Die approbierte Originalversion dieser Dissertation ist an der Hauptbibliothek der Technischen Universität Wien aufgestellt (http://www.ub.tuwien.ac.at).

The approved original version of this thesis is available at the main library of the Vienna University of Technology (http://www.ub.tuwien.ac.at/englweb/).

TU

TECHNISCHE UNIVERSITÄT WIEN

DISSERTATION

FABELHAFTE RÄUME

Die Narrativität der Architektur im antiken Rom und in Las Vegas

Ausgeführt zum Zwecke der Erlangung des akademischen Grades eines Doktors der technischen Wissenschaften unter der Leitung von

O. Univ. Prof. Dipl.-Ing. William Alsop
E 253/4 Institut für Architektur und Entwerfen, Abteilung Hochbau und Entwerfen

eingereicht an der Technischen Universität Wien
Fakultät für Architektur und Raumplanung
von

Alexander Knoop
0426747
Rubensgasse 3/12, 1040 Wien

Frank Rödl
0526790
Albertgasse 19/9, 1080 Wien

Wien, im Oktober 2007

Fabelhafte Räume

Die Narrativität der Architektur im antiken Rom und in Las Vegas

Fabulous Spaces

The Narrativity of Architecture in Ancient Rome and Las Vegas

Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit unternimmt den Versuch, Raum mit Konzepten aus der Erzähltheorie zu untersuchen. Damit fügt sie sich in eine Reihe von interdisziplinären Ansätzen ein, die Erzählstrukturen in unterschiedlichen Medien thematisieren; gemeinsam ist den verschiedenen Ansätzen die Einschätzung, dass durch Erzählungen Bedeutungszusammenhänge, Erklärungen und Werte produziert werden. Damit ist auch schon das Potenzial angesprochen, dass die Autoren der vorliegenden Arbeit in einer narratologischen Auseinandersetzung mit der Architektur sehen: Raum auf seinen Erzählcharakter hin zu untersuchen ermöglicht es zum einen, die Handlungs-, Bedeutungs- und Erklärungszusammenhänge zu thematisieren, die dieser Raum anbietet. Zum anderen erweitert sich der Fokus dabei auf den Nutzer des Raumes, der diese Zusammenhänge mitgestaltet und individuell interpretiert. Den Gegenstand der Untersuchung bilden mit dem antiken Rom und dem modernen Las Vegas denn auch zwei Städte, deren Architektur durch narrative Strukturen geprägt ist, die auf die Interaktion zwischen Raum und Nutzer ausgelegt sind.

Im ersten Teil der Arbeit wird zunächst erläutert, was unter einer Erzählung zu verstehen ist. In einem Forschungsüberblick werden bestehende interdisziplinäre Ansätze untersucht, die sich mit der Medienunabhängigkeit von Erzählungen beschäftigen und den Erzählbegriff auf den Raum übertragen. Darüber hinaus wird die Wahl der Beispiele des antiken Rom und des modernen Las Vegas begründet und der jeweilige Untersuchungsbereich zeitlich und räumlich abgegrenzt.

Der zweite Teil der Arbeit umfasst sechs Einzelstudien zu verschiedenen Problemfeldern. Jede bereitet separat theoretische Grundlagen auf und untersucht davon ausgehend Fallbeispiele im antiken Rom und in Las Vegas. Die Einzelstudien betrachten die räumliche Erzählung zunächst in ihrer Eigenschaft als Struktur (Kapitel II.1); anschließend wird ihr Prozesscharakter untersucht (Kapitel II.2-4). Abschließend werden mit der Einbindung narrativer Räume in das Alltagsleben und der Bedeutung von Zielgruppen zwei Aspekte diskutiert (Kapitel II.5 und 6), die den narrativen Raum im sozialen Kontext verankern.

Die These, die diese Arbeit anhand von Beispielen aus dem antiken Rom und Las Vegas entwickelt, besagt, dass die räumliche Erzählung nicht allein das Pro-

dukt der Planer, d.h. der Bauherren und Architekten, ist, sondern wesentlich von den Nutzern des Raumes mitbestimmt wird. Der Nutzer ist nicht nur der Rezipient oder Adressat der räumlichen Erzählung, sondern auch ihr Co-Autor.

Das erste Kapitel der Einzelstudien diskutiert die Möglichkeit, im Raum narrative Handlungsstrukturen festzulegen und dadurch einzelne räumliche Elemente in einen Bedeutungszusammenhang zu stellen. Dabei wird die Auffassung vertreten, dass der Bauherr und Architekt mit dem gebauten Raum und seiner Ausstattung lediglich die Vorgaben schaffen, innerhalb derer sich verschiedene narrative Handlungs- und Bedeutungszusammenhänge entwickeln können.

Grundvoraussetzung für das Zustandekommen der Interaktion zwischen narrativem Raum und Betrachter, so die These des zweiten Kapitels, ist das *In-Bewegung-Setzen* der räumlichen Erzählung. Während die literarische Erzählung durch das Lesen eines Textes – den *narrativen Akt* – in Bewegung gesetzt wird, wird die räumliche Erzählung durch die Bewegung des Nutzers im Raum erzeugt. Der Nutzer befindet sich sozusagen in der Erzählung und verknüpft dabei aufeinander folgende Ereignisse zu einer motivierten Abfolge. Bedeutung und Wirkung existieren dabei nicht per se, sie sind lediglich im Raum angelegt: der Raum ist eine *Spielregel* und ein *Wirkungspotential*, das erst während des „Lesevorganges“ vom Rezipienten *aktualisiert* wird.

Das dritte Kapitel greift auf die Kognitionswissenschaften zurück, um die Rezeption räumlicher Erzählungen zu untersuchen. Narrative Zusammenhänge zwischen einzelnen räumlichen Ereignissen sind, so die These, eine mentale Konstruktionsleistung eines Rezipienten, der auf visuelle Informationen und auf stereotype Erwartungsschemata zurückgreift.

Das vierte Kapitel diskutiert anhand des Performativitätsbegriffs, wie Handlungen des Publikums zum wesentlichen Bestandteil räumlicher Erzählungen werden. Dabei zeigt sich ein grundsätzlicher Dualismus: Einerseits ist das *performative* Publikum als Mitproduzent des narrativen Raumes vom Bauherren erwünscht, andererseits kann *kontingentes*, zufälliges Verhalten die Entstehung der vom Bauherren inszenierten Erzählung nachhaltig verändern oder stören.

Das fünfte Kapitel erörtert, ausgehend von soziologischen Konzepten zur Selbstdarstellung im Alltag, den narrativen Raum als Teil des täglichen Lebens seiner Nutzer. Einerseits integrieren die Nutzer den narrativen Raum in ihre persönlichen Erzählungen und nutzen ihn für ihre eigene Selbstdarstellung; der nar-

rative Raum wird damit ein Teil von persönlichen Erzählungen, die unabhängig von den Interessen des Bauherrn sind. Andererseits aber prägen die im narrativen Raum angelegten Handlungsabläufe und Rollenzuschreibungen das Alltagshandeln und das Selbstverständnis der Nutzer.

Das sechste Kapitel untersucht, welche Folgen sich aus der Ausrichtung des narrativen Raums an spezifischen Adressaten ergeben. Die Orientierung an Zielgruppen bewirkt eine voneinander abweichende, spezifische Gestaltung der Räume. Dabei zeigt sich, dass die Erwartungen dieser Gruppen auf die Gestalt der Räume im antiken Rom und in Las Vegas mehr Einfluss haben, als die individuellen Präferenzen und Wünsche der Bauherren und Architekten.

Summary

The present thesis tries to explore spaces with concepts from narratology. In so doing, it fits in a range of interdisciplinary approaches that discuss the issue of narrative structures in different media; these diverse approaches share the supposition that narrations generate contexts, explanations and values. This point already alludes to the potential that the authors of the present work see in a narratological examination of architecture: exploring space concerning its narrative character means on the one hand dealing with the correlating actions, meanings and explanations that the space offers. On the other hand, the scope is broadened to include the user of the space, who is actively involved in the development of those correlations. Accordingly, ancient Rome and Las Vegas, the objects of this research, are two cities featuring an architecture that is marked by narrative structures designed for interactions between space and user.

The first part of the thesis explains what is to be understood by the term "narration". In an overview of the current research situation, interdisciplinary approaches are examined that deal with the independence of narrations from specific media and that apply the concept of narration to spatial contexts. Furthermore, this part of the thesis justifies the choice of the case studies ancient Rome and Las Vegas and defines their particular temporal and spatial scopes. The second part of the work is comprised of six

individual studies on complexes of problems. Each study separately explores theoretical foundations on the basis of which the case studies in ancient Rome and Las Vegas are analysed. The individual studies firstly discuss narrative space as a structure (Chapter II.1); afterwards, the processual nature of spatial narratives is explored (Chapter II.2-4). Finally, by analysing the integration of spatial narratives in day-to-day life and by examining the relevance of target group orientation, two aspects are discussed (Chapter II. 5-6) that describe narrative space as an integral part of the social context.

The hypothesis developed in this thesis by means of examples from ancient Rome and Las Vegas suggests that spatial narratives are not only a product of the planners – i.e. the builder-owners and the architects –, but that the users also actively participate in their development. Hence, the user is not just the recipient or addressee of the spatial narrative, but its co-author.

The first chapter of the individual studies discusses the possibility of determining narrative action structures within a narrative space and thus putting several spatial elements in a context. Here, it is argued that builder-owners and architects merely create guidelines that provide a framework in which different narrative contexts of action and meaning may develop.

The second chapter works on the hypothesis that a basic prerequisite for an interaction between narrative space and observer consists in the spatial narrative being *set in motion*. While a literary narration is *set in motion* through the reading of a text – the *narrative act* –, the spatial narrative is generated by the spectator moving around in the space. The user is, so to speak, in the story, where he links successive events to a *motivated* sequence. Thus, meaning and effect are not there per se, but exist merely virtually in the space: the space is a *set of instructions* and a *potential effect* that is realised, *actualised* and interpreted individually by each spectator in the reception process.

The third chapter draws on cognitive science in order to explore the reception of spatial narratives. It suggests that narrative connections between several spatial events are a mental construction of the recipient, who resorts to visual information and stereotypical patterns of expectation.

Using the concept of the *performative*, the fourth chapter explores how actions of the audience become an essential component of spatial narratives. Here, a fundamental dichotomy becomes apparent: On the one hand, the audience is desired by the builder-owner as a co-producer of narrative space; on the other hand, their contingent behaviour can strongly influence and disturb the development of the owner's spatial narrative.

Starting from sociologist concepts concerning the self-presentation in everyday life, the fifth chapter discusses the narrative space as part of its users' daily life. On the one hand, the users integrate the built stories into their personal stories and employ them when presenting themselves. As a consequence, the narrative space becomes part of numerous personal narratives that are independent of the builder-owner's interests. On the other hand, however, the action sequences and the attribution of roles suggested by the narrative space shape the users' everyday actions and self-conception.

The sixth chapter explores the consequences arising from the fact that narrative spaces are directed towards specific addressees. The target group orientation causes a varying, specific design of the narrative spaces. It thereby becomes apparent that the expectations of those target groups have more influence on the gestalt of narrative spaces in ancient Rome and Las Vegas than the individual preferences of owners and planners.

Inhalt

Kurzfassung - 3
Summary - 5
Einleitung - 15
Introduction - 17

I. FORSCHUNGSÜBERLICK – THEORETISCHE GRUNDLAGEN

1. Medienunabhängigkeit – Raum als Erzählung - 21

1.1 Merkmale der mündlichen und schriftlichen Erzählung - 21
1.2. Übertragung des Erzählbegriffs auf andere Medien - 25
1.3 Erzählung und Raum: ein Auszug bestehender theoretischer Ansätze - 29

ABSTRACT I.1:
Independence from the Narrative Medium – Space as Narration - 33

2. Antikes Rom und Las Vegas:
Eingrenzung der Untersuchungsbereiche - 35

2.1 Antikes Rom - 36
2.2 Las Vegas - 41

ABSTRACT I.2:
Ancient Rome and Las Vegas: Definition of the Scope - 46

3. Antikes Rom und Las Vegas:
Gesellschaftliche Rahmenbedingungen der Bautätigkeit - 48

3.1 Private Räume für die Öffentlichkeit - 49

3.1.1 Agrippa als Euerget der Stadt Rom - 50
3.1.2 Hank Greenspun, Steve Wynn: Bauherren in Las Vegas - 53

3.2 Konkurrenz der Bauherren - 58

3.2.1 Raum als Produkt politischer Konkurrenz in Rom - 58
3.2.2 Raum als Produkt ökonomischer Konkurrenz in Las Vegas - 62

3.3 Verwirklichung einer sozialen Rolle - 64
3.3.1 Agrippa und Augustus als Mäzene - 65
3.3.2 Steve Wynn als Mäzen - 67
3.5 Konsequenzen für den narrativen Raum - 69

ABSTRACT I.3:
Ancient Rome and Las Vegas: Social Conditions for Building - 70

II. EINZELSTUDIEN

ALEXANDER KNOOP

1. Die Struktur der räumlichen Erzählung - 75

1.1 Erzähltheoretische Strukturmodelle - 77
1.1.1 Narrative Struktur als räumliche Struktur:
das Raummodell Lotmans - 78
1.1.2 Sinnproduktion durch Erzählstrukturen in der
narrativen Psychologie - 80
1.1.3 Sinnproduktion durch Erzählstrukturen im Raum - 84
1.1.4 Erklärung durch *emplotment* in der Geschichtsschreibung - 86
1.1.5 Erklärung durch *emplotment* im Raum - 89

1.2 Narrative Strukturen im Raum: antikes Rom und Las Vegas - 90

1.2.1 Narrative Strukturen im antiken Rom:
Geschichtsschreibung im Augustusforum - 91
1.2.2 Narrative und funktionale Strukturen im antiken Rom:
die Basilika Ulpia im Traiansforum - 103
1.2.3 Narrative Strukturen in Las Vegas:
eine italienische Reise im *Bellagio* Kasino - 108
1.2.4 Narrative und funktionale Strukturen in Las Vegas:
die *Forum Shops* im *Caesars Palace* Kasino - 119

1.3 Schlussfolgerungen - 125

ABSTRACT II.1:
The Structure of the Spatial Narrative - 126

FRANK RÖDL

2. Das In-Bewegung-Setzen der räumlichen Erzählung - 132

2.1 Erzählen als Bewegung des Nutzers im Raum - 134

2.1.1 Das In-Bewegung-Setzen der Erzählung in der Narratologie - 134
2.1.2 Der Betrachter setzt sich in Bewegung - 137
2.1.3 Strukturähnlichkeiten zwischen bewegtem Medium und Bewegung im narrativen Raum: Bestehende Ansätze - 139
2.1.4 Ohne Bewegung keine Erzählung:
Der Betrachter im Werk Le Corbusiers und Eisensteins - 142
2.1.5 Die Verbindung zur Antike im Werk Choisys, Le Corbusiers und Eisensteins - 150
2.1.6 Der Betrachter auf dem Pfad:
Zwischen Determination und Indetermination - 159

2.2 Die motivierte Ereignisfolge: Vom Ereignis zur Geschichte - 165

2.2.1 Die Motivierung von Ereignissen in der Narratologie - 167
2.2.2 Die Motivierung von Ereignissen im narrativen Raum - 169
2.2.3 Das funktionslose Ereignis als Realitätseffekt - 172

2.3 Die Frage nach Autor und Wirkung: Das Konzept der Aktualisierung - 173

2.3.1 Die Frage nach Autor und Wirkung: Aktualisierung im Text - 174
2.3.2 Die Frage nach Autor und Wirkung: Aktualisierung im Raum - 177

2.4 Bewegung, Ereignis, Aktualisierung am Beispiel des antiken Rom - 181

2.4.1 Quintilians *Ars Memoria* : Der Raum als Gedächtnistheater - 182
2.4.2 Das Traiansforum: Lesen einer räumlichen Biographie - 187

2.4 Bewegung, Ereignis, Aktualisierung am Beispiel Las Vegas - 194

ABSTRACT II.2:
Setting the Spatial Narrative in Motion - 205

ALEXANDER KNOOP

3. Die Funktion kognitiver Schemata für das Verstehen räumlicher Narrative - 214

3.1 Kognitive Schemata: *Rahmen* und *scripts* - 216

3.1.1 Ernst und Spiel: *Rahmen* und ihre Transformationen bei Goffman - 216
3.1.2 Stereotype Ereignisfolgen: *scripts* in der Narratologie - 220
3.1.3 Kognitive Schemata und visuelle Wahrnehmung - 225
3.1.4 Kognitives Schema und kognitive Landkarte: Abgrenzung der Begriffe - 227

3.2 Kognitive Schemata und gebauter Raum: antikes Rom und Las Vegas - 228

3.2.1 Goffmans *Rahmen* und ihre Verankerung am Beispiel des antiken Rom - 229
3.2.2 *Scripts* und ihre Aktivierung am Beispiel des antiken Rom - 236
3.2.3 Goffmans *Rahmen* und ihre Verankerung am Beispiel Las Vegas - 243
3.2.4 *Scripts* und ihre Aktivierung am Beispiel Las Vegas - 250

3.3 Schlussfolgerungen - 258

ABSTRACT II.3:
The Function of Cognitive Patterns
in Understanding Spatial Narratives – 260

FRANK RÖDL

4. Performatives Handeln im narrativen Raum - 266

4.1 Sprache als Handeln: Performative Äußerungen bei Austin - 269

4.2 Die Übertragung des Performanzbegriffes auf das körperliche Handeln - 272

4.3 Das körperliche Aufführen im Raum: Performance, Inszenierung und Ritual - 274

4.3.1 Performance - 276
4.3.2 Inszenierung - 279
4.3.3 Ritual - 282

4.4 Raum der Möglichkeiten: Performanz und Kontingenz - 283

4.5 Der performative Nutzer im narrativen Raum:
antikes Rom und Las Vegas - 285

4.5.1 Foren und Theater: Der performative Nutzer im antiken Rom - 287
4.5.2 Die Thermen: Der performative Nutzer im antiken Rom - 295
4.5.3 Konflikte zwischen Bauherr und Nutzer:
Kontingentes Verhalten im antiken Rom - 305
4.5.4 Der performative Nutzer in Las Vegas - 307
4.5.5 Konflikte zwischen Bauherr und Nutzer:
Kontingentes Verhalten in Las Vegas - 315

4.6 Der performative Nutzer und Folgen für den narrativen Raum - 323

ABSTRACT II.4:
Performative Actions in Narrative Space - 325

ALEXANDER KNOOP

5. Narrative Räume als Bühnen des Alltagslebens - 332

5.1 Selbstdarstellung und Raum:
Goffman, Bourdieu, Sibley und Foucault - 334

5.2 Lebenswelten im antiken Rom und in Las Vegas - 344

5.2.1 *Otium* und *negotium* im antiken Rom - 344
5.2.1.1 Villa und Stadt - 344
5.2.1.2 Innerstädtische Freizeitanlagen - 352
5.2.2 Symbolische Macht im antiken Rom - 360
5.2.3 Heterotopien in Las Vegas - 367
5.2.3.1 Las Vegas Strip - 368
5.2.3.2 *Master planned communities* - 379
5.2.4 Symbolische Macht in Las Vegas - 389

5.3 Schlussfolgerungen - 398

ABSTRACT II.5:
Narrative Spaces as Stages for Day-to-Day Life – 400

FRANK RÖDL

6. Die Ausrichtung des narrativen Raums am Zielpublikum - 406

6.1 Das Zielpublikum im antiken Rom und in Las Vegas - 407

6.1.1 Der Census als Abbild der Bevölkerung im antiken Rom - 408
6.1.2 Vom Augustusforum zum Traiansforum:
Wechselndes Zielpublikum im antiken Rom - 412
6.1.3 Erfassung demographischer Gruppen
als Planungsgrundlage in Las Vegas - 419
6.1.4 Vom *Bellagio* zum *New York New York*:
Unterschiedliches Zielpublikum in Las Vegas - 421
6.1.5 Folgen der Zielgruppenorientierung
im antiken Rom und in Las Vegas - 427

6.2 Interpretationsrahmen und kollektives Gedächtnis - 430

6.2.1 Die Gegenwelt der Barbaren und das *saeculum aureum*
im antiken Rom - 432
6.2.2 Hemingways Paris, New York als Klischee und die Grand Tour in
Las Vegas - 437
6.2.3 Folgen der Bezugnahme auf das kollektive Gedächtnis im antiken
Rom und in Las Vegas - 439

6.3 Fortlaufende Anpassung des narrativen Raums
an das Zielpublikum - 441

6.3.1 Fortlaufende Anpassung an die
Erwartungen des Publikums im antiken Rom - 442
6.3.2 Fortlaufende Anpassung an die
Erwartungen des Publikums in Las Vegas - 443
6.3.4 Unterschiedliche Vorgehensweise bei der
Anpassung des narrativen Raums - 445

6.4 Erwartungen des Publikums und Folgen für den narrativen Raum - 446

ABSTRACT II.6:
Adjustment of Narrative Space to the Target Audience - 447

III. ANHANG - 453

Glossar - 454
Bibliographie - 457
Abbildungsverzeichnis - 486
Dank - 492
Acknowledgements - 493

Einleitung

„The desert was a blank slate, an empty soundstage on which any story might be presented. With Caesars, Las Vegas themes shifted the spotlight to exotic times and spaces."[1]

„Walking around energizes architecture so it can play its part in the mobile observer's narrative experience. In this sense Roman towns were richer than their predecessors. They could tell a longer, more detailed story, because they offered more varied formal and symbolic features."[2]

Diese beiden Zitate umreißen den räumlichen und thematischen Rahmen, den die vorliegende Arbeit aufspannt. Der Architekturtheoretiker Alan Hess bezieht sich auf das Las Vegas des ausgehenden 20.Jahrhunderts, der Archäologe William MacDonald auf die urbane Architektur der römischen Antike. In beiden Fällen wird offensichtlich eine Architektur angesprochen, die erzählerische Eigenschaften aufweist. Die beiden Autoren weisen dabei auf zwei Aspekte hin, die für die räumliche Erzählung relevant sind: Während bei Hess die Erzählung ein gebautes Artefakt ist, das auf der blanken Fläche der Wüste präsentiert wird, ist sie bei MacDonald ein Prozess, der erst in der Wahrnehmung des sich bewegenden Betrachters abläuft. Damit sind die beiden Seiten angesprochen, die jeder Erzählung (und damit auch jeder räumlichen Erzählung) eigen sind. Einerseits kann sie als ein Artefakt verstanden werden und andererseits als ein dynamischer Prozess.

Das gebaute Artefakt, d.h. der gebaute Raum, ist für sich genommen noch keine Erzählung – zur räumlichen Erzählung gehört immer auch ein Betrachter, der sich im Raum bewegt und ihn rezipiert. Gerade darin liegt das Potenzial einer Untersuchung des Raumes aus einem narratologischen, d.h. erzähltheoretischen Blickwinkel: Indem der Begriff der räumlichen Erzählung sowohl den gebauten Raum als auch den Rezipienten mit einbezieht, bietet er die Möglichkeit, die Interaktion zwischen der Architektur und ihren Nutzern zu beleuchten. Im Mittelpunkt stehen dabei weniger die praktischen Funktionen des Raumes, sondern

1 Hess, Viva Las Vegas , S.88

2 MacDonald, The architecture of the Roman Empire Vol. I, S.269

die Handlungs- und Bedeutungszusammenhänge, die die Nutzer mit Rückgriff auf den gebauten Raum entwickeln. Einen gebauten Raum auf seinen Erzählcharakter zu untersuchen heißt daher, den Raum nicht als fertiges Gebilde zu verstehen, sondern als einen Raum der Möglichkeiten, in dem verschiedene Zusammenhänge sich entwickeln und die Imagination der Nutzer sich entfalten können.

Dies impliziert ein erweitertes Verständnis von der Rolle der Planer und Architekten: sie sind nicht nur Baumeister, sondern auch die Regisseure räumlicher Inszenierungen und der sich im Raum entwickelnden Handlungsabläufe. Die erzählenden Räume im antiken Rom und in Las Vegas haben nicht zuletzt auch Eigenschaften von Gesamtkunstwerken – von Gesamtkunstwerken, in denen der Nutzer eine aktive Rolle spielt und als Akteur mit einbezogen wird.

Die vorliegende Arbeit verhandelt die narrativen, d.h. die erzählerischen Eigenschaften des Raumes anhand eines Vergleichs des antiken Rom und des modernen Las Vegas. Die beiden Städte eignen sich als Untersuchungsgegenstände insofern, als sie einerseits beide ein großes Feld an räumlichen Erzählungen bieten und andererseits kulturgeschichtlich so weit voneinander entfernt sind, dass es möglich wird, das Phänomen der räumlichen Narrativität aus der Diskussion um zeitgenössische kommerzielle Unterhaltungsarchitektur zu lösen und als allgemeine Eigenschaft des Raumes zu untersuchen.

Aufgebaut ist die Arbeit aus zwei Teilen. Im ersten Teil werden ausgehend von der Narratologie der Begriff der Erzählung und seine Anwendbarkeit auf den Raum geklärt sowie die Untersuchungsbereiche im antiken Rom und in Las Vegas definiert und die jeweiligen soziokulturellen Hintergründe beleuchtet. Im zweiten Teil werden anhand von sechs Einzelstudien verschiedene Aspekte der Produktion und Rezeption räumlicher Erzählungen untersucht: Die Struktur der räumlichen Erzählung, ihr In-Bewegung-Setzen, die Funktion kognitiver Schemata im Rezeptionsprozess, das performative Handeln im narrativen Raum, der narrative Raum als Bühne für die Selbstdarstellung seiner Nutzer und schließlich die Ausrichtung des narrativen Raumes an einem Zielpublikum. Ausgehend von erzähltheoretischen oder der Erzähltheorie verwandten Ansätzen wird dabei jeweils eine These zu einem Aspekt des narrativen Raumes entwickelt und an Beispielen aus dem antiken Rom und Las Vegas diskutiert.

Das Ziel dieser Arbeit ist es, mit einem transdisziplinären Ansatz zu untersuchen, wie im Raum über Erzählungen Handlungs- und Bedeutungszusammenhänge sowie Erklärungen geschaffen werden. Von besonderem Interesse ist dabei die Rolle, die der Nutzer des Raumes übernimmt: Wird beispielsweise der Besucher des Augustusforums mit einer fertigen räumlichen Erzählung von den Taten der römischen Kaiser konfrontiert bzw. der Besucher des *Bellagio* Kasinos mit einer fertigen Geschichte über eine oberitalienische Kleinstadt an einem See? Oder ist der Besucher nicht vielmehr selbst an der Entstehung und an der Gestaltung der räumlichen Erzählung beteiligt? Und wenn ja, inwiefern? Die Position, die diese Arbeit bezieht, räumt dem Nutzer des Raumes einen großen Anteil an der Entstehung der räumlichen Erzählung ein: Er ist nicht nur der Adressat, sondern auch der Co-Autor dieser Erzählung.

Introduction

„The desert was a blank slate, an empty soundstage on which any story might be presented. With Caesars, Las Vegas themes shifted the spotlight to exotic times and spaces."[3]

„Walking around energizes architecture so it can play its part in the mobile observer's narrative experience. In this sense Roman towns were richer than their predecessors. They could tell a longer, more detailed story, because they offered more varied formal and symbolic features."[4]

These two quotations outline the spatial and thematic frame the present thesis lays down. The architectural theorist Alan Hess refers to the Las Vegas of the late 20th century, the archaeologist William MacDonald to the urban architecture of Roman antiquity. In both cases, it is obvious that the type of architecture described has narrative characteristics. Here, the two authors emphasise two aspects that are relevant for spatial narration: While Hess describes narration as a built artefact that is presented on the

3 Hess, Viva Las Vegas , S.88

4 MacDonald, The architecture of the Roman Empire Vol. I, S.269

desert's blank slate, MacDonald refers to narration as a process that develops via the reception of a mobile spectator. Hereby, the two sides to every narration (and consequently also to every spatial narration) are addressed. On the one hand, it can be understood as an artefact, on the other hand as a dynamic process. The built artefact, i.e. the built space, is not a narration per se – spatial narration always involves a spectator that moves in the space and takes it in. This is precisely where the potential of a narratological analysis of space lies: By including both the built space and the recipient, the term "spatial narration" serves to shed light on the interaction between an architecture and its users. Here, the focus lies to a lesser extend on the practical functions of a space, but rather on the contexts of action and meaning the user develops by means of the built space. To examine a space concerning its narratological character thus means to understand it not as a finished object but as a space of possibilities, within which several contexts develop and where the imagination of the user can evolve. This implies an extended understanding of the planner's and architect's role: they are not only builders, but also the directors of spatial stagings and of the actions developing in them.

The present thesis discusses the narrative qualities of spaces on the basis of a comparison of ancient Rome and modern Las Vegas. The two cities are well-suited as objects for this analysis insofar as on the one hand, they both offer a large field of spatial narratives while on the other hand, they are so distant from one another cultural-historically that it is possible to free the phenomenon of spatial narrativity from the discussion of contemporary commercial entertainment architecture and to explore it as a general characteristic of space.

The thesis consists of two parts. Taking narratology as a starting point, the first part explains the notion of the narrative and its applicability to spatial contexts, defines the scope of analysis in ancient Rome and Las Vegas and sheds light on the respective socio-cultural situations. In the second part, different aspects of the production and reception of spatial narratives are examined with the help of six individual studies: the structure of the spatial narrative, its being set in motion, the function of cognitive patterns for the reception process, performative actions in narrative space, narrative

spaces as stages for day-to-day life and the orientation of the narrative space by a target audience. Starting from narratological or narratology-related approaches, in each case an assumption on one aspect of narrative space is made and then discussed with the help of examples from ancient Rome and Las Vegas.

The objective of this thesis is to examine how narratives produce contexts of action and meaning in a space. Particular importance is attached to the role the user of the space plays: is, for instance, the visitor of the Forum of Augustus confronted with a complete spatial story about the achievements of the Roman emperor, or the visitor of the *Bellagio* Casino with a complete story about a small town in Italy? Or is the visitor rather involved in the creation and the shaping of the spatial story? And if so, in what way? This thesis maintains the standpoint that the user plays a crucial part in the development of the spatial narrative: he is not just the addressee, but also the co-producer of this narrative.

I. FORSCHUNGSÜBERBLICK – THEORETISCHE GRUNDLAGEN

1. Medienunabhängigkeit – Raum als Erzählung

Interdisziplinäre Auseinandersetzungen mit dem Erzählbegriff zeigen, dass Erzählung längst nicht mehr nur im klassischen Sinn – in der mündlichen oder schriftlichen Erzählung – zur Anwendung kommt. Auch die in dieser Arbeit stattfindende Beschäftigung mit *narrativen Raum* bzw. der *räumlichen Erzählung* impliziert, dass der klassische Begriff von Erzählung auf ein anderes Medium, den Raum, übertragen werden soll. Zu verstehen, was eine räumliche Erzählung ist, setzt dennoch voraus, zu verstehen, wie sich der klassische Erzählbegriff herleitet, wie eine Erzählung strukturiert ist und welchen Gesetzmäßigkeiten sie gehorcht. Den Grundlagen des narrativen Raumes wollen wir uns daher im Folgenden in zwei Schritten nähern.

Zunächst werden wir versuchen, mit Hilfe von Konzepten aus der Erzähltheorie bzw. der Narratologie, einige allgemeine Eigenschaften von Erzählungen zu bestimmen. Im Weiteren soll dann anhand einzelner Wissenschaften, die sich explizit auf erzähltheoretische Erkenntnisse beziehen und diese weiterentwickeln (Soziologie, Philosophie, Psychologie, Medienwissenschaften und Architekturtheorie), untersucht werden, inwiefern sich der Begriff Erzählung und Erzählmedium interdisziplinär und somit auch auf Raum anwenden lässt.

1.1 Merkmale der mündlichen und schriftlichen Erzählung

Wir wollen zunächst anhand von Konzepten aus der Erzähltheorie einen Überblick über die Merkmale von mündlichen und schriftlichen Erzählungen geben. Für das Vorverständnis ermöglicht ein Blick in zwei lexikalische Werke eine erste Begriffsbestimmung.

Der *Duden* beschreibt Erzählung als „mündliche wie schriftliche Darstellung von realen oder fiktiven Ereignisfolgen, meist in Prosa, aber auch in Versform.“[5] Im *dictionary of narratology* wird der Begriff “narrative” umfassender definiert als „The representation (as product and process, object and act, structure and structuration) of one or more real or fictive EVENTS communicated by one, two or

5 Duden, S.198, Abkürzungen ausgeschrieben

several (more or less overt) NARRATORS to one two, or several (more or less overt) NARRATEES."[6]

Zusammengefasst ermöglichen es beide Definitionen, bereits einige Charakteristika von mündlichen und schriftlichen Erzählungen herauszuarbeiten. Zunächst können wir festhalten, dass eine Erzählung eine Darstellung von aufeinander folgenden Ereignissen ist. Zum leichteren Verständnis soll hier bereits bemerkt werden, dass aufeinander folgende Ereignisse in der Erzähltheorie als Geschichte bezeichnet werden. Durch die Darstellung der Geschichte – das Erzählen – entsteht die Erzählung (Abb. 1.1). Die Darstellungen erfolgt dabei durch die Artikulation mindestens eines Erzählers (Sprecher, Autor), der mindestens einem Rezipienten (Zuhörer, Leser) etwas erzählt. Bei der mündlichen Erzählung sind Sprecher und Zuhörer anwesend; Erzählen und Zuhören geschehen daher gleichzeitig. Bei der schriftlichen oder literarischen Erzählung läuft die Erzählung jedoch in zwei Phasen ab. Der Autor fixiert die Geschichte im Text, der Leser liest sie später (der Erzähltheoretiker Gerard Genette nennt daher das Lesen auch Erzählen in einer fiktiven Situation, also die Simulation des Erzählens[7]). Wichtig scheint in jedem Fall das Zusammenspiel zwischen einer Struktur (product, object, structure) und einem Prozess (process, act, structuration) zu sein. Das bedeutet konkret: Bevor aus einzelnen Ereignissen (bzw. der Geschichte) eine Erzählung werden kann, müssen sie strukturiert und in einen Prozess überführt, also dargestellt und rezipiert werden. Bevor eine mündliche Erzählung entstehen kann, muss sie erzählt und gehört werden. Auch eine schriftliche Erzählung entsteht erst aus der vom Autor verfassten Struktur (beispielsweise dem Text eines Buches) und dem Prozess, der beim Lesen dieser Struktur vom Leser initiiert wird. Eine Erzählung existiert also nicht per se, sie entsteht immer erst aus der Interaktion zwischen Erzähler und Rezipient. [8] Der Erzähltheoretiker Wolfgang Iser spricht diesbezüglich auch davon, dass Bedeutung und Wirkung nur im Werk angelegt sind und erst im Lesevorgang – der *Aktualisierung* des Werkes durch den Leser – entstehen.[9] [10] (siehe dazu Kapitel II.2).

