anführt, um den Sumpf des amerikanischen Kapitalismus und seine diastolische Kulturphase anzuprangern: »Bauernfängerei ist so uramerikanisch [...], sie hätte längst ihre eigene Briefmarkenserie verdient. Aber eines ist heute anders. Die Scharlatane und Betrüger haben die Führung übernommen, und alle wissen es. Bauernfängerei ist unser nationaler Zeitvertreib.«⁷ Die auf Täuschung angelegte Themenarchitektur ist eines ihrer Instrumente, ist sie nichts als ein Schwindel. Und damit wird sie Zielscheibe für »das Ressentiment der Intellektuellen gegenüber einer Welt, die sich nicht an die von uns halsstarrig vertretene Unterscheidung zwischen Wirklichkeit und Fiktion hält.«⁸

Die Manipulation durch Themenarchitektur schließt die Verdrängung lebensweltlicher raumstrukturierender Prozesse der Vergesellschaftung durch kommerzielle, lediglich ästhetisch-allegorische Inszenierungen eben jener bedrohten urbanen Ensembles von sozialen Praktiken ein. Die Politische Theorie exemplifiziert Verfallserscheinungen des öffentlichen Gemeinwesens explizit an den kommerziellen Themenarchitekturen der Konsum- und Erlebnisindustrie. Denn den Scheinöffentlichkeiten der Freizeitparks und Atriummalls ist eines gemeinsam. Ihre Simulationen städtischer Öffentlichkeitsbereiche verbarrikadieren sich in hermetischen Enklaven, einer urbanen Segregation, die Architektur lediglich als Variable bei der Lenkung von Kaufentscheidungen begreift. Mit dem Siegeszug der Disney Imagineering-Kulissen müssen wir, wie Mark Fisher es ausdrückte, »zugleich anerkennen, dass die kapitalistische Dystopie der Kultur des 21.

4 Coupland, Douglas: Generation X. Geschichten für eine immer schneller werdende Kultur, München: Goldmann 1991, S. 214; »Disneyland« fungiert als allgeingebräuliches Negativattribut: »Du kannst dir nicht vorstellen, was aus Soho geworden ist, Andy. Es ist wie in Disneyland, außer daß man bessere Haarschnitte und Souvenirs sieht.«; ebd., S. 215

5 Boorstin, Daniel J.: Das Image. Der Amerikanische Traum, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1991, S. 66

6 Ebd., S. 28

7 Frank, Thomas: Americanic. Berichte aus einer sinkenden Gesellschaft, München: Kunstmann 2019, S. 11

8 Gumbrecht, Hans Ulrich: California Graffiti. Bilder vom westlichen Ende der Welt, München: Hanser 2010, S. 36

Jahrhunderts nicht bloß aufgezwungen ist, sondern auch auf stillgestellten Wünschen gründet.«⁹

Themenarchitektur verlangt eine Selbstausslieferung an eine auf vielen Ebenen ver- schränkte kultur- und gesellschaftsaffirmative Verkaufsmaschine, die zur kapitalisti- schen Herrschaftsstabilisierung dargereicht wird. Sie verlangt uns quasi ab, *uns zu To- de zu amüsieren*, wie Medientheoretiker Neil Postman plakativ wie unmissverständlich ausdrückte: »Tyrannen jeder Couleur haben stets gewußt, wie nützlich es ist, den Mas- sen Vergnügen und Zerstreuung zu bieten, um ihre Unzufriedenheit zu besänftigen. Kaum einer von ihnen hätte sich freilich auch nur träumen lassen, daß es einmal ei- ne Situation geben könnte, in der die Massen alles, was nicht vergnüglich ist, massiv ignorieren.«¹⁰

Zu unterscheiden ist jedoch die soziologisch-politische Kritik an den Sozialpatholo- gien »kolonialisierender« Kommerzialisierung durch Themenarchitektur einerseits und die im akademischen Architekturdiskurs vorherrschende Grämlichkeit über die ästhe- tische Inferiorität der thematischen »Erlebnisdesigns« andererseits. In der ästhetische Konfigurationen rezipierenden Architekturtheorie dominieren weitestgehend Positio- nen, die »themed place-making« unter Verwendung der kulturkritischen Termini des »Spektakels« oder des »Simulakrums« denunzieren und unter Mobilisierung essentia- listischer Sprachspiele als Inauthentisches, Künstliches verwerfen. Kommerziellen The- menmalls oder Themenhotels wird nicht nur Unechtheit bescheinigt, sondern eine In- tentionslosigkeit, die eine neue ideologische Kontrollform des gegenwärtigen Hyper- kapitalismus einpreist.

Sicher, der weltweit hegemoniale, einförmige Disney-Mischstil der Themenarchi- tekturen wird – darin ist die klassische Beschreibung Horkheimers und Adornos zutref- fend – »in der Kulturindustrie als ästhetisches Äquivalent der Herrschaft durchsichtig. Die Vorstellung vom Stil als bloß ästhetischer Gesetzmäßigkeit ist eine romantische Rückphantasie.«¹¹ Stellvertretend bezeichnet Keller Easterling diese gesellschaftliche Funktionsbestimmung von Themenarchitekturen daher als *Enduring Innocence*. Ihre äs- thetischen Reize sind nichts anderes als ein Mechanismus von Herrschaft, eine heitere Maskerade der Warenzirkulation:

»Fiction, the cheerful friend of politics and tourism, generates symbolic capital not be- cause the comedy of its fake crests, seals, and epaulets actually means something, but precisely because there is a tacit agreement that it means nothing. Absurdist gestures and cultural gibberish are techniques in tourism's sleight of hand, the means by which it floats irreconcilable motives over a revenue stream.«¹²

-
- 9 Fisher, Mark: *Gespenster meines Lebens. Depression, Hauntology und die verlorene Zukunft*, Ber- lin: Edition Tiamat 2015, S. 40
- 10 Postman, Neil: *Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindus- trie*, München: S. Fischer 1985, S. 173
- 11 Horkheimer, Max/Adorno, Theodor W.: *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt a.M.: S. Fischer 1988, S. 138
- 12 Easterling, Keller: *Enduring Innocence. Global Architecture and Its Political Masquerades*, Cam- bridge, MA: The MIT Press 2007, S. 26

So berechtigt jedoch die politischen Einwendungen gegen jene Profiteure des globalisierten Neoliberalismus sind, die Themenarchitekturen als ästhetische Kalibrierung ihrer Markttaggression quer über den Globus streuen, eine Gleichsetzung sozialer Defizite oder Vereinseitigungen bei konsumistischen architektonischen Simulationen mit ihrer phänomenologischen ästhetischen Ebene ist ebenso unzulänglich wie eine Gleichsetzung der architektonischen Ausbildungen des »themed place-making« mit ihrer (gesellschafts-)politischen Programmatik. Sei es in der Form einer kastrativen Konsumfixierung des öffentlichen Lebens oder als restaurative Konservierung gesellschaftlicher Vergangenheiten in einem mal elitär, mal populistisch arrangierten Neotraditionalismus.

Die essentialistisch eingesetzten architekturtheoretischen Attribute des Inauthentischen und Künstlichen verfälschen nämlich das eigentliche ästhetische Spannungsverhältnis der Themenarchitektur ums Ganze, das in der Labilität und Instabilität ihrer Repräsentationen liegt. Denn die Traditions- und Erlebnissimulation thematischer Architekturproduktion eröffnet – selbst und insbesondere in ihren idyllisierenden Bestrebungen, traditionelle Urbanität zu generieren – die rezeptionsseitige Möglichkeit, ein emanzipatives Kontingenzbewusstsein zu sensibilisieren, dass essentialistische Tropen der Authentizität zurückweist.

Die Intention des architektonischen Authentizitätsdiskurses mag zwar gut gemeint sein, verständlich darin, eine Manipulationsneigung aufzuzeigen, denn: »the discrimination of authentic from inauthentic environments – and the naive and unfortunate association of theming with the latter – [unterlies] the belief that the creators of themed environments wish somehow to be duplicitous, to trick us into believing that we are where we are not or who we are not«, wie Brian Lonsway es ausdrückt. Ein pauschalisierender Falschheitsverdacht gegenüber ihrer Künstlichkeit und Sekundarität unterschlägt aber die rezeptiven Möglichkeiten, sie mit völlig neuen Formulierungen und originellen Einordnungen zu beschreiben, so dass auch Themenarchitektur mit Lonsway dazu beiträgt, »to complement our identities; to enrich our play; to provide a more curious, and often more provocative, reality rather than to detract from it. Distraction, maybe; detraction, no.«¹³

Eine anti-essentialistische Architekturtheorie, die in Guy Debords »Spektakel-« und Jean Baudrillards »Simulationsgesellschaft« nicht einfach nur Indifferenz und Verdinglichung erblickt, sondern eine Möglichkeit, mit den ideologischen Konstruktionen essentialistischer Architekturkritik zu brechen, hat ein theoretisches Sensorium zu forcieren, dass in den Stilkulissen der Themenarchitektur Objekte alternativer ästhetischer Neubeschreibungen sieht, und nicht einfach nur indifferente Zeichenwelten ohne Referenten. Simulationen, die nur mit anderen Simulationen interagieren.¹⁴ Denn Baudrillards Hyperrealitäts-These, ewiger architekturtheoretischer Aperitif, verkennt in ihrer

13 Lonsway, Brian: »Complicated Agency«, in: Scott A. Lukas (Hg.), *A Reader in Themed and Immersive Spaces*, Pittsburgh: Carnegie Mellon 2016, S. 239

14 In Baudrillards Endzeit einer »göttlichen Referenzlosigkeit der Bilder« hat die Simulation die Repräsentation verdrängt, denn »Ausgangspunkt der Repräsentation ist ein Prinzip der Äquivalenz zwischen Zeichen und Realem [...]. Ausgangspunkt der Simulation dagegen ist die *Utopie* des Äquivalenzprinzips, die radikale *Negation des Zeichens als Wert*, sowie die Umkehrung und der Tod jeder Referenz.«; Baudrillard, Jean: *Agonie des Realen*, Berlin: Merve 1978, S. 14

Rede von der »Implosion des Sinns« die sehr eindeutige Repräsentationsleistung, die noch die künstlichste Themenarchitektur erfolgreich belegt: in der Ökonomie der Symbolisierungen steht die klimatisierte Mall für einen Öffentlichkeitsbereich, die replizierte »McMansion« für den familialen Privatismus. Und *Disneyland* ist ein »einprägsamer Ort« – und ein »emblem[] for architecture's new role as conveyor of story, [...] [the] new emphasis on the building and the facade functioning as a primary caretaker in the narratives of themings«¹⁵.

Zweifelsohne liefern die Simulationsästhetiken thematischer Architektur funktionierende Referenten. Sie sind keineswegs bloß selbst produzierende, selbstbezügliche »Simulakren dritter Ordnung«. Beliebige Mutationen und Permutationen in einem Stadium vollständiger Relativität.¹⁶ Lediglich in ihren banalsten und unambitioniertesten Ausbildungen sind Themenarchitekturen das, was Marc Augé als »Nicht-Orte« bezeichnet: transitorische Funktionsräume, die keine sinnstiftende individuelle Identität generieren, also »Räume, die selbst keine anthropologischen Orte sind«¹⁷. Man kann den Sinngehalten, die thematischen Simulationsästhetiken zugewiesen werden, leicht ein naives Verständnis der Realität und eine funktionale Determiniertheit unterstellen, aber anders als in Augés Typologie der »Nicht-Orte« (Autobahnen, Supermärkte oder Flughafenterminals) haben Themenarchitekturen eine »anthropologische« Dimension, »die Wechselfälle und Widersprüche des gesellschaftlichen Lebens zum Ausdruck zu bringen«. Sie bespielen »das Sinnprinzip für jene, die dort leben, und das Erkenntnisprinzip für jene, die ihn beobachten.«¹⁸

Aber dabei sind Themenarchitekturen *simulatorisch*, künstlich und inauthentisch – und meist voller komischer, toxischer Nebenbedeutungen. Sie konfrontieren den Rezipienten mit unvermeidlichen Kontingenzerlebnissen. Seien diese nun beabsichtigt oder unbeabsichtigt.¹⁹ Bei der zweiten, eher spezielleren Form liegt das Kontingenzer-

15 Lukas, Scott A.: *Theme Park*, London: Reaktion Books 2008, S. 140

16 Bei Baudrillard Simulakren jenseits der Nachahmung (erste Ordnung) und Serialität (zweite Ordnung). »[H]eute kommt das Simulakrum nicht mehr über das Double und die Reduplikation zustande, sondern über die genetische Miniaturisierung. Ende der Repräsentation [...]. Simulation einer irreversiblen, immanenten, immer dichteren und potentiell gesättigten Ordnung, die niemals eine befreiende Explosion kennen wird.«; Baudrillard, Jean: *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*, Berlin: Merve 1978, S. 76

17 Augé, Marc: *Nicht-Orte*, München: C.H. Beck 2010, S. 83; »So wie ein Ort durch Identität, Relation und Geschichte gekennzeichnet ist, so definiert ein Raum, der keine Identität besitzt und sich weder als relational noch als historisch bezeichnen lässt, einen Nicht-Ort«; ebd., S. 83

18 Ebd., S. 58-59; Anthropologische Orte »sind Orte, deren Analyse Sinn hat, weil sie mit Sinn aufgeladen sind und jeder neue Weg, jede rituelle Wiederholung ihre Notwendigkeit bestärkt und bestätigt. Diese Orte haben zumindest drei Merkmale gemein. Sie verstehen sich (sie werden verstanden) als identisch, relational und historisch. [...] [Sie] entsprechen jeweils einer Gesamtheit von Möglichkeiten, Vorschriften und Verboten, deren Inhalt sowohl räumlich wie sozial konnotiert ist.«; ebd., S. 59

19 So darf generell die Symbolisierung eines »Themings« nicht damit verwechselt werden, dass die Repräsentationen die Funktionen oder die symbolische Bedeutung des Repräsentierten übernehmen. Der Nachbau einer Pyramide in einer Themenwelt ist keine Grabstätte [...]. Der Nachbau repräsentiert nicht, wie die Pyramiden, den götterähnlichen Status der Pharaonen, sondern repräsentiert eine Pyramide«; Steinkrüger, Jan-Erik: *Thematisierte Welten. Über Darstellungspraxen in Zoologischen Gärten und Vergnügungsparks*, Bielefeld: transcript 2013, S. 65-66

lebnis im Eindruck, der sich einstellt, wenn eine architektonische Künstlichkeit seine Künstlichkeit verschleiern möchte. Im Eindruck, wenn die illusionistische Irreführung scheitert, die Unechtheit hervorscheint und die bezweckte Wertigkeit und Repräsentativität torpediert. So bei den sentimentalen Kostümierungen der Geschichte, in die sich die Nekromantien des Neotraditionalismus zur Verteidigung von baulicher Tradition und einer elitärer Milieuzugehörigkeit werfen.