6 Prince, A dictionary of narratology, S. 58

7 Genette, Die Erzählung, S. 16, S. 200 und Neitzel, Gespielte Geschichten, S. 120

8 Dazu äußert sich auch Roland Barthes „Bekanntlich setzen in der sprachlichen Kommunikation *ich* und *du* einander absolut voraus; desgleichen kann es keine Erzählung ohne Erzähler und ohne Zuhörer (Leser) geben.". Siehe Barthes, Das semiologische Abenteuer, S. 125

9 Iser, Die Appellstruktur der Texte, S. 229

Diese ersten Erkenntnisse führen uns zur grundlegenden Zweiteilung der Erzählung, die sich in der Erzähltheorie durchgesetzt hat. Es wird unterschieden zwischen dem Erzählen und dem Erzählten, also zwischen der Darstellung und der Handlung oder, anders gesagt, zwischen dem *Wie* und dem *Was* von Erzählungen: „Wir wenden uns nun dem fundamentalen Gegensatz zwischen dem ‚Wie' und dem ‚Was' von Erzählungen zu und unterscheiden zwischen dem erzählerischen Medium mitsamt den jeweils verwendeten Verfahren der Präsentation einerseits und dem Erzählten (die Geschichte, die erzählte Welt) andererseits."[11] (Abb. 1.1) Mit dem erzählerischen Medium auf der Seite des *Wie* ist hier beispielsweise ein literarischer Text (in Form eines Buches) oder die Sprache gemeint, die ein spezifisches Präsentationsverfahren (lesen, sprechen) benötigen. Das Erzählte (das *Was*) umfasst die Geschichte (als Ereignisabfolge) und die erzählte Welt, in der die Geschichte stattfindet.

Die Unterscheidung in ein *Was* und ein *Wie* des Erzähltextes findet sich bei einem Großteil der Erzähltheoretiker wieder. Im russischen Formalismus beispielsweise wird mit Boris Tomaševskij zwischen *fabula* und *sujet* unterschieden, der französische Strukturalist Tzvetan Todorov teilt die Erzählung in *histoire* und *discours* auf. Todorov grenzt die Ebene des *discours* (das *Wie*) folgendermaßen von der *histoire* (das *Was*) ab: „Es gibt einen Erzähler (‚narrateur') der die Geschichte erzählt; und es gibt ihm gegenüber einen Leser, der sie aufnimmt. Auf dieser Ebene zählen nicht die erzählten Ereignisse, sondern die Weise, wie der Erzähler dafür gesorgt hat, daß wir sie kennen lernen."[12]

Der französische Erzähltheoretiker Gérard Genette baut auf dieser Zweiteilung auf. Er übernimmt Todorovs Begriff der *histoire* (*Was*), ersetzt jedoch den *discours* (*Wie*) durch zwei Termini, nämlich *récit (Erzählung)* und *narration (Narration/Erzählen)*.[13] Er betont damit den eigentlichen Akt des Erzählens, also den Erzählvorgang selbst, der bei der mündlichen Erzählung durch das Reden und bei der schriftlichen Erzählung durch das Lesen initiiert wird.[14] In unserem Zu-

10 Iser bezieht damit eine leserorientierte Position, die sich in Gegensatz zu hermeneutischen Ansätzen stellt.

11 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 20

12 Todorov, Tzvetan: Les catégories du récit littéraire. In : Communications 8 (1966), S. 125-151. Zit. Nach : Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 23

13 Genette, Die Erzählung, S.16 und S.199, sowie Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.24

14 Genette, Die Erzählung, S. 16

sammenhang ist dies von besonderer Bedeutung, da Genette dadurch die Bedeutung des Prozesses unterstreicht, der zum Lesen einer Struktur erforderlich ist und somit die Leistung des Rezipienten gegenüber der des Autors hervorhebt (siehe Kapitel II.2).

Das *Was*: Handlung und erzählte Welt	Das *Wie*: Darstellung
1. Ereignis Die elementare Einheit eines narrativen Textes ist das Ereignis. *2. Geschehen* Chronologisch aufeinander folgende Ereignisse erscheinen als Geschehen. *3. Geschichte* Aus einzelnen Geschehnissen wird eine Geschichte, wenn die Ereignisse nicht nur chronologisch aufeinander sondern auch kausal auseinander folgen. *4. Erzählte Welt* Die Welt, in der sich die Geschichte ereignet. Jeder fiktionale Text konstruiert eine eigene Welt.	*1. Erzählung* Die erzählten Ereignisse in der tatsächlichen Reihenfolge ihrer Darstellung im Text. *2. Erzählen* Die Präsentation der Geschichte und die Art und Weise dieser Präsentation in bestimmten Sprachen, Medien (z.B. rein sprachliche oder audiovisuelle) und Darstellungsverfahren (z.B. Erzählsituation und Sprachstil)

Abb. 1.1 Aufteilung der Erzählung in ein *Was* und ein *Wie*. Tabelle nach Ausführungen von Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 25 und S. 123

Die Erzähltheoretiker Martinez und Scheffel haben die Ansätze Todorovs, Tomaševskijs, Genettes und anderer Erzähltheoretiker zusammengeführt.[15] Eine Tabelle (Abb. 1.1) kann die Zweiteilung einer Erzählung in ein *Was* und ein *Wie* zusammenfassen. Hierbei sei, um Verwirrung zu vermeiden, kurz angemerkt, dass in der Erzähltheorie der Begriff Erzählung sowohl als Überbegriff (wie bisher eingesetzt) verwendet wird, gleichzeitig aber auch als ein Teil des *Wie*.

Übertragen wir zur Verdeutlichen der theoretischen Grundlagen die Unterteilung in ein *Was* und *Wie* des Erzähltextes auf ein Beispiel, die vom römischen Dichter Vergil geschriebene Aeneis.

Zunächst zur Handlungsseite (dem *Was*) der Erzählung: Die *Geschichte* der Aeneis handelt von Aeneas, der aus dem brennenden Troja flüchtet, und nach einigen Irrfahrten nach Latium gelangt, wo er der Ahnvater der Römer wird. Einzelne, aneinander gereihte *Ereignisse* (z.B. Aeneas betritt ein Schiff) auf dieser Irrfahrt verbinden sich zu einem *Geschehen* und werden schließlich, da sie kausal aufeinander folgen, zu einer *Geschichte.*

Die Darstellungsseite (das *Wie*) der Erzählung, umfasst die Art und Weise, wie dem Leser der Aeneis die Geschichte konkret vermittelt wird. Die *Erzählung* stellt dabei die Geschichte bzw. die Reihenfolge der von Aeneas erlebten Ereignisse dar, wie sie im Text aufeinander folgen (die Aeneis besteht aus zwölf Büchern).[16] Wenn Aeneas beispielsweise nach Latium gelangt, so könnte das gleich am Anfang des Erzähltextes als Vorausschau beschrieben sein. Das Erzählen schließlich beschreibt die Art der Präsentation der Aeneis. Hierzu zählen Medium (z.B. ein Buch), Sprache (Latein), Sprachstil (in hexametrischen Versen) und auch der eigentliche Akt des Lesens, der durch den Leser der Aeneis initiiert wird.

1.2 Übertragung des Erzählbegriffs auf andere Medien

Auch wenn der Begriff Erzählung im Alltagsgebrauch vor allem mit den Literaturwissenschaften in Verbindung gebracht wird, gibt es eine Reihe von Ansätzen

15 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 24ff

16 Bei sprachlichen Erzählungen ist dabei auch die Differenzierung von *erzählter Zeit* (Zeitspanne, von der erzählt wird) und *Erzählzeit* (d.h. der Zeit, die der Leser zum lesen braucht) von Bedeutung.

und Disziplinen, die sich mit narrativen Strukturen im Kontext mit anderen Medien auseinandersetzen. Diese sollen im Folgenden – um dem Raum als Erzählung näher zu kommen – ausgehend von der Erzähltheorie behandelt werden.

Die beschriebene Unterscheidung der Erzählung in ein *Wie* und ein *Was* macht es möglich, die in einer Erzählung verknüpften Ereignisse – sprich die Geschichte – vom erzählenden Medium zu trennen, dass diese Geschichte erzählt. Folgt man dieser Argumentation, so kann die gleiche Geschichte beispielsweise sprachlich und textlich (Genette) oder auch filmisch (Todorov, Chatman, Bordwell) erzählt werden. In den Medienwissenschaften wird untersucht, wie Erzählung im Computerspiel von Statten gehen kann (Neitzel).[17]

Todorovs Definition der *histoire* – das *Was* der Erzählung – macht die solchermaßen stattfindende Übertragung des Erzählbegriffs auf andere Medien deutlich: „Dieselbe Geschichte hätte uns auch auf andere Weise vermittelt werden können, beispielsweise durch einen Film; man hätte sie durch den mündlichen Bericht eines Zeugen erfahren können, ohne daß sie in einem Buch fixiert sein müßte.“[18] Todorov geht damit explizit darauf ein, dass eine Erzählung auch durch andere als sprachliche und schriftliche Medien zustande kommen kann.

Diese Erkenntnisse zeigen sich bereits in der „strukturalistischen“ Herangehensweise von Aristoteles’ *Poetik*.[19] Dort kann die Darstellung (*Wie*) einzelner Geschehnisse (*Was*) sowohl als Epos (erzählende Literatur) als auch als Drama (Theater mit Textgrundlage) erfolgen. Beide Gattungen befolgen die gleichen Gesetzmäßigkeiten.

Angesprochen wird die Medienunabhängigkeit einer Erzählung auch in Barthes *Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen*: „Träger der Erzählung kann die gegliederte, mündliche oder geschriebene Sprache sein, das stehende oder bewegte Bild, die Geste oder das geordnete Zusammenspiel all dieser Substanzen; man findet sie im Mythos, in der Legende, der Fabel, dem Märchen, der Novelle, dem Epos, der Geschichte, der Tragödie, dem Drama, der

17 Bezüglich der Ansicht, ob auch anderen Medien erzählen können, herrscht keinesfalls Einigkeit unter den Erzähltheoretikern. Während Genette alles nichtsprachliche aus der Narration ausschließt, plädieren beispielsweise Chatman oder Todorov für die Übertragung des Erzählbegriffs auf andere Medien.

18 Todorov, Tzvetan: Les catégories du récit littéraire. In : Communications 8 (1966), S. 125-151. Zit. Nach : Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 23

19 Roland Barthes bezeichnet Aristoteles als den ersten strukturalistischen Erzähltheoretiker. Siehe: Barthes, Das semiologische Abenteuer, S. 146

Komödie, der Pantomime, dem gemalten Bild…, der Glasmalerei, dem Film, den Comics…“[20] Barthes wendet damit den Erzählbegriff nicht nur auf textliche oder audiovisuelle Medien an; er bezieht neben architektonischen Elementen auch performative Darstellungsweisen wie die Pantomime oder das Theater in das *Wie* der Erzählung mit ein – ein Umstand, der bei der Betrachtung des Nutzerverhaltens im narrativen Raum von besonderem Interesse ist (siehe Kapitel II.4).

Aufgegriffen wird die anhand von Todorov und Barthes angesprochene Medienunabhängigkeit der Erzählung bzw. des erzählerischen Diskurses vom Medienwissenschaftler Seymour Chatman. Um Erzählstrukturen im Film zu beschreiben, vollzieht er nicht nur die seit Aristoteles bestehende Unterteilung in ein *Wie* (*expression*) und ein *Was* (*content*), sondern löst zusätzlich den eigentlichen Erzählvorgang, das Erzählen (*discourse*) von einem spezifischen Medium ab (im Gegensatz zu Genette, der als Medium für die Erzählung nur Sprache und Schrift zulässt.[21]) Nach Chatmann kann das Erzählen von jedem Medium übernommen werden, das Geschichten kommunizieren kann: „Media insofar as they can communicate stories.“[22] Aus Sicht der strukturellen Erzählforschung leistet Chatman damit einen wichtigen Beitrag zur Medienunabhängigkeit der Erzählung (Abb. 1.2).

Abb. 1.2 Seymour Chatman, Ablösen medialer Eigenschaften vom Erzählen (discourse).

	Expression	Content
Substance	Media insofar as they can communicate stories. (Some media are semiotic systems in their own right.)	Representations of objects & actions in real & imagined worlds that can be imitated in a narrative medium, as filtered through the codes of the author's society.
Form	Narrative discourse (the structure of narrative transmission) consisting of elements shared by narratives in any medium whatsoever.	Narrative story components: events, existents, and their connections.

20 Barthes, Das semiologische Abenteuer, S. 146

21 Genette, Die Erzählung, S. 200f

22 Chatman, Story and Discourse, S. 24

Ein Wissenschaftsfeld, dass Erkenntnisse aus der Erzähltheorie ableitet, ist die Psychologie. Die Vertreter der narrativen Psychologie (Polkinghorne, Straub, Gergen) betrachten Erzählungen unabhängig von einem spezifischen Medium. Hier wird untersucht, inwiefern Erzählstrukturen dabei helfen, Ereignisse mental zu organisieren (siehe Kapitel II.1).

Die Feststellungen Aristoteles, Todorovs, Barthes und Chatmans zur Medienunabhängigkeit werden durch neuere Erkenntnisse aus anderen Disziplinen, beispielsweise aus den Kognitionswissenschaften (Schank, Abelson, Herman), gestützt. Hier wird die mentale Repräsentation von Ereignisabfolgen untersucht (siehe Kapitel II.3). Kognitive Schemata, sogenannte *scripts* umfassen typische Ereignisabläufe (das *Was*), die vom Menschen mental als erzählerische Struktur abgespeichert werden. Einfache scripts beziehen sich auf wohldefinierte Alltagssituationen (wie Anziehen, Frühstücken oder Einkaufen).[23] In unserem Zusammenhang ist nun interessant, dass *scripts* von jedem Menschen dazu verwendet werden, spezifische Ereignisabläufe zu verstehen, und zwar unabhängig von einem spezifischen Medium (das *Wie*). Egal ob ein Restaurantbesuch beschrieben, erzählt, filmisch dargestellt oder tatsächlich ausgeführt wird, in jedem Fall kann der Rezipient durch die *scripts* einzelne Ereignisse in einen sinnhaften Zusammenhang stellen (und ist sich so beispielsweise bewusst, dass ein herannahender Kellner mit einem Messer keine Bedrohung, sondern ein gängiger Vorgang während eines Restaurantbesuchs ist).

Die Erkenntnisse aus der strukturellen Erzählforschung (Todorov, Aristoteles, Barthes und Chatman) und aus Disziplinen wie den Kognitionswissenschaften ebnen das Feld für eine Übertragung des Erzählbegriffs auf den Raum. Sie machen es möglich, die Unterscheidung in ein *Wie* und *Was,* die Interaktion zwischen Erzählung und Erzählen, das Wechselspiel zwischen Struktur und Prozess und zwischen Autor und Nutzer auf die Untersuchung des narrativen Raums zu übertragen.

23 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 24ff

1.3 Erzählung und Raum: ein Auszug bestehender theoretischer Ansätze

Aufbauend auf den bisherigen Einsichten in die Erzähltheorie und auf Disziplinen, die sich mit dem Erzählbegriffs medienübergreifend auseinandersetzen, sollen im Folgenden theoretische Herangehensweisen aufgeführt werden, die den Versuch unternehmen, narrative Elemente mit Raum zu verknüpfen. Einige Ansätze knüpfen dabei konkret an die Trennung zwischen Erzählung und Erzählen an (Barthes, De Certeau), oftmals werden aber auch einzelne Begriffe aus der Narratologie entlehnt (Ereignis, Geschichte, Script, Plot, Frame) und auf Architektur angewendet. Die folgenden Beispiele sollen zunächst einen Überblick über bisher bekannte Ansätze geben, im Detail findet die Untersuchung des narrativen Raums dann in den einzelnen Unterkapiteln statt.

In seinem Werk *Fleisch und Stein* beschreibt der Soziologe Richard Sennett, dass schon in der römischen Antike Architektur als Medium genutzt wurde und „römische Kunst den öffentlichen Raum Geschichten erzählen lassen wollte…Römische visuelle Erzählungen wiederholen ständig dieselbe Geschichte; sie berichten von einer gesellschaftlichen Krise, einer drohenden Katastrophe, die durch das Auftreten eines großen Senators, Feldherrn oder Kaisers überwunden wird“.[24]

Einen Hinweis darauf, wie das Erzählen dieser räumlichen Geschichten erfolgen kann, gibt der Archäologe William MacDonald. Während laut MacDonald die literarische Erzählung durch den Fluss der Worte artikuliert wird, so entsteht ihm zu Folge das urbane Narrativ durch die Bewegung des Rezipienten (siehe Kapitel II.2).

Etwas genauer lässt sich die in der römischen Antike stattfindende Verbindung von Raum und narrativen Strukturen mit der *Institutio Oratoria* des römischen Rhetorikers Quintilian beschreiben. Sein Werk wurde für die Ausbildung des Redners verfasst und beschreibt unter anderem die Technik der *Ars Memoria*[25]. Sie erklärt, wie ein Redner die Raumabfolge und Ausstattung eines Gebäudes dazu nutzen kann, sich sowohl Struktur als auch Inhalt eines Textes merken zu können[26]. Einzelne Räume stehen für spezifische Abschnitte des rhetorischen

24 Sennett, Fleisch und Stein, S. 117

25 *ars memoria*, zu deutsch Gedächtniskunst

26 Quintilianus, Ausbildung des Redners, 11,2,18-21

Textes. Während der Rede kann dann - bei einem imaginären Gang durch das Haus – eine bauliche in eine narrative Struktur übersetzt werden. [27] Quintilians Technik stützt die These MacDonalds: Die Bewegung des Nutzers durch den Raum wird zum Erzählen, das räumliche Gefüge selbst ist die strukturierte Erzählung (mehr dazu siehe Kapitel II.2).

Die von Quintilian genutzte Strukturähnlichkeit zwischen einer Erzählung und dem Gang durch ein räumliches Gefüge erinnert an die Wegbeschreibungen, die die Linguisten C. Linde und W. Labov den Erzählungen über Wohnräume entnehmen.[28] Sie können dabei zwei Typen von Beschreibungen identifizieren: *Karte* und *Weg*. Der Typ *Karte* („Neben der Küche ist das Mädchenzimmer") unterscheidet sich vom Typ *Weg* („Du wendest Dich nach rechts und kommst ins Wohnzimmer") dadurch, dass letzterer eine narrative Struktur aufweist. „Zum zweiten Typus merken die Autoren an, daß ein Rundgang oder ‚eine Wegstrecke' ein speech-act (eine Äußerung) ist, …und das der ‚Weg' (path) aus einer Reihe von Einheiten besteht, die entweder die Form von ‚statischen' (‚nach rechts', ‚vor Ihnen' etc.) oder von ‚mobilen' (‚wenn Sie sich nach links wenden' etc.) Vektoren haben."[29] In Bezug auf die Untersuchungen Labovs und Lindes spricht der Soziologe De Certeau daher auch von „alltägliche Erzählweisen" und von einer „diskursive Reihe von Handlungen". Er geht sogar soweit, zu behaupten, „Jeder bericht ist ein Reisebericht – ein Umgang mit dem Raum." [30] (siehe Kapitel II.2).

Bei Roland Barthes lassen sich direkte Bezüge zwischen Raum und Erzähltheorie erkennen. Wie bereits beschrieben, dehnt er den Erzählbegriff auf Raum aus - auch architektonische Elemente können ihm zu Folge Geschichten erzählen. Wie Quintilian, so ist auch Barthes am Wechselspiel zwischen Raumstruktur und Rezeptionsprozess, zwischen *Wie* und *Was* in der räumlichen Erzählung interessiert. Konsequenterweise beschreibt er in seinem Werk *Das semiologische Abenteuer* die Stadt als Schrift und jemanden der sich in der Stadt bewegt als Leser (siehe Kapitel II.2).[31]

27 Die Autoren sind sich bewusst, das eine Rede neben narrativen auch andere (z.B. rhetorische) Elemente aufweist.

28 De Certeau, Kunst des Handelns, S.220-222

29 Ibid., S.221

30 Ibid., S.221

31 Barthes, Das semiologische Abenteuer, S. 206

Medienübergreifende Ansätze im Umgang mit Raum zeigen sich auch in den theoretischen Abhandlungen Le Corbusiers. Analog zur Ereignisfolge in der sprachlichen und textlichen Erzählung begreift er seine *promenade architecturale* - den inszenierten Gang durch ein Gebäude - als eine Abfolge einzelner Ereignisse, die der Betrachter im Laufen sukzessive erfährt und die ihn in innere Bewegung versetzen sollen.[32] Zudem vergleicht er seine Arbeitsweise mit der eines Filmregisseurs, genauer mit der des befreundeten Filmregisseurs Eisensteins (siehe Kapitel II.2). [33]

Eisenstein selbst setzt ebenfalls das narrative Medium Film mit Architektur in Beziehung. Er vergleicht die Aneinanderreihung einzelner Filmsequenzen zu einem Gesamtnarrativ – die filmische Montage – mit der sorgfältigen Arrangierung einzelner Gebäude aus der Sicht des Betrachters – die architektonische Montage. [34] Doch nicht nur die Entstehung der filmischen und baulichen Struktur folgt bei ihm gleichen Gesetzmäßigkeiten, sondern auch die Rezeption dieser Struktur (siehe Kapitel II.2).

Die Übertragung von Begriffen aus der klassischen Erzähltheorie und der filmischen Narratologie auf den Raum findet sich bei Vertretern aus der Architekturtheorie und den Medienwissenschaften wieder. So beschreibt Bernard Tschumi in seinem Werk *The Manhattan Transcripts,* wie man Architektur als eine Abfolge einzelner *frames* erlebt; den von ihm geplanten *Parc de La Villette* begeht der Besucher entlang einer Abfolge von *cinegrams,* einzelne Bauwerke erlebt man auf einer so genannten *promenade cinematique* als architektonische Ereignisse (siehe Kapitel II.2). Der Architekt des *Bellagio* Kasinos in Las Vegas, Jon Jerde, spricht von seiner Arbeit als gebauten *sequences*; der Ausgangspunkt der Entwurfsarbeit ist das *story board* (siehe Kapitel II.1).

Der Medienwissenschaftler Norman Klein beschreibt die Architektur in Las Vegas als *scripted spaces*. Raum präsentiert sich als Geschichte, die vom Publikum begangen werden kann: „Scripted spaces are a walk-through or click-trough environment … The audience walks into the story."[35] Entstehung und Wirkung

32 Siehe Kapitel II.2 und Le Corbusier, Feststellungen zu Architektur und Städtebau, S. 150

33 Le Corbusier in Cohen, Jean-Louis: Le Corbusier and the Mystique of the USSR. Priceton, 1992, S.59. Zit. nach: Allen und Turvey, Camera Obscura, Camera Lucida, S. 245

34 Siehe Kapitel II.2 und Eisenstein, Sergei: " 'El Greco y el cine' ". In: Cinématisme: Peinture et cinéma, Brüssel, 1980, S. 16-17. Zit. nach: Bruno, Atlas of Emotion, S. 56

35 Klein, The Vatican to Vegas, S. 11

von Raum funktioniert bei Klein aufgrund ähnlicher Gesetzmäßigkeiten wie bei der literarischen oder filmischen Erzählung.

ABSTRACT:

Independence from the Narrative Medium – Space as Narration (1.)

In this chapter, we approach the fundamentals of narrative space in two steps. Firstly, the classical notion of narration is clarified with concepts from narratology (Tomaševskij, Todorov, Genette, Chatman, Prince). In so doing, it is explained how a narration is structured and which principles it follows. Furthermore, with the help of several academic disciplines that further develop the narratological findings (sociology, philosophy, psychology, media studies and theory of architecture), it is explored to what extent the term *narration* and narrative medium may be applied interdisciplinarily and thus also to spatial contexts.

The dictionary of narratology defines *narration* as "The representation (as product and process, object and act, structure and structuration) of one or more real or fictive EVENTS communicated by one, two or several (more or less overt) NARRATORS to one, two, or several (more or less overt) NARRATEES." [36] During an oral *narration*, both speaker and audience are present; hence, *narration* and listening happen at the same time. In written *narration*, however, the *narration* happens in two phases. The author records the story in a text, the reader reads it later. In any case, the interaction between a *structure* (product, object, structure) and a *process* (process, act, structuration) seems to be important.

The distinction between *structure* and *process* can be also found in the classical dichotomy of a *narration* that has gained acceptance in narratology. Narratology distinguishes between the *act of narration* (process) and the *story* (structure) and thus between *representation* and *action,* or, put differently, between the "*How*" and the "*What*" of a *narration* (*how* a narrative is told and *what* it is that is narrated.)

The distinction between the *story* (the narrated or the "What") and the *act of narration* itself (the narrating or the "How"), which exists since Aristotle, makes it possible to separate the *story* (as chain of events) from the narrating medium. Hence, the same *story* can be narrated verbally and tex-

36 Prince, A dictionary of narratology, S. 58

tually (Genette) or cinematically (Todorov, Chatman, Bordwell); it can even be represented in a computer game (Neitzel). Those approaches are supported by research from other disciplines, for example from cognitive science (Schank, Abelson, Herman).

The findings from structural narratology and interdisciplinary research concerning the independence of the medium break the ground for an application of narratological concepts to spatial contexts. They make it possible to apply the distinction between the "*How"* and the "*What"* – the relation between the *act of narration* and the *story* and hence the interaction between *process* and *structure* – to the examination of narrative space.

An overview of existing approaches trying to apply the concept of narration to spatial contexts shows that to some extend, they attempt to precisely follow the distinction between *story* and *act of narration* (Barthes, De Certeau). Frequently, however, individual terms from narratology are isolated (event, story, script, plot, frame) and equally applied to architecture (Macdonald, Sennett, Le Corbusier, Eisenstein, Klein). In our context, it is of special interest that in those approaches, the narrative process – the *act of narration* – is developed by means of a user moving within a spatial structure. In analogy to a textual (book) or cinematic (filmstrip) narration, the story is first "saved", i.e. inscribed in a space to be subsequently "read" by a recipient on the move.

2. Antikes Rom und Las Vegas: Eingrenzung der Untersuchungsbereiche

Die Untersuchung narrativer Räume – ihrer Funktion, ihres strukturellen Aufbaus und ihrer Interaktion mit dem Nutzer – soll durch die Gegenüberstellung zweier Beispiele veranschaulicht werden. Ein Vergleich zwischen dem antiken Rom und Las Vegas bietet sich aus mehreren Gründen an.

Zunächst sind dabei Gemeinsamkeiten von Bedeutung, die beide Städte aufweisen. Räumliche Erzählungen treten im antiken Rom und in Las Vegas nicht nur vereinzelt auf, sondern sind in beiden Fällen ein verbreitetes Phänomen. Damit steht jeweils ein ganzes Feld, bzw. eine Reihe von Fällen zur Verfügung, wodurch eine systematische Untersuchung räumlicher Erzählungen ermöglicht wird. Diese Tatsache spiegelt sich in der auffallend häufigen Verwendung von Begriffen aus der Narratologie in Untersuchungen zum antiken Rom (MacDonald, Sennett, Zanker) und zu Las Vegas (Gottdiener, Klein, Möhring) wider. Zudem ist sowohl im antiken Rom als auch in Las Vegas der Nutzer Teil einer räumlichen Inszenierung. Die narrativen Räume sind in beiden Städten fester Bestandteil des Alltagslebens. Darüber hinaus tritt in beiden Fällen das Phänomen räumlicher Erzählungen innerhalb eines zeitlich fassbaren Rahmens auf. Im antiken Rom werden wir die Kaiserzeit von Augustus bis Diokletian behandeln, in Las Vegas den Zeitraum von den 1960er Jahren bis heute.

Aber auch Unterschiede zwischen antikem Rom und Las Vegas sind für einen Vergleich beider Städte von Bedeutung. Sie ermöglichen es, Einflüsse auf den narrativen Raum zu erkennen, die aufgrund gesellschaftlicher Hintergründe zu Stande kommen. Im antiken Rom und Las Vegas führen andersartige Motive zur Ausbildung narrativer Räume. In Rom überwiegen politische Ziele, in Las Vegas wirtschaftliche. Darüber hinaus findet die Entwicklung räumlicher Erzählungen im antiken Rom und Las Vegas in zwei unterschiedlichen Epochen und kulturellen Räumen statt, wodurch sich bis zu einem gewissen Grad auch kulturgeschichtliche Entwicklungen – wie z.B. die Postmoderne – als alleinige Ursache für die Entstehung und Ausprägung narrativen Raums ausschließen lassen. Die Gegenüberstellung beider Städte bildet daher die Möglichkeit, gemeinsame Muster räumlicher Erzählungen zu identifizieren.

2.1 Antikes Rom

Abb. 2.1 Rom, Modell mit Gesamtüberblick über die bauliche Situation in der Kaiserzeit.
Marsfeld (l.o.), Kaiserforen (m.o.) und Diokletiansthermen (r.)

Die Untersuchung narrativer Räume im antiken Rom wird auf den Zeitraum von der frühen Kaiserzeit bis Diokletian eingegrenzt. Diese Epoche ist von umfangreichen baulichen Umstrukturierungen geprägt, die im Zuge des Wechsels von der römischen Republik zur Kaiserzeit (27.v. Chr. unter Augustus) beginnen. Gegen Ende der Republik entspricht der bauliche Zustand Roms nicht dem der Hauptstadt eines Weltreiches. Das römische Imperium befindet sich aufgrund von Bürgerkriegen in einer schweren inneren Krise. Notwendige bauliche Erneuerungsarbeiten und stadtplanerische Entwicklungen werden infolgedessen ver-

nachlässigt.[37] Zudem scheut der Senat zu dieser Zeit die Errichtung von großen Freizeitanlagen: „Große Freizeitbauten wie Theater und Thermenanlagen aber schienen dem Senat aus politischen und moralischen Gründen untragbar. Man wollte keine politische Diskussion und Manifestation des Volkes, wie sie bei den Griechen im Theater üblich war….Der Senat vermochte zwar repräsentative Freizeitbauten über Generationen hin zu verhindern, war aber seinerseits unfähig, große Staatsbauten zu errichten, mit denen sich alle hätten identifizieren können“[38]

Bereits in der Übergangszeit von der Republik zum Kaiserreich entstehen jedoch mit dem Theater des Pompeius und dem Caesarforum privat finanzierte Bauten für die Öffentlichkeit, die eine Wende anzeigen: Große Feldherren suchen zunehmend nach Möglichkeiten, sich in spektakulären Bauwerken für das Volk selbst zu verherrlichen. „Eine neue Dimension erreichten die ‚privaten' öffentlichen Bauten mit dem Theater des Pompeius und dem neuen Forum Caesars…Pompeius' Theater war die Selbstdarstellung eines einzelnen, wie sie Rom bis dahin nicht gekannt hatte. Überall sah man Statuen und Bilder, die auf die Großen Siege des Alexander-Imitators hinwiesen…Der demagogischen Wirkung des Baues wegen musste Caesar gleichziehen. Er versuchte Pompeius zu übertrumpfen, in dem er nicht nur seine Taten…, sondern auch seine göttliche Abstammung propagierte.“[39] Durch sein narrativ aufgebautes Caesarforum setzt der römische Staatsmann und Feldherr Julius Caesar den ersten Grundstein für den Komplex der Kaiserforen, der vom ersten Kaiser Augustus und später unter anderem von Nerva und Traian vervollständigt wird.

Während die bauliche Gestalt Roms in der Republik also noch von innenpolitischen Krisen und von regulierenden Bestimmungen des Senats gezeichnet ist, ändert sich das Bild der Stadt durch solche privaten Baumaßnahmen für die Öffentlichkeit im Verlauf der Kaiserzeit grundlegend (Abb. 2.1). In der Zeit von Augustus bis zur Zeit Diokletians entstehen mit den Foren, Portiken, Theatern und Tempeln im ganzen Stadtbereich großräumige bauliche Anlagen (siehe Kapitel I.3). In Ihnen spielen narrative Elemente eine wesentliche Rolle. Dabei ist im

37 Zanker, Macht der Bilder, S. 29

38 Ibid., S. 30-31

39 Ibid., S. 34

Laufe der Kaiserzeit eine Entwicklung hin zu immer aufwändigeren Anlagen zu beobachten.

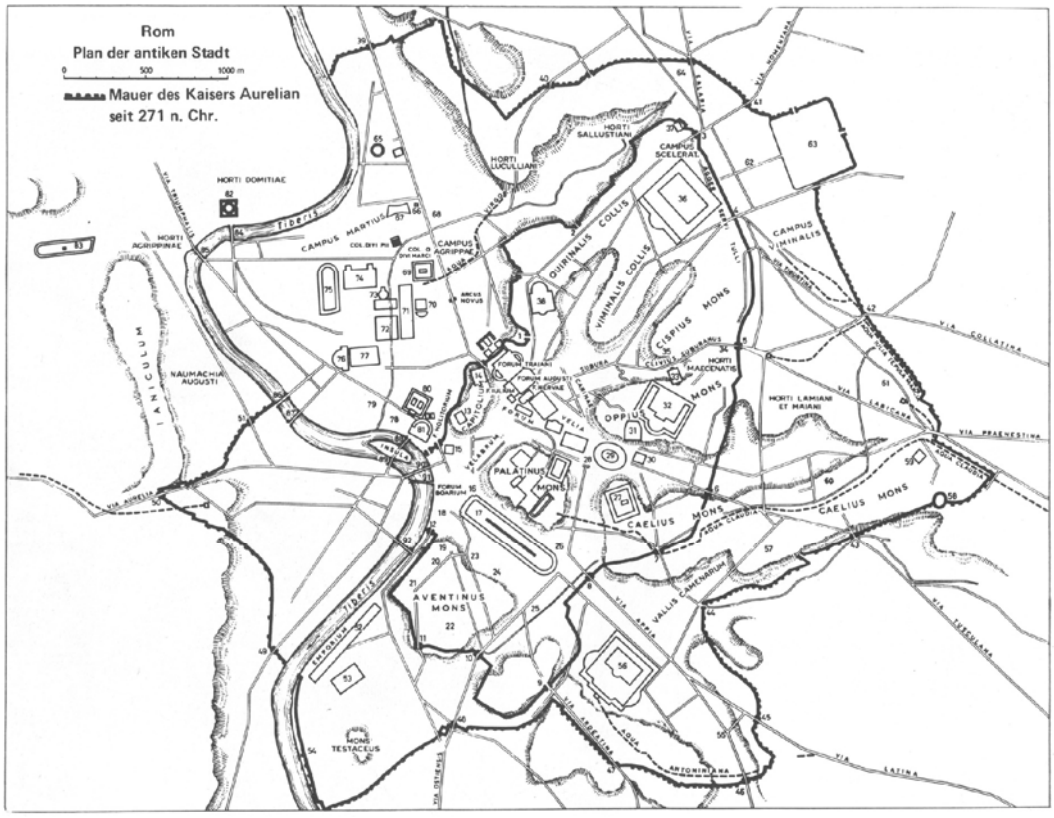


Abb. 2.2 Rom, Gesamtüberblick über die bauliche Situation in der Kaiserzeit.

Der Archäologe Paul Zanker sieht deshalb die „von Ihren Stiftern geplante[n] und nach bestimmten programmatischen Gesichtspunkten ‚eingerichtete[n]' Räume, wie zum Beispiel die Kaiserfora, die Basiliken, die Thermen und Theater"[40] als beispielhaft für die römische Kaiserzeit an.

Der räumliche Fokus liegt bei der Untersuchung räumlicher Erzählungen im antiken Rom daher auf den von Zanker angesprochenen öffentlichen „eingerichteten" Räumen. Sie entstehen als großflächige städtebauliche Einheiten mit un-

40 Zanker, Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom, S. 211

terschiedlichen Charakteristika. Eine dieser Einheiten bilden die Kaiserfora im Stadtzentrum, die zum einen als Mehrzweckräume und somit als funktionale Erweiterung des Forum Romanum entstehen. Zum anderen dienen sie mit ihren narrativen Inhalten der Selbstrepräsentation der Kaiser und des römischen Reiches. Die Kaiserfora sind baulich und thematisch in sich geschlossene und großmaßstäbliche Einzelkomplexe, die sich von der umliegenden dichten Wohnbebauung abgrenzen. Zudem entsteht im Westen der Stadt auf dem Marsfeld ein Konglomerat öffentlich genutzter Bauten (Theater, Verkaufsstände, Tempel), das für die Freizeitbeschäftigung genutzt wird. Diese für das öffentliche Leben zentralen Bereiche der Stadt sind durch ein großflächiges Netz von überdachten Säulenhallen (Portiken) verknüpft, in denen die römische Öffentlichkeit flaniert: „Als Erlebnisräume für den Stadtgänger bildeten die Portiken auf den Kaiserfora, im Marsfeld und in der Subura nicht zuletzt dank ihrer Ausstattung eine Einheit.“[41] Im Kontext dieser Arbeit sind schließlich die öffentlichen Thermen von besonderem Interesse. In der Kaiserzeit entwickelt sich hier ein eigener, großmaßstäblicher und blockhafter Bautyp (siehe Abb. 1.2 Nr. 32,36,56). Die Thermen als umfangreich ausgestattete Freizeitanlagen für die Öffentlichkeit sind selbständige, thematisch auf sich bezogene Komplexe[42], in der narrative Elemente eine wesentliche Rolle spielen.