Diese spezielle Form eines rezeptionsseitigen Kontingenzerlebnisses, die eine Konfrontation mit den anachronistischen Versteifungen des Neotraditionalismus und seinen Verlogenheiten erzeugt, ist bei den meisten Themenarchitekturen allerdings jedoch bereits wesentlicher Teil der Show. Denn sie verschleiern ihre Künstlichkeit nicht. Im Gegenteil. Vielmehr steigern die meisten Themenparks, -malls oder -resorts den Eindruck spektakulärer Artifizialität, ein »oxymoron of totally authentic inauthenticity«²⁰. Und entwickeln beim Rezipienten ein dementsprechendes Begehren. Die Disney-Imaginieure generieren ein Konsumbedürfnis für illusionskompetent rezipierte Fiktionen. Disney produziert, wie Umberto Eco schreibt, »nicht nur Illusion, sondern weckt auch – ohne es zu verleugnen – den Wunsch nach ihr: Echte Krokodile findet man auch im Zoo [...]. Disneyland aber sagt uns, das die gefälschte Natur viel besser unseren Wachtraumwünschen entspricht.«²¹

Die audio-animatronischen Disney-Krokodile verkriechen sich nicht bis zur Fütterung hinter einen Felsen, sondern beißen mit ihren robotischen Plastikkiefern nach jedem einzelnen *Jungle Cruise*-Expeditionsboot. Und bei den audio-animatronischen Menschenfiguren zeigen sich neben der Faszination ihrer simulatorischen Hyperähnlichkeit noch weitere nette Begleiteffekte industrieller Automatisierung: »These figures perform the same way every time! They're reliable, and they don't belong to unions, and they don't go on strike and they don't want more money.«²²

Die Imagineering-Industrie vertreibt spektakuläre Artifizialität als eine architektonische Ware, und gleichzeitig konventionelle Waren durch die architektonischen Reize spektakulärer Artifizialität. Denn *Disneyland* verhehlt nicht, wie Umberto Eco bei seiner *Reise ins Reich der Hyperrealität* bemerkte, »seine Reproduktionen als Meisterwerke der Fälscherkunst zu verkaufen, denn was es tatsächlich verkauft, nämlich seine Waren, sind keine Reproduktionen, sondern authentische Waren. Was gefälscht wird, ist unsere Kauflust, und in diesem Sinne ist Disneyland wirklich die Quintessenz der Konsumideologie.«²³

20 Dunlop, Beth: *Building a Dream. The Art of Disney Architecture*, New York: Harry N. Abrams 1996, S. 14

21 Eco, Umberto: *Über Gott und die Welt*, München: DTV 1985, S. 83

22 So ein Disney-Entwickler; in: Haden-Guest, Anthony: *Down the Programmed Rabbit Hole. Travels through Muzak, Hilton, Coca-Cola, Texaco, Walt Disney, and other World Empires*, London: Harper-Collins 1972, S. 243; Das gleiche gilt für Disneys *Wilderness Lodge*, einem pittoresk inszenierten Themenhotel in *World Disney World*, dass die Romantik der großen Nationalpark-Resorts des frühen 20. Jahrhunderts beschwört. Dort wird das obligatorische Grillenzirpen über in den Rasen eingelassene Lautsprecher eingespielt. Dieses ist akustisch präzisiert und endet zeitgerecht, ehe es die Nachtruhe der Gäste beeinträchtigen würde; in: Hannigan, John: *Fantasy City. Pleasure and Profit in the Postmodern Metropolis*, New York: Taylor & Francis 1998, S. 69

23 Eco: 1985, S. 82

Die themenarchitektonische Ware selbst, das spektakulär Artifizielle, erreicht seine Attraktivität dabei in einer weit gestreuten *Polysemie* verständlicher Semantiken, wie Mark Gottdiener schreibt. Der Begriff der *Polysemie* beschreibt dabei allerdings nicht einfach eine Eigenschaft lexikalischer Mehrdeutigkeit. Sondern einen prinzipiellen Weisenszug jedweder sprachlicher Zeichenverwendung. In der Diktion anti-essentialistischer Sprachtheorie formuliert: eine unvermeidliche Folge der genuinen Kontingenz sprachlicher Bedeutungszuweisung. Die *Polysemie* der Zeichen eröffnet die Möglichkeit zur originellen Neubeschreibung und festigt zugleich über die Breite der möglichen Rezeptionsweisen den Erfolg von Themenarchitekturen. Denn: »Polysemic themed environments may control crowds, but they cannot orchestrate the *meaning* of the experience. Each individual user of themed, commercial space has the opportunity to pursue a form of self-fulfillment through the creative act of consumption.«²⁴

Der verbreiteten Intellektuellenmeinung, dass themenarchitektonische Semantiken beleidigend seicht und stereotyp seien, steht die Betonung ihrer *polysemischen* Weite nicht entgegen. Denn erst die Einfachheit und Eingängigkeit ihrer Fiktionen, ihr Populismus, macht sie für eine Mehrheit der Menschen reizvoll, ermöglicht eine emotionale Perzeption jenseits eines unpersönlichen Erkennens (in der Breite der erdenklichen Beteiligungen). Die *polysemische* Weite der Fiktionen entsteht so gesehen mitunter erst durch die Seichtheit oder Stereotypisierung der Bilder, wie Scott A. Lukas schreibt:

»Connected to these representations of culture are the issues of essentialism, stereotyping, overdetermination, [...] that emphasize the idea that the representations common to themed and immersive spaces are problematic – not merely for their senses of inauthenticity – but for their unwillingness to offer different nuances, other views, or unknown aspects of culture that might be deemed to be controversial, ideological, or contrary to the purposes of the space«²⁵.

Populistisch bereitgestellte Essentialisierungen der Referenten gehen überdies mit kommodifizierenden Einbettungen der Themenwelten einher. »The ways people understand the world, including their senses of self and how they relate to others, are

24 Gottdiener, Mark: *The Theming of America. American Dreams, Media Fantasies and the themed Environments*, Boulder, CO: Westview 2001, S. 174; »Because signs perform double duty in social interaction (denoting and connoting), their interpretation is fraught with ambiguity. Furthermore, individuals decoding signs use their personal frame of reference, unless taught no to, and this may led to the interpretation of a particular sign or discourse that was unintended by its producer [...]. For these reasons, the meaning attached to signs is always *polysemic*, that is, there are always several equally valid ways of interpreting a sign.«; ebd., S. 9-10

25 Lukas, Scott A.: »Introduction: The Meanings of Themed and Immersive Spaces«, in: ders. (Hg.), *A Reader in Themed and Immersive Spaces*, Pittsburgh: Carnegie Mellon 2016, S. 8; Die *Polysemie* der Zeichen wird im wirtschaftlichen Interesse kommerzieller Themenwelten so hergestellt, dass sie auf etablierten kulturellen Zuschreibungen aufbaut: »themed areas in the end do in most cases reinforce, reproduce, and spread stereotypes, structures of identity, and forms of cultural memory that are already the dominant ones. This is not surprising, since dominating discourses are recognizable by the public, therefore fulfill the [...] requirement for success, and can activate in the visitors a strong emotional reaction, especially when they appeal of community and national identity«; Carlá, Filippo: »The Uses of History in Themed Spaces«, in: Scott A. Lukas (Hg.), *A Reader in Themed and Immersive Spaces*, Pittsburgh: Carnegie Mellon 2016, S. 22

modified by the brands, logos, symbols and modes of consumerism that are endemic to the varied worlds of theme parks. As corporate models theme parks connect people to the world [...] through forms of consumption«, wie auch Lukas weiter ausführt. Die essentialistischen Stereotypen offerieren (imperiale) Verfügungsgewalt: »Boldly, the form tells us that we can know the world through its essences«²⁶.

Die zweite, nicht weniger zentrale Attraktion themenarchitektonischer Simulationen heißt allerdings spektakuläre Artifizialität und der ist ein irreduzibles, zweifaches Kontingenzerlebnis eigen. Die Kontingenz des Referenten und die Kontingenz der Materialität. Selbst der vergleichsweise vordergründigen Rezeptionsform, die sich lediglich an der architektonischen Repräsentationsleistung, dem illusionierten Referenten und der vergleichenden Beurteilung der Illusion erfreut, stellt sich diese zweifache Reizung mit Kontingenz. Denn die Freuden, die Simulationsästhetiken ihren Rezipienten bereiten, sind von der imaginativen Leistung bestimmt, die proteische, kontingente Beziehung zwischen dem Illusionseffekt und dem Referenten, sowie zwischen dem Illusionseffekt und dessen Materialität zu bewerten.

Lediglich in der eher ungewöhnlichen Konstellation, dass der Rezipient in völliger Unkenntnis des oder der Referenten die themenarchitektonische Simulation nicht *als Simulation* erkennt, bleibt die Vergleichsrelation nicht an der Urteilsbildung beteiligt.²⁷ Jener eher ungewöhnlichen Konstellation, dass beispielsweise ein Tourist des *Venetian Hotels* in Las Vegas das echte Venedig schlechterdings nicht kennt, ohne der kleinsten Vorstellung von Venedig vor dem *Venetian* steht. Oder wenigstens – ohne wie bei Baudrillard die *n*-te Potenz des Exponenten der themenarchitektonischen Hyperrealität hochrechnen zu wollen – eine der unzähligen weiteren Themen-Versionen von Venedig kennt. Das beinahe replizierte *Venetian Macao* zum Beispiel, mit dem derselbe Casino-Betreiber, Sheldon Adelson, den ökonomischen Erfolg seines Las Vegas-Venedigs, das ihn bereits in die Liste der Forbes-Superreichen einschrieb, noch weiter steigern wollte – und sollte.

Die Wahrnehmung dieser Künstlichkeiten und Sekundaritäten entwertet den Wahrnehmungsakt des Betrachters selbst nicht als »inauthentisch«. Denn die Authentizität des Wahrnehmungsakts im Verständnis einer Unmittelbarkeit und Unverfälschtheit des Wahrnehmungsinhalts wird nicht dadurch beeinträchtigt, dass die Architektur, die diese Wahrnehmung entfacht, nach den architektonischen Beglaubigungskriterien der Authentizität inauthentisch ist, das heißt simulativ. Ein Missverständnis, dem beispielsweise Lonsway aufsitzt, wenn er die Erfahrungsauthentizität in thematischen Simulationsräumen verteidigt:

»[A]re we not simply playing a semantic game we decry a real experience as fake?
Whether or not a themed environment may appear to simulate another (apparently

26 Lukas: 2008, S. 241

27 Eine grundsätzliche rezeptionsästhetische Einschränkung bei dem hier verhandelten Umgang mit Themenarchitekturen als Künstlichkeits- und Kontingenzerlebnisse ist damit unerlässlich. Nämlich die Vernachlässigung der Faszinations- und Imaginationsfähigkeiten einer ungeteilten kindlichen Wahrnehmung. Auch wenn diese für den in der amerikanischen Massenkultur bereits über mehrere Generationen tradierten *Disneyland*-Mythos durchaus substanziell sind.

not themed) environment, in the way Las Vegas' Venetian Hotel and Casino is fashioned from references to Venetian architecture, my experience of the Venetian is every bit as real as my experience of Venice. The Venetian itself: every bit as real as Venice itself. My experience in a themed environment, constructed and narratively framed as it may be, is real, sensorial, and personally meaningful«²⁸.

Lonsways Insistieren auf der Erfahrungsauthentizität ist an sich unverfänglich und trägt dazu bei, Pauschalurteile über Themenarchitekturen als »Simulakren« zurückzuweisen, zugleich ist es mit seiner wirkungsästhetischen Authentizitätsempfase aber auch nicht gerade zuträglich, die mit den Immersionserlebnissen oszillierenden Kontingenzerlebnisse hervorzuheben. Doch selbst der (jedoch ohnehin) seltene Grenzwert einer restlos korrekten szenografischen und materiellen Rekonstruktion eliminiert dieses Kontingenzerlebnis der vergleichenden Beurteilung der Referenz nicht. Selbst wenn Sheldon Adelson, der Casinotycoon, der das *Venetian* errichtete, Venedig komplett rekonstruieren hätte wollen – als Stadt, nicht als Fassade eines Casinos und einer Mall, die bloß einzelne venezianische Monumente in einer perspektivischen Verdichtung komprimiert und mit einzelnen (kosmetischen) Korrekturen zu verbessern meint. Selbst diese Gegebenheit hätte die kontingente Beziehungen zwischen Original und Kopie nicht erledigt.

Meist kennzeichnet das gleichförmig Gewordene populistischer thematischer Simulationsästhetiken allerdings ohnehin ein leichtfertiger Eklektizismus der entwerferischen Entscheidungen. Entweder weil sich die Referenz tatsächlich zu einer Art »Simulakrum« verselbstständigt und die gechlorten, swimmingpooltürkisen venezianischen Gondel-Kanäle der *Villagio Mall* in Doha, Katar, sehr eindeutig weniger Venedig selbst, denn Las Vegas' *Venetian* nacheifern. Oder weil der professionelle Populismus der »Theming«-Illusions-Mechaniker eben weiß, dass eine besonders weit schweifende Konzeption der *Polysemie* der Architektursemantiken von Vorteil ist.

Diese spezifische, kontingente Beziehung zwischen dem Illusionseffekt und dem Referenten zu beurteilen, ist jedoch ohnehin nur eine von zwei imaginativen Leistungen des illusionskompetenten Rezipienten. Denn eine ebenso entscheidende Bedingung, die Illusion als Illusion zu genießen, liegt in einer routinierten Skepsis gegenüber der Materialität. So wie die Begeisterung, sich in einem perspektivischen Trompe-l'oeil zu verlieren, erst durch die Kenntnis entsteht, dass das Gesehene eine optische Illusion ist, lebt die Rezeption thematischer Architekturen von einem Sensorium für die kontingente Beziehung zwischen dem Illusionseffekt und der architektonischen Materialität. Besonders bei Themenparks ist diese Neugierde immanent: »Ironically for the

28 Lonsway: 2016, S. 239; Wenn Lonsway schreibt, »themed environments are authentic. They are in every way genuine, original, real, primary. They are of their own« (ebd., S. 239), muss man daher einschränken, dass diese Architekturen zwar authentische Erfahrungen bei ihren Betrachtern und Nutzern herstellen, dies sie aber nicht als architektonisch authentisch klassifiziert, außer man verflacht den architektonischen Authentizitätsbegriff auf die eine banale Verifikation ihrer physischen Existenz.

theme park, through the emphasis on the overall experience is a dramaturgical one, at the same time such staging creates a desire in the costumer to get behind the scenes.«²⁹

Kontingenz- vs. Immersionseindrücke

Dieses irreduzible, zweifache Kontingenzerlebnis, das der illusionskompetenten Rezeption appropriativer Architekturästhetiken eigen ist, verhindert keineswegs ein empathisches Erleben ihrer Bild- und Sinneinheiten. Das dem Objektpol eingezeichnete Kontingenzerlebnis bedingt keine sezierende Intellektualisierung der Rezeption. Weder eliminiert es imaginative und emotionale Begehren, noch ist es per se kritisch. Es steht jedoch einer reduktionistischen Vorstellung von »Immersion« entgegen, die Themenarchitekturen als affektive Überwältigungsästhetiken begreift, deren immersive Verdichtungen und Intensitätssteigerungen der Rezipient in die Falle geht. Der Idee »that a space and its multiple architectural, material, performative, and technological approaches may wrap up or envelop a guest within«³⁰, als wäre dieser den dichten immersiven Bildlichkeiten ausgeliefert.

Dies heißt nicht, dass es nicht das dezidierte Ziel themenarchitektonischer Illusionsbildung ist, polysensorische Immersionseindrücke herzustellen und den Rezipienten in der Fiktionalität der Bilder versinken zu lassen oder zu Beteiligungen zu animieren. Beispielsweise wenn die Touristen des *Venetian* dessen fingierte *Piazza San Marco* betreten und so die von verkleideten Gondolieri und Carabinieri besetzte Choreografie mit ihrer Lebendigkeit *als Touristen* erst performativ vervollständigen. Denn »als Tourist spielt jeder Besucher einfach sich selbst.«³¹

Es heißt jedoch, dass Immersionserlebnisse und Kontingenzerlebnisse ineinandergreifen, sie sich ständig gegenseitig kompromittieren und gleichzeitig befeuern. Die illusionsbildende Wirkung des *Venetian* entsteht in der architektonisch gewollten und ungewollten Reibung zwischen Immersions- und Kontingenzindrücken, in der »Spannung zwischen dem fikionalisierten Realort Venedig und dem realen Illusionsort Las Vegas; in keinem Moment löst es sich gänzlich zugunsten des einen oder anderen Ortes auf.«³²

Die Kontingenz- und Künstlichkeitswirkung, die einen wesentlichen Erlebniswert von Themenwelten herstellt, bindet das Publikum thematischer Simulationsästhetiken an sein Realitätsbewusstsein rück. Die Befürchtung, die beispielsweise Christopher

29 Lukas: 2008, S. 162; Denn der Themenpark »combines surface amazement with a desire to understand how the machine produced its illusions« (ebd., S. 121). Einher geht meist der Reflex, sich der architektonischen Materialität, in der man sich bewegt, taktill zu vergewissern. Themenarchitekturen anzugreifen, gegen die vermeintlich falschen Fassaden zu klopfen, ist eine verbreitete Reaktion. Diese Neugier ist jedoch Folgeerscheinung einer bereits erreichten Emotion. Und diese Emotionen herzustellen ist eine Frage zugänglicher »Themings«.

30 Lukas: 2016, S. 3

31 Bieger, Laura: Ästhetik der Immersion: Raum-Erleben zwischen Welt und Bild. Las Vegas, Washington und die White City, Bielefeld: transcript 2007, S. 199

32 Ebd., S. 222; Bezeichnend für die produktive Reibung von Kontingenz- und Immersionsgesten ist die Schilderung der klimatisierten *Indoor-Piazza San Marco*: »Die Kellner in den Restaurants am Platz irritieren mit der Frage, ob man drinnen oder draußen sitzen wolle.«; Schneider, Reto U.: »Die Gondolieri der Wüste«, in: NZZ Folio, 8/2000

Lasch äußerte, dass die »vorfabrizierten Illusionsbilder [...] für den, der ihnen im Übermaß ausgesetzt ist, bald ihre symbolisch-repräsentative Kraft« verlieren würden und daher die »Illusion der Realität [...] nicht, wie man erwarten könnte, zu einem gesteigerten Realitätssinn, sondern zu einer bemerkenswerten Gleichgültigkeit gegenüber der Wirklichkeit«³³ führe, lässt sich in dieser Allgemeinheit daher nur aufrechterhalten, wenn man die Wirkung der Immersionsleistungen verabsolutiert. Also wenn man wie Lasch meint, dass

»[u]nser Wirklichkeitssinn [...] auf unserer Bereitschaft zu beruhen [scheint], uns durch die inszenierte Illusion von Realität gefangennehmen zu lassen. Sogar ein Wissen um die Techniken, mittels derer eine bestimmte Illusion hervorgebracht wird, macht es uns nicht zwangsläufig unmöglich, sie als Darstellung der Realität zu erleben.«³⁴

Diese rezeptionsseitige Doppelwertigkeit der »themed environments« zwischen Immersions- und Kontingenzerlebnissen eröffnet Möglichkeiten einer anti-essentialistischen Neubeschreibung selbst dann noch, wenn ihre *soziale Funktion* eindeutig in der »Kontingenzunterbrechung« liegt. Michael Müller und Franz Dröge schreiben zu Recht über Las Vegas: »Wollte man in den Inszenierungen die Kopien von Originalen sehen, so hätte man nicht wirklich begriffen. Vielmehr bilden sie [...] etwas qualitativ neues, das sie vor der sie minimierenden Macht der Erinnerung, an der sie gleichzeitig prächtig partizipieren, schützt.«³⁵ Dieses qualitativ Neue ist die Produktion raumkonstituierender »Ästhetisierung«. Unter diesem Begriff subsumieren Müller und Dröge kulturelle Leistungen urbaner Differenzbewältigung oder -vermittlung. Denn die »ästhetische Sphäre ist [...] das bedeutendste Sprachspiel, Kunst-, Architektur- und europäische Stadtgeschichte zu manipulieren und marktgerecht auf Formen zu reduzieren, die leicht reproduziert und wahrgenommen werden können.«³⁶ »Ästhetisierung« meint die themenarchitektonische Fähigkeit, als »ausgestellte Stadt« in leicht zu konsumierenden, homogenisierenden Formobjektivierungen eine marktförmige Befriedung des städtischen Lebens herzustellen. Diese »Ästhetisierung« mindert »die Kontingenz des Raums als Verweisungshorizont alles Möglichen und Unmöglichen auf den Aktualitätskern des gerade Erlebten. [...] Ästhetisierung ist also ein temporärer Kontingenzunterbrecher.«³⁷

Diese letzte Feststellung, dass die *soziale Funktion* einer themenarchitektonischen »Ästhetisierung« meist in einer »Kontingenzunterbrechung«, einer Verringerung der (bedrohlichen) Kontingenzen des Sozialen, liegt, steht jedoch keineswegs im Widerspruch mit der rezeptionsseitigen Kippfigur zwischen Immersions- und Kontingenz-

33 Lasch, Christopher: Das Zeitalter des Narzißmus, München: DTV 1986, S. 107

34 Ebd., S. 107

35 Müller, Michael/Dröge, Franz: Die ausgestellte Stadt. Zur Differenz von Ort und Raum, Basel: Birkhäuser 2005, S. 150

36 Ebd., S. 149

37 Ebd., S. 101; Bieger geht dieser Definition des Immersionsbegriffs konform. Sie betont die Heteropiefunktion einer »Verwobenheit von Welt und Bild«: »Immersive Räume sind ein markanter Teil der Ästhetisierung von Lebenswelten [...]. Es sind Räume, in denen Welt und Bild sich überblenden und [...] in denen sich die Wirklichkeit der Welt und die Wirklichkeit des Bildes in der unmittelbaren Wirklichkeit des Körpers konsolidieren.«; Bieger: 2007, S. 9

wirkungen. Denn beide Rezeptionseindrücke dieser Kippfigur, sowie der »liminale« Eindruck des Oszillierens selbst, können dieser *sozialen Funktion* dienen. Dass entscheidende ist jedoch, dass sie nie eine vollständige »Kontingenzunterbrechung« erreichen. Denn selbst perfektioniert immersive Illusionen können eine Konfrontation mit der (eigenen) Kontingenz nicht vermeiden. Selbst jene nicht, die Norman M. Klein »scripted spaces« nennt. Ihre Immersionseffekte kennzeichnen sich, so definiert Klein, nicht bloß durch visuell illusionistische Reize, sondern in erster Linie durch eine Illusion hinsichtlich der Freiheit seiner Rezipienten und Nutzer. Denn »scripted spaces« lenken die Menschen in perfiden »ergonomischen« Labyrinthen, definieren ihre Entscheidungen vor: »The script is a form of predestination, and the consumer journey act out the illusion of the free will. The consumer finishes the story, but the object of the story (and the objects themselves) belong to those who run the script.«³⁸

Dennoch, obgleich es sie gibt, die holistisch lenkenden »scripted spaces« (Schlachthöfe sind ihr eindeutigstes und widerlichstes Beispiel) – simulationsästhetisch gestaltete Casinos und Malls sind nur begrenzt determiniert. Themenarchitekturen sind meist, wie Klein scherzt, »[l]ike a Perónist rally, it mixes populism and political repression. Scripted spaces that rely on illusionistic effects bring on ›happy imprisonment‹ and ›ergonomic controls‹.«³⁹ Doch selbst wenn die Bewegungs- und Blicklenkung komplett reguliert ist, die Immersionseindrücke der idiosynkratischen Rezeption können es sein. (Es sei denn, durch ein Psychotropikum.)

Die unvermeidlichen Kontingenzeffekte bilden in gewisser Weise eine *Show in der Show*. Selbst wenn der Konsument durch sie den kulturindustriellen »Betrug« erfährt und damit seines eigenen Kapitulantentums gewahr wird, wie Theodor W. Adorno es ausdrückte:

»Man darf annehmen, daß das Bewußtsein der Konsumenten selbst gespalten ist zwischen dem vorschriftsmäßigen Spaß, den ihnen die Kulturindustrie verabreicht, und einem nicht einmal sehr verborgenen Zweifel an ihren Segnungen. Der Satz, die Welt wolle betrogen sein, ist wahrer geworden, als wohl je damit gemeint war. Nicht nur fallen die Menschen, wie man so sagt, auf Schwindel herein, wenn er ihnen sei's noch so flüchtige Gratifikationen gewährt; sie wollen bereits einen Betrug, den sie selbst durchschauen; sperren krampfhaft die Augen zu und bejahen in einer Art Selbstverachtung, was ihnen widerfährt, und wovon sie wissen, warum es fabriziert wird. Uneingestanden ahnen sie, ihr Leben werde ihnen vollends unerträglich, sobald sie sich nicht Befriedigungen klammern, die gar keine sind.«⁴⁰

38 Klein, Norman M.: *The Vatican to Vegas. A History of Special Effects*, New York: New Press 2004, S. 354

39 Ebd., S. 322; Lonsway unterstreicht dabei die narrative Dimension der Themenarchitektur: »In themed (narrative) space, the conflation of narrativity and spatial organization results in a codification of the socio-physical volume of space and its compression into a linear, didactic space which intentionally removes certain degrees of freedom from inhabitation. [...] The themed environments which are at the heart of the Experience Economy attempt to overcome navigational freedom through the imposition of controls which position, orient, and guide inhabitants in support of overarching narratives.«; Lonsway, Brian: *Making Leisure Work. Architecture and the Experience Economy*, New York: Routledge 2013, S. 68

40 Adorno, Theodor W.: *Ohne Leitbild. Parva Aesthetica*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1967, S. 66

Die Idiosynkrasien der Rezeption können nie völlig in der Immersionswirkung eliminiert werden, selbst bei einer so erfolgreich ideologisch versteiften Themenwelt wie *Disneyland*.⁴¹ Lediglich selbst wieder kommodifiziert – wie Norman M. Klein spekuliert, wenn er entdeckt, dass ihn persönlich an dem ideologischen Disney-»Theming« eigentlich am meisten die Möglichkeit zur idiosynkratischen Pervertierung begeistert.⁴² Er nennt dieses Begehren »Noir Disney«. Der Disney-Konzern kann sich dem nicht entziehen, es nur selbst kommodifizieren: »When in Disneyland, do we feel released or forced? Aren't both images, in some perverse way, equally exciting to the viewer, as you get ready for sleep at the Disneyland Hotel, bathe with Mickey soap, see if you can sudse away Mickey's grin? Isn't there a momentary psychotic joke that makes you laugh, and keeps you involved?«⁴³