41 Zanker, Der Kaiser baut fürs Volk, S. 16

42 MacDonald, The architecture of the Roman Empire Vol. II., S. 219

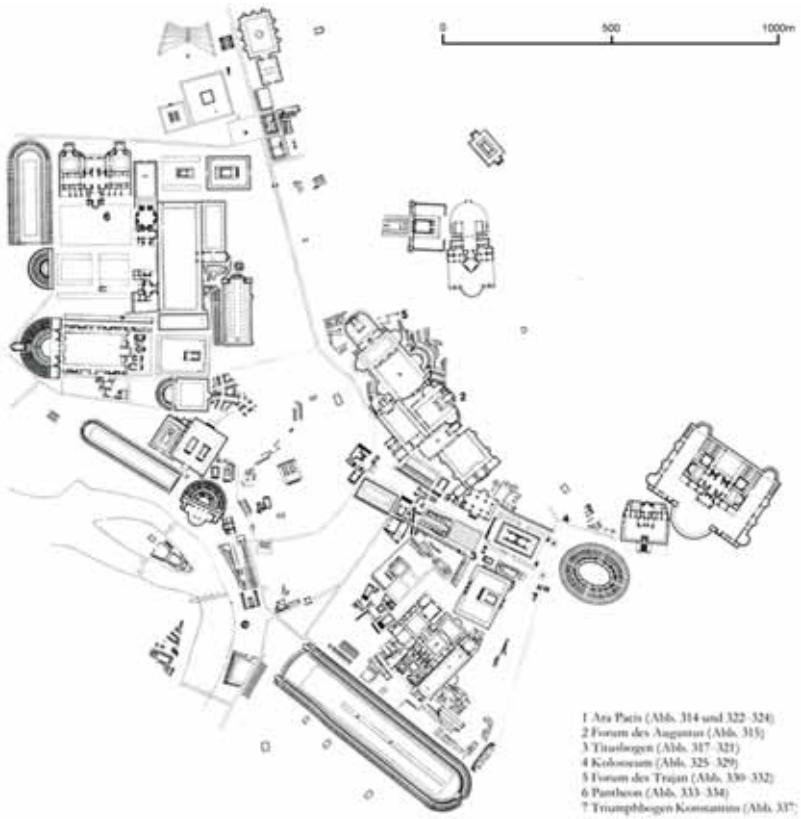


Abb. 2.3 Rom. Bauliche Situation in der kaiserzeilichen Innenstadt.
Forum Romanum und Kaiserforen (m.), Marsfeld (l.), Diokletiansthermen (r.)
Gleicher Maßstab wie Abb.2.6 zu Las Vegas.

2.2 Las Vegas

Abb. 2.4 Las Vegas, Luftaufnahme des Las Vegas Boulevard. Im Hintergrund Downtown Las Vegas.

Bei der Untersuchung des Beispiels Las Vegas werden wir uns auf den Zeitraum von den 1960er Jahren bis heute konzentrieren. Um diesem Zeitraum einzugrenzen, wird im Folgenden die Entwicklung der Stadt kurz skizziert.

Die Entwicklung des in der Wüste im Süden Nevadas gelegenen Las Vegas hin zu seinem heutigen Erscheinungsbild findet innerhalb weniger Jahrzehnte statt. Noch in den 1930er Jahren besteht die heutige Metropole lediglich aus einer Handvoll Kasinos in der Fremont Street in Downtown Las Vegas. Der heutige Las Vegas Boulevard vor den Toren der Stadt – auch Strip genannt – ist zu dieser Zeit noch der Los Angeles Highway, gesäumt von einigen Motels.[43] In den

43 Hess, Viva Las Vegas, S.22

folgenden dreißig Jahren entstehen als Konkurrenz zur Fremont Street mehrere größere Anlagen am Strip, wie das *Dunes*, das *Riviera* oder das *Stardust*[44]. Sie machen vor allem durch großmaßstäbliche, auf den Straßenraum ausgerichtete Schilder auf sich aufmerksam.

Abb. 2.5 Las Vegas, Metropolitan Area, mit Überblick über die umliegenden master-planned communities, 2000.

44 Gottdiener, Las Vegas, S. 23

In diese Zeit fällt auch der 1972 von Venturi, Scott Brown und Izenour veröffentlichte Klassiker *Learing from Las Vegas*. Diese Untersuchung über den Symbolismus in der Architektur wird von den Autoren anhand der von Neonschildern geprägten Bauten am Las Vegas Boulevard vorgenommen. Während man sich dabei auf die Architektursymbolik am Strip als Bruch mit den Dogmen der Moderne konzentriert, setzt bereits im August 1966 eine Entwicklung ein, die einen erneuten Wandel des Las Vegas Boulevard hin zu seiner heutigen Gestalt vorbereitet. Sie ist im Rahmen dieser Arbeit von besonderem Interesse. Mit der Eröffnung des *Caesars Palace* beginnt die Ära der Megaresorts, in der Kasinobauten nach spezifischen Themen geplant und errichtet werden: „The opening of Caesars Palace in 1966 marked … the era of the theme, where each Strip resort created its own mini-world based on history, fantasy, or exotic locales."[45] Zu dieser Zeit bilden die Kasinoresorts, umgeben von großmaßstäblichen Parkplätzen[46], isolierte Einheiten mit narrativen Inhalten, die sich am Las Vegas Boulevard aufreihen. Der Strip ist noch autodominiert, öffentliches Leben auf Plätzen und Fußgängerbereichen ist die Ausnahme.

Dies ändert sich 1989 mit der Eröffnung des *Mirage* Kasinos.[47] In dem unter dem Privatmann Steve Wynn entstandene Komplex ist erstmals ein Fußgängerbereich fester Bestandteil der auf den Strip orientierten Szenerie. Beim *Mirage* werden Stilmittel eingesetzt, die von einem Großteil der Kasinos am Las Vegas Boulevard übernommen werden. Das *Treasure Island*, das *Bellagio*, das *Paris* oder das *Venetian* übertragen die narrativen Welten vom Kasinoinnenraum auf den Außenraum und binden die Fußgängerbereiche in das Narrativ des Resorts ein. Der Besucher wird dadurch integraler Bestanteil der narrativen Räume am Strip, die zunehmend als auf den Straßenraum ausgerichtete Bühnen fungieren. Dabei lässt sich sowohl im Außenbereich als auch im Innenraum der Kasinos ein Entwicklung hin zu immer ambitionierteren Szenerien erkennen, in denen der Besucher eine wesentliche Rolle spielt. Aufgrund dieser Entwicklung bietet sich als zeitlicher Rahmen für die Untersuchung räumlicher Erzählungen in Las Vegas die Zeit von den 1960er Jahren – der Entstehung des *Mirage* – bis heute an.

Der räumliche Fokus liegt bei dieser Untersuchung auf dem Las Vegas Bou-

45 Hess, Viva Las Vegas, S.11

46 Venturi et al., Learning from as Vegas, S. 13

47 Gottdiener, Las Vegas, S. 33

levard. Ergänzend werden die master planned communities am Rande der Stadt hinzugezogen; auch in diesen suburbanen Bereichen sind erzählerische Elemente zu beobachten.

Nach den Entwicklungen der letzten Jahrzehnte besteht die Bebauung am Las Vegas Boulevard heute nicht mehr aus zerstreuten Einzelbauten – wie noch in *Learning from Las Vegas* beschrieben – der Strip präsentiert sich vielmehr als dichter, urbaner Korridor.[48] An beiden Seiten des Straßenraums reihen sich mittlerweile ca. 30 großvolumige Kasinos auf. Die im Hintergrund der Anlagen befindlichen, kasinoeigenen Hoteltürme verstärken das Bild eines großstädtischen Gefüges. Unmittelbar hinter dem Strip besteht die bauliche Struktur jedoch wieder aus kleinmaßstäblicheren und niedrigeren Bauten. Die auf den Straßenraum ausgerichteten privaten Fußgängerbereiche der einzelnen Megaresorts verknüpfen sich inzwischen zu einem übergeordneten Geflecht, das große Teile des ca. 7 km langen Las Vegas Boulevards erschließt.

48 Hess, Viva Las Vegas, S.11

Abb. 2.6 Las Vegas, Las Vegas Boulevard, Schwarzplan. Gleicher Maßstab wie Abb.2.3 zu Rom.

ABSTRACT:

Ancient Rome and Las Vegas: Definition of the Scope (2.)

The examination of narrative spaces – of their function, their structural composition and their interaction with the user – shall be demonstrated by the comparison of ancient Rome and modern Las Vegas.

In this context, similarities that both case studies share are of particular importance. In both cities, spatial narratives are a common phenomenon; hence, a broad range of examples exists in both ancient Rome and Las Vegas, which makes a systematic examination of spatial narratives possible. Moreover, in both cities the user is an integral part of a spatial staging: In ancient Rome as well as in Las Vegas, narrative space is an inherent part of everyday life. Furthermore, in both cities the phenomenon of spatial narratives occurs within a distinct time frame.

However, differences between ancient Rome and Las Vegas are also relevant for a comparison of the two cities. In ancient Rome, the establishment of narrative spaces is above all politically motivated, in Las Vegas, economically. Moreover, the development of spatial narratives takes place in two different epochs and cultural spaces, which means that to a certain degree cultural-historical developments – as, for instance, postmodernism – may be excluded as sole reason for their emergence and characteristics. The comparison of the two cities hence provides the possibility to identify shared patterns of narrative spaces.

Ancient Rome (2.1)

The historical focus of the present study on ancient Rome is on the period from Augustus to Diokletian. Starting with the transformation of the Roman Republic to the Roman Empire (27. b.c. under Augustus), a variety of spaces develop in Rome that are planned by private donors for the public (see Chapter I.3).

The spatial focus is thus on those "public" narrative spaces, which, mostly interlinked by a network of covered peristyles, are spread over the

whole city: the imperial forums, the leisure facilities on the field of Mars (Campus Martius), the theatres and the Roman Thermae.

Las Vegas (2.2)

Concerning the examination of spatial narratives in Las Vegas, the historical focus is on the period from the 1960ties to today. With the opening of Caesars Palace in 1968, the era of the mega-resort begins. Casino buildings are planned and built according to specific themes. They represent independent worlds with narrative contents that determine the interior and exterior areas (pedestrian zones) of the casinos.

In the study of Las Vegas, the spatial focus is on the mega-resorts that line up on both sides of the Las Vegas Boulevard, which, since Venturi Scott Brown's "Learning from Las Vegas", has turned into a dense urban corridor. Additionally, the master-planned communities on the outskirts of the town will be examined in the course of the study.

3. Antikes Rom und Las Vegas:

Gesellschaftliche Rahmenbedingungen der Bautätigkeit

In diesem Kapitel wird der gesellschaftliche und kulturelle Kontext beleuchtet, in dem die Foren, Portiken, Theater und Thermen im antiken Rom bzw. die Kasinoanlagen und *master planned communities* in Las Vegas entstehen. Damit soll der Hintergrund für die Untersuchung der erzählerischen Eigenschaften dieser Bauten geschaffen werden, die den zweiten Teil der Arbeit bildet.

Im Zusammenhang einer Auseinandersetzung mit der Narrativität dieser Bauten sind zwei Aspekte von besonderem Interesse: Erstens die Tatsache, dass sowohl die Foren und Freizeitanlagen im antiken Rom als auch die Kasino- und Wohnlandschaften in Las Vegas zwar für eine Nutzung durch die Öffentlichkeit bestimmt sind, aber von privaten Bauherren errichtet, unterhalten und bespielt werden. Planung und Nutzung dieser „öffentlichen" Räume wird damit von den Absichten und Interessen der privaten Bauherren bestimmt. Zweitens ist die Frage von Bedeutung, weshalb die privaten Bauherren im antiken Rom und in Las Vegas der Öffentlichkeit diese aufwändigen Gebäude zur Verfügung stellen. Sowohl im antiken Rom als auch in Las Vegas befinden sich die Bauherren untereinander in Konkurrenz um die Gunst der Öffentlichkeit: In Rom werden Politiker und Feldherren an den Gebäuden gemessen, die sie der Öffentlichkeit schenken; in Las Vegas versuchen die Bauherren durch spektakuläre Kasinobauwerke Besucher anzuziehen, um sich im wirtschaftlichen Wettbewerb gegenüber ihren Konkurrenten zu behaupten. Die Öffentlichkeit sieht sich damit jeweils einer Vielzahl von baulichen Anlagen gegenüber, die sie unmittelbar miteinander vergleichen kann.

Im Folgenden soll anhand von Beispielen gezeigt werden, wer die Bauherren im Einzelnen sind, welche Motive sie haben und unter welchen Bedingungen sie handeln. Der Bautätigkeit des römischen *homo novus*[49] Marcus Vipsanius Agrippa auf dem römischen Marsfeld soll hierzu jene des amerikanischen *selfmademan*[50] Steve Wynn am Las Vegas Boulevard beispielhaft gegenübergestellt wer-

49 Der Feldherr Agrippa ist plebejischer Herkunft. Siehe dazu auch: Eck, Marcus Agrippa, S.353

50 Der Milliardär Steve Wynn ist der Sohn eines Bingohallenbesitzers. Siehe: Smith, From first glance, Las Vegas held allure for Wynn

den. (Abb.3.1 und 3.2) Die Beiden sind keine Einzelfälle: Wie Agrippa handeln u.a. Pompeius, Caesar, Augustus und seine Nachfolger; Steve Wynn verhält sich wie Kirk Kerkorian, Jon Salino und viele Andere.

Abb. 3.1-2
Marcus Vipsanius Agrippa,
Bauherr im antiken Rom (l.)
und Steve Wynn, Bauherr
in Las Vegas (r.).

3.1 Private Räume für die Öffentlichkeit

Der erste Aspekt, der in diesem Zusammenhang angesprochen werden soll, ist die Tatsache, dass beide Städten durch private Bautätigkeit geprägt sind: Sowohl in Las Vegas als auch im antiken Rom werden zentrale, für die Öffentlichkeit bestimmte Räume privat errichtet, unterhalten und bespielt. Dies bedeutet, dass *ein* Akteur auf mehrfache Weise auf den Raum Einfluss nimmt. Er ist in der Lage, den gebauten Raum und seine Nutzung zu kontrollieren – eine Tatsache, die für die Sinnbildung durch räumliche Erzählungen von Bedeutung ist.

3.1.1 Agrippa als Euerget der Stadt Rom

In der Antike ist von der klassischen Zeit in Griechenland bis in das Rom des 3. Jhdts n.Chr. die Bautätigkeit für die Öffentlichkeit zu weiten Teilen Aufgabe privater Bauherrn. Die Errichtung öffentlicher Bauten ist Teil eines Phänomens, das in den wissenschaftlichen Diskurs des 20. Jhdts unter dem Begriff Euergetismus (von griech. Wohltäter: *euergétēs*)[51] Eingang gefunden hat. Paul Veyne definiert Euergetismus allgemein als „eine private Freigiebigkeit zugunsten der Öffentlichkeit“[52]. Die Spenden der Reichen für die Öffentlichkeit umfassten dabei im wesentlichen *voluptates,* d.h. öffentliche Vergnügungen wie Circusspiele und Bankette, an denen die ganze Stadt teilnahm, und *opera publica,* d.h. öffentliche Baumaßnahmen*.* Die Großzügigkeit gegenüber der Öffentlichkeit konnte sich dabei einerseits als freiwilliger Euergetismus artikulieren, der ohne bestimmte Verpflichtung geleistet wurde. Andererseits existierte auch ein verpflichtender Euergetismus *ob honorem*, der etwa Schenkungen des Euergeten anlässlich seiner Wahl in eine, offiziell als Ehrenamt bezeichnete, öffentliche Funktion umfasste. Veyne hat darauf hingewiesen, dass diese Unterscheidung problematisch ist, da der verpflichtende Euergetismus im Grunde nur eine Fortentwicklung und Kodifizierung des Freiwilligen ist. Darüber hinaus ist das spontane Schenken bis in die späte Kaiserzeit hinein für den Charakter des Euergetismus bestimmend: So ist es durchaus üblich, dass ein Magistrat mehr spendet, als von ihm verlangt wird und so eine verpflichtende in eine freiwillige Euergesie verwandelt. Es handelt sich hier um einen Wettbewerb der Euergeten untereinander.[53]

Euergesien in Form von Bauten gewinnen in Rom beim Übergang von der Republik zur Kaiserzeit an Bedeutung: Die zerstrittene späte Republik ist nicht mehr in der Lage, der politischen Bedeutung Roms angemessene öffentliche Räume zu errichten und die Bestehenden zu erhalten; Klagen über den schlechten Zustand der Stadt finden sich bei Cicero und Livius.[54] Mit Caesar, Octatvian (dem späteren Augustus) und Agrippa betreten Akteure die politische Bühne, deren Privatvermögen sich in der Höhe des römischen Staatsbudgets bewegt.

51 Cancik und Schneider, Der Neue Pauly, Bd.2 S.228-230

52 Veyne, Brot und Spiele, S.22

53 Ibid., S.22-24

54 Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, S.36

Sie werden zu Euergeten der Stadt Rom, um sich gegenüber der politischen Konkurrenz durchzusetzen.[55] Der Umbau der Stadt aus privaten Mitteln ist umfassend und verändert die Gestalt Roms grundlegend. Sueton berichtet, Augustus habe eine Stadt aus Ziegeln vorgefunden und eine Stadt aus Marmor hinterlassen.[56]

Das Bauprogramm Agrippas, des Parteigängers und bedeutendsten Admirals des Augustus, mag den Umfang dieser Veränderungen deutlich machen. Wie Cassius Dio schreibt, lässt Agrippa auf eigene Kosten alle öffentlichen Gebäude der Stadt Rom instandsetzen (und repariert die Infrastruktur).[57] [58] Plinius berichtet von weiteren Leistungen: „[Agrippa] constructed 700 basins, not to speak of 500 fountains and 130 distribution-reservoirs, many of the latter being richly decorated. He erected on these works 300 bronze or marble statues and 400 marble pillars, and all of this he carried out in a year."[59]

Das Kernstück seiner Stadterneuerung bilden jedoch seine Bauten auf dem Marsfeld. Er errichtet dort aus eigenen Mitteln die Agrippathermen, einen Garten mit Sportanlagen, einen künstlichen See, das *stagnum agrippae,* der als Schwimmbecken dient, und einen artifiziellen Wasserlauf, den *euripius.* Diese öffentlich zugängliche Freizeitlandschaft umfasst ferner die von Caesar begonnene und von Agrippa vollendete *saepta*, das Wahllokal der *plebs*, die auch für Gladiatorenkämpfe und Seeschlachten genutzt wurde. Er errichtet die *basilica neptuni*, die er mit Neptunmotiven ausschmücken lässt, um auf seine Seeschlachten zu verweisen, und das angrenzende Pantheon. Der weitläufige Campus Agrippae, berühmt für seine Lorbeerbäume, und der Porticus Vispasiana mit seiner öffentlich zugänglichen Weltkarte ergänzen das Gelände im Osten. Im Westen entstehen entlang des Tibers die Villa des Agrippa, Trainingsplätze und Stallungen für die Pferde. Agrippa bezahlt all dieses nicht nur aus privaten Geldern, sondern baut auch auf seinem privaten Grundstück.[60] Wie Cassius Dio[61]

55 Veyne, S.417-18

56 Suetonius Tranquillus, Leben der Caesaren, S.69

57 Cassius Dio XLIX, 43

58 Shipley, Agrippa's building activities in Rome, S.24-25

59 Pliny, Natural History XXXVI, 121

60 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.144-147

61 Cassius Dio XLIX, 54,29,4

festhält, verfügt Agrippa, dass die ganze Anlage der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird.

Schließlich ist auch der Unterhalt der gestifteten Gebäude Aufgabe des privaten Bauherrn; Agrippa unterhält eigens 240 Handwerker, die für Reparaturen und Versorgungsleistungen eingesetzt werden.[62]

Die Errichtung und Pflege dieses „Freizeitareals" für das Volk (Paul Zanker) ist dabei nur ein Teil des privaten Wirkens im öffentlich genutzten Raum; ebenso wichtig ist das Bespielen desselben mit Festen und Veranstaltungen. Plinius berichtet über die Feier anläßlich der Vollendung der von ihm berichteten Bauarbeiten: „He himself [Agrippa] in the memoirs of his aedileship adds that in celebration games lasting 59 days were held, and the bathing establishments were thrown open to the public free of charge, all 170 of them...".[63]

Der römische Euerget Agrippa kommt demnach für die Errichtung und den Unterhalt dieser Gebäude auf und ist zusätzlich für die Inszenierung von Ereignissen in diesen Räumen zuständig.

Das hier anhand von Agrippas Tätigkeit auf dem Marsfeld entwickelte Phänomen des privaten Engagements für die Öffentlichkeit ist kein Sonderfall. Der Euergetismus prägt von Caesar bis in die späte Kaiserzeit die Gestalt der Stadt Rom: Der Umbau des Forum Romanum, die Kaiserfora, die Thermenanlagen, die verschiedenen Theater und Spielstätten sowie Teile der öffentlichen Infrastruktur sind das Ergebnis privater Bautätigkeit. Wie Paul Veyne herausgearbeitet hat, sind Euergesien im ganzen Altertum verbreitet[64], sie sind also weder räumlich auf das Marsfeld noch zeitlich auf die Zeit des Augustus beschränkt. Rom ist insofern ein besonders prominentes Beispiel, als die Euergeten der Stadt gleichzeitig Herrscher des Reiches sind. Daneben gibt es aber in vielen römischen Provinzstädten wohlhabende Einwohner, die auf eigene Kosten öffentliche Gebäude errichten.

62 Eck, Marcus Agrippa, S.359

63 Pliny, Natural History XXXVI, 121

64 Veyne weist darauf hin, dass der Euergetismus nach dem Tod Neros, mit dem die von Augustus begründete Dynastie ausstirbt, seinen Charakter verändert: Der Kaiser erlangt das Privatvermögen, das er zur Finanzierung seiner Euergesien braucht, nicht mehr durch Erbschaft, sondern indem er das Erbe seines Vorgängers beschlagnahmt. Gleichzeitig werden alle staatlichen Ausgaben als Spenden des Kaisers bezeichnet. Siehe dazu auch: Veyne, Brot und Spiele, S.433

Dabei ist die römische Öffentlichkeit durchaus der Auffassung, rechtmäßiger Besitzer der privat finanzierten Anlagen zu sein; dies zeigt sich anhand eines Konfliktes, der wiederum bei Plinius geschildert wird: Agrippa hatte vor seinen Thermen eine Statue des Künstlers Lysipp aufstellen lassen. Sie stellte einen Athleten dar, der sich mit einem Schaber den Körper reinigt. Als Tiberius diese offensichtlich populäre Darstellung ersetzen und das Original in seine privaten Räume bringen lässt, führt dies zu öffentlichen Protesten im Theater. In der Folge sieht sich der Kaiser gezwungen, die Statue der Öffentlichkeit zurückzugeben.[65]

3.1.2 Hank Greenspun, Steve Wynn: Bauherren in Las Vegas

Wie im Folgenden gezeigt wird, werden weite Teile der von der Öffentlichkeit genutzten Räume der Stadt Las Vegas – so die Freizeitlandschaften am Strip und im Stadtzentrum sowie die von Investoren entwickelten Wohngebiete – privat errichtet und unterhalten.

Der Staat Nevada und die Körperschaften der Las Vegas Metropolitan Area verfolgen traditionell eine Politik der niedrigen Steuern[66] und des *limited government*.[67] Einerseits hat dies zu dem großen wirtschaftlichen Wachstum und in der Folge zu einer Vervielfachung der Einwohnerzahl in der Las Vegas Region beigetragen[68]: Während die Las Vegas Metropolitan Area 1970 noch 273.000 Einwohner hatte, so waren es 2005 bereits 1.816.000.[69] Andererseits sind dadurch die finanziellen Möglichkeiten der Stadt gering, durch öffentliche Bauvorhaben auf diese Entwicklungen zu reagieren.[70]

Hinzu kommt, dass die Verwaltung im Las Vegas Valley zersplittert ist und nur ein Teil des überbauten Gebietes innerhalb der Stadtgrenzen liegt. Der Las

65 Pliny, Natural History XXXIV, 62

66 Unter anderem gibt es in Nevada weder Einkommenssteuer noch *franchise tax.*

67 Gottdiener et al., Las Vegas, S. 221

68 Ibid., S.64

69 Las Vegas Convention and Visitors Authority: Population Trends

70 Las Vegas profitiert indirekt durchaus von öffentlichen Investitionen, vor allem seitens der amerikanischen Bundesregierung: So haben die Konstruktion des Boulder-Staudammes in den 1930er Jahren und die Einrichtung einer Air Force Base und einer Magnesiumfabrik im 2.Weltkrieg maßgeblich zum Wachstum der Region beigetragen. Siehe dazu auch: Gottdiener et al., Las Vegas, S.9-16

Vegas Strip liegt südlich des Sahara Boulevard auf dem Gebiet von Clark County und ist damit keiner kommunalen Besteuerung unterworfen. Alle Versuche seitens der Stadt, den Strip einzugemeinden, sind bisher gescheitert.[71] Das Gebiet bildet heute den *Paradise Township*, der als *unincorporated community* keine eigenständige Verwaltung besitzt, aber auch keine Gemeindesteuern erhebt. Den gleichen Status haben die privat entwickelten *master planned communities Spring Valley* und *Summerlin*.[72] Neben diesen *unincorporated communities* existieren mit North Las Vegas, Henderson und Boulder City drei weitere Städte im Großraum und verkleinern sowohl räumlich als auch finanziell die Handlungsmöglichkeiten der Stadt Las Vegas.

Aufgrund dieser administrativen und finanziellen Situation wird die Stadtentwicklung im Großraum Las Vegas von privaten Investoren getragen. Diese Investoren bebauen nicht nur ihre Grundstücke, sondern stellen auch die Erschließung bereit. Sie übernehmen damit Aufgaben, die in anderen modernen Städten von der öffentlichen Hand erfüllt werden. In Las Vegas ist die private Bautätigkeit, die Räume für die Öffentlichkeit mit einbezieht, in zwei Bereichen der Stadt zu beobachten:

Erstens in den Randbereichen der Stadt, die durch die Entwicklung der bereits angesprochenen *master planned communities* geprägt werden. Der Boom dieser Stadtviertel aus privater Hand setzt mit der Errichtung von Green Valley durch Hank M. Greenspun in den 1970er Jahren ein. [73] Der finanzielle Erfolg von Greenspun führt zum Bau ähnlicher Projekte, so dass heute weite Teile der Stadtregion aus privat entwickelten Wohngebieten bestehen: Mit *The Lakes*, *Desert Shores*, *Peccole Ranch*, *Spring Valley*, *Summerlin* und *Sun City Aliante* (eine Anlage nur für Senioren) existiert heute eine Vielzahl solcher privat entwickelter Wohnviertel. Ihre Errichtung wird, wie Evan McKenzie hervorgehoben hat, von der öffentlichen Hand unterstützt: „Nearly all new construction is in planned residential subdivisions with homeowner association private governments. In order to maintain low taxes with an astronomical growth rate, Las Vegas and Clark County promote CID [Common Interest Housing Developments, d.h. privat ver-

71 Moehring, Las Vegas, S.184fff

72 Die übrigen *unincorporated towns* sind Enterprise, Sunrise Manor, Whitney und Winchester

73 Ein – allerdings von der amerikanischen Bundesregierung geplanter – Vorläufer von Green Valley ist Boulder City aus den frühen 1930er Jahren. Siehe dazu auch: Gottdiener et al., Las Vegas, S.128f

waltete Wohngebiete] housing, which offers those who can afford it a range of privatized services, and minimizes demands on local government. … While there is clearly a demand for such locations, their proliferation is no mere by-product of market forces. The City of Las Vegas virtually mandates that new development be done with homeowner associations. This is a two-step process. First, the city's Zoning Code and Development Code are administered to require that all new development contain certain features, including a landscaping plan, open spaces, and often security walls. Then, elsewhere in these codes, the city requires that if such features are included — which they must be — then there must be a homeowner association to maintain them."[74] Der Verwaltungsstaus dieser Wohngebiete ist unterschiedlich; einige sind eingemeindet, andere sind selbständige *unincorporated communities*.

Zweitens stellen private Bauherren auch in den vom Glücksspiel dominierten Teilen der Stadt Räume für die Öffentlichkeit bereit: am Las Vegas Strip und in der Downtown mit der *Fremont Street Experience*. Die private Entwicklung von Räumen, die von der Öffentlichkeit genutzt werden, setzt am Strip mit dem Bau von Megaresorts Ende der 1980er Jahre ein. Die Grundlage dafür wurde allerdings bereits vorher geschaffen: 1967 erhalten *publicy traded corporations* das Recht, Kasinolizenzen zu erwerben. [75] Damit wird es Steve Wynn, Kirk Kerkorian und ihren Konkurrenten möglich, Summen in ihre Kasinobauten zu investieren, die sie als Einzelperson nicht aufbringen könnten. Die hohen Investitionskosten zeigen eine Parallele zum antiken Rom: Die private Bautätigkeit setzt dort in dem Augenblick ein, als Privatpersonen ein Vermögen besitzen, das mit dem Staatsbudget vergleichbar ist.

Das Beispiel des Kasinobesitzers Steve Wynn soll verdeutlichen, wie am Las Vegas Strip öffentlich genutzter Raum privat errichtet und geprägt wird: Wynn[76] eröffnet 1989 mit dem *Mirage* Kasino eine Anlage, in der erstmals die Schnittstelle zwischen dem eigentlichen Kasino und der öffentlichen Straße, dem Strip, integraler Teil der Planung wird. Das Kasino schafft eine zusammenhängende, von der Öffentlichkeit genutzte Landschaft, die den Straßenraum, die Außenanlagen

74 McKenzie, Private Gated Communities in the American Urban Fabric

75 Las Vegas Convention and Visitors Authority: Stats & Facts. History of Las Vegas

76 Wynn ist zuvor am New Frontier und am Golden Nugget Kasino in Las Vegas beteiligt. Siehe dazu auch: Nevada Gaming Abstract. Wynn Resorts Company Profile.

und die Innenräume des Kasinos umfasst. Wynn baut auf eigene Kosten Gehsteige, eine Gartenanlage mit tropischer Vegetation und stattet sie mit einem Wasserfall aus, der sich zu bestimmten Zeiten in einen Vulkan verwandelt. Die Trennung von öffentlichen und privaten Bereichen ist aufgehoben; an ihre Stelle tritt ein vollständig privat errichteter Bereich, der von der Öffentlichkeit genutzt werden soll.

Die Freizeitlandschaft des *Mirage* umfasst neben den Spielsälen Hotelbereiche, Restaurants, Bars, ein Theater, Messebereiche, eine Einkaufspassage, einen Wintergartenbereich im Atrium und schließlich auch ein Tiergehege mit Delphinen und den weißen Tigern der Dompteure Siegfried und Roy. Andere Kasinos am Las Vegas Strip bieten den Besuchern ein vergleichbares Angebot. Das *Mirage* Kasino bleibt – wie die anderen auch – das ganze Jahr über 24 Stunden am Tag für die Öffentlichkeit geöffnet.

Alle Bereiche, die innen wie die außen liegenden, sind dabei Privateigentum; so steht auf einer Tafel in den Außenbereichen: „This sidewalk is the private property of the Mirage Casino Hotel, upon which an easement has been granted to facilitate pedestrian movement. Anyone found loitering or otherwise impending pedestrian movement upon this sidewalk is subject to arrest for trespass under NRS...“.[77] Der private Besitzer ist nicht nur für die Schaffung, sondern auch für Unterhalt und Kontrolle der neu geschaffenen Fußgängerbereiche zuständig.

Jon Goodbun hat das *Mirage* als Ausgangspunkt einer Entwicklung gedeutet, in der das Flanieren am Las Vegas Strip von einem Vorbeigehen an Attraktionen zunehmend zu einem Durchschreiten von bewohnbaren Bildern - *inhabitable images* - wird.[78] (Die neuen Gehsteige sind demnach ein Teil dessen, was hier als narrativer Raum bezeichnet wird.) Wynn setzt seine Bautätigkeit am Strip mit dem *Treasure Island* Kasino 1993 – das eine Erweiterung des *Mirage* ist – und dem *Bellagio* Kasino 1998 fort. Dabei errichtet er nicht nur neue Fußgängerbereiche, sondern bespielt diese Räume auch mit kostenlosen Veranstaltungen. Während im *Mirage* ein Vulkan die Öffentlichkeit unterhalten soll, wird vor dem *Treasure Island* eine Piratenschlacht inszeniert: In einem Wasserbassin segelt die *HMS Britannia* um die Ecke des Kasinos, wird in ein mit viel Feuerwerkstechnik dargestelltes Gefecht mit der *Hispaniola* verwickelt und sinkt schließlich, um dann

77 Goodbun, Private Public Pedestrianship in Las Vegas, S.160

78 Ibid., S.154-161

unter Wasser wieder in die Ausgangsposition zurückgefahren zu werden. Gottdiener hat in diesem Zusammenhang betont, dass die privaten Spektakel den Rhythmus des öffentlichen Lebens auf dem Strip bestimmen: „The mock battle brings pedestrian and vehicular traffic on the Strip to a virtual standstill every ninety minutes from late afternoon until midnight.“[79] Selbst die Sprengung des ehemaligen *Dunes* Kasino, dass dem *Bellagio* weichen muss, wird zum öffentlichen, im Fernsehen übertragenen Spektakel; Wynn gibt von der Brücke des *Treasure Island* aus das Signal für die Zündung.[80] Das *Bellagio* schließlich enthielt – bis zur Übernahme des Unternehmens durch die *MGM* Gruppe - eine namhafte Sammlung moderner Kunst (*Bellagio Gallery of Fine Arts*), die einmal in der Woche frei zugänglich war.[81]

Herstellung, Unterhalt und Bespielen der Freizeit- und Vergnügungslandschaft entlang des Las Vegas Strip sind demnach Aufgabe privater Kasinobetreiber. Steve Wynn übernimmt damit die gleichen Aufgaben wie der römische Bauherr Agrippa, der ebenfalls nicht nur für die Baukosten, sondern auch für Unterhalt und Inszenierungen aufkommt.

Zusätzlich sorgen die Kasinobetreiber in Las Vegas – auch hier gleichen sie dem Römer Agrippa - für den Ausbau der Infrastruktur; Wynn verbindet seine Kasinos mit einer Einschienenbahn, um den Verkehrsproblemen am Strip zu begegnen (seine Konkurrenten der *MGM* Gruppe und der *Excalibur-Luxor-Mandalay-Bay* Gruppe richten ebenfalls private Bahnen ein). Die regionalen Verkehrsbetriebe erwägen nun, diese privaten Bahnen zu verbinden und zum Kern eines städtischen Transportsystems zu machen.[82]

Wynn schafft damit neue Einrichtungen, die es vorher nicht gab. Umgekehrt wird mit der Umwandlung der alten Hauptstraße der Downtown in die privat betriebene *Fremont Street Experience* im Jahr 1995 öffentlicher Raum privatisiert.
Auch wenn diese Räume mit privaten Geldern errichtet oder renoviert werden, ist die Öffentlichkeit nicht ohne weiteres bereit, sie als Privateigentum zu betrachten. Gottdiener verdeutlicht dies anhand einer Klage, die gegen den Betreiber der

79 Gottdiener et al., Las Vegas, S. 38

80 Ibid., S.40

81 Dies ist Teil einer Abmachung Steuerbehörden mit Wynn, dem dafür eine Steuervergünstigung gewährt wird. Siehe dazu auch: : Gottdiener et al., Las Vegas, S.227

82 Moehring, Resort city in the sunbelt, S.263

Fremont Street Experience wegen Beschränkung der Redefreiheit eingebracht wurde. Die Auffassung, welchen Status der Raum nun habe, ist durch die Verschränkung von privaten und öffentlichen Ansprüchen gekennzeichnet: Während der Betreiber die Straße nicht als öffentlichen Raum in juristischem Sinne ansieht, hat der Bürgermeister die Mall als *town square*, Stadtplatz, bezeichnet.[83]
Auch die mit dem privaten Engagement verbundenen Konflikte in Las Vegas gleichen damit in manchem den Auseinandersetzungen, die im antiken Rom um den Einfluss der privaten Bauherren auf den öffentlich genutzten Raum entstehen.

3.2 Konkurrenz der Bauherren

Im Folgenden wird nach den Motiven für den in beiden Fällen gewaltigen Einsatz privater Mittel durch die Bauherren gefragt. Dabei kann in den Fallbeispielen ein gemeinsames Muster nachgewiesen werden: In beiden Städten besteht eine Rivalität von Bauherren, die in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen, der Politik und der Wirtschaft, miteinander um eine beherrschende Position kämpfen. Die Folge ist ein Bauwettbewerb mit dem Ziel, die Bauten der Rivalen zu übertreffen.

3.2.1 Raum als Produkt politischer Konkurrenz in Rom

Die Bedeutung der Konkurrenz für die Euergetismus in Rom lässt sich an den auf dem Marsfeld gelegenen Thermen des Agrippa veranschaulichen. Die Therme mit ihren Außenbereichen stellt die erste große Anlage dieser Art dar und war für alle Bürger der Stadt zugänglich.[84] [85] Cassios Dio erwähnt die Thermen im Zusammenhang mit Agrippas Bemühen, die Stadt zu verschönern.[86] In der Tat scheint neben der Größe vor allem die Ausstattung bemerkenswert gewesen zu

83 Gottdiener et al., Las Vegas, S.241fff
84 Shipley, Agrippa's building activities in Rome, S.47
85 Eck, Marcus, S.359
86 Cassius Dio LIII, 27, 1

sein. So ließ Agrippa vor den Bädern die bereits erwähnte Statue des Lysipp aufstellen. Plinius berichtet weiter von kleinen Gemälden in den heißesten Bereichen der Therme[87] und von bemalten Ziegeln in den Gewölben der warmen Räume[88]. Das von Agrippa bei der Ausstattung seiner Euregesien keine Kosten gescheut wurden, belegt der Kaufpreis von 1,2 Millionen Sesterzen, den er für zwei Gemälde von Aiax und Venus bezahlte; ein Geldwert, mit dem er 1300 Soldaten für ein Jahr hätte besolden können.[89]

Abb. 3.3 Rom, Größenentwicklung der Thermenanlagen in der Kaiserzeit.

Mit dem Erfolg der Agrippathermen setzt ein Wettbewerb der privaten Stifter ein, die sich gegenseitig mit immer größeren und aufwändigeren Bauten dieses Typs überbieten (Abb.3.3): Den Anlagen von Nero und Titus folgen die, in überbauter Fläche und Ausstattung, ungleich umfangreicheren Traiansthermen nahe

87 Pliny, Natural History XXXV, 26

88 Pliny, Natural History XXXV, 189

89 Eck, Marcus, S.361

des Kolosseums. Diese werden wiederum von Caracalla und schließlich von Diokletian überboten, dessen öffentliche Badeanlage 136.000 qm umfasst und für 3.200 Besucher ausgelegt ist.[90] Paul Zanker hat in diesem Zusammenhang angemerkt, dass die späten Thermenbauten damit eine größere Fläche bedecken als eine mittelgroße römische Provinzstadt.[91] Eine immer stärkere Differenzierung der verschiedenen Funktionen geht dabei einher mit zunehmender Opulenz der Ausgestaltung, die der Überhöhung des Badeerlebnisses dient; Zanker verweist hier insbesondere auf die Schauwände der Schwimmbecken, allgegenwärtige bildliche Darstellungen in griechischer Tradition und den exzessiven Einsatz kostbarer Materialien[92]. Das räumliche Grundschema bleibt dabei seit Traian weitgehend unverändert und lädt den römischen Besucher damit zu Vergleichen zwischen den Euergeten der Vergangenheit und der Gegenwart ein.

Das Phänomen, dass Euergeten sich gegenseitig darin überbieten, der Öffentlichkeit immer aufwändigere Gebäude zu schenken, wird mit einem Blick auf den politischen Kontext verständlicher. Caesar ist der Erste, der in Rom auf eigene Kosten ein öffentliches Gebäude errichtet, ohne als Triumphator dazu verpflichtet zu sein. Um in Rom Präsenz zu zeigen und sich gegenüber seinem Konkurrenten Pompeius, der gerade glanzvoll seinen eigenen Tempel und sein Theater eingeweiht hat, zu behaupten, lässt er die Basilica und das Forum Iulium errichten, während er sich noch in Britannien aufhält. Augustus übernimmt später diese Strategie, sich mit öffentlichen Gebäuden in Rom Popularität zu verschaffen und seinen politischen Einfluss zu sichern.[93] Agrippa tritt auf der politischen Bühne als engster Verbündeter des Augustus auf; seine Basilika auf dem Marsfeld ist, wie Cassius Dio[94] berichtet, mit Argonautendarstellungen geschmückt, die an seinen Seesieg bei Actium erinnern. Diese Seeschlacht ist aber in gleichem Maße mit der Person des Augustus verbunden, der durch diesen Sieg über Antonius und Kleopatra zum alleinigen Herrn über Rom aufsteigt und Actium zur Geburtsstunde seines neuen Systems macht.

90 Zanker, Der Kaiser baut fürs Volk, S.19

91 Ibid., S.19

92 Ibid., S. 21

93 Veyne, Brot und Spiele, S.428

94 Cassius Dio LIII, 27, 1

Die privat errichteten *opera publica* stellen demnach ein Instrument im politischen Kampf um Einfluss und Ansehen dar. Wie wirksam diese Instrument ist, zeigen zwei Maßnahmen, die Augustus ergreift: Zum einen finanziert er ein umfangreiches Bauprogramm für die Stadt Rom, das er in seinem Rechenschaftsbericht *Res gestae* akribisch dokumentiert. Zum anderen verfügt er, dass zukünftig nur der Kaiser der Stadt Rom *opera publica* und *voluptates* schenken darf. Jeder Privatmann, der ein Gebäude stiften möchte, muss dieses einer anderen Stadt anbieten.[95] Augustus begründet damit das Monopol des kaiserlichen Euergetismus in Rom. Paul Veyne hat nachgewiesen, dass, obwohl der Euerget der Stadt Rom ab nun gleichzeitig Staatschef ist, das Privatvermögen, aus dem er die Euergesien bezahlt, und die Staatskasse streng getrennt bleiben.[96] [97] Neben dem Kaiser ist es nur dem Senat und den Triumphatoren gestattet, Denkmäler im öffentlichen Raum der Stadt Rom zu errichten; es handelt sich hierbei um traditionelle Rechte, die nicht angetastet werden.[98]

Das Monopol des kaiserlichen Euergetismus in Rom ist aber auch auf einer anderen Ebene das Produkt politischer Konkurrenz: In der antiken Gesellschaft ist die einzelne Stadt und nicht die Nation der Bezugsrahmen.[99] Jede Stadt hat ihre eigenen Wohltäter und steht in Rivalität zu anderen Städten. Wie Veyne argumentiert, manifestiert der Kaiser seine Überlegenheit, indem er seine Stadt im Überfluss mit öffentlichen Bauten und Vergnügungen versorgt.[100]

Die römischen Kaiser und Würdenträger werden also durch eine Konkurrenzsituation zu Euergeten ihrer Stadt. Sie schenken der Öffentlichkeit kostspielige Gebäude und Unterhaltungen, um sich gegenüber ihren politischen Rivalen durchsetzen zu können. Das Volk beurteilt sie dabei anhand der Bauten ihrer Vorgänger, die im Stadtraum präsent bleiben. Die Folge sind immer größere und aufwändigere Baumaßen.

95 Die einzige Ausnahme ist hierbei Agrippa, siehe dazu auch: Veyne, Brot und Spiele, S.429

96 Veyne, Brot und Spiele, S.434

97 Nach dem Tod Neros verfügen die Kaiser nicht mehr über ein ausreichendes Privatvermögen, um ihre Herrschaft abzusichern und gehen dazu über, das Eigentum ihres Vorgängers zu konfiszieren. Siehe dazu : Veyne, Brot und Spiele, S.433 und S.493fff

98 Veyne, Brot und Spiele, S.429

99 Ibid., S.101f

100 Ibid., S.586

3.2.2 Raum als Produkt ökonomischer Konkurrenz in Las Vegas

Konkurrenz als Motor der baulichen Entwicklung in Las Vegas ist am Strip offensichtlich und seit Venturi[101] immer wieder thematisiert worden.[102] Ein Blick auf die Projekte von Wynn soll den Bauwettbewerb hier veranschaulichen: Als Steve Wynn 1989 das *Mirage* Kasino eröffnet, setzten die Kosten neue Maßstäbe: Bei einer Bausumme von 700 Millionen Dollar muss der Komplex anfangs 1 Million Dollar täglich einbringen, um bestehen zu können.[103] Eine Neuerung des *Mirage* stellt der Vulkan vor dem Haupteingang dar; damit wird ein Spektakel, das in dieser Art bisher nur im Inneren der Kasinos seinen Platz hatte, auf die öffentliche Straße gebracht.[104]

Mit dem ökonomischen Erfolg dieses Projektes setzt eine Entwicklung ein, die zu immer aufwändigeren Bauprojekten führt: Für sein *Bellagio* Kasino investiert Wynn 1998 bereits 1,6 Milliarden[105] Dollar und kehrt, nachdem er sein Imperium 2000 an seinen Konkurrenten Kirk Kerkorian verkaufen muss, 2005 mit dem 2,7 Milliarden Dollar teuren Wynn Las Vegas Kasino an den Strip zurück.[106] Dabei werden – ebenso wie bei den Bauten der Konkurrenz – während der 1990er Jahre die Elemente, die den Außenbereich bespielen, immer bedeutender. Was bei dem *Mirage* Kasino noch ein einzelnen Vulkan war, ist im Falle des *Bellagio* bereits eine Nachbildung des Comer Sees einschließlich einer Uferpromenade. Die Typologie der Kasinos, die räumliche Gliederung in Vorbereich, Kasinoebene(n) und darüber befindlichen mehrflügeligen Hotelturm, bleibt dabei weitgehend konstant. Die Besucher werden damit zu Vergleichen zwischen den einzelnen Komplexen eingeladen.

Die Entwicklung, dass private Bauherren der Öffentlichkeit kostenlos immer teurere Attraktionen bieten, wäre höchst verwunderlich, würde man sie nicht eine - für den Besucher von Las Vegas selbstverständliche – Verbindung herstellen:

101 Venturi et al., Lernen von Las Vegas

102 Für einen historischen und soziologischen Überblick siehe dazu insbesondere: Gottdiener, Moehring, Rothman, Hess

103 Gottdiener et al., Las Vegas, S.33

104 Anderton und Chase, Las Vegas, S.16

105 Hopkins, Steve Wynn

106 Nevada Gaming Abstract. Wynn Resorts Company Profile

Die Bauherren konkurrieren um ein gemeinsames Publikum und versuchen dabei, die Attraktivität der Rivalen zu überbieten.

Die Bauherren stehen also im ökonomischen Wettbewerb miteinander. Gottdiener hat aus dieser zunächst banal erscheinenden Tatsache den Schluss gezogen, dass es falsch sei, die Kasinobesitzer als eine geschlossene Kraft zu betrachten, die sich gegenüber den anderen Akteuren in der Stadt durchzusetzen versucht. Sein Konzept der *competing elites* besagt, dass die Konkurrenz unter den Kasinobetreibern, aber auch jene zwischen ihnen und den Grundstücksentwicklern (*real-estate developers*) oder anderen Akteuren die Stadtentwicklung bestimmt.[107]

Dass Raum in dieser ökonomischen Konkurrenz ein wirksames Mittel ist, verdeutlicht der Konflikt um den Bau von Fußgängerüberführungen an der Kreuzung zwischen *Bellagio*, *Caesars Palace*, *Bally´s*, *Barbara Coast* und *Flamingo Hilton* Kasino. Das Angebot der öffentlichen Hand, vier Fußgängerbrücken zu errichten, wird von den Betreibern abgelehnt, die – selbst wenn sie für die Mehrkosten aufkommen müssen – Position und Gestalt der Übergänge selbst bestimmen möchten. Da jedoch jedes Kasino andere räumliche Interessen hat, sind mehrjährige Auseinandersetzungen die Folge, bis schließlich die privaten Betreiber auf eigene Kosten bauen.[108] Eine andere Maßnahme, die eigenen Bauten vor der Konkurrenz zu schützen, ist der Weg vor Gericht: So versucht das *Tropicana* vergeblich, sich das Tropenthema rechtlich schützen zu lassen, um zu verhindern, dass Steve Wynn es für sein *Mirage* Kasino nutzt.[109]

Die Konkurrenz innerhalb der Stadt Las Vegas wird durch einen ökonomischen Wettbewerb auf einer anderen Ebene ergänzt: Seit 1994 ist in 48 von 50 amerikanischen Bundesstaaten das Spielen in der einen oder anderen Form legalisiert.[110] Las Vegas steht seitdem unter dem Druck, sich über andere Eigenschaften auszuzeichnen. Die privat entwickelten, öffentlichen Freizeitlandschaften mit ihren frei zugänglichen Spektakeln sind auch hierbei von Bedeutung.

Die Kasinobesitzer und Grundstücksentwickler in Las Vegas treten demnach in einer Wettbewerbssituation als Bauherren von Räumen auf, die von der Öffent-

107 Gottdiener et al., Las Vegas, S.224-234

108 Ibid., S.225-226

109 Ibid., S.34

110 Dunstan, Gambling in California, Gambling in the United States

lichkeit kostenlos genutzt werden können. Sie überbieten einander in der Schaffung von Gebäuden, Außenräumen, Ereignissen und Infrastruktur. Das Publikum kann dabei von einem zum nächsten flanieren und die verschiedenen Angebote vergleichen. Der Besucher der Kasinos des Las Vegas Boulevard im 20. Jhdt ist damit in der gleichen Situation wie der römische Besucher der Thermen und Foren, der verschiedenen Anlagen vergleichen kann.

3.3 Verwirklichung einer sozialen Rolle

Wie gezeigt wurde, ist es durchaus plausibel, die private Bautätigkeit im antiken Rom und in Las Vegas als Produkt einer Konkurrenz der Bauherren untereinander zu begreifen. Zwei Aspekte werfen jedoch die Frage auf, ob der Wunsch, sich politisch (Rom) oder ökonomisch (Las Vegas) gegenüber den Rivalen durchzusetzen, das einzige Motiv des Bauherren ist:

Zum einen ist der Konkurrenzdruck nicht geeignet zu erklären, warum von den Beteiligten gerade der kostspielige Wettbewerb über aufwändige Bauprojekte gewählt wurde. Bezogen auf das Rom der Antike hat sich Paul Zanker die Frage gestellt, ob der Wettbewerb über Euergesien wirklich der rationellste Weg der kaiserlichen Machtsicherung ist. Sein Urteil ist eindeutig: Die Prätorianergarde[111] wäre für den Kaiser zweifellos das einfachere und kostengünstigere Mittel gewesen, um sich möglicher Rivalen zu erwehren.[112] Für Las Vegas hat etwa Bill Friedman festgestellt, dass die opulente Ausstattung von Räumen den dort mit Spielautomaten erwirtschafteten Umsatz auch schmälern kann[113].

Zum anderen sind die Bautätigkeit des Euergetismus Roms und die Entwicklung der Kasinolandschaft am Strip an einzelne Persönlichkeiten gebunden, die als Bauherren in Erscheinung treten. So bleibt in Rom der Euergetismus unmittelbar mit der Person des Kaisers verknüpft; wenn er einen neuen Aufenthaltsort wählt, wie es in spätrömischer Zeit der Fall war, veranstaltet er dort Schauspiele und stiftet Gebäude.[114] Zu Las Vegas bemerkt Hal Rothman: „Wynn had been

111 Kaiserliche Leibwächter-Truppe, seit 23 v.Chr. in Rom kaserniert

112 Zanker, Der Kaiser baut fürs Volk, S.6

113 Friedman, Casino Design and its Impact on Player Behaviour, S.79

114 Veyne, Brot und Spiele, S.583

the creative spark, the one everyone tried to top, and his departure changed the scene. ‘When Steve Wynn ran the Mirage it was his corporation, it looked like him, acted like him, and dressed like him,’ Las Vegas` most astute chronicler John L. Smith observed. ’The corporate veil doesn’t permit a lot of individuality.’”[115]

Wie diese beiden Einwände zeigen, ist der Wettbewerb um politische Macht oder maximalen ökonomischen Profit zur Erklärung des Verhaltens der privaten Bauherren nicht ausreichend. Folglich muss das Spektrum möglicher Absichten erweitert und andere gesellschaftliche Motive den Bauherren mit einbezogen werden. Der nächste Abschnitt erörtert die Annahme, dass der Bauherr, indem er Räume für die Öffentlichkeit bereitstellt, immer auch bemüht ist, die Ansprüche und Möglichkeiten seiner eigenen sozialen Rolle zu erfüllen. Es wird gezeigt, dass sowohl Agrippa und Augustus als auch Steve Wynn als Mäzene ihrer Stadt auftreten.

3.3.1 Agrippa und Augustus als Mäzene

Der römische Euerget hat neben der Konkurrenz mit seinesgleichen noch andere Gründe, *opera publica* und *voluptates* zu stiften. Erstens ist er einem latenten sozialen Druck ausgesetzt, sein Vermögen den Armen zumindest teilweise zugute kommen zu lassen. Die römischen Feldherren, wie auch Agrippa, können ihr Vermögen unter anderem deshalb erwerben, weil ihnen nach römischem Recht die Kriegsbeute als Privateigentum zusteht. Die Finanzierung öffentlicher Bauten durch den Triumphator ist gewissermaßen eine Maßnahme, das Volk an der Beute zu beteiligen.[116] Ähnlich wie in den Ansätzen von Politik und Interessengruppen in Las Vegas wird hier versucht, den Privatmann zu Bauleistungen zugunsten der Öffentlichkeit zu verpflichten. Als Motiv für den Bauherrn, einen (aufwändigen) narrativen Raum zu schaffen, sind sie aber – wie in Las Vegas bereits festgestellt – nicht relevant. Bedeutender ist auch hier ein zweiter Aspekt: Der siegreiche römische Feldherr hat bestimmte Erwartungen zu erfüllen. Der Bauherr dokumentiert deshalb durch Inschriften an prominenter Stelle, dass er sein

115 Rothman, The Shape of the City, S.64

116 Zanker, Der Kaiser baut fürs Volk, S.35

Gebäude *ex manubiis*, d.h. aus der Beute, bezahlt hat. Er beweist damit, dass er die Erwartungen, die das Volk an ihn richtet, erfüllt.[117]

Auch der Kaiser muss einer bestimmten Rolle gerecht werden: *liberalitas* (Freigiebigkeit) und *munificentia* (Stiftertum) gehören zum Rollenverständnis des Princeps.[118] Genügt sein Handeln nicht den Erwartungen, die an ihn gerichtet sind, kann er (nach seinem Tod) vom Senat zum Staatsfeind[119] erklärt werden; im Rahmen der *demnatio memoriae* (Verdammung des Andenkens) werden dann seine Denkmäler im öffentlichen Raum beseitigt und seine Inschriften von den Gebäuden gelöscht.[120] Indem Statuen entfernt und auch umgearbeitet werden, wird der Versuch des Euergeten, sich im öffentlichen Raum zu etablieren, zunichte gemacht.

Wie Paul Veyne ausgeführt hat, ist die Rolle des Triumphators oder des Kaisers nicht nur Verpflichtung; Geschenke an das Volk sind auch Teil des Selbstverständnisses eines Euergeten. Euergetismus ist damit Teil des Klassenbewußtseins der Oberschicht. Entscheidend ist hierbei das Bedürfnis des Euergeten, seine gesellschaftlichen Möglichkeiten zur Schau zu stellen.[121] Veyne hat Caesar und Augustus als Mäzene in einem modernen Sinn bezeichnet.[122] [123] Für sie ist die Bautätigkeit ein Feld, um sich selbst zu verwirklichen; die Ergebnisse, die sie dabei erzielen, werden nicht nach ihrem politischen Nutzen bewertet, sondern stellen bereits eigenständige Leistungen dar. So besteht der von Augustus verfasste Tatenbericht *res gestae* in weiten Teilen einfach aus einer Aufzählung der von ihm errichteten Gebäude. Ein anderes Beispiel bietet Agrippa, für den die Bautätigkeit ein Feld wird, in dem er sich persönlich engagiert: Wie Plinius berichtet, nimmt er, obwohl er bereits zuvor das weitaus höhere Amt eines Konsuls innehatte, 33. v. Chr. das Ädilsamt an, das für Bauwesen und Gladiato-

117 Ibid., S.35

118 Ibid., S.6

119 Beispiele hierfür sind Nero, Caligula, Domitian, Commodus und Caracalla

120 Nickel, Kleines Lexikon zur römischen Welt

121 Veyne, Brot und Spiele, S.98fff

122 Ibid., S.417 und 431fff

123 Paul Zanker hinterfragt diese Gleichsetzung von modernem und antikem Mäzenatentum mit dem Argument, dass in der Antike, anders als in der Moderne, der Architekt hinter dem Bauherrn völlig zurücktrete. In Las Vegas ist der Architekt jedoch ebenfalls nicht als Künstler greifbar; er hat auch keine persönliche Handschrift, bzw. keinen persönlichen Stil, der ihn identifizierbar macht. Zu Zankers Argument siehe: Zanker, Der Kaiser baut fürs Volk, S.6

renspiele zuständig ist.[124] Wie bereits erwähnt, fährt er in dieser Funktion persönlich mit einem Boot durch das Abwassersystem, offensichtlich um sich von der Situation vor Ort ein Bild zu machen.

Die private Bautätigkeit für die Öffentlichkeit entspringt folglich dem Bemühen ihrer Akteure, eine bestimmte gesellschaftliche Rolle zu erfüllen. Die Bauherren entsprechen dabei einerseits den Erwartungen, die die römische Gesellschaft mit ihrer Stellung verbindet; andererseits besteht bei den Beteiligten das Bedürfnis, die eigenen Möglichkeiten zu nutzen und zur Schau zu stellen.

3.3.2 Steve Wynn als Mäzen

Als Grund für die Schaffung von öffentlich genutzten Raumerzählungen erscheint eine Beobachtung bedeutend, die sich wiederum anhand von Steve Wynn veranschaulichen lässt. Er nutzt die Räume wenn nicht zur Selbstdarstellung so doch zur Selbstverwirklichung: Für sein *Bellagio* Kasino erwirbt er eine Kunstsammlung, die er später mit in das *Wynn Las Vegas* überführt, und tritt damit in der Öffentlichkeit als Kunstsammler und Mäzen auf[125]. Dass seine Bauprojekte und deren Ausstattung (wozu die Kunstsammlung gehört) nicht nur Überlegungen der ökonomischen Opportunität folgen, mag folgende Äußerung Wynns verdeutlichen: "The dapples on the floor, there I am; a carpet with flowers, there I am; the indoor mountain, the Lake of Dreams, that's me."[126] Die Räume sind damit nicht nur seine Einnahmequelle, sondern sind auch durch sein Selbstverständnis als gestaltender Unternehmer geprägt, der alle Details selbst bestimmt und überdies noch kulturelle Interessen entwickelt. Der Architekt des Bellagio, Jon Jerde, schildert die aktive Teilnahme Wynns beim Entwurf: „Wynn and I had a phenomenally good working relationship. ... Steve and I lived together in the studio with two pens. He'd draw what he liked, I'd draw what I liked on top of it."[127]

124 Pliny, Natural History XXXVI, 105

125 Siehe dazu: Wynn als „collector of masterpieces" in: Paumgarten, The $40-Million Elbow

126 Grant, His Name in Lights

127 Gros, The Importance of Place, S.27f

In seinem neuesten Projekt, dem *Wynn Las Vegas*, ist er auch für den Besucher als Person greifbar. Seine Signatur ziert als Neonschriftzug die Attika des Hotels. Die Agentur, die für die Namensbildung zuständig ist, will den Bauherren als den Künstler verstanden wissen, der sein Werk unterzeichnet: „The new name was announced to the press as 'Le Reve' ('The Dream'), after a Picasso painting. As the opening of the hotel drew near, the actual name, Wynn Las Vegas, was announced. Which is as it should be: a great work of art, signed by the artist."[128]

Steve Wynn selbst sieht das besondere Profil des Projektes in seiner Person begründet: "After all, it's just a hotel – entrances and rooms, spas and restaurants, pools and a casino. What's different about it is me."[129]

Die Konsequenz davon ist, dass bei Wynn die Bautätigkeit eine eigenständige Leistung darstellt. Architektonische Qualität wird damit für ihn zum Thema. „There's a lot of lousy architecture here. Fortunately it's getting ripped down and replaced".[130] Anderton, der dieses Zitat 1997 verwendet, sieht darin nur einen Ausdruck für die Tatsache, dass Wynn als pragmatischer Kasinobesitzer festgestellt habe, billige Protzigkeit komme bei der Öffentlichkeit schlecht an. Steve Wynns oben zitierte neuere Äußerungen und sein *Wynn Las Vegas* Hotel lassen diese Interpretation heute unplausibel erscheinen.

Wynn fühlt sich durch sein Engagement für seine – finanziell erfolgreichen – Bauprojekte offensichtlich zu fachlichen Ratschlägen an die Architektenschaft befähigt. „... Wynn spoke to the American Institute of Architects convention in Las Vegas. He teased them for consistently patronizing his city: 'Well, hello,' he told the gathering, 'did you miss the turn?'"[131]

Indem Steve Wynn seine öffentlich genutzten Baukomplexe am Las Vegas Strip errichtet, erfüllt er also auch die Rolle eines zupackenden, erfolgreichen Unternehmers. In seinem letzten Projekt (dem Kasino Wynn Las Vegas) thematisiert er sogar seine eigene Person.

Die Motive der Bauherren in Las Vegas gleichen damit denen im Alten Rom: Die Bauherren treten als Mäzene auf und verhalten sich damit so, wie es die Öf-

128 Igor, Consumer luxury hotel brand name

129 Grant, His Name in Lights

130 Anderton und Chase John, Las Vegas, S.50

131 Grant, His Name in Lights

fentlichkeit von ihnen erwartet. An diesem Punkt gilt es jedoch auch festzuhalten, wo die Gemeinsamkeit endet: Sowohl Augustus als auch Steve Wynn bauen, um sich gegenüber ihren Konkurrenten durchzusetzen. Und sowohl Augustus als auch Wynn sind Mäzene, die die Architektur nutzen, um sich zu engagieren und ihre gesellschaftlichen und finanziellen Möglichkeiten wahrzunehmen. Wenn Wynn allerdings in den Augen der Öffentlichkeit durch seine Projekte Prestige und Anerkennung genießt, ist das für sich genommen noch kein wirtschaftlicher Erfolg. Wenn Augustus durch seine Euergesien die Bevölkerung Roms dazu bringt, ihn anzuerkennen, ist dies bereits ein politischer Erfolg. Entsprechend bedeutender scheint auch in Rom das Gewicht der gesellschaftlichen Motive zu sein; für die Erklärung seiner Bautätigkeit ist die Rolle von Steve Wynn als Kunstsammler und Förderer der Architektur vergleichsweise gering gegenüber dem Mäzenatentum des Augustus, das dessen Person und ihre Majestät in den Mittelpunkt stellt.

Was beide eint, ist die Situation der Konkurrenz, in der sie sich befinden und die Tatsache, dass sie sich zusätzlich auch als Mäzene verstehen.

3.5 Konsequenzen für den narrativen Raum

Als Grundlage für den zweiten Teil der vorliegenden Arbeit, der die narrativen Eigenschaften der Foren und Freizeitbauten im antiken Rom bzw. der Kasinoanlagen und *master planned communities* in Las Vegas untersucht, wurden in diesem Kapitel die Situation und die Motive der privaten Bauherren dargestellt, die im Rom der Antike und in Las Vegas für die Öffentlichkeit bauen. Dabei ist festzustellen, dass die Bauherren die Öffentlichkeit umwerben; durch ihr Verhalten kann diese über Erfolg und Misserfolg einen Bauherrn entscheiden. Wichtig ist herbei zum einen, dass der Bauherr versucht, den Wünschen der Nutzer entgegenzukommen. Zum anderen hat die Öffentlichkeit sowohl in der römischen Foren- und Thermenlandschaft als auch am Las Vegas Strip echte Vergleichs- und Wahlmöglichkeiten. Die narrativen Räume werden damit *konkurrierende* Erzählungen, die nebeneinander bestehen.

ABSTRACT:

Ancient Rome and Las Vegas: Social Conditions for Building (3.)

This chapter sheds light on the social and cultural contexts in which the *fora*, theatres and *thermae* in ancient Rome and the casino landscapes and *master-planned communities* in Las Vegas are built. In this manner, the background is prepared for the study of the narrative qualities of these buildings in the second part of this thesis.

In the context of a discussion of the narrativity of these buildings, two aspects are of particular interest. Firstly, the fact that the fora and leisure spaces in ancient Rome and the casino and housing landscapes in Las Vegas respectively may be designed to be used by the public, but are constructed and staged by private builder-owners. Planning and use of these "public" spaces is therefore therefore reflects the builder-owners intentions and interests. Secondly, the question is relevant why private builder-owners in ancient Rome and Las Vegas provide extensive buildings for the public. In both cities, the builder-owners are competing to attract the public's favour. Hence, the public, courted by different builder-owners, can decide by its behaviour on success and failure of a builder-owner. Both the Roman urban landscape of the *fora* and *thermae* and the Las Vegas Strip offer real possibilities of comparison and choice. In this context, narrative spaces become *competing* stories that coexist.

Private Spaces for the Public (3.1)

This chapter shows that in ancient Rome as well as in Las Vegas, central spaces designed for the public are constructed by private builder-owners. Even the maintenance and stage-managing are privately organised and controlled. This allows the private builder-owner to steer the visitor's spatial experience.

In Rome a "private munificence in favour of the public" (Paul Veyne) exists referred to as *euergetism* (from Greek benefactor: *euergétēs*). Private

individuals donate *voluptates* (public amusements as circus games and banquets) and *opera publica* (civil works) to the public. Under Augustus, the private building activity results in an extensive urban regeneration; since that time, private individuals dispose of funds equivalent to the Roman national budget. In Las Vegas, the traditional low-tax policy (*limited government*) and the fragmentation of the administration reduces the latitude of the municipality; therefore, the urban development in the *Las Vegas Metropolitan Area* is to be borne by private investors. Both the *master-planned communities* in the border areas of the city and the centrally situated *casino resorts* are privately built. The basis for the developments in the casino sector is the granting of licenses to publicy traded corporations (1967), making high investments possible for the first time.

In both ancient Rome and Las Vegas, private builder-owners do not only pay for the building costs but also for maintenance and productions. In addition to this, they provide parts of the urban infrastructure. Thus, Agrippa (commander of Augustus) builds at his own expense and on his private estate a publicly available landscape for leisure activities on the mars field (including pleasure grounds, *thermae*, swimming pool, basilica, polling station, porticos and artificial stream), renovates and extends the aqueducts and the *cloaca maxima*, erects fountains and statues and pays for the maintenance and the production of events (*voluptates*) in these spaces. The casino operator Steve Wynn constructs within his casinos privately owned but publicly available landscapes dedicated to amusement and leisure (including parks, gambling halls, hotel areas, gastronomy, shopping arcades, theatres), controls and maintains them privately and uses the space for performances in form of shows and spectacular productions in the exterior parts of the casinos. Connecting his casinos by a monorail train, he also creates new infrastructure facilities that are now to be integrated in a public transport system run by the municipality.

Competition among Builder-Owners (3.2)

As this chapter explicates, the private building activity for the public is based on a concurrence among the builder-owners, who are competing for

a dominant position in different social fields, in politics (ancient Rome) and in commerce (Las Vegas). The builders outbid each other by providing buildings and productions for the public.

The privately constructed *opera publica* in Rome are instruments in a political battle for prestige and influence: The Roman *euergets* donate the public more and more costly and extensive buildings; in Las Vegas, the economic competition shapes the urban development and has led to a multiplication of the investment costs for a megaresort since 1989. As the development of both the Roman *fora*- and *thermae*-architecture and the casino-architecture demonstrate, the respective building type remains largely unchanged by that; hence the public can compare one builder's construction directly with those of his predecessors staying present in the urban space.

The importance of space in the political and economic competition prompts the builders to take different actions in order to advance their own building activity and to delimit those of their competitors:
Augustus finances a large building program and at the same time restricts the rights of others to donate *voluptates* and *opera publica* to the city of Rome, thereby excluding possible competitors. In Las Vegas, the casinos bear the costs for public utilities such as pedestrian bridges in order to be able to determine the architectural design. Simultaneously, there are attempts to trademark particular themes to prevent that competitors use them as well.

Social Role (3.3)

This Chapter discusses another reason for private building activity in favour of the public: the private builder-owner always tries to fulfil the potential of a certain social role and to make the most of his political or economic position as well. Both Agrippa and Augustus and Steve Wynn act as patrons of their city.

The Roman emperor has to fulfil a certain role: *liberalitas* and *munificentia* are part of the self-conception of the *princeps*. On the one hand, the

ancient builders live up to the expectations the Roman society addresses to them, on the other hand, they wish to use and publicly display their potentialities. Construction activity is a field they use for their fulfilment; the results thereby achieved are not only valued by their usefulness for the political competition, but they already constitute independent values: In his autobiographical report *res gestae*, Augustus lists his buildings among his political achievements. The casino operator Steve Wynn uses space for self-realization: For his *Bellagio* casino, he acquires an art collection and appears in public as a patron and art collector. In his latest project, the *Wynn Las Vegas*, his person becomes manifest for the visitors. His signature decorates the attic of the hotel in form of a neon-sign. He himself sees the specific profile of the project founded on his own personality. As a consequence, Wynn presents his building activity as an achievement of its own. Hence, architectural quality becomes an issue for him.

Both Roman *euergets* as Augustus and casino operators as Steve Wynn are patrons using architecture to involve themselves and benefit from their social and financial resources.

II. EINZELSTUDIEN

ALEXANDER KNOOP

1. Die Struktur der räumlichen Erzählung

Gebaute Räume sind verschiedenen Strukturierungen unterworfen – sie werden u.a. durch funktionale, baukonstruktive oder auch eine soziale Gliederungen bestimmt. Die einzelnen Bauelemente können dabei verschiedenen Strukturen gleichzeitig angehören und so in mehrfacher Hinsicht eine Bestimmung besitzen. Im narrativen Raum kommt zu diesen Organisationsebenen eine weitere hinzu: der Raum weist zusätzlich eine erzählerische Struktur auf. Diese bildet den Gegenstand des vorliegenden Kapitels.