Theoretische Konsultationen

Das projektierte anti-essentialistische Verständnis der ästhetischen, architektursemiotischen Facette thematischen Designs als Potentialität eines verfeinerten Kontingenzbewusstseins beschreibt all diese Visualitäten in ihrer fragilen Konstituiertheit. Es ist ein scheinaffirmatives Anerkennen von Künstlichkeit, Inauthentizität und Sekundarität, die sich in den kulturindustriellen Waren auf tun »indem sie ihnen zu einem standardisierten Ausdruck« verhelfen. Es ist mit Frank Apunkt Schneider ihr »Popversprechen«: »Als Trash und billiges Imitat zeigten sie nur noch ihre eigene Konstruiertheit her. Darin besteht das Dekonstruktionsprinzip der Popkultur: Die Warenform entzieht Identität und Authentizität ihre Grundlage – das (und nicht die in ihr gestalteten Meinungen) ist ihr politischer Gehalt.«⁴⁴ Auch wenn damit die Sekundaritätserfahrung (im Pop), »weil sich dieses Befreiungserlebnis [...] einer Warenform verdankte, die selbst keine authentische Wirklichkeit besaß und das, was sie versprach, niemals einlösen konnte, Konsum zur rituellen Ersatzhandlung [wurde], die sich beliebig abrufen ließ.«⁴⁵

Dies ist jedoch weder als Kapitulation vor weitergehenden architektonischen Ansprüchen zu verstehen, noch als Akt vorbehaltloser Parteinahme, der der falschen Seite, den Disney-Imaginieuren und Neotraditionalisten zuarbeitet. Denn die *Evil Paradises*

41 In diese Richtung argumentiert auch Lukas: »[T]he guest is immersed in a space and thus feels all of the sorts of connections to it might but that individual realizes that his or her experience is partial and contingent – all the time understanding that all constructions that imply fluctuations between active-passive, agent(subject)-object, creator-consumer. The guest also realizes that this circumstance is nor entirely the doing of the maker or the operator of the space (as social criticism so often implies) but that she or he is complicit in these mixed and ambivalent connections with the space.«; Lukas, Scott A.: »Questioning ›Immersion‹ in Contemporary Themed and Immersive Spaces«, in: ders. (Hg.), *A Reader in Themed and Immersive Spaces*, Pittsburgh: Carnegie Mellon 2016, S. 119

42 Und die Möglichkeit des Scheiterns, wenn er gesteht: »I much prefer special effects when they are ruined.«; Klein: 2004, S. 2

43 Ebd., S. 311

44 Schneider, Frank Apunkt: *Deutschpop halt's Maul! Für eine Ästhetik der Verkrampfung*, Mainz: Ventil 2015, S. 10

45 Ebd., S. 20

der Themenarchitektur, wie sie bei Mike Davis reißerisch heißen, sind zugleich meist Zitadellen des globalisierten Neoliberalismus. Sie sind die Verkleidungen eines fanatischen Kapitalismus und restriktiver gesellschaftlicher Ordnungsprinzipien. Insbesondere bei Disney Imagineering, denn »the form in which this stories are told and the velocity with which they zoom past are consonant with a society based on the uncritical consumption of decontextualized, amusing commodities.«⁴⁶

Gleichzeitig soll eine solche anti-essentialistische Neubeschreibung, ein idiosynkratisches Wieder- oder Umerzählen der *Evil Paradises* thematischer Stadtsimulationen gegenüber den Architekturen der hegemonialen Moderne weniger eine Zurückweisung als eine theoriegeleitete Entgrenzung ihres Spektrums bedeuten. Die Beschäftigung mit der themenarchitektonischen Ventilation der Zeichen begreift sich gleichsam als Beschäftigung mit den Defiziten der Moderne.⁴⁷

Diese Entgrenzung erfolgt über zwei Ebenen theoretischer Konsultationen. Die engere Ebene rekonstruiert mit der Postmoderne jene Entwicklung, die in Symbolik, Sprechweise und Zielsetzungen entscheidend die thematischen »Erlebnisdesigns« der Gegenwart beeinflusste und zugleich ein begriffliches Instrumentarium bereitstellt, diese zu beschreiben. Denn es sind Postmodernisten der zweiten Reihe, weltweit operierende, kommerziell erfolgreiche Professionisten wie Architectonica, Jon Jerde, Joel Bergman oder Wimberly, Allison, Tong and Goo (WATG), deren themenarchitektonische Weiterentwicklungen der Genres Mall und Resort die Ästhetikurteile der Produzenten und Konsumenten der neoliberalen Weltordnung entscheidend festlegen. Demzufolge ist die Meinung zurückzuweisen, die Postmoderne gehöre der Geschichte an, nicht mehr der Wirklichkeit. Denn sie steht im Bewusstsein einer breiten Öffentlichkeit, obgleich in Form ihrer kommerzialisierten Primitivpopulismen, in Form von Disney Imagineering.

Die zweite Ebene der Theorieleitetheit referenziert auf anti-essentialistische Politikkonzepte der Gegenwartsphilosophie, die die Freiheitsgrade repressierter und marginalisierter Lebens- und Begehrensformen erweitern wollen, indem sie gesellschaftliche Zuweisungsfunktionen von »Substantialität« als Machttechniken, als Akte des Performierens, »deontologisieren« und mit der »Anerkennung von Kontingenz [...] neue Argumente für demokratische und liberale Prinzipien und die um sie zentrierten Institutionen schaff[en]«, wie Albrecht Wellmer es ausdrückte. Da ein Insistieren auf der »nicht eliminierbare[n] Kontingenz [...] nicht auf einen Mangel an guten Argumenten für liberale und demokratische Prinzipien [verweist], sie bezeichnet vielmehr das Mo-

46 Fjellman, Stephen M.: *Vinyl Leaves. Walt Disney World and America*, Boulder, CO: Westview 1992, S. 30; Hinter Disney Imagineering, so Fjellman, steht die »hegemonic metamessage of our time [...] that the commodity form is natural and inescapable. Our lives can only be well lived (our lived at all) through the purchase of particular commodities. [...] Further, we have been taught that it is right and just [...] that the means of life in all its forms be available *only* as commodities.«; ebd., S. 9

47 Mit dem, was bei Manfredo Tafuri »als das ›Drama‹ der Architektur gilt: die erzwungene Reduktion der Architektur auf ›reine Architektur‹, auf eine Frage der Form [...], in den besten Fällen auf sublime Nutzlosigkeit.«; Tafuri, Manfredo: *Kapitalismus und Architektur. Von Corbusiers ›Utopia‹ zur Trabantenstadt*, Hamburg: VSA 1977, S. 8

ment der Kontingenz in allen Versuchen, diese Prinzipien erfolgreich zu institutionalisieren«⁴⁸.

Judith Butlers anti-essentialistische Sprach- und Performance-Theorie offeriert exemplarisch, wie Artifizialität und Inauthentizität zu subversiven Werkzeugen diskursiver, künstlerischer und aktivistischer Praxen kontingent-*queerer* Neubeschreibung werden. Ebenso Richard Rortys Figurenbeschreibung des rein historisch situierten Subjekts des »Ironikers«. Eines radikalen Anti-Metaphysikers mit einer fallibilistischen Wahrheits- und Erkenntniskonzeption, der sich in welterschließenden poetischen Neubeschreibungen der Kontingenz des Lebens und der menschlichen Endlichkeit stellt und von den Fesseln der Konvention befreit. Diese »Ironiker«

»versuchen sich in Autonomie. Sie bemühen sich, die Kruste ererbter Kontingenzen aufzubrechen und ihre eigenen Kontingenzen zu schaffen [...]. Das Gattungsmerkmal von Ironikern ist das Fehlen der Hoffnung auf eine ihnen überlegene Instanz, die ihnen die Zweifel an ihrem abschließenden Vokabular nehmen könne. Das heißt: für sie gibt es nur ein Kriterium [...] für private Vervollkommung – Autonomie, nicht die Affiliation an eine Macht außerhalb ihrer selbst.«⁴⁹

Beide Ebenen theoretischer Konsultationen korrelieren oder können korrelieren. Denn sie vereinigt gemeinsame Einsichten: die postmodernen Teilerkenntnisse von der Semiotizität und Kontingenz architektonischer Entscheidungen. Teilerkenntnisse, die von der »zweiten Moderne« trotz der allgemeinen architektonischen Tendenz zum Ikonologischen (»pictorialization of space«) weiter weithin ignoriert werden.

Die Postmoderne öffnete die theoretische Voreingenommenheit der Moderne mit einem spezifischen Perspektivenwechsel zur Semiotik bildhafter Stilproduktion, der ein gesteigertes epistemologisches Kontingenzbewusstsein entwickelt. Dahingehend, thematisch (um)gestaltete Architekturen und Stadträume »im Sinne der Zeichentheorie als Repräsentamen, also als ein[en] komplexe[n] Zeichenkörper anzusehen [...], der aus vielen verschiedenen bedeutungstragenden Elementen besteht. Diese stehen in kohärenten, wechselhaften Bezügen zu einander. Stadtkörper erscheinen nicht nur als städtebauliches Ensemble, sondern als komplexer Text«⁵⁰. Entscheidend ist dabei jedoch nicht die Semiotizität kreativ verwendeter historischer Anspielungen an sich, sondern die einhergehende künstlerische Selbstbefreiung.

Im ironistischen Poetisieren der Postmodernisten haben die architektonischen Verfahrensweisen und Darstellungstechniken ihre Naturwüchsigkeit und Autorität eingebüßt. Naturwüchsig Erscheinendes wird als kulturbedingt, als kontingent erlebt. Die Postmoderne beabsichtigte keine Architektur, die von der Rente der Traditionen lebt. Anstatt eine eindeutige, ungebrochene Beziehung zur Geschichte herzustellen, dienen ihr geschichtliche Metaphern vielmehr dazu, die suggestive Eindringlichkeit ih-

48 Wellmer, Albrecht: Endspiele. Die unversöhnliche Moderne, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1993, S. 177

49 Rorty, Richard: Kontingenz, Ironie und Solidarität, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1989, S. 164

50 Gerhard, Ulrike/Schmid, Heiko: »Die Stadt als Themenpark. Stadtentwicklung zwischen alltagsweltlicher Inszenierung und ökonomischer Inwertsetzung«, in: Berichte zur deutschen Landeskunde, 4/2009

rer Fiktionen zu erhöhen, wie Heinrich Klotz, bedeutender Theoretiker der Bewegung, schreibt:

»Die Postmoderne erfährt [...] ihre besondere Kennzeichnung nicht nur durch die Tatsache, daß die abgeschafften historisierenden Stilmittel wieder zur Geltung gelangen, sondern das alle diese Stilvokabularien eingesetzt werden, um das eine Ziel zu erreichen: eine [...] wieder ›gegenständlich‹ argumentierende Architektur. Der Stilpluralismus ist nicht die Erklärung in sich selbst, sondern er ist die Voraussetzung dafür, eine neue Sprachfähigkeit der Architektur zu entwickeln, um die ästhetische Fiktion zu ermöglichen.«⁵¹

Es gilt jedoch keineswegs, die Postmoderne im (architekturhistorisch bereits musealisierten) Ergebnis zu verteidigen, sondern ihre berechtigten Einwände gegen die Moderne im Kontext thematischer Architekturproduktion zu rekapitulieren. Es war Charles Moore, der *Disneyland* als »einprägsamen Ort« rhetorisch rechtfertigte und in seinen Entwurfsleistungen einen heiteren Eklektizismus praktizierte, der wie eine selbstreflexive Vorwegnahme der opulenten szenografischen Stilrekonstruktionen von WATG oder Casino-Magnat Steve Wynn's Chefarchitekt Joel Bergman in Las Vegas wirkt.

Mit der Postmoderne wurden Artifizialität und Eklektizismus zu positiven Werten. Eine theoretische Einsicht, die insbesondere im Kontext kommerzialisierter Themenarchitektur erkenntniskritisch weiterzutreiben ist. Scheint diese doch wie eine verzerrte Verewigung der postmodernen Maximen unter neoliberalen Vorzeichen. Denn der gegenwärtige Wettbewerb globaler Standortkonkurrenz in der warenförmigen Logik der Marktdifferenzierung des »themed place-making« beschleunigt eine *iconic landmark*-Fixierung unter kapitalistischen Verwertungsinteressen in dem Maße zum Spektakulären, wie sie die ironische Postmoderne als gestalterische Kreativität prolongierte. In »eventistischen« Simulationsästhetiken erwächst der gegenüber Formbedeutungen weitestgehend gleichgültigen formalistischen »zweiten Moderne« dabei ein mächtiger, weil populärer Feind, der in der globalen Bild-Industrie seine Kulissen explizit als Bedeutungsträger arrangiert und nicht allein über verwegene geometrische Formkompositionen attrahiert.

Eine beispielhafte Position für die zweite Ebene theoretischer Einlassungen, für die *queere* »Deontologisierung« ästhetischer Zeichen, ist die subversive Affirmation des Camp-Ästhetizismus. Eine dekonstruktive Ermächtigung des Rezipienten im »Zerlegen von kulturindustriellen Produkten in deren fetischisierbare Bestandteile«⁵². Der Camp-Ästhetizist, versiert im Decodieren kultureller Zeichen, aber dandyistisch blasiert gegenüber kulturellen Befindlichkeiten, liefert dementsprechend keine sich dem »themed place-making« prostituierende Theorie, sondern sein Bestreben liegt »in the disorganization or collapse of the commonly purported differences that separate and thereby define and delimit things, ideas, behaviors, and so forth. Camp disturbs the bi-

51 Klotz, Heinrich: *Moderne und Postmoderne. Architektur der Gegenwart 1960-1980*, Braunschweig: Vieweg 1984, S. 135-136

52 Diederichsen, Diedrich: *Eigenblutdoping. Selbstverwertung, Künstlerrromantik, Partizipation*, Köln: Kiepenheuer & Witsch 2008, S. 84

nary logic of Western culture.«⁵³ Camp ist eine »Erlebnisweise«, die in einer Haltung der Unangepasstheit Künstlichkeiten als Künstlichkeiten feiert, anstatt sie als Surrogate für durch Erfahrung gesättigte Bereiche der Alltäglichkeit des Lebens einzusetzen. – Wo bei »Surrogat« hier in einer Weise essentialistisch klingt, wie sie ein Camp-Ästhetizist epistemologisch nicht begreift. Denn für den aggressiven Anti-Essentialisten steht ein vermeintliches »Surrogat« oder »Imitat« lediglich in einem rhetorischen Verhältnis zu als solchen »ontologisierten« Objekten und Werten. Denn ontologische Kategorien sind für den Camp lediglich objektivierte Machttechniken.

Gleichzeitig benötigt sie der anti-seriöse Camp-Dandy aber als Folie seiner ekeligen Ideen, seiner Begeisterung für »artificiality, stylisation, theatricality, naivety, sexual ambiguity, tackiness, poor taste, stylishness«⁵⁴. Die typischen Kleindelikte des Camp-Ästhetizisten wie theatralische, effemierte Homosexualität und exzentrische Kitsch-Fetischismen funktionieren erst über die Folie der Normalisierungsleistungen, die sie persiflieren. Insofern spielen die Bedingungen der gegenwärtigen Geschichtsperiode dieser architekturtheoretischen Perspektive zweifach in die Hände: einerseits beschenken die Walt Disney Company, Las Vegas-Casino-Magnat Steve Wynn und einige städtebaulich ambitionierte autokratische Regierungschefs die Gemeinde der Camp-Geweihten mit delizösen Simulationsarchitekturen und Camp-Metropolen. Andererseits stützen diese ästhetischen Konfigurationen zwar marktradikale, aber gesellschaftlich konservative Positionen, die Camp parodistisch angreifen kann.

Diese strategische Perspektive des Camp soll auf einer verallgemeinerten epistemologischen Basis aufgegriffen werden, um die emanzipatorischen Möglichkeiten einer radikal anti-essentialistischen Neubeschreibung kommerzialisierter themenarchitektonischer Simulationswelten zu formulieren. Allerdings nicht im Fokus einer subjektivistischen Selbstermächtigung, wie sie der »exhibitionistisch« distinktionsversteifte Camp-Dandy betreibt. Sondern als Rezeptionspraxis (und Zustandsbeschreibung einer subjektiven Einstellung), die visuelle und architektursemiotische Instabilitäten der einzelnen Realitätsaspekte der Themenarchitektur markiert.

Denn auch wenn die Camp-Begeisterung für so sonderliche Architekten wie Morris Lapidus, Bruce Goff oder Khatib & Alami keineswegs taktischer Art ist, endet die Pose doch zuweilen selbst in einer routinierten eigenen Peripherisierung. In einer querulatorischen Verletzung von Konventionen, die mit dem Gegner bloß ein Spiel zu treiben scheint. Die affektlabilen Camp-Eskapismen befeuern zwar ein anarchoides Moment der Rezeption, gleichzeitig ist die Ambivalenz des Sprechakts jedoch auch eine Defizitstelle des egomanischen Selbstkonzepts. Weil das dezidiert nicht ausbalancierte Camp-Subjekt in seiner übersteigerten Deklarationsbereitschaft ständig in multiple Identitäten zu kaleidoskopieren scheint: in einen taktierenden Akteur, der subversive Affirmation mit emanzipatorischer Absicht betreibt und in einen verwirrten Einzeltäter, der bloß exzentrischen Debitext fabriziert.

Die themenarchitektonische Fantasie des bei aller Begeisterungsfähigkeit noch im euphorischen Ton feindselig eingestellten Camp-Ästhetizisten steht dementsprechend

53 Morrill, Cynthia: »Revamping the Gay Sensibility. Queer Camp and *dyke noir*«, in: Moe Meyer (Hg.), *The Politics and Poetics of Camp*, London: Routledge 1994, S. 116

54 Booth, Mark: *Camp*, London: Quartet Books 1983, S. 16

besonders bei grellen, jenseitigen Korruptelen übereifriger oder scheiternder Kopisten in Flammen. Der Camp begeistert sich weniger für hochentwickelte Perfektionierungen als für minderwertige Pleiten der Epigonen.

Theorie und Theoriepolitik

Die eigene Verwickeltheit zu den Objekten dieser Arbeit soll ein solches performatives Konzept der freiwilligen und unfreiwilligen Camp-Marginalisierung nicht praktizieren. Die subjektiven Legitimierungsfiguren ästhetischer Präferenzen und Begehrensformen, emotionale Kollisionen und ihre Erfahrungsverarbeitung sollen nicht mit der strategisch gesetzten Präentiösität eines narzisstischen Camp-Ästhetizisten theatraalisiert werden, sondern sich aus der Kritikalität der Reflexionsperspektive herleiten. Dass allerdings die Alternative nicht in einem rein disponierenden Denken oder einem Reiseleiterton liegen kann, ergibt sich freilich allein aus dem projektierten Einstellungswechsel zu einem Essentialismus, der – mit vermeintlich objektivierten Normen eines zeitenthobenen Schönen autorisiert – feststellt, dass die Artifizialität der Themenarchitekturen einer ästhetischen Indifferenz und Referenzlosigkeit gleichkomme, mit der zwangsläufig eine gefährliche Erosion der sozialen Funktionen von Architektur einhergehe.

Anti-essentialistische Neubeschreibungen erfordern nämlich eine dezentrierte Selbstbeziehung, die ihre eigene kontingente Involviertheit protokolliert. Themenarchitektur ist einem solchen kontingenzvermittelnden Gegennarrativ nicht bloß eine empirische Vorgegebenheit, eine fragwürdige Abbildlichkeit. Sondern ein assoziatives Feld eines bildmedialen Zeichenüberschusses, dass in einer semantischen Elastizität abseitige Akte des Projizierens und Fantasierens stimuliert. Obgleich thematische Architektur meist als lebensstilistische Kompensationsstrategie eingesetzt wird und eine soziale und ästhetische Stabilisierungsfunktion erfüllt, kann die simulatorische Visualität über den ästhetische Reiz der Formen und Verweise gegen sich gewendet werden, wenn man sie nicht länger als unerfreulich derbe Vermittlungsleistung konsumistischer Lebensstil- und Milieubildung begreift, sondern als widersprüchliche Kontamination von Symbolen und Markierungen.

Guy Debords *Gesellschaft des Spektakels*, dessen marxistische Kapitalismuskritik oft herzuhalten hat, wenn über die »falschen Bedürfnisse« von Themenarchitekturen theoretisiert wird, hat in einer Feststellung zweifelsohne Recht: »Das Spektakel ist nicht ein Ganzes von Bildern, sondern ein durch Bilder vermitteltes gesellschaftliches Verhältnis zwischen Personen.«⁵⁵ Doch das Spektakel, das Zirkulieren der Dinge und Bilder, ist nur in seiner Tendenz totalitär, nicht in seinem Ergebnis: »Das Spektakel ist die ununterbrochene Rede, die die gegenwärtige Ordnung über sich selbst hält, ihr lobpreisender Monolog. Es ist das Selbstportrait der Macht in der Epoche ihrer totalitären Verwaltung der Existenzbedingungen. Der fetischistische Schein reiner Objektivität in den spektakulären Beziehungen verbirgt deren Charakter als Beziehung zwischen Menschen und zwischen Klassen«⁵⁶.

55 Debord, Guy: *Die Gesellschaft des Spektakels*, Berlin: Edition Tiamat 1996, S. 14

56 Ebd., S. 21-22

Das durch die Spektakelgesellschaft errichtete ideologische »Monopol des Scheins« bleibt anfällig für Momente der Kontingenz. Denn sie selbst ist eine kontingente soziale Konstruktion. Das Verdikt der akademischen Architekturkritik, die Themenarchitekturen der Einkaufsparadiese, Megaresorts und Freizeitparks seien infantil und in ihren Verweisen unsensibel, revidiert eine solche Rezeptionsform keineswegs. Vielmehr bezieht sie aus der Infantilität und der »Vergleichgültigung der Zeichen« ihre Pointe. Gegen jeglichen Ethos ästhetischer Reinheit gerichtet – dem nicht nur die akademische Gegenwartsarchitektur weiter anhängt, sondern ebenso neotraditionalistische Tendenzen elitärer »Großbürgerlichkeit« – lanciert diese Wahrnehmungsweise ästhetische Vergleichbarkeitsrelationen, die die semantische Komplexität und Ungleichzeitigkeit der Simulationsästhetiken und ihrer Referenzen einbezieht.

Aus einer diametralen Einschätzung der ästhetische Eigenlogiken der Themenarchitekturen als vielfältige und dissonante Zeichensprachen voller Arbeitsspuren und unbeabsichtigter Verweise, dekontextualisiert man den sozialen, meist einseitig konsumistisch oder touristisch fragmentierten Determinationsrahmen ihrer Investoren und eröffnet eine Kritik an ihrer lediglich symbolisierten Maßstäblichkeit städtischer Idealität. Eine solche Kritik an aseptischen themenarchitektonischen Öffentlichkeitsmodellen, die entweder eine Suggestion des Soziallebens visuell generieren, befeuert sich aus dem Kontingenzerlebnis ihrer Simulationen. – Sie ist eine neue Optik. Sie soll ein Bekenntnis zur eigenen Zeit sein, jedoch insbesondere in der Kritik der eigenen Zeit.

Anti-essentialistische Neubeschreibungen thematischer »Erlebnisdesigns« konstellieren sich freilich relativ zu den Allgemeinbedingungen der westlichen Gegenwartsarchitektur. Ebenso wie sich ein Sich-Breitmachen auf der exzentrischen (Selbst-)Möblierung des Camp-Geschmacks unabhängig persönlicher Neigungen nur innerhalb des hegemonialen Theoriekontexts der Moderne begreifbar machen lässt. (Camp stellt die Frage des Dandyismus »im Zeitalter der Massenkultur«⁵⁷.) Gegenüber den ästhetischen Restriktionen der »zweiten Moderne« und ihrer formalistischen Verengung auf das reine Spiel der Geometrien und Materialien bedeutet eine Beschäftigung mit Camp-Ästhetiken eine erneute (postmoderne) Einsicht in die semantischen Qualitäten von Architektur. Es ist eine erneute Einsicht in die Freuden ästhetischer Bacchanalien, zu denen die westlichen »starchitects« in der Ära des »Aufstieg[s] der Architektur während des vergangenen Jahrzehnts zur dominanten Bildwahrung unserer Zeit«⁵⁸, unter der sich abzeichnenden Globalisierungsdoktrin superlativischer *iconic landmarks*, dem Spektakulären in Reinform, ohnehin tendieren/tendieren müssen.

Die suggestiven Architekturverheißungen spektakulärer »Signature Buildings«, die eindeutig dem jeweiligen Marken-Architekten zugeordnet werden können, operieren dabei aber meist unter Suspendierung der semantischen Ebene von Architektur, der Architektur als »Zeichenträger«. Ihre Bildstrategie ist auf eine den Star-Architekten

57 Sontag, Susan: Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen, Frankfurt a.M.: S. Fischer 1982, S. 337

58 Matzig, Gerhard: Vorsicht, Baustelle! Vom Zauber der Kulissen und von der Verantwortung der Architekten, Basel: Birkhäuser 2011, S. 45; Es ist eine erfolgreiche Hegemonie, denn die Architekturschreiber haben sich darauf verständigt, »[e]s gibt nun keine Zahnarztgattin mehr, nirgends, die nicht mehr in der Lage wäre, Zaha Hadids neuestes Werk als Formvollendung des Dynamismus zu begreifen. Die Architektur feiert in diesem Augenblick einen unerhörten Sieg als bildmächtiges Medium.«; ebd., S. 46

zugeschnittene visuelle Wiedererkennbarkeit ausgerichtet.⁵⁹ Und die »zweite Moderne« wird durch dieses »Theming«-Erfolgsmodell sinnstiftender und identifikatorischer Inszenierung insofern provoziert, als diese um die spezifische Intellektualität eines Robert Venturi oder Charles Moore bereinigten kommerziellen Epigonen der Postmoderne den globalen Wettstreit der »Bildpolitik« weiter eskalieren. Werner Sewing sieht bei der Generierung spektakulärer Visualitäten dementsprechend die Elitearchitekten der Moderne im Nachteil:

»Eine Moderne, die dieser Konfrontation ausweicht, verzichtet auf lange Sicht nicht nur auf ihre Sprach-, sondern auch auf ihre Politikfähigkeit. Sie versagt in der Politik der Bilder. Es war die Postmoderne, die sich dieser Politik erstmalig professionell bediente. [...] Die Zweite Moderne, als puristische und minimalistische Gegenbewegung zur Inflation der Bilder, konnte und wollte sich [jedoch] des Bilderpotentials nur begrenzt bedienen, obwohl sie noch vom Kredit der Postmoderne in der Öffentlichkeit zehrt.«⁶⁰

Der asemantische Charakter der »legitimen« Gegenwartsarchitektur kennzeichnet ein augenscheinliches Defizit, dem das »Storytelling« ihres erfolgreichen Feinds, entgegengestellt werden kann. Denn die besonderen Reize, die Beth Dunlop an Disney Imaginering beschreibt, zeigen Möglichkeiten einer konzeptionellen Weiterentwicklung:

»Of all the arts, it seems somehow most unlikely that architecture could have a plot. [...] It is not, usually, a medium for storytelling; [...] At Disney, every architect must turn storyteller [...]. Disney's architecture can be silly, sentimental, profound, enchanting, or challenging – sometimes all in one building. And whichever, it is always somehow cinematic, architecture with the pace and cadence of a film – Scene One, Scene Two«⁶¹.