Wenn in diesem Kapitel von der räumlichen Erzählung als einer Struktur gesprochen wird, die von den Planern (und von den Nutzern) des Raumes geschaffen wird, so impliziert dies gleichzeitig eine Abgrenzung gegenüber einem Verständnis von Erzählung im Sinne eines Prozesses. Die Erzählung als Prozess ist der Gegenstand der unmittelbar anschließenden Kapitel II.2-4. Damit wird hier eine Unterscheidung der Erzähltheorie übernommen, die zwischen der Erzählung als Struktur bzw. Artefakt und der Erzählung als Prozess, der während der Rezeption abläuft, differenziert.

Narrative Strukturen können als Strategie eingesetzt werden, um einzelne Objekte und Ereignisse zu begründen bzw. plausibel erscheinen zu lassen. Der Historiker und Erzählforscher Hayden White spricht davon, dass Erzählstrukturen eine Strategie des Autors sind, um Erklärungen zu konstruieren.[1] Der Medientheoretiker Norman Klein, der sich mit räumlichen Erzählungen auseinandersetzt, vertritt diesbezüglich eine ähnliche Auffassung – er sieht narrative Strukturen als ein Mittel der Planer, um die Nutzer zu überzeugen. (Er verwendet für narrative Räume den Terminus *scripted space.)* „By decoding scripted space, we learn how power was brokered between the classes ...“[2] Der *scripted space* versucht den Nutzer (durch Spezialeffekte) zu überzeugen bzw. zu beeinflussen: “… it manipulates them, on behalf of whoever runs the game; let us say on behalf of those ‘in power’.”[3]

Eine Darstellung strukturalistischer und poststrukturalistischer Ansätze bietet den Ausgangspunkt für die Untersuchung narrativer Strukturen im Raum, die dieses Kapitel unternimmt. Anschließend werden die besonderen Bedingungen untersucht, denen narrative Strukturen im Raum unterliegen. Im Vordergrund

1 White, Metahistoy, S.10

2 Klein, The Vatican to Vegas, S.11

3 Ibid., S.8

steht dabei die Frage, inwiefern die Planer eines Raumes Erzählstrukturen gezielt dazu einsetzen können, um Ereignissen, Objekten oder Handlungen eine Erklärung zu hinterlegen.

1.1 Erzähltheoretische Strukturmodelle

Die Narratologie, d.h. die Erzählforschung oder Erzähltheorie, ist heute keine reine Disziplin der Literaturwissenschaft mehr, sondern umfasst verschiedene Bereiche der Sozial- und Geisteswissenschaften[4].

Angesichts der Vielfalt der Ansätze wird sich dieses Kapitel auf die Darstellung solcher Beiträge beschränken, deren Überlegungen sich unmittelbar für die Analyse der narrativen Strukturen in den Räumen im antiken Rom und im modernen Las Vegas verwenden lassen. Zunächst wird das strukturalistische Raummodell des Literaturwissenschaftlers Lotman aufgegriffen, dass insofern interessant ist, als es die Struktur der Erzählung nicht nur als ein zeitliches, sondern auch als ein räumliches Phänomen betrachtet. Anschließend werden die poststrukturalistischen Untersuchungen der narrativen Psychologie, die die Funktion erzählerischer Strukturierungen für das menschliche Selbstverständnis und Handeln thematisieren, auf ihre Relevanz für den narrativen Raum untersucht. Abschließend wird der Blick auf die Arbeiten des Historikers White gerichtet, der narrative Strukturen in der Geschichtsschreibung analysiert. Letzterer Beitrag ist insbesondere im Zusammenhang mit den narrativen Räumen im antiken Rom relevant, in denen sich Mythos und historische Darstellung vermischen.

Die nachstehend dargestellten Untersuchungen narrativer Strukturen beschäftigen sich mit der Handlungsseite (dem *Was*) der Erzählung. Unter *Struktur* wird damit die *Handlungsstruktur* verstanden; *wie* diese Handlung erzählt wird, bleibt in diesen Modellen unberücksichtigt.[5]

4 Geschichtswissenschaft, Soziologie, Psychologie, Filmwissenschaft und Medienwissenschaft haben sich in den letzten Jahrzehnten mit erzählerischen Strukturen und ihren Funktionen auseinandergesetzt.

5 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.135

1.1.1 Narrative Struktur als räumliche Struktur: das Raummodell Lotmans

Das Modell des Literaturwissenschaftlers Jurij M. Lotmans untersucht den Handlungsablauf narrativer Texte; dabei führt er die Handlung der Erzählung auf eine räumliche Struktur zurück.

Damit unternimmt Lotmans strukturalistische Analyse der Handlung von Erzählungen den Versuch, eine Grundstruktur zu identifizieren, die mehreren (oder allen) Erzählungen zugrunde liegt. Die Absicht ist hierbei, eine Grundaussage der Erzählungen herauszuarbeiten. Die Erzähltheoretiker Matias Martinez und Michael Scheffel sprechen von einem „Bedeutungskern“[6], der durch die Strukturanalyse freigelegt werden soll.

Die Untersuchung, die Lotman in *Die Struktur des künstlerischen Textes* (1970) durchführt, behandelt die Handlungsstruktur textlicher Erzählungen. Er reduziert die Handlung verschiedener Erzählungen auf eine allen gemeinsame Struktur. Diese Handlungsstruktur ist, so Lotman, eine *räumliche* Grundstruktur.[7] Dem liegt die Annahme zugrunde, auch verbale Erzählungen würden letztendlich auf räumliche Gegebenheiten verweisen: „Die besondere Eigenart der visuellen Wahrnehmung der Welt, die dem Menschen eigentümlich ist und zum Ergebnis hat, daß den Menschen als Denotate[8] der verbalen Zeichen in den meisten Fällen räumliche, sichtbare Objekte erscheinen, führt zu einer bestimmten Wahrnehmung der verbalen Modelle. ... Auf diese Weise wird die Raumstruktur des Textes zum Modell für die Raumstruktur der Welt ...“[9] (Zur räumlichen Organisation menschlicher Erfahrungen sei auf das Konzept der *mental maps* verwiesen, siehe Kapitel II.3.1.4)

Lotman geht bei seinen Überlegungen vom Begriff des *sujets* aus – ein *sujet* bezeichnet hierbei „nicht kleinere Abschnitte, sondern die *globale* Struktur der

6 „Um diesen Bedeutungskern freizulegen, reduzieren sie [die strukturalistischen Analysemodelle] die Handlung auf abstrakte Begriffspaare, aus denen die gesuchte Bedeutung bestehe. In dieser Reduktion des komplexen Handlungsgefüges auf eine einfache begriffliche Struktur liegt die besondere Leistung, aber auch die Begrenzung und Fragwürdigkeit solcher Modelle.“ Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.134

7 Lotman, Die Struktur des künstlerischen Textes, S.332. Zit. bei: Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.141

8 Der von einem Sprecher bezeichnete Gegenstand oder Sachverhalt der außersprachlichen Wirklichkeit

9 Lotman, Die Struktur des künstlerischen Textes, S.328

Handlung“, d.h. anders ausgedrückt, die „Grundstruktur eines narrativen Textes“.[10] Das *sujet* umfasst einen Raum, der aus zwei sich ergänzenden Teilräumen aufgebaut ist; zwischen diesen befindet sich eine Grenze, die vom Helden der Erzählung überschritten wird[11]. Die Teilräume sind dabei über ihre Anordnung im Raum (oben-unten), über semantische (gut-böse) und über topographische (Stadt-Wald) Gegensätze aufeinander bezogen.[12] Der Handlungsablauf wird damit als eine Abfolge von Räumen verstanden: „das Sujet kann deshalb immer zu einer Grundepisode kontrahiert werden – dem Überqueren der grundlegenden topologischen Grenze in seiner räumlichen Struktur.“[13]

Lotmans Untersuchungen sind im Kontext des narrativen Raumes deshalb relevant, weil er das Handlungsgefüge der Erzählung nicht (nur) als *zeitliche*, sondern auch als *räumliche Struktur* begreift. Die Erzählung ist aus aufeinander bezogenen Teilräumen aufgebaut und die Handlung ist das Überqueren räumlicher Grenzen.

Neben Lotman, der aufgrund seiner Auseinandersetzung mit den räumlichen Qualitäten narrativer Handlungsabläufe hier herausgegriffen wurde, gibt es zahlreiche weitere strukturalistische Handlungsanalysen, die ebenfalls bipolare Strukturen und die Überschreitung von Grenzen thematisieren (Lévi-Strauss[14], Barthes[151617]). Verwiesen sei auch auf die (dem Strukturalismus nahestehenden) Arbeiten des marxistischen Literaturwissenschaftlers Machail Bachtin, der in seinem *Chronotopos*-Konzept[18] den zeitlichen und den räumlichen Ablauf einer Er-

10 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.140

11 Lotman, Die Struktur des künstlerischen Textes, S.360. Zit. bei: Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.140

12 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.140f

13 Lotman, Die Struktur des künstlerischen Textes, S.357

14 Lévi-Strauss, Strukturale Anthropologie

15 Barthes, S/Z

16 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.144

17 Unter den Arbeiten, die sich mit filmischen Erzählungen auseinandersetzen, sei auf jene von Michaela Krützen hingewiesen, die das Modell einer *Reise des Helden* diskutiert. Wie Krützen in *Dramaturgie des Films* (2004) darlegt, lässt sich die Handlungsstruktur von klassischen Hollywoodfilmen als Reise eines Helden schildern, der durch das Überschreiten einer Schwelle von einer vertrauten in eine unbekannte Welt gelangt, um schließlich als veränderte, bzw. „vervollkommnte“ Persönlichkeit in die vertraute Welt zurückzukehren. Das Konzept der *Reise des Helden* geht zurück auf: Campbell, Der Heros in tausend Gestalten. Siehe dazu auch: Vogler, Die Odyssee des Drehbuchschreibers

18 Bachtin, Formen der Zeit im Roman

zählhandlung als ein zusammenhängendes (symbolisches) System versteht. Raum und Zeit bilden, so Bachtin, ein Gerüst in dem sich die handelnden Personen orientieren und bewegen.

Strukturalistische Handlungsanalysen wie jene von Lotman stellen ein wichtiges Arbeitswerkzeug bereit, um die Strukturmerkmale von Erzählungen zu beschreiben und zu systematisieren. Die Annahmen, auf denen solche Strukturanalysen beruhen, sind jedoch nicht unproblematisch und von der neueren Erzählforschung aus verschiedenen Gründen in Zweifel gezogen worden: Zunächst ist nicht einsichtig, weshalb der Bedeutungskern einer Erzählung gerade über die Analyse von Strukturen zugänglich sein sollte, die viele Erzählungen gemeinsam haben.[19] Durch konstruktivistische Ansätze ist schließlich die Grundannahme der strukturalistischen Erzählforschung hinterfragt worden: Gibt es überhaupt einen Bedeutungskern, der in der Erzählung verborgen ist und der folglich freigelegt werden kann?[20] Entsteht die Bedeutung nicht erst in der Interaktion der sprachlichen, filmischen oder räumlichen Erzählung mit einem Rezipienten? Die im Folgenden dargestellten Ansätze der narrativen Psychologie und jene des Historikers White tragen dieser Kritik Rechnung: Sie fragen nicht mehr nach der Grundstruktur oder dem Bedeutungskern der Erzählung, sondern nach den Aufgaben, die eine Erzählstruktur in einem bestimmten Kontext erfüllt.

1.1.2 Sinnproduktion durch Erzählstrukturen in der narrativen Psychologie

Die narrative Psychologie untersucht die Bedeutung narrativer Strukturen für das menschliche Verstehen und Handeln. Wie Donald E. Polkinghorne in *Narrative Psychologie und Geschichtsbewusstsein* (1998) darlegt, fußen die Überlegungen auf der Beobachtung, „daß Menschen die Fähigkeit erlangen, Geschichten zu erzählen und zu verstehen, und daß sie sich damit beschäftigen, ihre Handlungen und Widerfahrnisse narrativ zu organisieren.“[21]

Anders als die im letzten Kapitel beschriebenen linguistischen Ansätze des Strukturalismus möchte die narrative Psychologie keinen „objektiv vorhandenen“

19 Gergen, Erzählung, moralische Identität und historisches Bewusstsein, S.177f

20 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.135

21 Polkinghorne, Narrative Psychologie und Geschichtsbewusstsein, S.21

Bedeutungskern der Erzählung freilegen; sie geht vielmehr von der konstruktivistischen Auffassung aus, dass die Bedeutung eine mentale Konstruktion des Menschen ist: „postmoderne Theoretiker [haben] vorgeschlagen, jedes Verstehen als Konstruktion unseres Geistes aufzufassen, womit dieses Verstehen den ‚Verzerrungen' historisch variabler konzeptueller Schemata, einer evolutionärem Wandel unterworfenen biologischen Ausstattung des Menschen und schließlich auch persönlichen Bedürfnissen und Zielen unterworfen sei."[22] Die Fähigkeit, Ereignisse und Erfahrungen als Erzählung zu organisieren, ermöglicht es dem Menschen, Sinn oder Bedeutung zu konstruieren.

Die Auffassung, Erzählstrukturen seien eine Form mentaler Sinnproduktion, impliziert nach Polkinghorne, dass narrative Strukturen nicht notwendigerweise an die Sprache gebunden sind – d.h. die gleiche Geschichte kann in verschiedenen Medien erzählt werden[23]. Seine Überlegungen sind damit grundsätzlich auch auf den Raum als Medium übertragbar.[24]

Die narrative Struktur stellt einzelne Ereignisse, Handlungen oder Objekte in einen Sinnzusammenhang; dies geschieht dadurch, dass sie ihnen innerhalb der Handlung eine bestimmte Stellung zuweist: sie leisten damit einen Beitrag zum Handlungsgeschehen und werden dadurch „sinnvoll".[25] Zu welchen Zwecken wird diese sinnstiftende Funktion narrativer Strukturen eingesetzt?

Polkinghorne stellt zunächst allgemein fest, dass narrative Strukturen und Schemata den Umgang mit unvorhergesehenen Ereignissen erleichtern, indem sie diese in einen Bedeutungszusammenhang integrieren (zur Funktion mentaler Schemata siehe Kapitel II.3). Im Einzelnen diskutiert er in diesem Zusammenhang zwei Bereiche: Erstens die personale Identität, die als eine narrative Konstruktion, als ein *Selbst*-Erzählen einer Person verstanden werden kann.[26] Dieser Aspekt ist vor allem für jene narrativen Räume des antiken Rom und von Las Vegas relevant, die der privaten Selbstverwirklichung ihrer Nutzer dienen (siehe dazu Kapitel II.5.2.2 und II.5.2.4); im Kontext der Räume, in denen sich das öffentliche Leben abspielt, erscheint dieser Aspekt wenig ergiebig. Zweitens disku-

22 Ibid., S.15

23 Ibid., S.31

24 Polkinghorne nennt als Beispiele für verschiedene Medien Theater, Film, Lied, Ballett und Tanz.

25 Polkinghorne, Narrative Psychologie und Geschichtsbewusstsein, S.18

26 Ibid., S.33 und S.36

tiert er die Möglichkeit, durch Einführung einer narrativen Handlungsstruktur historische Ereignisse in einen Bedeutungszusammenhang zu stellen: „Die sinnbildenden Operationen der narrativen Strukturierung, die der Ordnung und Interpretation persönlicher Erfahrungen dienen, werden ebenfalls eingesetzt, um historische Erklärungen vergangener Ereignisse zu bilden.“[27] Dieser Bereich ist vor allem für die narrativen Räume des antiken Rom von Bedeutung, in denen die römische Geschichte thematisiert wird.

Eine Untersuchung narrativer Bedeutungskonstruktion, die stärker die soziale Funktion von Erzählstrukturen berücksichtigt, ist Kenneth J. Gergens *Erzählung, moralische Identität und historisches Bewusstsein* (1998). Gergen betont darin den bewertenden Charakter von narrativen Handlungsstrukturen, der es ermöglicht, kulturelle Werte durch Erzählungen zu konstruieren. „Als wertvoll gelten ganz bestimmte Ziele (wie ‚gewinnen’ im Gegensatz zum Handeln ohne Wettbewerbsgeist), bestimmte Individuen (wie Helden und Schurken im Unterschied zu Gemeinschaften) und besondere Formen der Beschreibung (beispielsweise der Welt als ‚materiell’ im Gegensatz zu ‚spirituell’).“[28] Die Erzählungen ermöglichen es, so Gergen weiter, Gemeinschaften[29] und Traditionen aufrecht zu erhalten und ein historisches Bewusstsein zu entwickeln. Die kulturellen Werte und Traditionen werden dabei von der Erzählung nicht nur ausgedrückt, sondern immer wieder erneuert und bekräftigt.[30]

Wie aber ist die narrative Struktur zu beschreiben, die diese verschiedenen kulturellen Funktionen übernimmt? Gergen unternimmt den Versuch, Eigenschaften einer „verständlichen Erzählung in der heutigen westlichen Kultur“[31] zu definieren: dazu zählt er die „Einführung eines werthaltigen Endpunktes“, eine „Auswahl von Ereignissen, die für den Endpunkt relevant sind“, die „Ordnung der Ereignisse“, die „Stabilität einer Identität“, „kausale Verknüpfungen“ sowie „Begrenzungszeichen“, die Anfang und Ende der Erzählung markieren.[32] Dabei versucht Gergen nicht, eine allgemeingültige Grundstruktur zu identifizieren – ihn interes-

27 Ibid., S.38

28 Gergen, Erzählung, moralische Identität und historisches Bewusstsein, S.187

29 Ibid., S.199

30 Ibid., S.188. Gergen referiert hier auf Austin, siehe dazu auch Kapitel II.4.1

31 Gergen, Erzählung, moralische Identität und historisches Bewusstsein, S.172

32 Ibid., S.171-176

siert vielmehr, welche Erzähl*konventionen* in unserer Kultur existieren. In der Folge versucht Gergen verschiedene Handlungsverläufe zu differenzieren; er unterscheidet hier die Stabilitätserzählung (weder eine Wendung zum Guten noch zum Schlechten tritt ein), die progressive (Wendung zum Guten) und die regressive Erzählung (Wendung zum Schlechten), die auch in Mischformen auftreten können.[33] (Abb.1.1)

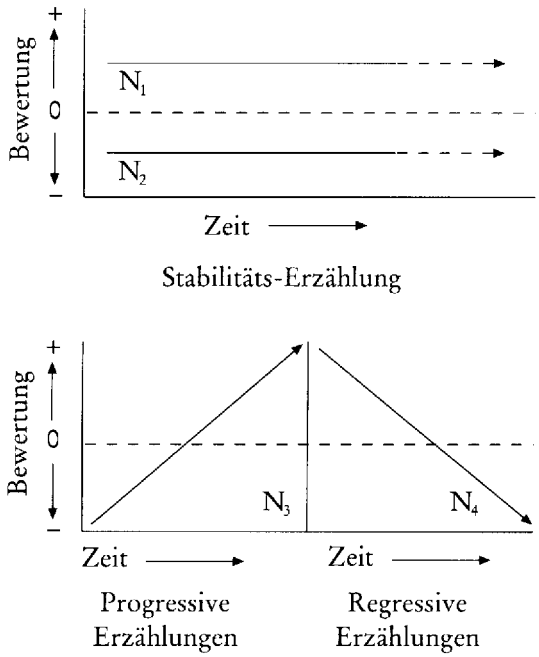


Abb.1.1 Grundformen der Erzählung nach Gergen. Darstellung möglicher Handlungsabläufe in Relation zur Zeit und zur Bewertung der Ereignisse.

Für die sozialen Funktionen narrativer Strukturen sind die Erzählkonventionen von zentraler Bedeutung: So werden etwa jene Erzählungen für „wahr", „rational" und „verständlich" gehalten, die den Konventionen einer wohlgeformten Erzählung entsprechen.[34] Einzelne Handlungsmuster können gezielt eingesetzt werden, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Gergen verweist hier u.a. auf die Funktion von Stabilitäts-Erzählungen in der Politik. „Erfolgreiches Aushandeln des sozialen Lebens macht es erforderlich, daß man in der Lage ist, sich selbst als eine überdauernde, vollständige oder kohärente Identität verständlich zu ma-

33 Ibid., S.179ff

34 Ibid., S.185

chen. So ist es beispielsweise in gewissen politischen Arenen wichtig zu demonstrieren, daß man trotz längerer Abwesenheiten wirklich in der regionalen Kultur ‚verwurzelt' und ein Teil ihrer Zukunft ist."[35]

Narrative Strukturen sind damit, so die narrative Psychologie, nicht „repräsentational", d.h. sie bilden keine „wirklichen" Gegebenheiten oder Zusammenhänge ab – sie sind vielmehr werthaltige Konstruktionen, die eigenen Gesetzmäßigkeiten unterworfen sind und keine Objektivität besitzen. [36]

1.1.3 Sinnproduktion durch Erzählstrukturen im Raum

Die Vertreter der narrativen Psychologie, Polkinghorne und Gregen[37], entwickeln ihre Thesen anhand sprachlicher Erzählungen. Die Gültigkeit für nichtsprachliche Erzählungen wird zwar postuliert, eine Untersuchung anderer Medien, wie etwa Film, Tanz oder auch Raum unterbleibt jedoch. Welche Relevanz, so muss daher gefragt werden, haben die Aussagen der narrativen Psychologie für Erzählstrukturen im Raum?

Hier ist zunächst auf eine Besonderheit der räumlichen Erzählung hinzuweisen: Wenn beispielsweise Gergen von verschiedenen Handlungsabläufen spricht (Stabilitäts-, progressive und regressive Erzählung), so handelt es sich dabei um *zeitliche* Abläufe (Abb.1.1). Der gebaute Raum jedoch kennt nur *räumliche* Strukturen; ein *zeitliches* Nacheinander entsteht erst in der Wahrnehmung des Betrachters (siehe dazu Kapitel II.2.1.4). Auch der Handlungsverlauf, d.h. wie sich die Handlung entwickelt, ist in einer räumlichen Erzählung vom Rezipienten abhängig, der sich im Raum befindet und sich dort auf eine bestimmte Art und Weise verhält.

Der gebaute Raum hält also immer eine Vielzahl *möglicher Handlungsabläufe* bereit. Anders als in der sprachlichen oder filmischen Erzählung gibt es nicht die *eine* Handlung. Eine Untersuchung narrativer Strukturen im Raum wird daher berücksichtigen müssen, dass ein Raum immer verschiedene Handlungsabläufe

35 Ibid., S.185

36 Ibid., S.182

37 Gergen schließt bildliche und andere Ausdrucksmedien jedoch nicht aus. Siehe dazu: Gergen, Erzählung, moralische Identität und historisches Bewusstsein, S.171

impliziert. Daher ist es prinzipiell unmöglich, einen narrativen Raum einer bestimmten Grundform der Erzählung im Sinne Gergens zuzuordnen. Nachstehend wird deshalb auch nicht von dem Handlungsablauf bzw. der Handlungsstruktur des narrativen Raumes gesprochen, sondern, im Plural, von den Handlungsabläufen bzw. –strukturen. Beachtet man diese Besonderheiten der räumlichen Erzählung, so lassen sich die folgenden Schlüsse aus den Erkenntnissen der narrativen Psychologie ziehen.

1. Der gebaute Raum ist *räumlich* und nicht *zeitlich* organisiert; ein Handlungsablauf und damit die Erzählung entstehen erst durch einen Rezipienten bzw. Nutzer, der sich im Raum befindet und diesen sukzessive wahrnimmt. Der gebaute Raum allein ist keine räumliche Erzählung, sondern er impliziert lediglich *mögliche Handlungsabläufe* und damit mögliche Erzählungen.[38] Wenn im Folgenden von narrativem Raum gesprochen wird, so ist damit nicht nur der gebaute Raum, sondern immer auch die in ihm stattfindende Handlungsabläufe gemeint.

2. Die einzelnen Elemente und Gegebenheiten des gebauten Raumes sind in mehrere *mögliche Handlungsabläufe* und *–strukturen* integriert. (Welcher dieser Abläufe tatsächlich stattfindet, hängt vom Verhalten des einzelnen Rezipienten ab.)

3. Anders als eine rein baukonstruktive oder funktionale Beziehung (z.B. die funktionalen Abläufe in einer Küche) implizieren die narrative Handlungsstrukturen immer eine moralische Bewertung; die einzelnen Elemente werden positiv oder negativ besetzt.

4. Narrative Räume können aufgrund ihres bewertenden Charakters, wie andere Erzählungen auch, kulturelle Funktionen übernehmen; sie können zur Konstruktion von Identitäten, Gemeinschaften sowie von historischen Erklärungen und kulturellen Werten beitragen. Auch für die narrativen Räume gilt damit, was Gergen für sprachliche Erzählungen feststellt: sie „spiegeln nicht wider, was der Fall ist; vielmehr ... [dienen sie] dazu, den Stand der Dinge zu registrieren, ge-

38 Analoge Verhältnisse sind auch bei Computerspielen zu finden. Wie Britta Neitzel festgestellt hat, ist dort das Programm ebenfalls noch keine Erzählung, es impliziert lediglich mögliche Handlungsstrukturen. Neitzel, Gespielte Geschichten, S.131

bunden an alle möglichen praktischen Zwecke in einer bestimmten Gemeinschaft.“[39]

5. Die möglichen Handlungsabläufe im gebauten Raum sind keine Veranschaulichung funktionaler, baukonstruktiver oder sozialer Abläufe und Verhältnisse. Sie bilden eine eigenständige Strukturebene, die ihrer eigenen, erzählerischen Logik folgt. Anders ausgedrückt: Die Erzählstrukturen bilden eine *zusätzliche Organisationsebene des Raumes*, die neben den angesprochenen funktionalen, baukonstruktiven und sozialen Strukturen existiert. Dies bedeutet, dass jedes Element des narrativen Raumes neben seiner funktionalen, baukonstruktiven und sozialen Funktion auch eine Bedeutung im Rahmen der Erzählung erhalten kann (siehe dazu auch: Motivierung von Ereignissen im narrativen Raum, Kapitel II.2.2.2).

1.1.4 Erklärung durch *emplotment* in der Geschichtsschreibung

Neben der narrativen Psychologie soll noch ein zweiter Ansatz auf seine Relevanz für den narrativen Raum hin betrachtet werden: die Untersuchungen, die Hayden White zur Funktion narrativer Strukturen in der Geschichtsschreibung angestellt hat. Dies geschieht vor dem Hintergrund, dass die narrativen Räume der kaiserzeitlichen Forenanlagen die römische Geschichte thematisieren; die Foren lassen sich daher als ein Stück gebauter Geschichtsschreibung verstehen, eine Geschichtsschreibung allerdings, die nicht zwischen Mythen und historischen Fakten unterscheidet. Inwieweit Whites Erkenntnisse auch für die narrativen Räume in Las Vegas relevant sein können, wird im folgenden Kapitel diskutiert.

In der Einleitung zu seinem Buch *Metahistory* (1973) sowie in *The Content of the Form* (1987) setzt sich Hayden White mit der Rolle von Erzählstrukturen in der Geschichtsschreibung auseinander[40]. Hayden bezeichnet die Einführung

39 Gergen, Erzählung, moralische Identität und historisches Bewusstsein, S.184

40 In der Geschichtsschreibung handelt es sich – ebenso wie in den Lebenserzählungen, mit denen sich die narrative Psychologie auseinandersetzt - um faktuale Erzählungen, d.h. um Erzählungen, die sich mit realen Ereignissen beschäftigen. Paul Ricoeur hat sich mit der Überkreuzung von Historie und Fiktion in *Zeit und Erzählung* auseinandergesetzt. Einerseits ist, so Ricoeur, eine Fiktionalisierung der Historie zu beo-

narrativer Strukturen in historische Darstellungen als *emplotment*.[41] Das *emplotment*, so Hayden, ist eine „Strategie[], von der Historiker Gebrauch machen können," um einen „ ‚Anschein[] von Erklärung' zu erzeugen".[42] Indem der Historiker vergangene Ereignisse in Form einer zusammenhängenden Erzählung darstellt, lässt er sie begründet und nachvollziehbar erscheinen.

Die Erklärung historischer Ereignisse mittels *emplotment* erfolgt durch die Verwendung fester Handlungsschemata: „Als Erklärung durch Modellierung der Erzählstruktur (Handlung) bezeichne ich ein Verfahren, das einer Fabel dadurch ‚Bedeutung' verleiht, daß sie die *Art von Geschichte* bestimmt, die erzählt worden ist. Wenn der Historiker im Verlauf der Erzählung seine Geschichte mit der Handlungsstruktur einer Tragödie ausstattet, dann pflanzt er ihr eine bestimmte Erklärung ein; strukturiert er sie als Komödie, so setzt er damit eine andere ‚Erklärung'."[43] Der Historiker greift demnach auf archetypische Handlungsabläufe zurück, die bestimmte Ereignisse als tragisch oder als komisch erscheinen lassen,[44] um historische Ereignisse zu erklären. White unterscheidet dabei vier solcher archetypischer Formen der Handlung: Neben der Tragödie und der Komödie die

bachten: Von der Vergangenheit zu erzählen ist immer ein „sich vorstellen, dass..", d.h. eine Phantasietätigkeit. (Ricoeur, Zeit und Erzählung, Band 3, S.299) Die besondere Rolle der Fiktion ist es, dass sie einen emotionalen, wertenden Zugang zu historischen Ereignissen ermöglicht. „Ich denke dabei an jene wichtigen Ereignisse, die eine historische Gemeinschaft für besonders wichtig hält, weil sie in ihnen einen Ursprung oder einen Neuanfang sieht. Die spezifische Bedeutung dieser Ereignisse, die man 'epochemachend' nennt, beruht auf ihrem Vermögen, das Identitätsbewußtsein – die narrative Identität – der fraglichen Gemeinschaft so wie das ihrer Mitglieder zu begründen oder zu stärken. Diese Ereignisse wecken Gefühle von großer moralischer Intensität, ob es sich dabei um glühende Verherrlichung handelt, um Abscheu, Entrüstung, Bedauern, um Mitleid oder auch die Bitte um Verzeihung." (Ricoeur, Zeit und Erzählung, Band 3, S.303) Das Epos – bei Augustus die *Aeneis* - ist beispielhaft für diese Verbindung; hier „stellt sich die Fiktion in den Dienst dessen, was nicht vergessen werden soll oder darf. Sie erlaubt es der Geschichtsschreibung, zum Gedächtnis zu werden." (Ricoeur, Zeit und Erzählung, Band 3, S.305f) Andererseits sieht Ricoeur eine Historisierung der Fiktion. Seine Hypothese ist, dass die Fiktionserzählung die historische Erzählung imitiert. Die Fiktion beschreibt demnach mögliche Vergangenheiten, die *hätten passieren können*. Als Argument für den pseudohistorischen Charakter der Fiktion führt Ricoeur die Regeln der Fabelbildung bei Aristoteles an, die besagen, eine Fabel müsse *wahrscheinlich* und *notwendig* sein. Eine wahrscheinliche Erzählung beschreibt dabei immer etwas, was passieren könnte. (Ricoeur, Zeit und Erzählung, Band 3, S.306-308)

41 White, Metahistory, S.10

42 Ibid., S.10

43 Ibid., S.21

44 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.158

Romanze sowie die Satire. (White übernimmt diese Einteilung von dem Literaturwissenschaftler Northop Frye[45]).[46]

Wenn White von der „Erklärung durch *emplotment*“ spricht, so heißt dies, dass verschiedene Ereignisse unter eine archetypische Form der Handlung subsumiert werden.[47] Die historischen Ereignisse, die die Geschichtsschreibung zu behandeln beansprucht, erhalten damit eine „zusätzliche Dimension“[48]. White verweist denn auch darauf, dass „keine Reihe oder Folge realer Ereignisse *von sich aus* ‚tragisch', ‚komisch', ‚farcenhaft' etc. ist, sondern erst durch die Auferlegung der Struktur eines entsprechenden Geschichten-Typs auf die Ereignisse dazu gemacht wird.“[49] (Zur Funktion fester Handlungsschemata im Verstehensprozess siehe Kapitel II.3.1.2)

Die Einführung einer Handlungsstruktur, das *emplotment*, ist daher nach White ein Mittel, um Ereignisse zu erklären. Darüber hinaus befriedigt es das Bedürfnis nach „Kohärenz, Integrität, Fülle und Geschlossenheit“[50].

Ferner führt White in *The Content of the Form* aus, dass jede Erzählung das „Bewußtsein[ ] eines sozialen Zentrums“[51] voraussetzt. Eine Erzählhandlung kann sich nur entwickeln, wenn es ein System von Gesetzen und Normen gibt, die verteidigt und gebrochen werden. White schreibt weiter: „Damit liegt die Vermutung nahe, daß Narrativität sicherlich im Falle des faktischen und wahrscheinlich auch in dem des fiktionalen Geschichtenerzählens eng verbunden mit dem Impuls oder gar eine Funktion des Impulses ist, die Realität zu moralisieren, das heißt, sie mit dem Gesellschaftssystem zu identifizieren, das die Quelle jeder für uns vorstellbaren Moral bildet.“[52] Diese Überlegung deckt sich mit den Einschätzungen der Psychologen Polkinghorne und Gergen, die ebenfalls darauf hinweisen, das jede narrative Struktur eine Wertung oder Moral impliziert. (Polkinghorne greift dabei explizit den *emplotment*-Begriff auf und verwendet ihn allgemein

45 Siehe dazu: Frye, Analyse der Literaturkritik, S. 164f

46 White, Metahistory, S.22

47 Darauf verweisen auch: Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.158

48 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.158

49 White, Die Bedeutung der Form, S.60. Zit. bei: Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.158

50 White, Die Bedeutung der Form, S.38

51 Ibid., S.23

52 Ibid., S.26

für narrative Strukturierungen, d.h. auch für solche jenseits der Geschichtswissenschaft[53].)

1.1.5 Erklärung durch *emplotment* im Raum

Die Untersuchungen Whites zur Erklärung durch *emplotment*, d.h. durch die Einführung einer narrativen Struktur, beziehen sich auf die Geschichtswissenschaft und damit auf sprachliche Erzählungen. Auch wenn das *emplotment*-Konzept von der narrativen Psychologie (Polkinghorne) verallgemeinert wird, so unterbleibt doch eine systematische Übertragung auf andere, nichtsprachliche Medien. Daher gilt es an dieser Stelle zu klären, welche Bedeutung die Theorie des *emplotments* für den narrativen Raum haben kann.

Zunächst ist das gleiche Problem festzustellen, dem wir bereits bei Übertragung der Erkenntnisse der narrativen Psychologie begegnet sind: Die archetypischen Handlungsstrukturen (Komödie, Tragödie, Romanze und Satire), auf die White zurückgreift, entwickeln sich ebenso wie die Grundformen der Erzählung des Psychologen Gergen in der *Zeit*. Da im *Raum* jedoch nur räumliche Beziehungen existieren und der zeitliche Ablauf erst in der Wahrnehmung eines Rezipienten entsteht, ist es nicht möglich, einen gebauten Raum auf einen bestimmten Handlungsablauf festzulegen, ohne das Verhalten des Rezipienten in diesem Raum zu kennen. Anders als ein Text der Geschichtsschreibung enthält der gebaute Raum also eine Vielzahl möglicher Handlungsstrukturen.

Nach White ist *emplotment*, d.h. die Einführung einer Handlungsstruktur, eine Strategie, um Ereignisse zu erklären. Auf den Raum übertragen, kann „Erklärung durch *emplotment*“ zweierlei heißen:

Zunächst ist es möglich, die römischen Kaiserforen aufgrund ihrer geschichtlichen Thematik als gebaute Geschichtsschreibung zu verstehen. Die Einführung narrativer Handlungsstrukturen, das *emplotment*, erscheint dann als eine Strategie der Planer, geschichtliche Ereignisse auf eine ganz bestimmte Art und Weise zu erklären. Whites Ansatz bietet damit ein Mittel, um den narrativen Raum als politisches Instrument zu beschreiben.

53 Polkinghorne, Narrative Psychologie und Geschichtsbewusstsein, S.18

Darüber hinaus kann *emplotment* auch in einem allgemeineren Sinn als Strategie der Erklärung verstanden werden[54]: Im narrativen Raum werden reale Gegebenheiten, d.h. die baulichen Elemente des Raumes und die im Raum stattfindenden Handlungen, unter Erzählstrukturen subsumiert. Folgt man dieser Überlegung, so bedeutet *emplotment* auf den Raum bezogen, dass die baulichen Elemente und die im Raum stattfindenden Handlungen durch eine Handlungsstruktur erklärt werden – sie erscheinen durch sie plausibel und selbstverständlich. Darin besteht die Relevanz des *emplotment*-Theorie auch für jene narrativen Räume, in denen keine gebauten historischen Erzählungen existieren – beispielsweise für die Kasinos in Las Vegas.

1.2 Narrative Strukturen im Raum: antikes Rom und Las Vegas

Die aus der Erzähltheorie gewonnenen Erkenntnisse über narrative Strukturen im Raum sollen im Folgenden anhand konkreter Beispiele aus dem antiken Rom und aus Las Vegas überprüft werden; dabei wird die Existenz einer Vielzahl möglicher Handlungsabläufe in einem gebauten Raum und der Einsatz narrativer Strukturen zur Sinnkonstruktion, insbesondere zur Erklärung realer Ereignisse, im Vordergrund stehen.

Anschließend wird die aus der Erzähltheorie abgeleitete Überlegung, dass die narrativen Strukturen eine zusätzliche Organisationsebene des Raumes darstellen, näher ausgeführt: Anhand von Beispielen aus Rom und Las Vegas wird dazu das Verhältnis der narrativen und der funktionalen Strukturebene eines Raumes untersucht.

54 Die Verwendung der *emplotment*-Theorie in einem allgemeineren Sinn, d.h. als narrative Strukturierung auch außerhalb der Geschichtsschreibung, findet sich bei Polkinghorne. Siehe dazu: Polkinghorne, Narrative Psychologie und Geschichtsbewusstsein, S.18

1.2.1 Narrative Strukturen im antiken Rom: Geschichtsschreibung im Augustusforum

In den Räumen der römischen Antike ist das Bemühen der Planer offensichtlich, zwischen Personen und historischen Ereignissen (die entweder über das Bildprogramm oder durch ihre physische Anwesenheit Teil des Raumes sind) Zusammenhänge zu konstruieren. In diesem Kapitel soll danach gefragt werden, welchen Beitrag narrative Strukturen zur Konstruktion solcher Zusammenhänge beitragen, bzw., um auf die Terminologie Whites zurückzugreifen, welchen Beitrag das *emplotment* zur Erklärung beiträgt. Am Augustusforum lässt sich beispielhaft demonstrieren, inwieweit eine „Erklärung durch *emplotment*" im Raum funktioniert, wo, anders als in der textlichen Erzählung, der Handlungsverlauf nicht eindeutig festgelegt ist.

Das Augustusforum ist ein zentraler Teil eines umfassenden, privat finanzierten Bauprogramms des Augustus für die römische Öffentlichkeit (*publica magnificentia*)[55]. Dieses Stadterneuerungsprogramm ist so umfangreich, dass Augustus' Biograph Sueton feststellt, er habe Rom als eine Stadt aus Ziegeln vorgefunden und eine Stadt aus Marmor hinterlassen.[56] Die Bauvorhaben sind dabei im Kontext eines politischen Programms zu verstehen: Um seine persönliche Macht zu sichern, tritt Augustus als Erneuerer des durch die Unruhen der Bürgerkriege zerrütteten Staates sowie als Bewahrer altrömischer Tugenden auf. Die neuen Bauten sind dabei sowohl sichtbares Zeugnis für den Aufbruch in ein neues, goldenes Zeitalter (*saeculum aureum*) als auch eine Rückbesinnung auf die römische Geschichte und Tradition.[57] Das 2. v.Chr. geweihte Augustusforum[58] bezieht sich auf diese Geschichte und auf den römischen Gründungsmythos – der narrative Raum des Forums lässt sich, wie im Nachstehenden gezeigt wird, als eine Neu-Erzählung der römischen Geschichte verstehen. Augustus ist aber nicht nur der Auftraggeber dieser räumlichen Erzählung, er setzt sich darüber hinaus

55 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.141

56 Sueton, Leben der Caesaren, S.69

57 Cancik, und Schneider, Der Neue Pauly, S.615

58 Das Weihedatum bezieht sich auf den Tempel auf dem Augustusforums. Der Termin der Inbetriebnahme des Forums ist nicht überliefert, das Gleiche gilt für den Baubeginn. Siehe dazu: Steinby, Lexicon topographicum urbis Romae, Band 2, S.289

dafür ein, dass auch eine textliche Erzählung verfasst wird, die die Gründung und Geschichte des römischen Staates neu erzählt: Auf sein Drängen hin schreibt Vergil 29 bis 19 v.Chr. die *Aeneis*-Sage[59], in der die Mythen um die Gründung Roms mit der neueren Geschichte zu einer Heilsgeschichte verknüpft werden.[60]

Es existieren damit zwei Erzählungen, eine räumliche und eine textliche, die beide von Augustus in Auftrag gegeben bzw. zumindest von ihm gewünscht werden, die in etwa zeitgleich entstehen und beide römische Geschichte und Mythen mit der Person des Augustus und seiner Familie, der *gens julia*, in Zusammenhang bringen[61]. Ein Vergleich der textlichen Erzählung der *Aeneis* und der räumlichen Erzählung des Augustusforums ist daher geeignet um zu verdeutlichen, inwiefern sich die Erklärung historischer Ereignisse durch *emplotment,* d.h. durch die Einführung narrativer Strukturen, im Raum von jener durch *emplotment* im Text unterscheidet.

Die *Aeneis* erzählt die Geschichte des Helden Aeneas, der nach seiner Flucht aus dem untergehenden Troja, zahlreichen Abenteuern und Irrfahrten schließlich nach Latium gelangt, wo er in die Kämpfe verwickelt wird, die der Gründung Roms vorausgehen. Aeneas, der diese Auseinandersetzungen für sich entscheiden kann, wird zum Ahnvater der Römer.[62] (Würde man auf diesen Handlungsverlauf die Formen der Erzählung nach Gergen anwenden, so entspräche dieser einer Abfolge regressiver und progressiver Phasen – Gergen nennt diese Mischform explizit „Heldensage“[63]). In unserem Zusammenhang ist jedoch vor allem die sogenannte Heldenschau im *Sechsten Gesang* interessant: Bei einem Besuch in der Unterwelt wird Aeneas die künftige Geschichte Roms erzählt, eine progressive Geschichte, wie der folgende Ausschnitt demonstriert.

59 Vergil, Aeneis

60 Das Werk ist dabei nicht nur eine Huldigung vor dem neuen Herrscher, sondern wird auch als römisches Gegenstück zu den Sagen des Griechen Homer, *Ilias* und *Odyssee,* aus denen der Autor viele Motive übernimmt, verstanden.

61 Auf die thematischen Zusammenhänge zwischen Augustusforum und *Aeneas* verweist auch Paul Zanker. Siehe dazu: Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.204

62 Vergil verarbeitet dabei Motive der homerischen Sagen *Ilias* und der *Odyssee*.

63 Gergen, Erzählung, moralische Identität und historisches Bewußtsein, S.180f

„Nunmehr vernimm, welch Glanz einst folge dem Dardanerstamme[64],
Welche Enkel erwarten du darfst von italischer Abkunft,
Seelen, umleuchtet vom Ruhm, die unseren Namen beerben.
...
Selbst noch dem Ahn zum Gefährten erhebt sich der Sprössling des Kriegsgotts,
Romulus, den aus Assarakus' Blut die Mutter einst aufzieht,
Ilia. Schau, wie der Doppelbusch auf dem Scheitel ihm wehet
Und wie der Vater ihn schon mit göttlicher Ehre gezeichnet!
Sohn, von diesem gegründet, erhebt sich die glänzende Roma,
Welche die Macht mit der Erde begrenzt, den Mut mit dem Himmel,
Sieben Hügel umschließt sie mit einer Mauer, gesegnet
Durch das Geschlecht ihrer Helden.
...
Dorthin wende die Blicke nunmehr und sieh deine Römer,
Dies erlauchte Geschlecht, den Caesar dort und des Julus
Ganzen Stamm, der einst zu den Sternen des Himmels emporsteigt!
Dies ist der Mann, er ist's, der so oft vom Schicksal verheißne
Caesar Augustus, des Göttlichen Sohn, der das goldene Alter
Wieder nach Latium bringt, dort, wo vor Zeiten Saturnus
König gewesen. Bis zu Garamanten und Indern und weiter
Dehnt er die Grenze des Reichs, daß Land liegt außer den Sternen,
Außer den Bahnen von Sonne und Jahr, wo der Träger des Himmels,
Atlas, wendet die Achse, geheftet an brennende Sterne.“[65]

In dieser textlichen Erzählung wird eine Handlungsfolge mythischer und historischer Ereignisse konstruiert, die von Aeneas über Romulus bis hin zur Familie der Julier („Julus Stamm“) führt. Das Erscheinen und Wirken Augustus’ erscheint hier als Höhepunkt einer positiven geschichtlichen Entwicklung, die ihren Ursprung in der Welt der Götter hat. Greift man nun auf Whites *emplotment*-Modell zurück, so lässt sich formulieren: Indem der Text den historische Ereignissen einen progressiven Handlungsverlauf hinterlegt (White würde wohl davon spre-

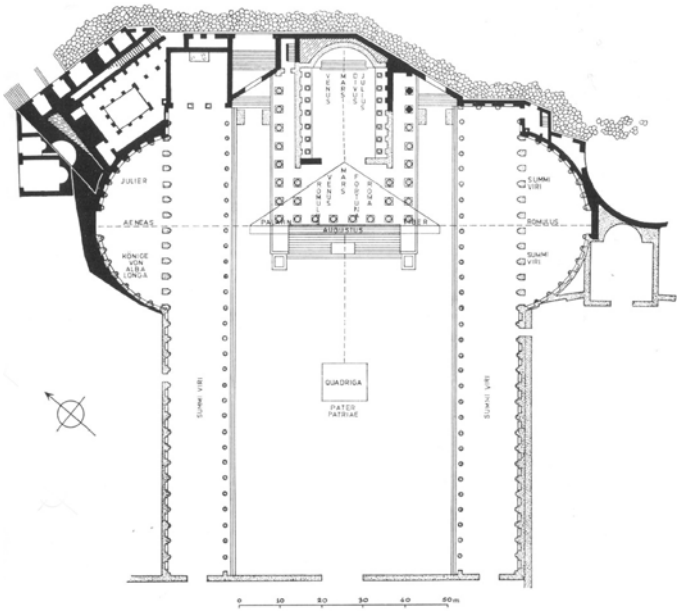
64 Nachfahren des Dardanus, in weiterem Sinne mit den Trojanern gleichzusetzen. Aeneas ist Dardaner. Siehe dazu auch: Vergil, Aeneis, Verzeichnis der Eigennamen S.385

65 Vergil, Aeneis, Sechster Gesang 755-797

chen, dass hier das Handlungsschema der Romanze eingesetzt wird), erklärt er die Ereignisse und das Handeln der Helden auf eine ganz bestimmte Art und Weise.

Richtet man nun den Blick auf die räumliche Erzählung des Augustusforums, so sind die Zusammenhänge weniger eindeutig: Wie bereits festgestellt wurde, ist der gebaute Raum alleine keine Erzählung – er impliziert lediglich mehrere mögliche Handlungsabläufe, die erst durch den Nutzer des Raumes real werden. Anhand des räumlichen Aufbaues des Augustusforums lässt sich diese Problematik verdeutlichen.

Abb.1.2 Augustusforum, Rom. Grundriss.



Das Augustusforum besteht, wie ein Blick auf das Schnittmodell verrät, aus mehreren Räumen, die eine gewisse Eigenständigkeit aufweisen: Sie sind über ihre Höhe, das Bodenniveau, die Bodenbeläge, die Belichtungssituation, die Materialität, die Farbigkeit und den Bildschmuck differenziert. (Anders als eine Betrachtung des Grundrisses nahe legt, handelt es sich demnach beim Augustusforum nicht um eine kompakte Platzanlage, in die seitliche Portiken und Exedren als untergeordnete Elemente integriert sind. Abb.1.2-3)

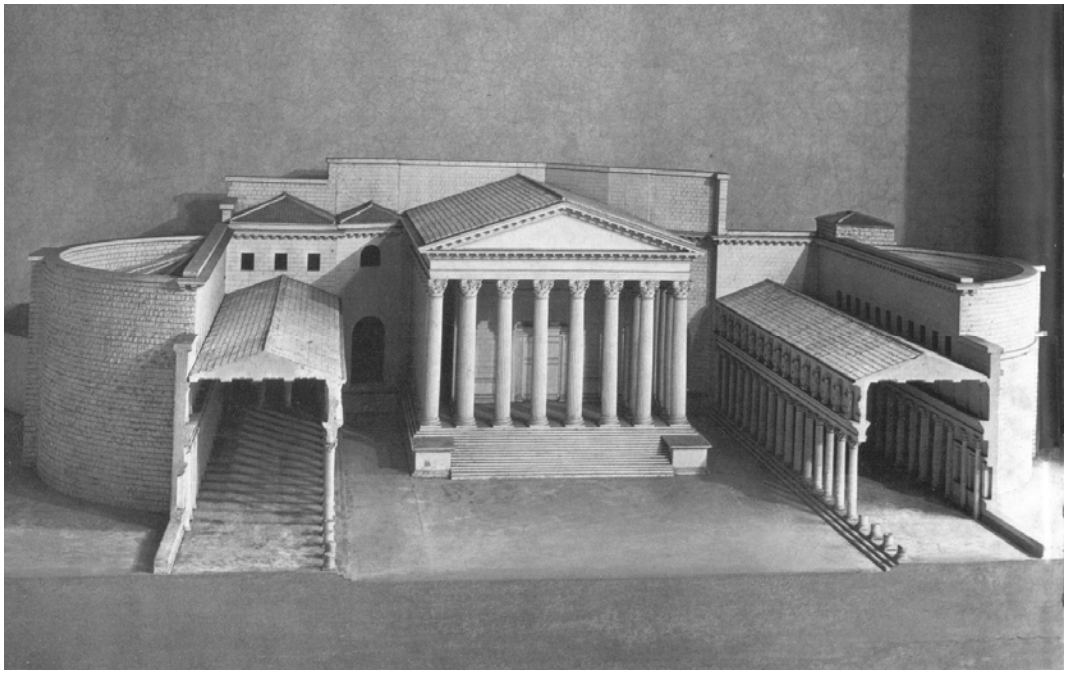


Abb.1.3 Augustusforum, Rom. Schnittmodell. Rekonstruktion.

Der zentrale Platz (*atrium fori*) wird durch den von Nordosten auf einem Sockel in den Platz hineingeschobenen Mars Ultor Tempel dominiert.[66] (Abb.1.3 und 1.7) Der Zugang zum Forum muss sich im Südwesten, so vermutet die Forschung, befunden haben[67]; seitlich ist der Forumsplatz durch die Säulen der Portiken gefasst. Das Äußere des Tempels sowie die Säulen bestehen aus weißem Marmor; der Bodenbelag ist aus verschiedenen farbigen Steinsorten gefertigt. Das Bildprogramm dieses Raumes verweist auf Augustus selbst, der auf dem zentralen Siegesmonument mit einer Quadriga als *pater patriae*[68] dargestellt ist. Die Attikazone der seitlichen Portiken ist mit Darstellungen der vom Kaiser besiegten Völker geschmückt (siehe dazu auch Kapitel II.6.1.2). Auf dem Giebelre-

66 Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, S.74f

67 Der südliche Teil des Forums ist noch nicht ausgegraben und die Zahl und Lage der Eingänge noch nicht geklärt. Siehe dazu: Cancik, und Schneider, Der Neue Pauly, S.615

68 Zanker, Forum Augustum, S.12

lief des Tempels schließlich sind u.a. Romulus und Remus, die Kriegsgott Mars und die Göttin Venus, als die Ahnfrau der Julier[69], zu sehen.

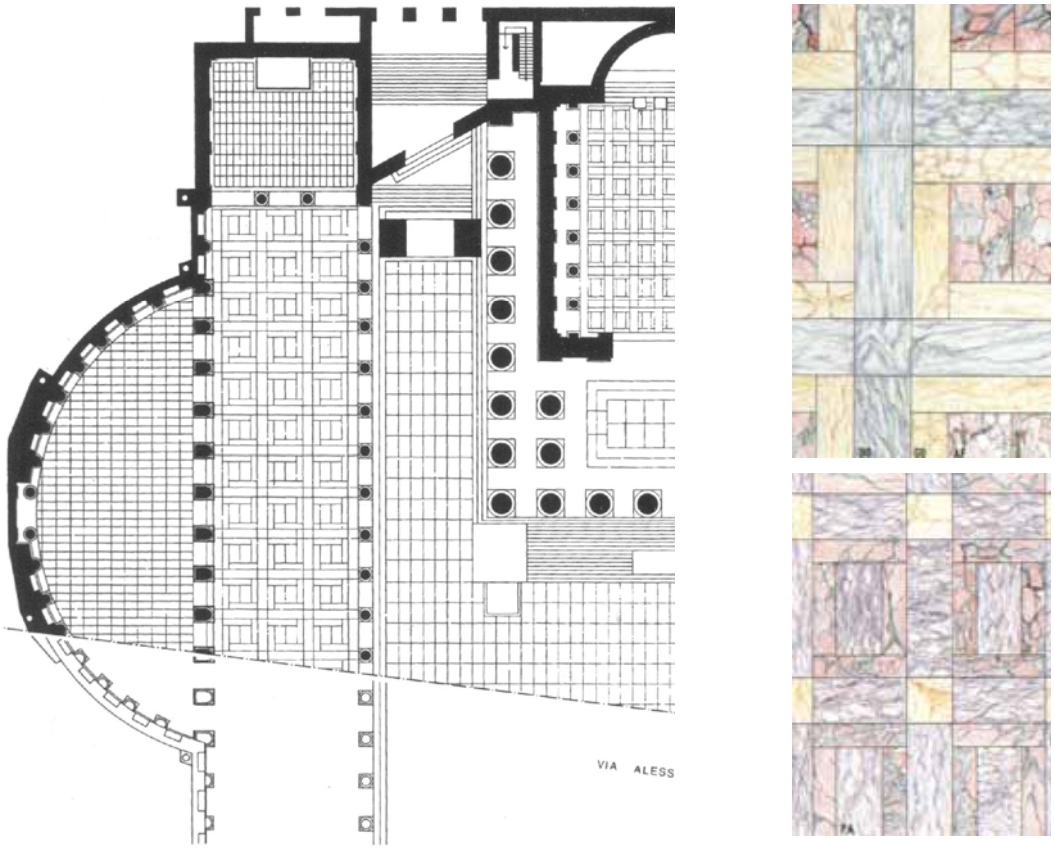


Abb.1.4-6 Augustusforum, Rom. Differenzierung von Räumen über den Bodenbelag. Grundriss (l.), .Bodenbelag von Portikus (r.o.) und Tempelcella (r.u.)

Die Räume des Mars-Ultor-Tempels sind aufgrund des Sockels vom Forumsplatz abgesetzt. Sie bestehen aus einer Vorhalle und der Cella, die, wie der Archäologe Heiner Knell festgestellt hat, mit 500qm eine außerordentlich große

69 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.198ff

Halle ist.[70] Die Vorhalle ist mit einer hölzernen Kassettendecke überdacht. Zusammen mit den bunten Steinböden und einer vielfarbigen Ausstattung trägt das Holz zur Differenzierung der Hallen vom weißen Marmor des Forumsplatzes bei.[71] Die Cella des Tempels beherbergt eine Kultbildgruppe, die nebeneinander Mars, den Stammvater der Römer, und Venus, die Mutter des julischen Geschlechts, darstellt.[72] Hier sind die von Augustus zurückeroberten Feldzeichen der römischen Armee ausgestellt.

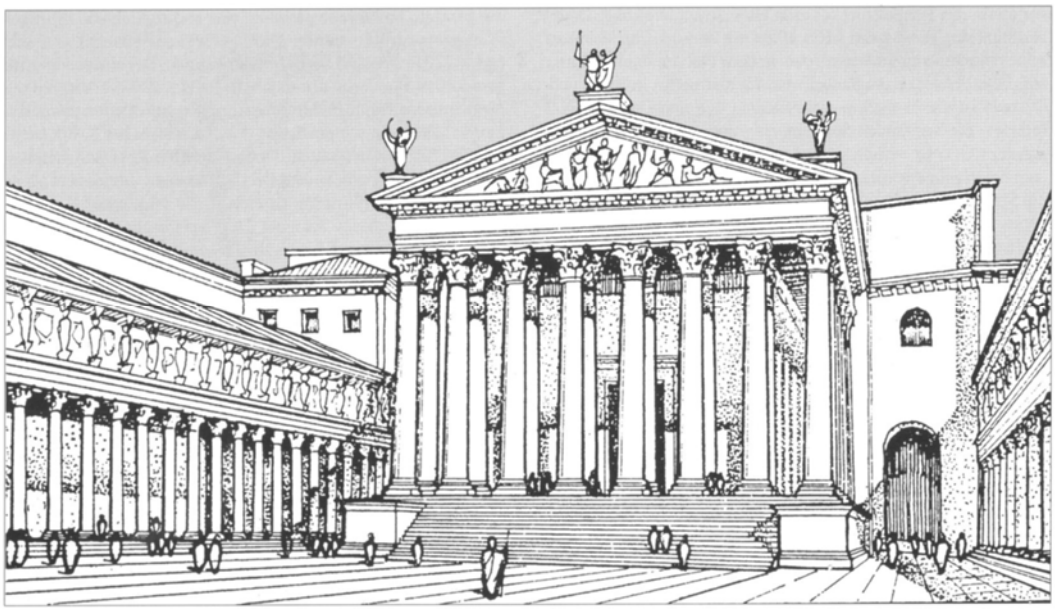


Abb.1.7 Augustusforum, Rom. Forumsplatz mit Mars-Ultor-Tempel. Rekonstruktion.

Auch die seitlichen Portiken heben sich durch einen Niveauunterschied vom Forumsplatz ab; sie sind über drei Stufen mit diesem verbunden. Die Hallen haben eine Länge von 110m und eine für diesen Bautyp ungewöhnliche Breite von

70 Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, S.77

71 Steinby, Lexicon topographicum urbis Romae, Band 2, S.291

72 Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, S.77

13m, wodurch sie zu eigenständigen, weitläufigen Festsälen werden.[73] Überdacht waren sie, so vermutet man, durch ein hölzernes Tonnengewölbe mit Kassetten.[74] Auch diese Räume weisen ein eigenständiges, buntes Bodenmuster auf. Das Bildprogramm verweist hier auf die politische Geschichte Roms: In Wandnischen sind die überlebensgroßen Statuen der *summi viri,* der berühmten Staatsmänner aufgestellt. (Abb.1.8 und 1.9)

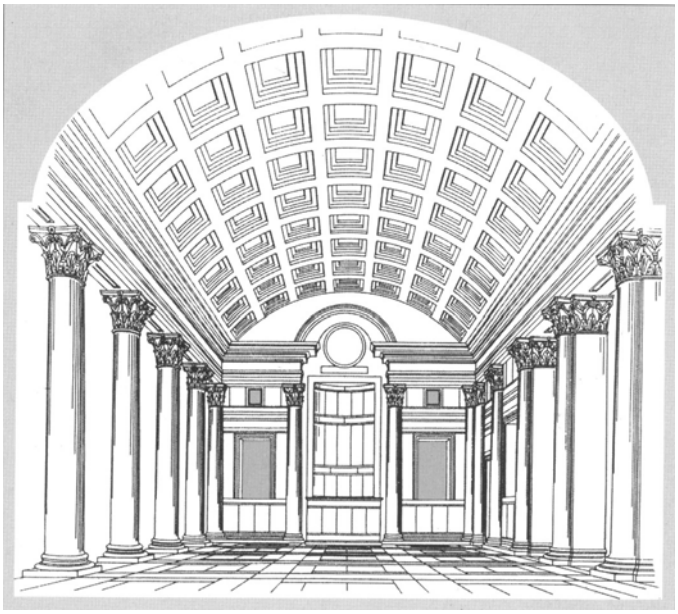


Abb.1.8-9 Augustusforum, Rom. Innenperspektive eines Portikus (l.) und Wandaufbau mit Statue eines der *summi viri*. (r.). Rekonstruktion.

An die Portiken schließen sich die Exedren an, deren Pultdach höher ist als die Traufe der angrenzenden Portiken. Die Exedren werden nicht nur durch diese Höhe zu selbständigen Räumen, sondern auch durch ihre Fläche im Grundriss:

73 Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, S.77

74 Steinby, Lexicon topographicum urbis Romae, Band, S.290

Ihr Durchmesser übertrifft sogar jenen des späteren Pantheons.[75] Auch hier findet sich eine Differenzierung von den angrenzenden Räumen über den Bodenbelag. Die halbrunden Außenwände der Exedren sind als zweigeschossige Skulpturenwände mit den Figuren der römischen Mythologie, der *Aeneis*-Sage sowie der Familie der Julier ausgestattet.[76]

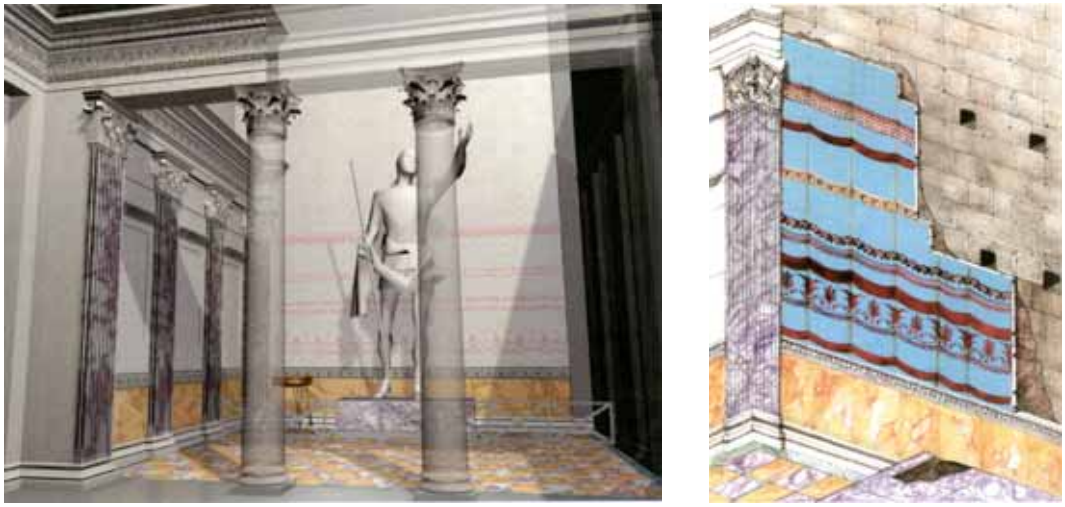


Abb.1.10-11 Augustusforum, Rom. *Sala del colosso*. Kolossalstatue (l.) und Wanddekoration (r.). Rekonstruktion von Studio M.C.M.rsl-ACSys (l.) und Luisa Vitali (r.)

Im Norden der Anlage befindet sich schließlich die *Sala del Colosso*[77]. In einem vergleichsweise engen Raum stand hier eine 11m hohe Kolossalstatue.[78]

75 Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, S.79f

76 In den Exedren ist eine gezielte Beleuchtung der Skulpturenwände zu beobachten: Der Höhenunterschied zwischen dem niedrigeren Dach der Portiken und dem höheren der Exedren wird für Öffnungen genutzt die, für den Besucher unsichtbar, den Raum ausleuchten. Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, S.81 und Steinby, Lexicon topographicum urbis Romae, Band, S.290

77 Steinby, Lexicon topographicum urbis Romae, Band, S.292

78 Spannagel, Exemplaria principis, S.362

Diese war möglicherweise eine Darstellung des vergöttlichten Caesars, der als Vater des Augustus in das Bezugssystem des Augustusforums integriert ist.[79] (Abb.1.10 und 1.11)

Es handelt sich demnach beim Augustusforum um ein Gefüge aus Teilräumen, die sowohl räumlich als auch bezüglich ihrer Materialität[80] und ihres Bildprogramms eine gewisse Eigenständigkeit aufweisen. Wie bereits angesprochen, stellt dieses räumliche Gefüge allein noch keine Erzählung dar: der dazu nötige Ablauf einer Handlung entsteht erst in der Wahrnehmung des Rezipienten, der die Räume sukzessive wahrnimmt. Der gebaute Raum des Augustusforums impliziert lediglich verschiedene mögliche Handlungsabläufe. Inwiefern lässt sich also behaupten, das Augustusforum liefere eine narrative Erklärung geschichtlicher Ereignisse?

Zunächst ist zu beobachten, dass innerhalb des Bildprogramms der einzelnen Räume bestimmte Zusammenhänge zwischen historischen und mythischen Personen hergestellt werden: So werden etwa in den Statuenwänden der Exedren die Mitglieder der Julierfamilie mit Aeneas und Romulus vereint. Darüber hinaus werden über räumliche Maßnahmen Hierarchien etabliert. So bildet der Forumsplatz den zentralen Bereich des Forums, von dem aus die anderen Räume erschlossen werden. In der Mitte des Platzes wiederum befindet sich die Statue des Augustus. Der Mars-Ultor-Tempel wird sowohl durch seinen Sockel als auch durch seine Position auf dem Platz (und auf der Symmetrieachse) des Forums hervorgehoben. Schließlich ist auch festzustellen, dass das Forum auf bestimmte

79 Spannagel, Exemplaria principis, S.362 und Steinby, Lexicon topographicum urbis Romae, Band 2, S.292

80 Diesbezüglich sei auf eine Beobachtung von Flavius Josephus verwiesen, die, wenngleich sie dem Forum Pacis gilt, sich auch auf das Augustusforum übertragen läßt: „In diesem Tempel war alles zusammengetragen, für dessen Besichtigung ehedem, solange sich jedes Stück anderswo befand, eine Weltreise nötig gewesen wäre.“ (Josephus, Flavius : De bello Judaico, 8,5.7. Zit. nach: Zanker, Der Kaiser baut fürs Volk, S.19) Diese Vorstellung einer Weltreise ist in zweierlei Hinsicht interessant. Erstens in Bezug auf das verwendete Material; das Augustusforum besteht aus Steinen aus dem westlichen und mittleren Kleinasien, Griechenland (Euböa) und Afrika. Die Tragkonstruktion besteht dabei aus einheimischem Marmor aus Luni – wohl kaum ein Zufall, wie Heiner Knell vermutet (Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, S.83). Zweitens in Bezug auf die verwendeten Vorbilder. Wie Knell zeigt, wird die scheinbar willkürliche Verwendung von Stilanleihen aus der archaischen, klassischen und der hellenistischen Epoche der griechischen Kunst durch die Berücksichtigung der Herkunftsorte erklärbar. Die zitierten Originale sind mit bestimmten Orten der griechischen Kunst verbunden: Athen, Delphi und Epidauros (Ibid., S.83). Das Forum verbindet damit die verschiedenen Regionen des Reiches und verdeutlicht die integrierende Kraft des von Augustus erneuerten Staates (Ibid., S.83). Der Weg durch das Forum wird damit tatsächlich zur Erzählung von einer Weltreise.

Betrachterstandpunkte und –bewegungen ausgelegt ist; der Tempel ist, so lässt sich mit Blick auf die Freitreppe und auf seine Position zwischen den beiden Portiken argumentieren, auf einen Betrachter bezogen, der sich ihm von vorne, d.h. von Südwesten, nähert. Das gleiche Phänomen hat Richard Sennett bei frührömischen Tempeln beobachtet: „Der frühe römische Tempel versuchte ... den Betrachter nur vor seiner Fassade zu platzieren. Sein Dach dehnte sich zu Dachgesimsen an den Seiten aus; sein Zeremonialschmuck lag gänzlich in der Vorderfront; das Pflaster und die Grünanlagen um den Tempel waren ganz auf die frontale Betrachtung angelegt. Im Tempel selbst gab das Gebäude auf ähnliche Weise die Richtung vor: schau nach vorne, beweg dich vorwärts.“[81] Auch die seitlichen Portiken des Forums legen eine bestimmte Bewegung des Rezipienten nahe – ein lineares Vorwärtsschreiten. Sennett spricht von den römischen Portiken als „gigantische[n], die Bewegungsrichtung vorgebende[n] Schachteln“[82]. Damit lassen sich drei Maßnahmen identifizieren, durch die der gebaute Raum des Forums auf die Aussage der räumlichen Erzählung Einfluss nimmt: Erstens durch das räumliche Nebeneinander-Stellen von Gebäuden, Objekten und Bildwerken; zweitens durch das Etablieren von räumlichen Hierarchien zwischen diesen und drittens durch die Beeinflussung der Bewegung des Rezipienten im Raum. (Die Bewegung im Raum, die für das Entstehen einer zeitlichen Handlungsabfolge im Raum konstitutiv ist, bildet den Gegenstand des Kapitels I.2.)

Auf die Frage, ob das Forum eine narrative Erklärung der römischen Geschichte anbietet, muss daher eine differenzierte Antwort gegeben werden. Zunächst ist festzuhalten, dass zwischen dem gebauten Raum des Forums einerseits und seinen narrativen Strukturen andererseits unterschieden werden muss: die Gestalt des gebauten Raumes wird durch den Bauherrn und die Planer bestimmt. Die Handlungsstruktur wird zwar ebenfalls durch Bauherrn und Planer, aber auch durch den Nutzer bestimmt, der über die zeitliche Abfolge mitentscheidet. Die Planer können dabei versuchen, durch räumliche Maßnahmen das Verhalten des Nutzers zu beeinflussen. Die Tatsache, dass der Nutzer die Struktur der räumlichen Erzählung mitbestimmt, begrenzt die Möglichkeiten der Auftraggeber und Planer, durch Nutzung narrativer Handlungsstrukturen (*emplotment*)

81 Sennett, Fleisch und Stein, S.144

82 Ibid., S.144

im Raum Ereignisse zu erklären. Da der gebaute Raum des Forums keine eindeutige zeitliche Handlungsstruktur festlegt, kann er, anders als das Epos Virgils, keine eindeutige, d.h. im vorhinein festgelegte, Erklärung produzieren. Die Zahl der möglichen Erklärungsmuster ist letztlich ebenso groß wie die Zahl der Handlungsabläufe, die das Forum ermöglicht. Das Augustusforum macht seinen Nutzern damit kein fixes Bedeutungsangebot, sondern eine Mehrzahl solcher Angebote, die jedoch alle Augustus und seiner Familie eine zentrale Rolle zuweisen. Damit lässt sich das Augustusforum als eine Neu-Erzählung der römischen Geschichte verstehen: Jeder in diesem Raum mögliche Handlungsablauf wird die historischen Bezüge, auf die hier Bezug genommen wird, in eine zeitliche Abfolge bringen – es ist lediglich nicht vom Bauherrn und den Planern festgelegt, in welche.

Abb.1.12 Augustusforum, Rom. Querschnitt mit den Umfassungsmauern, die den Raum des Forums begrenzen. Rechts das Forum Transitorium. Rekonstruktion nach L. Nouget 1868.