Die Camp-Sensibilität soll dementsprechend die formalistisch avancierte »zweite Moderne« visuell und semantisch bereichern, aber keinesfalls im Namen der neuen Reichen des Neoliberalismus und ihrer architektonischen Repräsentationsbedürfnisse zurückweisen. Im Namen von Dubais Regent Sheikh Mohammed Al Maktoum, im Namen von Sheldon Adelson, Sol Kerzner oder Steve Wynn. Die neuen Reichen, ihre pompösen Selbstgefälligkeiten und ihre »Spekulantarchitektur, die sich nach ihren ureigsten Geschäftsprinzipien der unterschiedlichsten Stilkleider bedient«⁶², sind dem »camp aficionado« ebenso wenig ein konkretes Rollenmodell wie die exzentrisch-steifen Lords der englischen Aristokratie oder die hysterischen Diven des Old Hollywood. Sondern das in gleicher Weise glamouröse wie lächerliche Personal einer unheiligen Seifenoper;

59 »Erst in den letzten Jahrzehnten wurden Architekten zu reinen Produzenten von Architekturbildern, die ausschließlich als »persönliche« Erkennungszeichen dienen [...]. Dieser gezielte markt- und medienorientierte Rückbezug der Form nur auf den Architekten selbst ist der entscheidende Unterschied zu allen bisherigen architekturbezogenen Bildzeichen.«; Nerdinger, Winfried: Geschichte macht Architektur, München: Prestel 2012, S. 195

60 Sewing, Werner: Bildregie, Architektur zwischen Retrodesign und Eventkultur, Basel: Birkhäuser 2003, S. 124

61 Dunlop: 1996, S. 13

62 Pehnt, Wolfgang: Das Ende der Zuversicht. Architektur in diesem Jahrhundert, Berlin: Siedler 1983, S. 17

einer »unvermeidlichen Komödie«. Denn der Camp ist parasitisch, aber er setzt seine Fetischobjekte in Spiritus. Dafür zu plädieren, die visuellen Kitsch-Reigen dieser komischen Kitsch-Lebensstile und ihrer kleinbürgerliche Kitsch-Derivate ästhetisch ernst zu nehmen, geschieht folglich explizit innerhalb des intellektuellen Feldes der westlichen akademischen Architektur. Denn zweifelsohne ist Kitsch ein Signum zeitgenössischer thematischer Architekturen. Und ebenso zweifelsohne ist Kitsch gleichzeitig der offiziöse Feind der Moderne.

Sämtliche mit dem »Verachtungsetikett« Kitsch disqualifizierten Architekturen verweisen dabei indirekt auf die begrenzten Artikulationsmöglichkeiten der Moderne, wie Heinrich Klotz schreibt: »Kitscharchitektur ist das Krankheitssymptom eines Bauens, das sich über die Bedürfnisse nach einer erlebnisreichen Umwelt hinwegsetzt«⁶³. Das heißt, eine zweideutig subversive Affirmation ihrer Stilentscheidungen, so wie sie der Camp-Ästhetizist betreibt, motiviert und berechtigt sich über eine relationelle Position. Da sie »Kitsch als Zeichen mangelnden Erlebnisreichtums erkennt, wenn sie [...] die röhrenden Hirsche der Architektur vor dem Hintergrund der funktionalistischen Stadt bewertet.«⁶⁴ Die populäre und populistische Themenarchitektur scheint jene Qualitäten bereitzustellen, an der es der Moderne bei all ihrer kompositorischen Brillanz mangelt. Sie verfügt über eine erzählerische Befähigung, eröffnet Fiktionen und Verbindungen zur Vergangenheit. Von entgegengesetzter Bedeutung als Klotz meint ist dabei jedoch seine Feststellung, Kitsch generiere lediglich eine kleinbürgerliche »Abklatschwelt, stimmig und ohne Wagnis. [...] [Eine] enge Schönheitsvorstellung, die in den Vororten des gehobenen Geschmacks wohnt«⁶⁵. Freilich sind die Kitsch-Reliquien, die weltweite Epidemie greller Malibu-Miami Beach-»McMansion«-Zitate, »Ausstattungsstücke, die sowohl in der Objektwahl als auch in ihrem Arrangement nur wieder Phantasielosigkeit bestätigen und letztlich so massenfabriert erscheinen wie das Haus, dem sie zur Individualität verhelfen sollten.«⁶⁶ Doch ist es der Kitsch, diese Klischertheit, diese Unoriginalität, die die *Zeichenhaftigkeit* der themenarchitektonischen Narrationen markiert und für antithetische Neubeschreibungen öffnet.

Wenngleich die Narrationen selbst eben zweifelhafter Art sind. Sie in ihrer Urban Entertainment Center-Version rein konsumistische, sozial entdifferenzierte Öffentlichkeitsmodelle bereitstellt und in ihrer neotraditionalistischen Version wertkonservative Lebensstile konsolidiert. Des Weiteren ist ihr Grundverhältnis zu den Vergangenheiten, die als *Heritage* über dekorative historische Relikte platziert werden, meist nicht nur von leichtfertigen Vereinfachungen gezeichnet (eingängiger *Polysemie*), sondern ebenso von restaurativen gesellschaftspolitischen Zuordnungen. Sei es als repräsentativer Monumentalismus oder als Bereitstellung kleinstädtischer Authentizitätserlebnisse, wie sie beispielhaft der New Urbanism praktiziert – mit seinem sozialen Ordnungsbild »Small Town America« mit Veranda und Apfelkuchen.

Nicht nur deshalb scheint es im besten Fall naiv, im schlimmsten Fall schädlich, eine in ihren Formentscheidungen und Symbolisierungsmöglichkeiten perspektivenreiche

63 Klotz, Heinrich: Die röhrenden Hirsche der Architektur. Kitsch in der modernen Baukunst, Luzern: Bucher C.J. 1977, S. 97

64 Ebd., S. 37

65 Ebd., S. 13

66 Ebd., S. 13

re architektonische Gegenwart in den Kulissen der Themenarchitektur entdecken zu wollen. Das ist sie nicht. Insbesondere nicht hinsichtlich der Vielfalt spezifischer Lebensvollzüge, die klischiert in obsoletere Repräsentationszeremonien gepresst werden. Noch weniger ist das thematisch historisierende Entwerfen eine befreiende künstlerische Regung. Werden vorgefundene stilistische Vokabularien letztlich doch meist unter rein kommerziellen Kriterien instrumentalisiert.⁶⁷ Zu schweigen von den Mechanismen sozialer Kontrolle, mit denen sich Themenparks und Malls nicht nur gegen gesellschaftlich Deklassierte, sondern gegen die Demokratie selbst wenden. In Michael Sorkins Formulierung:

»The privatized city [...] is a lie [...]. This is the meaning of the theme park, the place that embodies it all, the ageographia, the surveillance and control, the simulations without end. The theme park presents its happy regulated vision of pleasure [...] as a substitute for the democratic public realm, and it does so appealingly by stripping troubled urbanity of its sting, of the presence of the poor, of crime, of dirt, of work. In the ›public‹ spaces of the theme park or the shopping mall, speech itself is restricted: there are no demonstrations in Disneyland.«⁶⁸

Was eine Auseinandersetzung mit Themenarchitektur allerdings stimulieren kann, ist die methodische Erkenntnis von der genuinen Kontingenz architektonischer Zeichen hinter den Verdinglichungen und Substantialisierungen ästhetischer Regulierungssysteme. Ihre Künstlichkeit dementiert essentialistische Identitätslogiken und zeigt – meist gegen ihren Willen – den substantivischen Schein hegemonialer Architekturen als diskursiv regulierte Akte.

Denn es ist keineswegs ein lediglich einseitiger Prozess, dass die Künstlichkeit der thematischen Simulation die substantivische Grammatik des Originals unterstreicht. Sondern im Gegenteil ermöglicht die Simulation eine subversive Resignifizierung des durch eine hegemoniale Bedeutungsökonomie verfestigten Originals. Der simulatorische ästhetische Eingriff kennzeichnet den substantivischen Schein der »authentischen« Architektur als eine regulierende Fiktion. In der Weise, wie Themenarchitektur die Heraldik architektonischer Zeichen *travestiert*, erweitert sie deren ästhetische Substantialisierungen um subversive Diskontinuitäten. – Gleich Judith Butlers Konzeption einer »dekonstruktivistischen« feministischen Theorie, die die heteronormative »Matrix der Intelligibilität«, die Ontologisierung der Geschlechtsidentität und der heterosexuellen Begehrensfixierung, über Akte parodistischer Travestie als gesellschaftliche Sedimentierungen kontingenter performativer Prozesse entschleiern möchte. Und dabei ist es letztlich gleichgültig, ob die komödiantischen Übertreibungen und Entgleisungen der autoritativen performativen Praktiken intentional sind oder nicht-intentional wie

67 »Whereas the central city remains a public space that allows free interaction among a variety of people for any number of purposes, the [themed] mall is highly regulated, *private* commercial space that is expressly designed to make money. This instrumental function of the mall – aimed at realizing capital – must be disguised [through ›theming‹] because it would not be attractive to consumers.«; Gottdiener: 2001, S. 83

68 Sorkin, Michael: »Introduction«, in: ders. (Hg.), *Variations on a Theme Park. The New American City and the End of Public Space*, New York: Hill and Wang 1992, S. xv

bei den künstlichen Themenmalls und »McMansions«, die ihre Travestien architektonischer Herrschaftszeichen nicht gewollt betreiben. Entscheidend sind die *travestierenden* Resignifizierungen *innerhalb* eines verdinglichten »epistemischen Regimes«.

Aaron Betskys Theoretisierung der Eigenheiten von *Queer Space* beschreiben einen solchen Modus räumlicher Aneignung beispielhaft als dekonstruierende Neubeschreibung kultureller Identifizierungen und ideologisch verfestigter vermeintlicher »Wesenheiten«: »queer space is that which appropriates certain aspects of the material world in which we all live, composes them into an unreal or artificial space, and uses that counterconstruction to create the freespace [...] that dissolves the material world.«⁶⁹ Die Möglichkeit der Rezirkulation und der Destabilisierung sind dabei jedweder »Matrix der Intelligibilität« eigen, da diese sich über performative Einschreibungen reproduzieren, wie Judith Butler über die kulturell konstruierten Machtverhältnisse schreibt. Denn das, was »innerhalb der Matrix der Machtverhältnisse in Erscheinung tritt« ist nie bloß eine einförmige, »einfache Nachahmung oder Kopie des Gesetzes als solches [...]. Die Produktion weicht stets von ihren ursprünglichen Zielen ab und mobilisiert ungewollt mögliche ›Subjekte‹, die nicht bloß die Schranken der Intelligibilität überschreiten, sondern tatsächlich die Grenzen dessen, was wirklich kulturell intelligibel ist, ausdehnen.«⁷⁰

Es entscheidet die rezeptionsseitige Leistung, Themenarchitekturen in Neubeschreibungen für eine anti-essentialistische Position zu mobilisieren und nicht bloß als neues luxurierendes Dekor zu sehen. Die semiotisierte und emotionalisierte Szenität der Themenarchitekturen ist lediglich eine unerlässliche Prämisse für ein weiterreichendes Anliegen. Es geht ihr nicht allein um die Beschaffenheit der arrangierten themenarchitektonischen Narrationen. Sondern um Potentiale einer Neubeschreibung, um eine spezielle Sensibilität für Kontingenzen, die ihre Fiktionen und Verweise lostreten (können).

Hierzu gliedert sich dieses Buch in drei Teile. Der erste Teil möchte die potenziellen Energien anti-essentialistischer Neubeschreibungen in einer Besprechung zweier theoretischer Kronzeugen demonstrieren: Richard Rorty und Judith Butler. Die philosophischen Konzeptionen, die Rorty und Butler vertreten, gehören zu den einflussreichsten Einzelpositionen anti-essentialistischer Theorie, eines »ironistischen Denkens« – verstanden als eine »theoretische Praxis, die ihre eigene Kontingenz betont«⁷¹. Beide verbinden die epistemologische Konfrontation mit den unvermeidlichen Verstrickungen des Selbst in Kontingenz mit der Perspektive eines demokratischen Befreiungsprozesses. Sie weisen die Privilegien der Philosophie zurück – einhergehend mit der Feststellung, dass die philosophische »Untersuchung der Fundamente von Erkenntnis, Moralität, Sprache oder Gesellschaft [...] nichts als Apologetik ist, der Versuch, bestimmte zeitgenössische Sprachspiele, Sozialpraktiken oder Selbstauffassungen zu verewigen«⁷².

69 Betsky, Aaron: *Queer Space. Architecture and Same Sex Desire*, New York: William Morrow 1997, S. 18

70 Butler, Judith: *Das Unbehagen der Geschlechter*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1991, S. 55

71 Rorty, Richard: *Philosophie und die Zukunft*, Frankfurt a.M.: S. Fischer 2000, S. 27

72 Rorty, Richard: *Der Spiegel der Natur. Eine Kritik der Philosophie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1981, S. 20

Beide folgen so der alten Einsicht Jacob Burckhardts, dass »die Philosophie, welche über allen stehen will, eigentlich bei allen [nur] hospitiert.«⁷³ Denn sie sehen im Essentialismus der abendländischen Metaphysik, in den privilegierten Vorstellungen eines das Zeitliche und Zufälligen transzendenteren Wahrheitsanspruchs sowie einer inneren »Wesenheit« des menschlichen Selbst, lediglich die einengenden Rhetoriken herrscher Diskursregime, die die Möglichkeiten einer emanzipativen Selbstermächtigung beschneiden. Sie folgern, »daß das Ich kein Zentrum hat. Das läuft auf die Ablehnung der Vorstellung hinaus, tief in uns gebe es etwas – das Wesen des Menschen, das Gewissen –, das mehr ist als das Ergebnis der historisch bedingten Sozialisierung und idiosynkratischer Umstände.«⁷⁴

Jegliche Form von Essentialismus, die meint, den gesellschaftlichen Kontingenzen als »invariables Element der Wirklichkeit«⁷⁵ entfliehen zu können, behindere, so Rorty und Butler, die Entstehung neuer möglicher Gemeinschaftsformen und Selbstverfeinerungen. Dementsprechend betonen Rortys und Butlers anti-essentialistische Schilderungen politischen Fortschritts die emanzipativen Effekte metaphorischer Neubeschreibungen und parodistischer Resignifikationen. Denn diese entfesseln rezeptive Kontingenzerlebnisse, die insofern befreiend und demokratisierend wirken, als sie die konstitutive Offenheit und Reversibilität jedweder gesellschaftlicher Einschreibungen bloßstellen und die essentialistische Rede, die suggeriert, dass das Selbst oder die Welt eine immanente Natur besitzt, demolieren. Rorty und Butler besetzen eine theoretische Position, »die durch Leugnung der Unterscheidung zwischen Wesen und Akzidens [...] die Kontinuität höher stellt als die Trennung und die Schaffung des Neuartigen höher als die Betrachtung des Zeitlosen.«⁷⁶

Die Besprechung der anti-essentialistischen Philosophien Rortys und Butlers eröffnet demzufolge jene Einsichten in die epistemologische Konstitution von Rezeptionsprozessen. In die genuine rezeptive Offenheit gegenüber den Kontingenzen jeglicher sozialer Konstellationen, mit denen diese Arbeit handlungsleitend argumentiert.

Richard Rortys Neopragmatismus stellt sich der Kontingenz der Sprache, des Selbst und des Gemeinwesens nicht nur in Form einer Delegitimierung der philosophischen Disziplin hin zu einer »bildenden Philosophie« poetischer »metaphorischer« Neubeschreibungen. Sondern ebenso in seiner politischen Konzeption einer entwickelten demokratischen Lebens- und Denkform anti-essentialistischer »liberaler Ironikerinnen« (1.1). Wo die Metaphysik im Namen der Vernunft, Menschheit oder Religion die idiosynkratische Kontingenz- und Kontextgebundenheit ihrer Sprechposition verleugnet, bestreben »Ironikerinnen«, die Vielfalt des menschlichen Lebens mit »metaphorischen« Welterschließungen zu erweitern. Mit »Metaphernwechsel«, die sich nicht in einer vor den Kontingenzen der Geschichte gefeiten metaphysischen Sicherheit wiegen, sondern vielmehr selbst die Geschichtsentwicklung zu ihren eigenen Gunsten beeinflussen wollen. »Ironikerinnen« zielen auf mehr Freiheit statt auf Wahrheit, sie sehen in Weltbeschreibungen, die die eigene Existenzform und ihre Überzeugungen an den gesell-

73 Burckhardt, Jacob: Weltgeschichtliche Betrachtungen, Wiesbaden: Marix 2009, S. 32

74 Rorty, Richard: Solidarität oder Objektivität?, Stuttgart: Reclam 1988, S. 5-6

75 Horster, Detlef: Richard Rorty zur Einführung, Hamburg: Junius 1991, S. 125

76 Rorty, Richard: Hoffnung statt Erkenntnis. Eine Einführung in die pragmatische Philosophie, Wien: Passagen 1994, S. 20

schaftlichen Eigenheiten anderer Lebensformen relativieren, eine demokratische Befreiung von den essentialistischen Sprachspielen der Theologie und Metaphysik. Das demokratische Ziel des Ironismus ist nicht ein »Streben nach einer unveränderlichen und ewigen Wahrheit [...], sondern die Erkenntnis der Gefangenschaft in Kontingenzen. [...] Das Ziel Rortys ist das Streben nach kontinuierlicher Verwirklichung der Freiheit, wobei Freiheit [...] als Bewußtwerden von Kontingenzen verstanden wird.«⁷⁷

Dementsprechend pointieren die anti-essentialistischen Neubeschreibungen des Ironismus die existenzentscheidenden Kontingenzen und die unausweichlichen »zufallsblinden Prägungen« unserer Sprachspiele. In Bezug auf eine anti-essentialistische Neubeschreibung thematischer Architektur heißt das, sich an der »Künstlichkeit« der Simulationsästhetiken nicht mehr länger im Namen kanonischer Wahrheiten eines quasi-metaphysischen »Authentizismus« abzarbeiten und stattdessen eine Diskursivität zu etablieren, der es »nicht mehr um philosophische Begründungen oder richtige Beschreibungen« geht, sondern »darum, umfangreiche Vokabulare zu sichten, die möglichst viele alternative Selbst- und Weltdeutungen vorführen.«⁷⁸ (1.2; 1.3)

Ein ebensolches neubeschreibendes Projekt verfolgt der dekonstruktivistische Feminismus Judith Butlers. Dieser begreift die Geschlechtsidentität und Morphogenese sexuierter Körper als kontingente Konstruktionen performativ eingespielter und »materialisierter« signifikanter Leiblichkeit (2.1). Gegen diese »kontingente Regulierung dessen [...], was sich als eine diskursiv intelligible Seinsweise qualifizieren kann und was nicht«⁷⁹ aktiviert Butlers Politik »subversiver Körperakte« delinquente sexuellen Identifizierungen, die jenseits der Heterosexualisierung geschlechtlicher Identifizierung stehen. Die *Queer*-Politik eines parodistisch travestierenden *Gender Trouble* figuriert den Horizont der formierenden Diskurse und seine Wahrheits-Effekte neu, indem sie immerfort versucht, »die naturalisierten und verdinglichten Begriffe der Geschlechtsidentität, die die männliche Hegemonie und die heterosexistische Macht stützen, zu subvertieren und zu verschieben«⁸⁰.

Butler schildert die Wirkungsweise performativ instituierten Geschlechtsidentitäten als eine stetige zitierende Wiederholung signifizierender Ketten, die hinsichtlich der unvermeidlichen Kontingenz sozialer Formationen wie *drag* funktionieren. Und ebenso wie »subversive Körperakte« *queerer* Demaskierung die gesellschaftlichen Normen und die eigene Identität als Ergebnis kontingenter Konstellationen redefinieren, als Aneinanderreihung von verfestigten Zufällen der Sozialisation, soll weiters die These verfolgt werden, dass auch Themenarchitekturen als *drag* funktionieren. Ihre »Travestien« werden dementsprechend als *Queer Space* diskutiert (2.2), sowie als Beispiel von Camp-Ästhetizismus (2.3).

Der zweite Teil betreibt eine Beschreibung und Systematisierung der verschiedenen Wirkungsmechanismen thematischer Simulationsästhetiken und ihrer begleiten-

77 Horster: 1991, S. 18-19

78 Demmerling, Christoph: »Philosophie als literarische Kultur? Bemerkungen zum Verhältnis von Philosophie, Philosophiekritik und Literatur im Anschluss an Richard Rorty«, in: Thomas Schäfer/Udo Tietz/Rüdiger Zill (Hg.), *Hinter den Spiegeln. Beiträge zur Philosophie Richard Rortys*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 334

79 Butler, Judith: *Körper von Gewicht*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1997, S. 263

80 Butler: 1991, S. 61

den Ideologien, den Bildpolitiken ihrer illusionistischen Verweissysteme. Denn es ist ein definitorisches Charakteristikum von Themenarchitekturen, dass ihre Materialität in einem instrumentellen Verhältnis zu den ideologisch besetzten Vorstellungsbildern steht, die sie evoziert oder evozieren soll. So sehr die phänomenologischen Attribute *zeichenkonstituierend* die Illusionsbildung formen, ihr Gelingen oder Misslingen bestimmen, das entscheidende konstitutive Moment liegt in der fiktionalen Durchdringung ihrer architektonischen Materialität. Gleichermaßen erschließen sich die Möglichkeiten einer anti-essentialistischen Neubeschreibung thematischer Simulationsästhetiken erst in der Resignifikation der disponiblen architektursemantischen Verweise.

Das wichtigste Klassifizierungsmerkmal der ästhetischen Systeme der Themenarchitektur betrifft die Einstellung zur Inszeniertheit ihrer eigenen Fiktionen, also die Frage, ob thematische Simulationsästhetiken eine Selbstdementierung ihrer eigenen illusionistischen Konstitution betreiben oder diese zu einem Moment der eigenen Inszenierungsententionen entwickeln. Plakativ künstliche Themenarchitekturen sind dabei keineswegs nur ein Phänomen des 20. Jahrhunderts. Im Gegenteil. Die simulationsästhetische Fabrikation architektonischer *Déja vu*-Erlebnisse ist selbst ein *Déja vu* mit dem 19. Jahrhundert – dem Historismus. Denn wie Gerda Breuer schreibt, ist

»nicht eigentlich die ästhetische Hypertrophie der Themenarchitekturen neu. Die *synthetic pleasures* hat das 19. Jahrhundert in hohem Maße entworfen. Vielmehr reaktivieren die [...] Themenarchitekturen vormoderne Ästhetiken [...]. Durch die Einrichtungen des Historismus – historische Rekonstruktion und historistische Konstruktion [...] – wurden viele dieser ästhetischen Wahrnehmungen bereits im 19. Jahrhundert vorformuliert.«⁸¹

Der mit dem Fieber der Geltungsbedürftigkeit infizierte Historismus imitierte architektonische Würdezeichen der Vergangenheit, um sich im Gewand reputierter Historie mit einer Illusion geschichtlicher Legitimität zu schmeicheln, oder sich in nationalistische Ideen hineinzusteigern. Denn die Bauherren des 19. Jahrhunderts verlangten nach auftrumpfenden Repräsentationen – der absteigende alte Geburtsadel, die Aristokratie, wie der aufsteigende neue Geldadel, das Bürgertum. Und beide gesellschaftlichen Lager liefen in ihrer Neigung zur wahnsinnigen Übertreibung ständig Gefahr, sich wie eine Karikatur auszudrücken.

In diesem Nachahmungszwang historischer Baustile, in den zwischen Traum und Wirklichkeit angesiedelten, die Fantasie einschließenden Stilübernahmen, bewirkte der Historismus eine fundamentale Fragilisierung der architektonischen Gehalte, die mit einem kulturell wundsschlagenden allgemeinen »Traditionsbruch« einherging: »Dieser Prozess einer Historisierung der Zeit [...] sowie die reziproke, totale Verzeitlichung alles Existierenden sind die Determinanten des Historismus.«⁸² Im Stilpluralismus, der Parallelität der Neostile, kulminierte »die Einsicht in die grundsätzliche baupraktische Gleichwertigkeit der historischen Bauarten und die damit verbundene

81 Breuer, Gerda: »*Déja vu* – »Künstliche Paradiese und postmoderne Themenarchitektur«, in: Gerd Hennings/Sebastian Müller (Hg.), *Kunstwelten. Künstliche Erlebniswelten und Planung*, Dortmund: IRPUD 1998, S. 231-232

82 Nerdinger: 2012, S. 14

Austauschbarkeit der Stile für die verschiedenen Bauaufgaben. Augenscheinlichstes Indiz hierfür ist die Konkurrenzsituation der historischen Wiederaufnahmen⁸³.

Die Künstlichkeitswirkungen des Historismus, die überdies durch Stilübertragungen auf neue Gebäudetypologien, die Nutzung industriell fabrizierter Surrogatmaterialien und eklektizistische Stilvermengungen weiter gesteigert wurden, sind allerdings eher ein Nebeneffekt eines ausgewiesenen, mit einem Hang zur Maßlosigkeit betriebenen Inszenierungsbewusstseins, und weniger Intention (3.1). Die typische Klage, etwa von Hermann Muthesius, das 19. Jahrhundert läge »im Banne des Wahngelbildes einer ›Stilarchitektur« und realisiere nicht, dass »die eigentlichen Werte in der Baukunst von der Stilfrage gänzlich unabhängig sind«⁸⁴, richtete sich darum gegen das Inszenierungsverhältnis an sich und nicht gegen dessen Künstlichkeit. Sehr wohl forciert sind die Konstruiertheitseffekte jedoch bei den Kulissenbauten der großen Weltausstellungen (3.2) und den mit Staffagearchitekturen bespielten Vergnügungsparks auf Coney Island (3.3).

Auch die Gegenwartsphänomene thematischer Simulationsästhetiken unterscheiden sich zunächst hinsichtlich der Wirkungsintentionen hinter den Künstlichkeitseindrücken. Eine Selbstdementierung ihres eigenen Illusionismus erfolgt meist in ideologisch konservativ gepolten Kontexten. Wenn die Verwendung historischer Stile und vorformulierter Typologien als Traditionsbescheinigung dient. So zitiert der gegenwärtige Neotraditionalismus vermeintliche Heilsbilder der Geschichte, um mit dem historischen Formenrepertoire hinter seine eigene Zeit zurückzukehren (4.1). Dieser anachronistische Eindruck des Neotraditionalismus wird bei einer speziellen Variante simulationsästhetischer Traditionsbescheinigung allerdings noch um eine zweite Kontingenzdimension bereichert: zur zeitlichen kommt eine örtliche Deplatziertheit, wenn themenarchitektonische Emigrantent Stadtbilder der Vergangenheit zusätzlich geographisch transferieren. Beispielsweise bei der folkloristischen deutschen Fachwerkarchitektur im brasilianischen Blumenau oder dem scheintraditionellen dänischen Kleinstädtchen Solvang in Kalifornien.