Bisher wurde anhand des Augustusforums untersucht, welchen Gesetzmäßigkeiten die narrative Sinnbildung im Raum unterworfen ist; im Fokus stand dabei die Beobachtung, dass ein *emplotment*, d.h. die Einführung einer Handlungsstruktur, im Raum nur bedingt als gezielte Strategie der Planer eingesetzt werden

kann, um eine Erklärung von Ereignissen oder Begebenheiten zu konstruieren. Aufgrund der prinzipiellen Offenheit des Raumes für verschiedene Handlungsabläufe ist, anders als etwa in der textlichen Erzählung der *Aeneis*, im narrativen Raum immer eine Vielzahl möglicher Erklärungen von Ereignissen gegeben.

Die hier am Augustusforum entwickelten Aussagen lassen sich auf die anderen Kaiserforen und, mit einzelnen Einschränkungen[83], auch auf die großen Thermenanlagen der Kaiserzeit übertragen.

Dabei ist festzustellen, dass der narrative Raum immer durch feste Grenzen in Form von Mauern oder Gebäuden von der Umgebung abgegrenzt wird (Abb.1.12, siehe dazu auch Kapitel II.3.2.1) Innerhalb dieser Grenzen entfalten sich Raumerzählungen, die teilweise konkurrierende Bedeutungsangebote formulieren: So wie im Augustusforum Augustus als Mittelpunkt der römischen Geschichts- und Sagenwelt erscheint, nimmt im unmittelbar angrenzenden Traiansforum Traian diese Rolle für sich in Anspruch.

1.2.2 Narrative und funktionale Strukturen im antiken Rom: die Basilika Ulpia im Traiansforum

Die im gebauten Raum der römischen Kaiserforen angelegten Handlungsstrukturen bilden eine Organisationsebene, die zusätzlich zu den funktionalen, baukonstruktiven und sozialen Strukturebenen existiert. Um zu veranschaulichen, in welchem Verhältnis die narrative zu den anderen Ebenen steht, soll exemplarisch die Beziehung zwischen Funktion und Narration in der Basilika Ulpia des Traiansforums untersucht werden.

Als Teil des (unmittelbar im Westen an das Augustusforum angrenzenden) Traiansforums ist die Basilika Ulpia sowohl in die funktionale als auch in die narrative Strukturebene des Forums eingebunden, d.h. sie erfüllt einerseits eine „praktische“ Funktion und ist andererseits auch Teil der Handlungsstrukturen, die im gebauten Raum der Anlage angelegt sind. Das Forum umfasst (von Ost nach

83 Aufgrund der funktionalen Abläufe in Teilbereichen der Thermen ist dort das Nutzerverhalten vorhersehbarer. Dies betrifft aber nicht alle Räume. Siehe dazu die Kapitel II.3.2.2 , II.4.5.2 und II.4.5.3.

West) einen Forumsplatz, die Basilika Ulpia, zwei Bibliotheken und schließlich einen sakralen Bereich, den Traianstempel[84] (Abb.1.13-16).

Abb.1.13 Traians- und Augustusforum, Rom. Von links nach rechts: Traianssäule, Basilika Ulpia, Forumsplatz des Traiansforums, Augustusforum.

Die Forumsanlage ist multifunktional ausgelegt; die Basilika Ulpia selbst übernimmt mehrere Funktionen. Sie dient als Gerichtsgebäude[85], als Marktbasilika[86] und wird für die Getreidespenden (*congiaria*) Traians[87] sowie als Börse genützt. Greift man nun stellvertretend eine dieser Funktionen, die Marktfunktion, heraus

84 Die Lage des Tempels ist archäologisch nicht gesichert.

85 Paker, The Forum of Trajan in Rome, Volume I, xxiii

86 Hölscher, Staatsdenkmal und Publikum, S. 10

87 Zum *congarium* in der Basilika Ulpia siehe: Coarelli, The Column of Trajan, S. 9

und betrachtet sie näher, so zeigt sich, dass es dabei um mehr als nur die Erfüllung von Grundbedürfnissen (Ernährung) geht. Ein Blick auf die gesellschaftliche Bedeutung des Einkaufens im antiken Rom mag dies verdeutlichen: Wie Paul Veyne festgestellt hat, ist im antiken Rom der Prestigekauf (*conspicuous consumption*), bei dem der persönliche Reichtum zur Schau gestellt wird, ein akzeptiertes Mittel, um gesellschaftlichen Status zu demonstrieren.[88] In der Kaiserzeit setzt eine gehobene Raffinesse des Einkaufs ein,[89] wovon die Berichte zeitgenössischer Schriftsteller wie Martial ebenso zeugen sowie die mit Hummern und Schildkröten verzierten Ladentische in marmornen Markthallen. Richard Neudecker zeigt anhand der Untersuchung sakraler Einkaufsstätten im alten Rom, dass beim Verkauf von Luxusaccessoires oder feinen Lebensmitteln bewusst das Ambiente prachtvoll ausgestatteter Tempelanlagen gesucht wurde.[90] Auch die in der Basilika Ulpia verteilten Getreidespenden sind mehr als eine reine Versorgung mit Grundnahrungsmitteln, sie haben eine symbolische Bedeutung.[91] Veyne hat darauf hingewiesen, dass es beim Euergetismus, d.h. bei der privaten Freigiebigkeit zugunsten der Öffentlichkeit, um eine persönliche Beziehung zwischen den Euergeten und der Plebs geht. „Bei den Euergesien war das Schenken vielleicht wichtiger als der materielle Wert dessen, was geschenkt wurde.“[92] Die Funktionen, denen die Basilika Ulpia dient, sind damit (auch) symbolische und dienen der sozialen Distinktion und dem Erlangen von Anerkennung. (Zur Nutzung des narrativen Raumes zur persönlichen Distinktion siehe Kapitel II.5.1 und II.5.2.2).

88 Zur *conspicouos consumption* siehe: Veyne, Brot und Spiele, S. 93-95

89 Neudecker, Ein göttliches Vergnügen, S. 82

90 So nutzt ein Bekleidungsladen als Adresse für gehobenes Publikum die Säulenhalle um den Quirinustempel auf dem Quirinal; beim Tempelheiligtum der Bellona Insulensis auf der Tiberinsel kann man wertvolle Trinkgefäße erstehen. (Neudecker, Ein göttliches Vergnügen, S.95.) Im Podium zwischen den Säulenfundamenten des größten Tempels auf dem Forum Romanum, dem Castor-Tempels, der 6 n.Chr. von Tiberius neu in Marmor errichteten wurde, befinden sich allein 29 *tabernae* (Läden), unter anderem auch ein „Beauty-Salon“ (bei Ausgrabungen wurde in einem der Läden Spachteln zum Auftragen von Wimperntusche und gläserne Einwegflakons mit Schminkresten gefunden). (Neudecker, Ein göttliches Vergnügen, S.91) Die Marmorverkleidung des Podiums verleiht ihnen eine noble Fassade. (Neudecker, Ein göttliches Vergnügen, S.91-93)

91 Zu den Getreidespenden Trajans in der Basilica Ulpia siehe: Coarelli, The Column of Trajan, S. 9

92 Veyne, Brot und Spiele, S.79

Abb.1.14 Basilika Ulpia, Rom. Fassade zum Forumsplatz. Rekonstruktion.

Wendet man sich nun der Erzählung des Traiansforums zu, so lässt sich der Komplex als die gebaute Geschichte des Kaisers Traian verstehen. James E. Paker hat im Zusammenhang mit dem Traiansforum von einer gebauten Biographie gesprochen.[93] Die Basilika Ulpia ist also auch ein Teil der narrativen Strukturebene des Forums, die Leben und Handeln des Kaisers thematisiert. Der Kaiser ist in den Räumen zum einen über bildliche Darstellungen seiner Taten präsent; zum anderen führt er bei der Verteilung der Getreidespenden in der Basilika Ulpia selbst Handlungen im Raum aus – er ist damit körperlich anwesend und wird unmittelbar Teil der räumlichen Erzählung. (Zum „Lesen“ der räumlichen Biographie des Traiansforums siehe Kapitel II.2.4.2.)

93 Paker, The Forum of Trajan in Rome, Volume I, S.283

Abb.1.15 Basilika Ulpia, Rom. Portikus. Rekonstruktion.

Aus dieser Nebeneinanderstellung der funktionalen und narrativen Strukturen des Traiansforums lässt sich folgern, dass sich in der Basilika Ulpia Funktion und Narrativ gegenseitig stützen. Einerseits bilden die Marktfunktion und die vom Kaiser ausgegebenen Getreidespenden (sowie die Gerichtsfunktion) einen Bestandteil der räumlichen Erzählung. Andererseits macht die narrative Struktur dem Nutzer darüber Bedeutungsangebote, wie er die in der Basilika Ulpia lokalisierten Funktionen verstehen kann. Dies ist insofern auch für die funktionale Struktur des Forums wichtig als, wie dargestellt wurde, diese „praktischen“ Funktionen eine symbolische Dimension aufweisen. (Zur Bedeutung der Handlungen im narrativen Raum siehe auch Kapitel II.4)

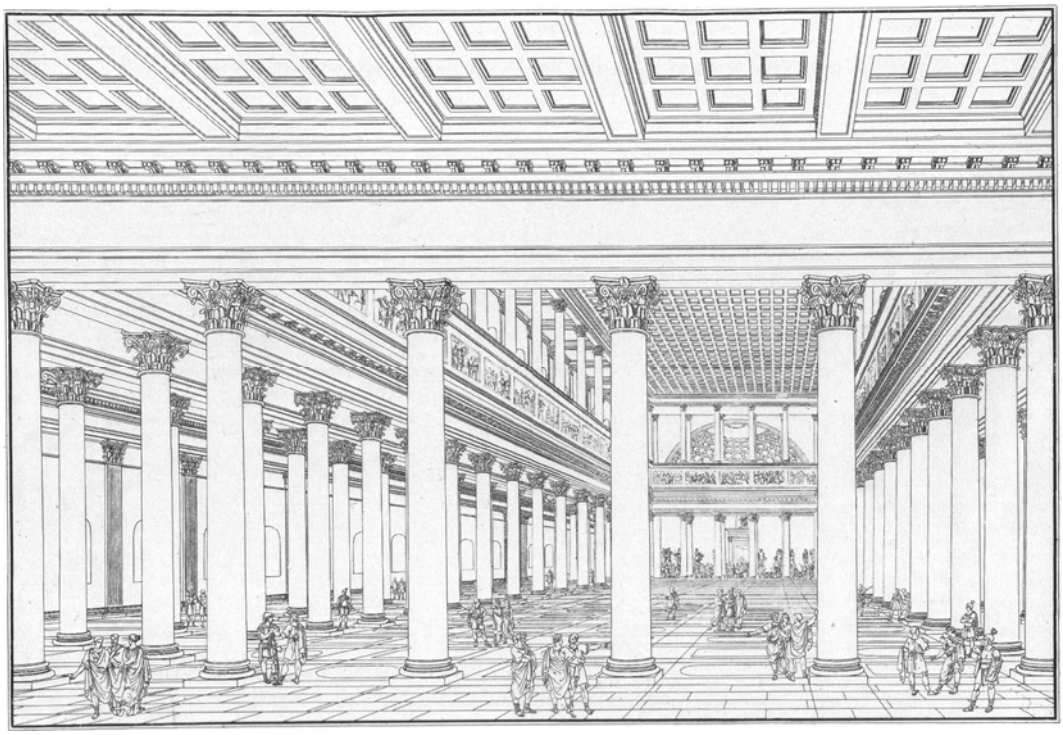


Abb.1.16 Basilika Ulpia, Rom. Halle. Rekonstruktion.

1.2.3 Narrative Strukturen in Las Vegas: eine italienische Reise im *Bellagio* Kasino

In Las Vegas greifen die Planer auf narrative Strukturen zurück, um die Räume der Kasino- und Freizeitlandschaften zu entwickeln. So spricht beispielsweise Jon Jerde, der Architekt des *Bellagio* Kasinos, von seinen Arbeiten als gebauten Erzählungen: „What we do is to design experience and time, not things. We take people and shape their experience in such a way that it is a narrative story of a movie or a play. It`s the interplay of light, sound, and space. It`s all designed in a sequence, not necessarily with a beginning and an ending; you start anywhere and go anywhere."[94] Seine Aufmerksamkeit gilt denn auch weniger dem stati-

94 Gros, The Importance of Place, S.26f

schen gebauten Raum als den zeitlichen Abläufen in diesem. „The primary design focus is not an object, but time itself. It's designing what happens to people in time, in a place."[95] Die Verwendung narrativer Strukturen ist dabei keine Besonderheit des von Jerde geplanten *Bellagio* Kasinos; wie der Architekturtheoretiker Alan Hess festgestellt hat, lässt sich diese auch bei älteren Kasinoanlagen beobachten (Abb.1.17).[96]

Abb.1.17 *Excalibur* Kasino,
Las Vegas. Eingangshalle.

Die Architekten der räumlichen Erzählung haben sich mit der Tatsache auseinanderzusetzen, dass im gebauten Raum, anders als im Text der sprachlichen Erzählung, kein fester Handlungsverlauf vorgegeben werden kann. (Jon Jerde

95 Jerde, Visceral Reality, S.9. Zit. nach: Ötsch, Überwältigen und schmeicheln, S.172

96 Der Einsatz von Sequenzen als Entwurfsinstrument sowie dem Film entlehnten Techniken ist auch in älteren Kasinos erkennbar; so bemerkt Alan Hess zu dem 1990 eröffneten *Excalibur* Kasino: „Theme architecture has more in common with movies than with traditional architecture. This isn't because the Excalibur is like a false-front set in a movie; it is because it is closer to the medium of cinematic storytelling, using lighting, imagery, and sequences to create an evocative setting in which a story ("Our Summer Vacation in Camelot") plays itself out." Hess, Viva Las Vegas, S.105

spielt darauf an, wenn er sagt „you start anywhere and go anywhere“) Da aber nach der Auffassung der Erzähltheorie die Möglichkeit, durch Einführung einer Erzählstruktur Ereignisse zu erklären, an den Handlungsverlauf der Erzählung gebunden ist, so lässt sich, analog zur den Untersuchungen zum antiken Rom, folgende Frage formulieren: Inwieweit ist es den Planern in Las Vegas möglich, über die Einführung narrativer Strukturen (*emplotment*) die Ereignisse im Raum zu erklären? Anhand des *Bellagio* Kasino soll eine Antwort gefunden werden.

Das 1998 eröffnete *Bellagio* Kasino des Magnaten Steve Wynn verbindet die verschiedenen Bereiche einer Kasinoanlage (Hotel, Gastronomie, Einkaufspassagen, Spielsäle, Gärten, Schwimmbäder) mit dem Thema eines italienischen Ortes an einem See (Abb.1.18). Folgt man den Äußerungen des Architekten, nach denen das *Bellagio* eine narrative Struktur aufweist (ein Befund, der sich durch eine Analyse der Räume des Kasinos bestätigen lässt), so kann man es als die räumliche Erzählung einer italienischen Reise beschreiben. Neben dieser räumlichen Erzählung existieren aber auch „offizielle“ textliche Erzählungen zum *Bellagio* Kasino: Zum einen veröffentlicht das Kasino einen *walkthrough*[97], eine Presseaussendung, die einen beispielhaften Handlungsablauf in den Räumen des Kasinos beschreibt. Zum anderen wurde beim Entwurf des Gebäudes auf eine textliche Erzählung zurückgegriffen, die den am Bau beteiligten Planern als Leitfaden diente.

Damit existieren für das *Bellagio* Kasino sowohl eine räumliche Erzählung, als auch textliche Erzählungen, die alle von den Planern bzw. Betreibern der Anlage geschaffen werden und die alle das Thema einer italienischen Reise aufgreifen. Dabei werden jedes Mal die verschiedenen Bereiche des Kasinos in narrative Strukturen integriert. Folglich ist es hier, ebenso wie zuvor am Beispiel des antiken Augustusforums, möglich, durch einen unmittelbaren Vergleich zu untersuchen, wie sich die Erklärung durch *emplotment* im Raum von jener durch *emplotment* im Text unterscheidet.

97 Ebenso wie das *Bellagio* veröffentlichen auch einige andere Kasinos am Las Vegas Strip einen *walkthrough*.

Abb.1.18 *Bellagio* Kasino,
Las Vegas. Anfahrt entlang
des künstlichen Sees.

Der *walkthrough* entwickelt einen möglichen Handlungsablauf, der sich im *Bellagio* Kasino entwickeln könnte. Die Handlung beginnt mit der Ankunft des Besuchers: „The initial impression of Bellagio begins as visitors approach the hotel along the water's edge traveling along its winding driveway. The drive rises some two or three stories and then curves into the beautiful glass and metal Porte Cochere. …People are taken on a journey. …By this time, having driven up the driveway, having experienced the garden adjacent to the Porte Cochere and witnessed the lobby, Bellagio has begun to establish its unmistakable personality. …Across the lobby from the front desk is an opening through which a glass ceiling rises up 50 feet. This is the beautiful conservatory. …The ceiling framework and beams are the sculpted green metal of oxidized copper, called verde, set in floral patterns. The Conservatory and Botanical Gardens' pathways lead to Café Bellagio, the 24-hour dining room; Michael Mina Bellagio, a wonderful gourmet

seafood restaurant; …"[98] Der weitere Rundgang schildert sämtliche Einrichtungen, die das Kasino für den Besucher bereithält.

Damit veröffentlicht das Kasino eine textliche Erzählung, die einen (zeitlichen) Handlungsablauf konstruiert, der ausgehend von einem vielversprechenden ersten Eindruck (der „initial impression") bis zur Erfüllung der Erwartungen im Inneren des Kasinos führt. Die Einrichtungen des Kasinos, d.h. die Gärten, Restaurants, Spielsäle usw. werden durch die Einführung einer Handlungsstruktur als der Höhepunkt einer positiven Entwicklung und als die Einlösung anfangs gemachter Versprechungen gedeutet.

Neben dem *walkthrough* existiert, wie bereits angesprochen, für das *Bellagio* auch eine zweite „offizielle" Erzählung, die nicht den Kasinobesucher, sondern die Entwurfsplanung betrifft: Wie die Innenarchitektin Zia Hanson in einem Interview schildert, wurde den Architekten und Fachplanern des *Bellagio* eine Erzählung ausgehändigt, die dem Entwurf zugrundegelegt werden sollte. Die Protagonisten dieser Erzählung sind die Gräfin und der Graf von Bellagio, die es aus klimatischen Gründen nach Las Vegas zieht. „The Bellagios supposedly settled in Nevada in the 1870s – desert air had been prescribed for the count's asthma – and built a great villa with formal gardens and an artificial lake. To accommodate hordes of distinguished friends the family subsequently built the 100-room Albergo Bellagio and the Bellagio Nevada villas. Later the estate fell into disrepair but Wynn came along and acquired it. In his scenario he created a lake on Las Vegas Boulevard [and] rebuilt the villas and extravagant grounds and gardens exactly as they had been."[99]

Wie Hanson weiter ausführt, ist der Rückgriff auf narrative Techniken eine gängige Vorgehensweise in Las Vegas: "Usually I create a sort of story board, as initial concept design, which will then be enhanced by professional renderers and I would then create visual image boards and finish and material boards. It is very important to sell the idea through mood imagery. In some cases we will create an underlying story, in some cases the owner has created it."[100] Die Entscheidung, von einer italienischen Reise zu erzählen, ist nach Darstellung der Architekten aufgrund einer persönlichen Präferenz des Bauherren Steve Wynn gefallen. „The

98 A walk through Bellagio

99 Ötsch, Überwältigen und schmeicheln, S.177ff

100 Ibid.; S.177

Italian theme was based on Mr. Wynn`s visit to Lake Como. He was inspired by the experience and the hotel tower and water-cannon developed from this."[101] [102]

Abb.1.19 *Bellagio* Kasino,
Las Vegas. Grundriss
Erggeschoss.

101 Michael Hong von Jerde Partnerships in: Jaschke und Ötsch, Stripping Las Vegas, S.94

102 Während Hong – als Mitarbeiter Jon Jerdes - nur von der persönlichen Motivation des Bauherren spricht, versucht Jerde selbst seine eigenen Jugenderinnerungen in den Vordergrund zu rücken. „I was given a year off to travel wherever I wanted. … The Italian hill towns had a tremendous effect on me. They influenced tremendously the design of Bellagio and the work I'm doing now." Gros, The Importance of Place, S.27

Mit dem *walkthrough* und der Geschichte des italienischen Grafen existieren zum *Bellagio* Kasino zwei textliche Erzählungen, die eine feste Handlungsstruktur aufweisen und den jeweiligen Ereignissen damit eine ganz bestimmte Erklärung hinterlegen.

Wendet man sich der räumlichen Erzählung des *Bellagio* zu, so ist eine Erklärung durch *emplotment* dort weniger eindeutig zu beobachten. Der gebaute Raum kennt zunächst nur räumliche Beziehungen – ein zeitlicher Handlungsablauf setzt, wie in Kapitel II.1.1.3 dargelegt, einen Rezipienten voraus, der den Raum sukzessive wahrnimmt. Dies hat zur Folge, dass auch in den Räumen des *Bellagio* Kasinos mehrere mögliche Handlungsabläufe (und damit auch mehrere Erklärungen) impliziert sind. Ein Blick auf den räumlichen Aufbau mag dies veranschaulichen:

Der Baukomplex des *Bellagio* ist durch ein weitläufiges Gangsystem erschlossen: die Einkaufspassage im Nordostteil, der Messetrakt im Westen, die Verbindung zum Strip im Südosten und auch die Kasinohalle selbst sind auf diese Weise organisiert. Das System ist jedoch so angelegt, dass keine Raumfluchten entstehen; die Gänge sind in einzelne Abschnitte zerlegt, die verwinkelt aneinander gefügt sind. Damit entsteht eine Folge von Einzelräumen, die über die Raumform, das Material, die Belichtung und die Ausstattung voneinander unterschieden sind (Abb.1.19).

Die Anbindung des Komplexes an den Las Vegas Strip erfolgt im Süden über eine Uferstraße entlang eines künstlichen Sees und über ein überdachtes Laufband für Fußgänger. Sowohl die Straße als auch die Fußgängerverbindung sind keine linearen Verbindungswege sondern wechseln mehrfach die Richtung und ermöglichen so unterschiedliche Perspektiven auf eine italienische Uferszenerie. Ein ähnlicher räumlicher Aufbau ist bei der nördlichen Anbindung des Kasinos an den Strip zu finden: Die als *Via Bellagio* bezeichnete Einkaufspassage besteht aus einzelnen Gangabschnitten, die durch breitere, überkuppelte Verbindungsräume miteinander verbunden sind (Abb.1.20). Die Belichtung trägt dabei zur Differenzierung einzelner Raumteile bei: Die einzelnen Gangabschnitte der Einkaufspassage sind über eine Stahlglaskonstruktion mit natürlichem Licht beleuchtet, die zwischen den einzelnen Abschnitten liegenden, überkuppelten Verbindungsräume haben hingegen geschlossene Dächer und sind damit dunkler.

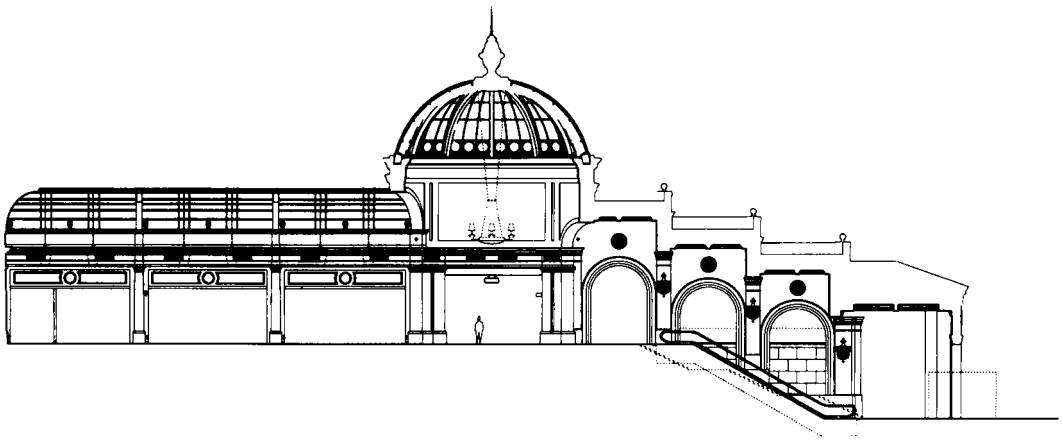


Abb.1.20 *Bellagio* Kasino, Las Vegas. Schnitt des Eingangs zur Einkaufspassage.

(Nachts dreht sich diese Verhältnis um: Das Glasdach ist dunkel, während die Kuppeln hell ausgeleuchtet werden.) Zusätzlich trägt die wechselnde Ausstattung zur Schaffung eigenständiger Teilräume bei; für den Medienwissenschaftler Norman Klein ist diese ein zentraler Faktor bei der räumlichen Organisation eines Kasinos: “Every twenty feet or so, there should be quick edits, fix-point perspectives, moments to stop: flashes of trompe l’oeil (copies in unusual materials); video walls; display cases near the ceiling . Fix–point illusion provides boundaries where needed;…”[103] (Abb.1.21)

Belichtung, Material und Ausstattung werden auch in den zentralen Bereichen der Anlage, der Hotellobby, dem Gewächshaus und den Spielsälen genutzt, um die einzelnen Räume zu differenzieren: So ist die Lobby mit einer Blumendecke aus echtem Muranoglas ausgestattet. In der Presseaussendung des Casinos wird die Decke zur eigenständigen Sehenswürdigkeit: „Above the 18-foot ceiling is a coffer filled with the most extraordinary glass sculpture, a chandelier called Fiori di Como, by glass sculptor Dale Chihuly, whose work has been exhibited in every major museum in the world.”[104] (Abb.1.22) Das angrenzende Gewächshaus ist über die größere Raumhöhe, die Helligkeit, die Materialität und die Aus-

103 Klein, The Vatican to Vegas, S.350

104 A walk through Bellagio

stattung von der Lobby abgesetzt. Unter einer Stahl-Glas-Konstruktion ist dort ein botanischer Garten angelegt.

Abb.1.21 *Bellagio* Kasino, Las Vegas. Einkauspassage mit “fix-point illusion” nach N. Klein.

Bei aller Differenzierung in einzelne Raumteile wird über die Böden mit ihren grellbunten Teppichen, die einheitliche Farbigkeit der Wände und den – für Las Vegas ungewöhnlichen – Einsatz natürlichen Lichtes ein Zusammenhang hergestellt. Die italienischen Referenzen, die in den Pilastern und Halbsäulen der Wandaufbauten, in Statuen und Laternen, im Mobiliar und auch in der Vegetation erkennbar sind, integrieren die einzelnen Räume in einen Gesamtzusammenhang (siehe dazu auch: Motivierung von Ereignissen im narrativen Raum, Kapitel II.2.2.2).

Das räumliche Gefüge lässt sich, wie aus dieser Bestandsaufnahme hervorgeht, als ein labyrinthisches System beschreiben, in dem die einzelnen Raumabschnitte nicht gleichzeitig wahrgenommen werden können: Der Besucher ist immer in der Lage einen Teilraum zu überblicken. Dieser Teilraum ist durch seine

Form, seine Materialität, seine Belichtung und seine Ausstattung von den angrenzenden Räumen differenziert.

Abb.1.22 *Bellagio* Kasino, Las Vegas. Hotellobby mit Muranoglas-Decke als „Sehenswürdigkeit".

Ein zeitlicher Handlungsablauf ist im gebauten Raum jedoch nicht eindeutig festgelegt. Wenn man nun berücksichtigt, dass nach der Erzähltheorie die Möglichkeit, über Erzählungen Ereignisse zu erklären, an eine Handlungsstruktur gebunden sind (*emplotment*), so muss gefragt werden, ob und inwiefern die räumliche Erzählung des *Bellagio* eine Erklärung der in den Räumen des Kasinos stattfindenden Ereignisse anbietet. Werden, ähnlich wie in der textlichen Erzählung des *walkthrough*, die Spielsäle, Restaurants und Unterhaltungsangebote des Kasinos in eine progressive Entwicklung eingebunden?

Es lassen sich zwei verschiedene räumliche Maßnahmen identifizieren, durch die der Ablauf der räumlichen Erzählung gesteuert wird. Zum einen ist zu beobachten, dass die einzelnen Teilräume hierarchisch aufgebaut sind, wodurch die Aufmerksamkeit des Betrachters auf bestimmte Attraktionen gelenkt wird. Diese Attraktionen können fester Bestandteil des gebauten Raumes sein, oder aber temporäre Installationen (Abb.1.21-22).

Zum anderen wird durch die gangartige Grundrissstruktur die Zahl der möglichen Handlungsabläufe, die sich in den Räumen des Kasinos entwickeln können,

stark eingeschränkt. So sind in der Einkaufspassage der *Via Bellagio* im wesentlichen nur zwei Bewegungsrichtungen und damit zwei zeitliche Abfolgen möglich – je nachdem, in welcher Richtung der Besucher die Passage durchquert. Ähnliches gilt für die Fahrsteige und die Zufahrtsstraße im Südosten des Kasinos, wo die Bewegung des Rezipienten baulich bzw. durch die Verkehrsregelung fest vorgegeben ist.

Die Frage, ob in den Räumen des *Bellagio* Kasinos den dort stattfindenden Ereignissen eine feste Erzählstruktur und damit eine Erklärung hinterlegt wird, muss daher abgestuft beantwortet werden. Dabei ist zunächst die räumliche Struktur, die ausschließlich von den Architekten und Planern geschaffen wird, von der narrativen Struktur, die auch vom Nutzer mitbestimmt wird, zu differenzieren. Die Architekten und Planer des Kasinos lenken durch räumliche Maßnahmen die Aufmerksamkeit der Nutzer auf bestimmte Punkte und schränken die möglichen Bewegungsrichtungen ein. Insofern ist es ihnen möglich, auch die Zahl der möglichen Handlungsabläufe im Kasino einzuschränken. Die Anzahl der möglichen Erklärungen, die im narrativen Raum angelegt sind, ist ebenso groß wie die Zahl der Handlungsabläufe, die in diesem Raum möglich sind. Indem sie das Nutzerverhalten beeinflussen, so lässt sich bilanzieren, wird es den Bauherren und Planern eingeschränkt möglich, auch die narrativen Strukturen festzulegen und damit eine bestimmte Erklärung der Ereignisse im Raum zu produzieren. Alle im Raum des *Bellagio* Kasinos angelegten Handlungsabläufe bringen die verschiedenen Bereiche des Kasinos mit dem Thema eines italienischen Ortes an einem See in Verbindung. Offen bleibt lediglich, wie sich der zeitliche Ablauf im Einzelnen entwickelt.

Die hier am *Bellagio* Kasino demonstrierten Bedingungen narrativer Sinnbildung im Raum sind auch bei den anderen Kasino- und Freizeitanlagen am Las Vegas Strip zu finden. Dies bedeutet, den Las Vegas Strip als eine Aufreihung konkurrierender Erzählungen zu verstehen, die alle Bedeutungsangebote zu den immer gleichen Aktivitäten machen: Spielen, Konsumieren, Sich-Unterhalten und Erholen. Daher rührt auch ein gesteigertes Bedürfnis nach Abgrenzung der einzelnen Erzählungen voneinander: Die Grenzen und Übergänge zwischen den einzelnen Narrativen werden durch zeichenhaft überhöhte Ein- und Ausgänge markiert (Abb.1.23; siehe dazu auch Kapitel II.3.2.3)

Abb.1.23 *Bellagio* Kasino, Las Vegas. Zeichenhaft überhöhter Eingang am Strip.

1.2.4 Narrative und funktionale Strukturen in Las Vegas: die *Forum Shops* im *Caesars Palace* Kasino

Die Handlungsstrukturen, die im gebauten Raum der Kasinos am Las Vegas Strip angelegt sind, stellen eine eigenständige (narrative) Organisationsebene dieser Räume dar. Neben dieser existieren auch andere Strukturebenen, so ist u.a. auch eine funktionale, baukonstruktive und eine soziale Struktur erkennbar. Um das Verhältnis zu untersuchen, in dem die narrative Organisationsebene zu den anderen Strukturierungen der Kasinoräume steht, wird nachstehend das Verhältnis von Funktion und Narration in den *Forum Shops* des Caesars *Palace* Kasinos näher beleuchtet (Abb.1.24).

Abb.1.24 *Forum Shops* des *Caesars Palace* Kasinos, Las Vegas. „Römische“ Fassade.

Die *Forum Shops* sind eine Einkaufsmall, die einen Teil des *Caesars Palace* Kasinos bildet. Solche Einkaufspassagen sind ein fester Bestandteil aller großen Kasino- und Freizeitlandschaften am Las Vegas Strip[105] - im *Bellagio* gibt es die bereits angesprochene *Via Bellagio*, im *Venetian* die *Grand Canal Shoppes*, im *Paris Las Vegas* den *Le Boulevard* und im *Aladdin* die *Desert Passage*. Die *Forum Shops* zeichnen sich gegenüber der Konkurrenz insofern aus, als sie einen eigenständigen baulichen Komplex bilden und, anders als die anderen Anlagen, nicht vollständig ins Innere der Kasinoanlage integriert sind.

105 In Las Vegas sinkt die Zahl derer, die spielen, während Ausgaben für Einkäufe, Shows und Restaurantbesuche steigen: „Proportion who gambled while visiting Las Vegas down from 88% to 86%, average trip expenditures for shopping up from $97.25 in 2003 to $136.60 in 2005, for food and drink up from $208.81 in 2003 to $248.40 in 2005” Las Vegas Visitor Profile 2005, S.9

In funktionaler Hinsicht sind die *Forum Shops* Teil einer multifunktionalen Gesamtanlage. Der Komplex des *Caesars Palace* umfasst neben Spielsälen auch ein Hotel, Theater, Restaurants, Schwimmbäder, Messebereiche und eine Hochzeitskapelle. Das Kasino gliedert sich dabei in zwei Bereiche. Der ältere Teil im Süden beinhaltet die bereits in der Grundplanung angelegten zentralen Spielhallen und davon abgehend, verschiedene funktionale Bereiche, u.a. auch eine kleine Einkaufspassage, die *Appian Way Shops*. Der neuere Teil im Norden beinhaltet die 1992 eröffneten und 1997 nochmals erweiterten *Forum Shops* mit Läden und Restaurants entlang eines Gangsystems. (Abb.1.25)

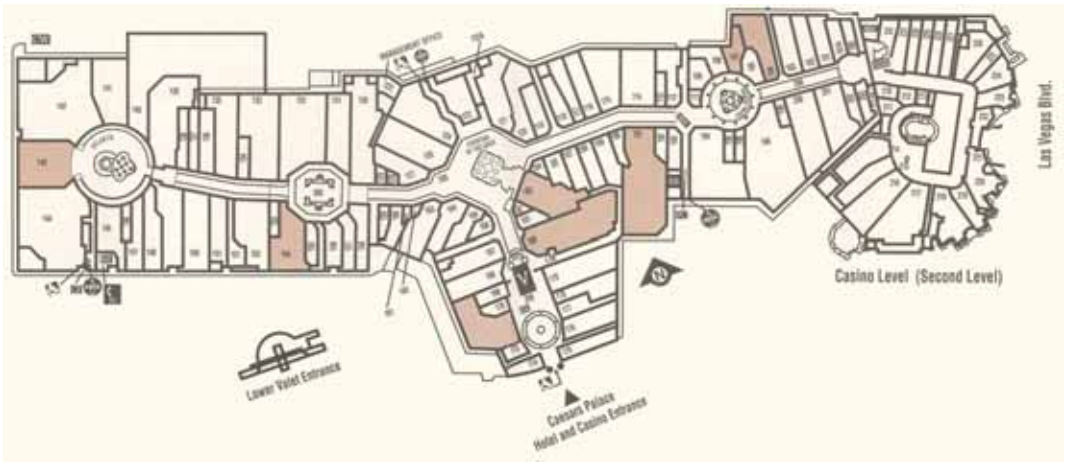


Abb.1.25 *Forum Shops*,
Las Vegas. Grundriss
Verkaufsgeschoss (1.OG)

Die Funktion der *Forum Shops*, das Einkaufen, dient nicht (nur) der Versorgung mit benötigten Gütern. Wie Margaret Crawford feststellt, ist Einkaufen auch ein fester Teil der Freizeitgestaltung: : “The spread of malls around the world has accustomed large numbers of people to behavior patterns that inextricably link shopping with diversion and pleasure.” [106]

106 Crawford, The World in a Shopping Mall, S.28

Das Angebot an Waren und Dienstleitungen im Caesars Palace unterscheidet sich wenig vom Angebot der üblichen Warenhäuser weltweit. Trotz des Slogans „Shop with us and discover the treasures of the Roman empire"[107] bieten die *Forum Shops* Massenprodukte an, die das mittlere bis obere Preissegment bedienen[108]. Auch die Gastronomie deckt das gebräuchliche Spektrum ab. Wie bereits angesprochen verschärft sich die Problematik der Austauschbarkeit in Las Vegas durch die hohe Malldichte am Strip. (Abb.1.26)

Abb.1.26 *Forum Shops*,
Las Vegas. Werbeplakat.