Die meisten Themenarchitekturen allerdings preisen ihre Künstlichkeit und Inauthentizität aggressiv an und geben sich mit Hemmungslosigkeit dem Spektakel preis. Im hyperbolischen »Imagineering« der Disney Freizeitparks (4.2) wie bei den Freizeitwelten der Tourismusindustrie (4.3). Doch so offensiv überschwänglich, fröhlich und ironisch sich die Themeninszenierungen dabei zeigen, meist sind die gleißenden urbanen Hyperrealitäten in strenge gesellschaftliche Reglementierungen vektorisiert. Denn in der »Fantasy City« (4.4), wie sie bei John Hannigan heißt, geht die »Disneyfizierung« der Themenmalls und Urban Entertainment Center mit einer eindeutigen sozialen Eingefasstheit einher. Die Simulationen der »Fantasy City« »seek to provide all the energy, variety, visual stimulation and cultural opportunities of the real thing, while, at the same time, shutting out the problems that have come to accompany

83 Döhmer, Klaus: ›In welchem Style sollen wir bauen?‹ Architekturtheorie zwischen Klassizismus und Jugendstil, München: Prestel 1976, S. 7

84 Muthesius, Hermann: Stilarchitektur und Baukunst. Wandlungen der Architektur im XIX. Jahrhundert und ihr heutiger Standpunkt, Jena: Eugen Diederichs 1902, S. 49

urban life, notably poverty and crime.«⁸⁵ *Disneyland* stellt das themenarchitektonische Paradigma raffinierter Manipulation. Wie Sorkin schreibt: »Visitors are welcomed by the mouse. Mickey – hairless, sexless, and harmless – is a summary [...]. Mickey stands in the same relationship to human subjectivity as Disneyland does to urbanity. Rigorously and completely manipulated, the mouse's outward appearance is affective and cute.«⁸⁶ Disneys Freizeitparks kommodifizieren erfolgreich ihre Verweise, indem sie sie verniedlichen und dekontextualisieren.

Dies ist jedoch nur die eine Seite der Kritik. Denn diese Fertigkeit, immersive Eindrücke zu objektivieren und zur sozialen Steuerung einzusetzen, ist lediglich den besonders effektintensiven Animationswelten kapitalkräftiger Developer eigen. Viele unterfinanzierte und einfalllose Kopierfehler-Versionen scheitern erheblich in der Inszenierung ihrer Suggestionen. Ihre ästhetischen Gemeinheiten bilden demzufolge einer entgeisterten Kritik ein noch unheimlicheres Endzeitmotiv. In ihren anti-suggestiven Themenkulissen vermengen sich in überzeichneter Deutlichkeit die liebsten Feinde der akademischen Gegenwartsarchitektur zu einer Scheinwelt der Abartigkeiten (4.5).

Am entgegengesetzten Ende architektonischer Legitimität wurden die Barbarismen thematischer Simulationsästhetiken – ihr Populismus, ihr Kitsch und ihre Künstlichkeit – mit der Postmoderne insbesondere in den 1980ern intellektuell durchexerziert. Die Methodenreflexion der Postmoderne legitimierte und praktizierte architektonisches »Theming« gleichermaßen (5.1; 5.2). Sie entfesselte »eine neue Libertinage im Umgang mit der Geschichte. Nicht Autorität wird hier in der Vergangenheit gesucht, sondern Unverbindlichkeit.«⁸⁷ Ehe diese in der Kommerzialisierung ihres Metiers zu einer Beliebtheit populistischer Kitschwirkungen verfiel (5.4), reklamierte sich jedoch eigentlich politisch. Als theorieorientierter Anti-Elitarismus, der den avantgardistischen Affekt der Moderne gegen die architektonischen Attraktionen der Massenkultur im Vernehen und Einvernehen dessen, was ist, korrigierte und »Architektur als Medium des Narrativen«⁸⁸ (Heinrich Klotz) begriff.

In *Disneyland* sahen die Postmodernisten eine ambivalente, aber bereits eingelöste Erweiterung der Entwurfsmöglichkeiten der Moderne, besonders ihrer Hegemonialform: des Funktionalismus. *Disneys* antithetischer Wert bezog sich einerseits auf das Bedürfnis nach »einprägsamen Orten«, das Disneys Plastik-Stadtkulisse respektierte, indem sie sich mit explizit semantischen, freundlich-ironischen Anspielungen an historischen Vorbildern orientiert (5.3). Andererseits auf die poptheoretische Implikation von Disneys Themenwelten: Dekoratives wird nicht als »Uneigentlichkeit« gedeutet, die das »Eigentliche« verdeckte, sondern die Konzeption des »Eigentlichen« selbst bestritten. Die architektursemantische »Uneigentlichkeit« steigerten die Postmodernisten zu einem »radikalen Eklektizismus« der Zeichenverwendung.

Der dritte Teil konkretisiert den »Disneyfizierung«-Schreckensschrei über eine globale Hegemonie ideologisch unkonturierter, konsumistischer »themed environments« in Form dreier Exkursionen zu großen *Evil Paradises* simulatorischer Stadtästhetiken:

85 Hannigan: 1998, S. 6

86 Sorkin, Michael: »See You in Disneyland«, in: ders. (Hg.), *Variations on a Theme Park. The New American City and the End of Public Space*, New York: Hill and Wang 1992, S. 223

87 Pehnt: 1983, S. 91

88 Klotz: 1984, S. 213

Las Vegas, Orlando und Dubai. Die drei Städte sind die mephistophelischen Metropolen deregulierter kapitalistischer Verallgegenwärtigung – sozial und ökonomisch verein deutigte Bereiche einer begrenzten Freiheit, die die Koexistenz der Menschen regulieren und neu einteilen. Las Vegas, Orlando und Dubai repräsentieren die pathologischen Erscheinungsformen und zersetzenden Reize einer Weltordnung, deren sozialen Blutkreise von Disney Imagineering, Jon Jerde, Joel Bergman und WATG mit manipulativen »themed place-makings« gelenkt werden. Sie sind Manifestation einer gegenwärtigen »culture of the copy, a society of saturation, the second flood«, bei der, wie es bei Neil Leach heißt, »[t]he world has become »xeroxized« to infinity.«⁸⁹

Gleichzeitig aber sind die Themenarchitekturen in Las Vegas, Orlando und Dubai – als die drastischen Verräumlichungen eines radikalen Kapitalismus die sie sind – allerdings weit mehr als lediglich das Niedrige der Zeit, das für Beleidigungen durch die architektonische Intelligenzija zur Verfügung steht. Und das nicht nur, weil sich die Geschmackskurven themenarchitektonischer Realisierungen, wie sie in Las Vegas, Orlando und Dubai einschlagen, als simulationsästhetisch unerreichte Wirksamkeiten qualitativ verteidigen ließen. Entscheidender ist, dass sich die neoliberal inspirierten Urbanitäten von Las Vegas, Orlando und Dubai in ekstatischen Selbstbeschreibungen ostentativ ihrer eigenen Kontingenz stellen und so die dominierenden Rezeptions- und Konsumtionsformen kommerzieller »themed environments« für Resignifizierungen öffnen. Dabei katalysieren Las Vegas, Orlando und Dubai die präsidierenden Repräsentationsweisen themenarchitektonischer Narrativität. Denn ungeachtet geographischer, ökonomischer und stadtästhetischer Gemeinsamkeiten (als Orte der Spekulation und der Schweißperlen) leben diese Metropolen doch in je eigenen Gesetzen.

Las Vegas ist das ultimative Spektakel themenarchitektonischer Überwältigungsästhetiken. Die hysterifizierte Weltmetropole heterotopischer Exzessivität. Freilich einer konsumhedonistisch kommodifizierten Exzessivität, die ihre eigene Unbedenklichkeitsbescheinigung mitliefert. Denn das einst so unsittliche Spielerparadies der irisierenden Neonzeichen betrieb seine »Theming«-Neuerfindung in Form einer Family-Entertainment-Disneyfizierung. Las Vegas' themenarchitektonische Stadtsimulationen präsentieren sich gleichermaßen hyperreal und hyperrealistisch. In beiden Fällen aber im Gestaltungsanspruch, mit visuell komprimierten und touristisch optimierten Steigerungsformen ihre Referenten zu überbieten: »the city replicated th[e] culture's DNA and made it more palatable, more satisfying, and strangely more meaningful than the places, events, and concepts it mimicked. [...] No one thinks Las Vegas is real; it is illusion, but visitors willingly suspend disbelief and pretend.«⁹⁰ Empathisch greifende Immersionsintensitäten sind jedoch nur ein Teilaspekt der Las Vegas-Faszination. Ebenso entscheidend, wenn nicht entscheidender ist die Exzessivität der Kontingenzeindrücke, die sich in Las Vegas' radikaler themenarchitektonischer Künstlichkeit und in einer heterotopischen Zeitlichkeit stetiger Neuheit zeigt – denn »Las Vegas häutet sich häufiger als die Klapperschlangen in der Wüste am Stadtrand«⁹¹.

89 Leach, Neil: *The Anaesthetics of Architecture*, Cambridge: The MIT Press 1999, S. 1

90 Rothman, Hal: *Neon Metropolis. How Las Vegas Started the Twenty-First Century*, New York: Routledge 2002, S. xiii

91 Moll, Sebastian: »Die Haut der Klapperschlange«, in: *Frankfurter Rundschau*, 22.2.2006

Orlando hat sich durch *Walt Disney World* zum amerikanischen »Leisurepolis«⁹², dem meistfrequentierten Touristenzentrum der Welt entwickelt. Auf einem Areal so groß wie San Francisco kreierte der globale Medien- und Freizeitkonzern Disney seine holistisch kommodifizierte Themenwelten in gleich drei eigenständigen Freizeitparks und unzähligen Resorts. *Walt Disney World* ist, wie Stephen M. Fjellman betont, »the most ideologically important piece of land in the United States. What goes on here is the quintessence of the American way.«⁹³ Die simulationsästhetische Entertainmentmaschine von *Walt Disney World* ist daher nicht nur die ultimative themenarchitektonische Autoritätsinstanz, sie muss der kritischen Zeitdiagnose als Allegorie, Symptom diverser amerikanischer und damit kapitalistischer Dekadenzphänomene herhalten. Denn: »[m]ore people have experienced Disney's fantasy environments than the have visited the places that have inspired them; the clean and cozy, abbreviated and adulterated versions [...], divested of the distractions of dirt, crime, and ethnic diversity, are preferred to the city itself.«⁹⁴ Die weltabgewandten, eskapistischen Themenparks haben sich in dem Maße zu eigenständigen kulturkritischen Metaphern, ihr künstliches Blendarrangement zum Sinnbild für tiefgehende kulturindustrielle Schädigungen verselbständigt, wie die amerikanische Massenkultur einer allgemeinen »Disneyization« entgegentaumelt, einem »process by which *the principles* of the Disney theme parks are coming to dominate more and more sectors of American society as well as the rest of the world.«⁹⁵

Gleichermaßen paradigmatisch für die Zukunft themenarchitektonischer Stadtverhältnisse scheinen Dubais simulationsästhetische Narrative zu sein – wie die »Dubaisation of the Middle East«⁹⁶ nahe legt. Aber nicht, weil Dubais architektonischen Überwältigungsstrategien avancierter wären und seine Simulakren ein nächstes, abermals radikalisiertes Hyperrealitätsstadium repräsentieren würden. Nein. Das nicht. Charakteristisch an Dubais themenarchitektonischen Verfahrensweisen ist die spezielle semantische Klammer, »Artifizialität« zwar als deklaratives Gestaltungsprinzip einzusetzen, aber gleichzeitig mit einem geradezu antiquierten, restaurativen Anspruch auf Repräsentation und einer wahren Machthysterie zu versehen. Einerseits ist die superlativische Künstlichkeit in Dubais Faszinationsökonomie tatsächlich deklarativ, als Anziehungskraft für vagabundierendes Kapital: ungezügelte Künstlichkeit als *performative* Manifestation uneingeschränkter Machbarkeit. Dubais Künstlichkeit ist wie der zur Schau gestellte Luxus ein »Mittel der Repräsentation und [...] der Kundgebung von Macht. Der Umstand, dass man sich die Vorausgabung leisten kann, ist ein Zeichen, dass man über der Norm steht«⁹⁷. Andererseits sind Dubais Themenarchitekturen nicht einfach nur simulationsästhetische Lustbarkeiten, letztlich bedeutungslose Jetons spekulativer Kapitalflüsse. Im Gegenteil. Sie sind Teil eines steifen Zeremoniells. Das bezeichnende an ihnen ist, wie Keller Easterling hervorhebt,

92 Haden-Guest: 1972, S. 223

93 Fjellman: 1992, S. 10

94 Huxtable: 1997, S. 41

95 Bryman, Alan: *The Disneyization of Society*, London: Sage 2004, S. 1

96 Steiner, Christian: »From Heritage to hyper-reality? Tourism destination development in the Middle East between Petra and the Palm«, in: *Journal of Tourism and Cultural Change*, 4/2010

97 Angéilil, Marc: »Dubai Incorporated«, in: *Archithese*, 2/2006

»dass die Sheikhs, anders als zum Beispiel Jon Jerde oder vergleichbare postmoderne Architekten, fast ehrlich mit den überkommenen Mythen umgehen. In diesem Sinne ist Dubai ein großer Cartoon, ein lebendiger Indikator für die zeitlose, sich wechselseitig stützende Partnerschaft von Macht und Fiktion.«⁹⁸ Denn Sheikh Mohammed begreift sich selbstredend weder als Mickey Mouse noch als Liberace, sondern als Herrscher eines majestätischen Reiches – und in dieser überspannten Prätentiosität ist Dubai »reiner Camp«.

98 Easterling, Keller: »Stadtstaatskunst«, in: Elisabeth Blum/Peter Neitzke (Hg.), Dubai. Stadt aus dem Nichts, Basel: Birkhäuser 2009, S. 27