Die narrative Strukturebene des *Caesars Palace* einschließlich der *Forum Shops* zeigt die gleiche grundsätzliche Unbestimmtheit wie jene des *Bellagio* Kasinos: es gibt ein übergeordnetes Thema, das opulente Leben im antiken

107 Shopping at Caesars Palace

108 Die Liste der Läden enthält Marken wie Vuitton und Gucci aber auch Diesel oder Nike.

Rom[109] [110], aber keinen von den Planern eindeutig festgelegten Handlungsablauf. Wie sich die Handlung entwickelt hängt auch hier nicht nur vom gebauten Raum, sondern auch von den Nutzern desselben ab. Die Erschließungsgänge der *Forum Shops* sind dabei als die Straßen einer europäischen Stadt mit römischen Stilelementen aufgebaut – einschließlich feuerspeiender Brunnen und eines künstlichen Himmels, an dem mehrmals täglich die Sonne auf- und untergeht.

Abb.1.27 *Forum Shops*, Las Vegas. Einkaufspassage.

109 In den 60er Jahren, als das *Caesars Palace* öffnet, ist das Bild des Alten Rom als Ort des Überflusses durch Filme wie Stanley Kubrick's Spartacus (1960), Joseph Mankiewiez's Cleopatra (1963) und Anthony Mann's The Fall of the Roman Empire (1964) im kollektiven Gedächtnis verhaftet. Guzman, Caesars Palace 1966-1996, S. 12

110 Anders als der Name *Caesars Palace* suggeriert, referiert das Kasino jedoch nicht durchgängig auf die Antike – auch barocke Brunnenanlagen werden in den *Forum Shops* zitiert.

Das Narrativ und die Funktion stützen sich dabei gegenseitig: Einerseits wird sowohl durch die Breite des Warenangebots und als auch durch die Präsenz von Luxusmarken die räumliche Erzählung von Reichtum und Überfluss bekräftigt (zum Realitätseffekt von Ereignissen im narrativen Raum siehe Kapitel II.2.2.3). Andererseits profitieren die Waren ihrerseits von der „römischen" Umgebung: sie erhalten im Zusammenhang der Erzählung eine über ihren Gebrauchswert hinausgehende Bedeutung.

Abb.1.28 *Forum Shops*, Las Vegas. Einkaufspassage

Der Einsatz von Ausstattung und Atmosphäre (im Fall der *Forum Shops* die „römischen" Fassaden, Brunnenanlagen und Statuen) im Dienste des Marketings ist dabei keine Besonderheit des *Caesars Palace*. So beschreibt Richard Senett in

Verfall und Ende des öffentlichen Lebens diese Technik der *adjacent attractions*, bei der sich verschiedene Elemente gegenseitig aufwerten, bereits an Beispielen aus dem frühen 19.Jhdt: : „…sie verliehen einem Kleid dadurch ‚Status', dass sie ein Bild der Gräfin X., die es gerade trägt, dazuhängten; sie machten einen Topf ‚attraktiv', indem sie ihn im Schaufenster in die Nachbildung eines maurischen Harems platzierten."[111] Auch die Massenprodukte in den *Forum Shops* erhalten durch diese Technik zusätzliche Bedeutung. Die Strategie der *adjacent attractions* hat aber umgekehrt zur Folge, dass sich Eigenschaften der Produkte und die Auswahl der Dienstleistungen auf die räumliche Erzählung übertragen. Es erfolgt eine wechselseitige Unterstützung (Abb.1.27-28).

1.3 Schlussfolgerungen

Dieses Kapitel hat sich mit den Bedingungen auseinandergesetzt, denen narrative Strukturen in einem räumlichen Kontext unterworfen sind. Besonderes Augenmerk galt der Frage, inwiefern narrative Strukturen von den Planern eingesetzt werden können, um Objekte oder Handlungen gezielt in einen bestimmten Handlungs- und Bedeutungszusammenhang zu stellen, d.h. mit einer Erklärung zu versehen.

Aus der Untersuchung narrativer Strukturen im antiken Rom und in Las Vegas lassen sich zwei Aussagen ableiten: Erstens ist festzuhalten, dass die Handlungsstruktur eines Raumes einerseits durch Bauherrn und Planer, andererseits aber auch durch den Nutzer bestimmt wird, der über die zeitliche Abfolge mitentscheidet. Die Planer können dabei versuchen, durch räumliche Maßnahmen das Verhalten des Nutzers zu beeinflussen. Die Tatsache, dass der Nutzer die Handlung der räumlichen Erzählung mitbestimmt, begrenzt die Möglichkeiten der Auftraggeber und Planer, durch Nutzung narrativer Handlungsstrukturen (*emplotment*) im Raum Ereignisse zu erklären. Zweitens kann anhand einzelner Beispiele gezeigt werden, dass sich die narrativen und die funktionalen Strukturierungen eines Raumes gegenseitig stützen können.

111 Sennett, Verfall und Ende des öffentlichen Lebens, S. 171

ABSTRACT: The Structure of the Spatial Narrative (1.)

This chapter discusses the spatial narrative as a structure that is created by the planners (and by the users) of the space. This implies a demarcation from an understanding of narrative in the sense of process, which is the subject of the chapters II.2-4. Thus, this chapter adopts a narratological classification, which differentiates between the narrative as a structure and as a (reception) process.

An introduction to concepts of the structuralist and poststructuralist narratology forms the starting point of the study. Subsequently, the special conditions narrative structures are subject to in spatial contexts are taken into account. Here, the key question is to what extent the planners of a space can use those structures strategically in order to provide an explanation for objects, events or actions. In so doing, I argue that the builder-owner and the architect of a built space merely create guidelines, which provide a framework in which different narrative contexts of action and meaning can develop.

Narratological Structural Concepts (1.1)

The theoretical background of this chapter is constituted by interdisciplinary approaches discussing the function of narrative structures in different domains of cultural studies. Following a consideration of the structuralist concept of space as put forward by the literary scholar Lotman, who understands narrative structures as spatial structures, I will focus on the poststructuralist approaches of narrative psychology and of the historian White, which both discuss the explanatory function of narrative structures. These concepts deal with the storyline (the *what*) of the narrative; *structure* is understood as *action structure* (how the action sequences unfold). The particular approaches are examined for their relevance for spatial contexts.

Narrative Structure as Spatial Structure: Lotman's Concept of Space (1.1.1)

The structuralist model of the literary scholar Jurij M. Lotman describes the sequence of actions in narrative texts. In the context of narrative space, Lotman is relevant insofar as he demonstrates that the action level of a narrative does not only show a *temporal*, but also a *spatial* structure. The story is made up of interrelated subspaces, and the action consists in the crossing of their spatial borders.

The Production of Meaning through Narrative Structures in Narrative Psychology (1.1.2)

Narrative psychology discusses the significance of the function of narrative structures for human understanding and acting. The theory takes the view that narrative structures establish a context between individual objects, events or actions by assigning to them a certain position and value within a temporal sequence of actions. Narratives can provide the basis for the construction of communities and traditions and the development of historical consciousness.

The Production of Meaning through Narrative Structures in Spatial Contexts (1.1.3)

Applying the reflections of narrative psychology to spatial contexts is possible insofar as narratives, representing a form of mental production of meaning, are not necessarily bound to language.

At first, a special quality of the spatial narrative is pointed out: The built space shows *spatial* structures only; a *temporal* succession, i.e. a sequence of action, arises solely in the viewer's perception. In spatial narratives, the manner *how* the action develops depends on the viewer or user who is situated in the space and acts there in a distinct way. One built space always holds a plurality of possible action sequences. Unlike in tex-

tual or filmic narratives, there is not just the one story line. The built space itself is not a spatial narrative, it only comprises potential stories.

The narrative action structures contained in a space always imply a moral evaluation; the single elements have positive or negative connotations. Thus, they can contribute to the construction of identities, communities as well as historical explanations and cultural values. They form an additional structural level that exists aside from the functional, constructive and social structures of the space.

Explanation by *Emplotment* in Historiography (1.1.4)

The historiographer and narratologist White calls the introduction of narrative structures *emplotment*. According to White, *emplotment* is a strategy historiographers draw on to produce explanations. By presenting events of the past in the form of a coherent story, they make them appear well-founded and comprehensible. The explanation of historical events with the help of *emplotment* is based on the use of *archetypal* plots.

Explanation by *Emplotment* in Space (1.1.4)

In the context of an examination of narrative structures in spatial contexts, "explanation by *emplotment*" can have two different meanings. Firstly, the Roman imperial fora can be understood as built historiography due to their historical theme. The introduction of narrative action structures, the *emplotment*, appears as a strategy of the planners to explain historical events in a certain way. Thus, White's approach provides a means to describe narrative space as a political instrument. Secondly, *emplotment* can be understood as a strategy of explanation in a more general sense as well: By being integrating into a narrative structure, the edificial elements of a space and the actions that occur in it are explained – they seem to be plausible and self-evident. Therein consists the relevance of the theory of *emplot-*

ment **for those narrative spaces that lack historical stories - the casinos in Las Vegas, for example.**

Narrative Structures in Spatial Contexts: Ancient Rome and Las Vegas (1.2)

The findings obtained from narratology about narrative structures in spatial contexts are verified on the basis of concrete examples from ancient Rome and Las Vegas. In this context, two statements are formulated: Firstly, it is crucial to acknowledge that the action structure of a space is defined not only by the builder-owners and the planners, but also by the user, who co-decides on the temporal sequence. Here, the planners can try to influence and control the user's reception and behaviour. The fact that the user co-decides on the structure of the spatial narrative restricts the builder-owners' and the planners' possibilities of predetermining events in the space by using an *emplotment* strategy. Secondly, I will show on the basis of several examples that the narrative and the functional structures of a space can support each other.

Narrative Structures in Ancient Rome: Historiography in the Forum of Augustus (1.2.1)

Based on a comparison of the spatial narrative of the Forum of Augustus and the textual narrative of the epic *Aeneid* (which has been inspired by Augustus as well), the specific conditions narrative structures are subject to in the space are examined. While the *Aeneid* presents the regency of Augustus as the climax of a progressive narration of Roman history, the temporal story line in the spaces of the forum is not defined clearly. Nevertheless, it is possible to identify three means by which the built space of the forum influences the message of the spatial story: Firstly, by spatially juxtaposing buildings, objects and images; secondly, by establishing spatial hierarchies between them; and thirdly, by manipulating the user's movement in the space.

Narrative and Functional Structures in Ancient Rome: the Basilica Ulpia in the Forum of Traian (1.2.2)

Using the Basilica Ulpia as an example, this chapter examines the relation between narrative and functional structures of a space. I argue that in the Basilica Ulpia, function and narrative mutually support each other: On the one hand, the basilica's function as a market and court-house and the issuing of corn donations by the emperor taking place there form a part of the forum's spatial narrative. On the other hand, the narrative structure endows the functions (market, court, corn donations) localised in the basilica with additional meaning.

Narrative Structures in Las Vegas: An Italian Journey in the *Bellagio* Casino (1.2.3)

In Las Vegas, the planners draw on narrative structures to design the casino and leisure landscapes. Starting from a comparison of the spatial narrative of the *Bellagio* casino with two textual narratives about the casino (the *walkthrough*, published by the casino's press department and a story handed to the planners as a basis for their work), this chapter will analyse the conditions narrative structures are subject to in spatial contexts. Unlike in textual narratives, the action sequences in the space are co-created by the users; the builder-owner and the planners cannot determine a clear temporal order and, as a result, no fixed explanation, either. By means of spatial measures, however, the planners can largely configure the structure of the spatial narrative: the labyrinthine corridor system of the casino only allows the user to move in specific directions, the entrances and exits are preset and the individual spatial sections are structured hierarchically.

Narrative and Functional Structures in Las Vegas: the *Forum Shops* in the *Caesars Palace* Casino (1.2.4)

The *Forum Shops* of the *Caesars Palace* casino serve as object for an analysis of the relations between narrative and function on the Las Vegas Strip. Here, I claim that the narrative and functional structures of the shopping arcade mutually support each other. On the one hand, the wide range of products offered and the presence of luxury brands lend weight the spatial story of opulence and abundance. On the other hand, the products themselves benefit from the "Roman" environment; in the context of the story, they obtain a meaning that goes beyond their practical value (principle of *adjacent attractions*).

2. Das In-Bewegung-Setzen der räumlichen Erzählung

Anschließend an das Kapitel II.1, das den narrativen Raum als *Struktur* untersucht, die vom Bauherren mit spezifischen Intentionen geplant und erstellt wird, soll in diesem Kapitel das Entstehen einer räumlichen Erzählung als *Prozess* begriffen werden. Dadurch soll deutlich werden, dass Bedeutung und Wirkung eines narrativen Raumes erst aus der Interaktion zwischen gebautem Raum mit dessen Rezipienten entstehen. Der Rezipient, d.h. der Besucher, ist somit aktiv an der Bedeutungskonstruktion beteiligt – er ist der Co-Autor der räumlichen Erzählung.

Die wesentliche Beteiligung des Besuchers an diesem *Prozess* zeigt sich zunächst darin, dass eine Erzählung in Gang gesetzt werden muss, damit Interaktion zwischen Raum und Rezipienten zustande kommen können. Ein Vergleich des narrativen Raumes mit anderen Medien erleichtert das Verständnis hierfür: Während beim Buch die Erzählung durch das Lesen eines Textes – den *narrativen Akt*[1] – in Gang gesetzt wird, oder beim Film durch die Bewegung eines Filmstreifens im Projektor, so wird die räumliche Erzählung durch die Bewegung des Besuchers im Raum erzeugt. In jedem Fall wird dabei eine statische *Struktur* – das Buch, der Film, der Raum – in einen dynamischen *Prozess* überführt. Erst dadurch kann das Narrativ vom Rezipienten aufgenommen werden.

Bedeutung und Wirkung eines Raumes existieren dabei nicht per se, sondern sie sind lediglich im Raum angelegt. Der Erzähltheoretiker Wolfgang Iser spricht vom *Wirkungspotential* eines Werkes, das während des Lesevorganges erst vom Rezipienten *aktualisiert* wird.[2] Während sich der Rezipient als „Leser“ durch den Raum bewegt, entsteht für ihn – durch die individuelle Aktualisierung einzelner, im Raum angelegter Möglichkeiten – eine ganz spezifische Wirkung und Bedeutung des Raumes.

Ziel dieses Kapitels soll sein, den narrativen *Prozess* – die Interaktion zwischen Raum und Rezipienten – zu vertiefen und zu klären, welche Konsequenzen sich daraus für den narrativen Raum ergeben.

1 Genette, Die Erzählung, S.16

2 Iser, Die Apellstruktur der Texte, S. 229

2.1 Erzählen als Bewegung des Nutzers im Raum

Grundvoraussetzung für das Zustandekommen der Interaktion zwischen narrativem Raum und Betrachter, ist das einleitend beschriebene in Gang setzen oder *In-Bewegung-Setzen* [3] der Erzählung. Für uns stellt sich zunächst die Frage, wie eine Erzählung in Bewegung gesetzt werden kann und welche Rolle dem „Leser", d.h. dem Betrachter des Raumes dabei zufällt. Um diesen Fragen nachzugehen, sollen im Folgenden zunächst Ansätze aus der Erzähltheorie aufbereitet werden, die – analog zu der Unterscheidung zwischen dem Raum als *Struktur* und der räumlichen Erzählung als *Prozess* – das Wechselspiel zwischen dem statischen Text/der Textstruktur und dem Lesen des Textes beschreiben. Anschließend sollen, unter Bezugnahme auf die Kulturtheoretik (Benjamin, Barthes und De Certeau), diese Erkenntnisse aus der Erzähltheorie auf den Raum und speziell auf Rom und Las Vegas (MacDonald, Klein) übertragen werden.

2.1.1 Das In-Bewegung-Setzen der Erzählung in der Narratologie

Wir wollen uns zunächst mit der Frage beschäftigen, wie eine Erzählung aus Sicht der Erzähltheorie in Bewegung gesetzt werden kann. Die Notwendigkeit eines narrativen *Prozesses*, der zum Rezipieren einer narrativen *Struktur* erforderlich ist, spielt in der Narratologie eine wesentliche Rolle. Hier wird unterschieden zwischen der *Erzählung* und dem *Akt des Erzählens* an sich, d.h. zwischen einem statischen Text und der Art und Weise, wie dieser Text vermittelt wird. Der *Akt des Erzählens* ist wesentlich für die Aussage und die Rezeption einer Erzählung oder, um es mit den Worten des Erzähltheoretikers Gérard Genette zu sagen: „Ohne narrativen Akt gibt es folglich keine narrative Aussage und mitunter nicht einmal einen narrativen Inhalt."[4] Besonders deutlich wird die Bedeutung des

3 Mit dem *In-Bewegung-Setzen* soll hier das bezeichnet werden, was in der Erzähltheorie (Iser, Müller) und der Medientheorie (Neitzel) als Prozess des Erzählens verstanden wird: aus einer Erzählung wird ein Erzählen, die Lyrik „bewegt sich…wenn sie gelesen oder gesprochen wird in der physikalischen Zeit.". Siehe Müller, Erzählzeit und Erzählte Zeit, S. 251. Dazu siehe auch Iser, The act of reading, S. iX : „Reading…sets in motion a whole chain of activities..."

4 Genette, Die Erzählung, S.16

Erzählaktes durch Genettes Gliederung eines Erzähltextes in drei Teile[5]. Er baut dabei auf der grundlegenden Zweiteilung in ein *Was* und ein *Wie* des Erzähltextes auf (siehe Kap. I.1). Genette unterscheidet zwischen der Geschichte (*histoire*), die er als Signifikat oder narrativen *Inhalt,* beziehungsweise als die Gesamtheit der erzählten Ereignisse bezeichnet und der Erzählung (*récit*), womit er sich auf den Signifikanten, den narrativen *Text* bezieht. Als dritten Teil eines Erzähltextes nennt er die Narration (*narration*), den produzierenden narrativen *Akt* in einer realen oder fiktiven Situation, also die Tatsache des Erzählens als solche.[6] Genettes Dreiteilung *histoire-récit-narration* findet sich etwas verständlicher auch als *story-text-narration* bei Rimmon-Kenan[7] wieder. In beiden Fällen wird eine chronologische *Struktur* (*recit, text*), vom eigentlichen *Akt des Erzählens* (*narration*) getrennt.

Genette spricht vom fiktiven und vom realen *Akt des Erzählens* (*narration*). Deren Unterschied sieht er jedoch für die Narratologie als unwesentlich an[8] (da sich die Narratologie für ihn nur auf sprachliche Erzählungen bezieht).[9] In unserem Zusammenhang, in Bezug auf die Betrachtung des narrativen Raums, lohnt sich jedoch die Frage, inwiefern sich der reale *Akt des Erzählens* vom fiktiven unterscheidet. Die Medienwissenschaftlerin Britta Neitzel stellt diesbezüglich die Frage, ob es überhaupt *den Akt des Erzählens* gibt, oder ob jedes Medium einen spezifischen Erzählakt prägt. Da wir den *Akt des Erzählens* von der literarischen Erzählung auf den narrativen Raum übertragen wollen, ist diese Frage auch für uns relevant.

Den *Akt des Erzählens* im eigentlichen Sinn gibt es nur in der Situation des mündlichen Erzählens. Hier wird die Erzählung durch Sprechen in Bewegung gesetzt. Es gibt einen Erzähler, der einem Zuhörer eine Geschichte erzählt. Je-

5 Genette baut dabei auf der grundlegenden Zweiteilung in ein *Was* und ein *Wie* des Erzähltextes auf. Diese grundlegende Differenzierung findet sich auch bei den russischen Formalisten (Todorov und Tomaševskij) mit den Begriffen *fabula* und *sjužet.* Siehe dazu Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.20-26

6 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.24

7 Ibid., S.24

8 *Narration* ist bei ihm „ dem produzierenden narrativen Akt sowie im weiteren Sinne der realen oder fiktiven Situation vorbehalten, in der er erfolgt.“. Siehe Genette, Die Erzählung, S.16

9 Neitzel, Gespielte Geschichten, S. 130, Die folgenden Gedanken zur Unterscheidung zwischen realem und fiktivem Erzählakt bei Genette verdanke ich zum Teil den Überlegungen Britta Neitzels. Siehe auch Neitzel, Gespielte Geschichten, S. 117f

mand spricht, übt Gesten und eine spezifische Mimik aus, um die Geschichte in der Zeit zu kommunizieren. Erzähler, Zuhörer, Geschichte und Erzählung sind zur gleichen Zeit an einem Ort anwesend. Ganz anders bei der schriftlichen Erzählung. Zum einen ist bei der schriftlichen Erzählung im Augenblick der Rezeption kein Erzähler mehr körperlich anwesend. Der Leser ist allein. Er liest den geschriebenen Text des Autors. Zudem findet die schriftliche Produktion einer Erzählung unabhängig vom Rezipienten statt. Bei der schriftlichen Erzählung wird die Geschichte nicht direkt in der Zeit kommuniziert, sondern sie wird laut Neitzel zunächst im Raum des Textes, beispielsweise in Form eines Buches, gespeichert. Beim Lesen – dem fiktive *Akt des Erzählens* – wird dieser Text dann wiederum in einen *Prozes*s überführt. Den Erzähltheoretikern Wolfgang Iser und Günther Müller kommt es dabei auf das *In–Bewegung–Setzen* der Erzählung an.[10] Eine Erzählung ist für Iser und Müller erst vollzogen, wenn sie erzählt, also vorgelesen oder gelesen wird. Bis dahin ist sie nur ein Schema.[11]

Die Ausführungen zum realen und fiktiven Erzählakt bei Genette zeigen, dass tatsächlich jedes Medium einen spezifischen Erzählakt hervorbringt. In der mündlichen Erzählung wird dieser Prozess durch das Sprechen initiiert, in der literarischen Erzählung durch das Lesen, im audio-visuellen Erzählmedium des Films[12] durch den Projektor und, um ein Medium zu nennen, das sich auf den virtuellen Raum bezieht, beim Videospiel durch die kontinuierlichen Befehlseingaben des Spielers.[13] Wir werden im Folgenden untersuchen, wie der Erzählakt im narrativen Raum von Statten geht.

10 Iser, The act of reading, S. iX und Neitzel, Gespielte Geschichten, S. 130, sowie Müller, Erzählzeit und Erzählte Zeit, S. 251

11 Müller, Erzählzeit und Erzählte Zeit. In: Morphologische Poetik. Gesammelte Aufsätze. Tübingen, 1968, S. 275

12 An dieser Stelle sei mit Hinweis auf die zu Beginn der Arbeit bereits besprochene Medienunabhängigkeit nochmals darauf hingewiesen, dass auch der Film als narrative Struktur verstanden werden kann. So beschreibt der Filmtheoretiker Chatman beispielsweise die Erzählsituation im Film mit Hilfe der für die literarische Erzählung entwickelten Begrifflichkeiten des Erzähltheoretikers Todorov, dazu siehe auch Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 26

13 Neitzel, Gespielte Geschichten, S. 131

2.1.2 Der Betrachter setzt sich in Bewegung

Wir wollen nun den Versuch unternehmen, die erzähltheoretischen Erkenntnisse über den *Akt des Erzählens* auf den narrativen Raum zu übertragen. Unterstellt man der Architektur narrativen Charakter und versteht man den Raum als Medium (siehe Kap. I.1), so entspräche dem produzierenden, narrativen *Akt* (*narration*) bei Genette die Bewegung des Nutzers innerhalb einer räumlichen *Struktur*. Ähnlich wie beim fiktiven Erzählakt Genettes, bei dem eine Geschichte zunächst im Raum des Textes gespeichert wird, um dann vom Leser freigesetzt zu werden, wird bei einer räumlichen Erzählung eine Geschichte in den architektonischen Raum eingeschrieben (*Struktur*), um dann vom dynamischen Besucher in einen Prozess überführt und rezipiert zu werden. Ein direkter Vergleich mit anderen Medien kann die Entstehung dieses Prozesses verdeutlichen: Wird bei der literarischen oder filmischen Erzählung das Medium selbst *in Bewegung gesetzt* (durch das Lesen des Textes oder das Abspielen des Filmstreifens), so bewegt sich bei der räumlichen Erzählung der Rezipient als „Leser" innerhalb des Mediums – also innerhalb des architektonischen Werkes. Er befindet sich sozusagen körperlich in der Erzählung und bewegt sich in ihr fort (mehr dazu im nächsten Kapitel bei Barthes und De Certeau). Im Voranschreiten erschließen sich ihm sukzessive das räumliche Kontinuum und somit die einzelnen Bestandteile der räumlichen Erzählung.

Dadurch wird, im Verhältnis zum Beitrag der Architekten und Bauherren, die eine räumliche *Struktur* planen und bereitstellen (Kap. II.1), der essentielle Beitrag des Nutzers für die räumliche Erzählung deutlich. Er bewegt sich, durchläuft und rezipiert einzelne Raumsequenzen – beispielsweise die gestaffelte Raumfolge im Trajansforum als eine in Stein gehauene Biographie (siehe Kap. II. 2.4.2), oder die von Jon Jerde angelegten *sequences* im *Bellagio* Kasino – und erzeugt dabei eine chronologische Erzählung (*récit*). Durch den *Akt* der Bewegung, analog zum fiktiven *Akt des Erzählens* bei Genette, wird die bauliche *Struktur* in einen *Prozess* überführt. Erst dadurch ist die Rezeption einer räumlichen Erzählung durch den „Leser" möglich. Während sich für Müller die literarische Erzählung erst vervollständigt, wenn sie gelesen wird, so wird auch der narrative Raum erst zu einer Erzählung, wenn er begangen wird. Ähnlich wie beim Lesen eines

Buches oder beim Betrachten eines Filmes bildet sich der vollständige Handlungsverlauf der Erzählung dabei immer nur im Gedächtnis des Betrachters ab.

Hier stellt sich die Frage, inwieweit der Besucher des narrativen Raumes den Verlauf der Erzählung noch beeinflussen kann. Bei der filmischen Erzählung beispielsweise hat der Zuschauer keinerlei Einfluss mehr auf den Handlungsverlauf. Die *Struktur* des Mediums lässt nur einen möglichen Ablauf der Erzählung zu. Einmal in Gang gesetzt, wird der Erzählprozess immer wieder in der gleichen Abfolge stattfinden.

Der Rezipient, d.h. der Besucher einer räumlichen Erzählung hingegen hat noch wesentlichen Einfluss auf den Verlauf der Erzählung, der Erzählprozess kann von ihm gesteuert werden. Das bedeutet konkret: Im steht es zunächst frei, welche Route er durch ein Gebäude wählt, oder ob er einzelne Bereiche des narrativen Raums mehrmals aufsucht. Zwar können die Bauherren und deren Architekten im antiken Rom und in Las Vegas innerhalb des von ihnen abgegrenzten Rahmens einzelne Raumsequenzen strukturell aneinanderreihen (siehe Kap. II.1), sie haben aber nur einen begrenzten Einfluss auf die tatsächliche Bewegungsführung des Publikums. Demnach entsteht die Abfolge einzelner Ereignisse und somit der Aufbau der räumlichen Erzählung fortwährend neu nach den spezifischen Erfordernissen des jeweiligen Betrachters. Ausschlaggebend dafür ist die individuelle Bewegung des „Lesers“.[14] Es sei aber bereits an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die Bauherren gerade deshalb versuchen, die Bewegung des Nutzers einzuschränken (beispielsweise durch vorgegebene Pfade) beziehungsweise dessen Bewegungsführung und damit den Verlauf des räumlichen Narrativs zu steuern.

Eine Grundregel aus der Erzähltheorie bleibt bei der Zusammenstellung eines individuellen Erzählverlaufs durch den sich bewegenden Nutzers jedoch

14 Das Wechselspiel zwischen einer statischen Raumfolge und der Bewegung des Nutzers lässt sich auch mit dem von Aristoteles aufgestellten Gegensatz zwischen Substantia und Accidentia beschreiben, auf den sich auch der Architekt und Philosoph Paul Virilio bezieht: „Paul Virilio qualifies the accident however as merely the other face of substance, following the Aristotelian distinction between substans and accidens. If you translate these two constituent elements of the accident to architecture, you get an astounding equivalence: the built mass becomes almost literally the substance (from lat. substans: that which stands from below), whereas people act as the accident (from lat. accidens: that which falls into something). It is a very conventional definition, obviously, in which only the fixed accounts for something substantial while everything which moves is … accidental.“ Siehe in: Ruby, Andreas: Where Space Gets Lost, S. 1

auch für den narrativen Raum bestehen: Trotz der freien, individuell strukturierten Raumfolge und der gegebenenfalls netzartigen Fortbewegung des Betrachters (gesetzt dem Fall, er sucht einen Ort mehrmals auf), erlebt er die Erzählung immer in einer zeitlichen Abfolge.[15] Das räumliche Nebeneinander wird durch den Besucher des narrativen Raumes in ein zeitliches Nacheinander übersetzt. Das sukzessive Erleben der räumlichen Erzählung impliziert also begehbare Zeit, sprich den *Prozess*. Für den Architekten Wolf D. Prix ist begehbare Zeit ein Charakteristikum für Räume, die Geschichten erzählen: „Wird ein Raum jedoch komplexer, dann wird er nur begreifbar, wenn man ihn begeht. Und ein begehbarer Raum braucht Zeit, um begangen zu werden. Zeit gehört zur Perzeption des Raumes unabdingbar dazu. Jeder Raum, der eine Geschichte ausbreitet, auf welcher Empfindungsebene auch immer, impliziert begehbare Zeit. Wenn man mehrere Geschosse erfassen, oder mehrere sich verschränkende Räume begreifen will, ist die Zeit wirklich die vierte Dimension, die zur Erfahrung des Raumes dazugehört.“[16]

2.1.3 Strukturähnlichkeiten zwischen bewegtem Medium und Bewegung im narrativen Raum : Bestehende Ansätze

Bisher konnten wir festhalten, dass sich der Besucher des narrativen Raumes körperlich in der Erzählung befindet und sich in ihr fortbewegt. Dabei wurden Analogien deutlich zwischen Textstruktur und Raumstruktur, sowie zwischen dem *Akt des Erzählens* und der Fortbewegung des Nutzers. Diese Analogien finden sich auch in Ansätzen einiger Kulturtheoretiker wieder, die den Versuch unternommen haben, narrative Sichtweisen auf Raum zu übertragen. Eine Zusam-

15 Diese Beobachtung deckt sich mit der Ereignisfolge (siehe Kap. II.2.2) in der Narratologie: „Ungeachtet aller Versuche, die Gleichzeitigkeit von Geschehen abzubilden und etwa in der Tradition von Karl Gutzkow einen „Roman des Nebeneinander“…zu entwickeln…, ist für jeden narrativen Text ein zeitliches Nacheinander konstitutiv. Das gilt sowohl für das Erzählen (wegen der unvermeidlichen Linearität sprachlicher Äußerungen) als auch für das Erzählte (das per definitionem einen zeitlichen Verlauf darstellt).“ Siehe Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 32

16 Prix, Wolf D. im Gespräch mit Ruby Andreas, URL: http://caad.arch.ethz.ch/teaching/nds/ws98/script/space/fr_space.html auch erschienen in Der Architekt, März 1996.

menfassung dieser Übertragungen soll im Folgenden weiter verdeutlichen, wie narrativer Raum und Besucher interagieren.

Walter Benjamin beispielsweise stellt in seinem *Passagenwerk* eine Analogie her zwischen der Erzeugung eines narrativen Werkes und der Bewegung eines Betrachters. Die Vorwärtsbewegung des *Flâneurs* durch die Straßen einer Stadt vergleicht er mit der Erzeugung eines Films: „Ließe nicht ein passionierter Film sich aus dem Stadtplan von Paris gewinnen? aus der Entwicklung seiner verschiedenen Gestalten in zeitlicher Abfolge? aus der Verdichtung einer jahrhundertelangen Bewegung von Straßen, Boulevards, Passagen, Plätzen im Zeitraum einer halben Stunde? Und was anderes tut der Flâneur?“.[17]

Der Semiotiker Roland Barthes bezieht sich auf Viktor Hugo und sieht den Fußgänger in der Stadt als einen Leser, der die Stadt im Verlauf der Fortbewegung entziffert: „Die Stadt ist eine Schrift; jemand, der sich in der Stadt bewegt, das heißt der Benutzer der Stadt (was wir alle sind) ist eine Art Leser, der je nach seinen Verpflichtungen und seinen Fortbewegungen Fragmente der Äußerung entnimmt ….“[18] Durch Barthes Vergleich zwischen räumlicher Struktur und Schrift wird die Fortbewegung des Betrachters durch den Raum als Medium besonders anschaulich. Wendet man die oben gewonnen Erkenntnisse auf Barthes an, so entspräche dem Lesen der Stadt als Schrift dem fiktiven narrativen Akt in einer räumlichen Erzählung. Barthes geht ferner auf die oben erwähnte Freiheit des Nutzers ein, den Verlauf der räumlichen Erzählung jeweils individuell gestalten zu können: „Wenn wir uns in einer Stadt fortbewegen, befinden wir uns alle in der Situation des Lesers der 100000 Millionen Gedichte von Queneau, in denen man durch die Änderung eines einzigen Verses ein anderes Gedicht finden kann.“

Auch der französische Historiker Michel de Certeau weist in seinem Werk *Die Kunst des Handelns* auf die Strukturähnlichkeiten zwischen dem Begehen eines räumlichen Gefüges und dem narrativen Akt hin. Er verwendet explizit das Wort *Sprechakt*: „Der Akt des Gehens ist für das urbane System das, was die Äußerung (der Sprechakt) für die Sprache oder für formulierte Aussagen ist.“ [19] Im Gegensatz zu Barthes ist für de Certeau das Gehen der Raum der Äußerung. Die Fortbewegung im räumlichen Gefüge ist ein produktiver Akt des Fußgängers,

17 Benjamin, Walter, Das Passagenwerk, S. 135, [C 1,9]

18 Barthes, Das semiologische Abenteuer, S. 206

19 De Certeau, Kunst des Handelns, S.189

ähnlich dem Sprechakt in Bezug auf die Sprache oder dem Akt des Schreibens in Bezug auf das Geschriebene. Dementsprechend vergleicht er das Verhalten eines Passanten, der sich durch eine Reihe von Drehungen und Wendungen seinen Weg bahnt mit *Redewendunge*n oder *Stilfiguren* im Sprechakt.[20] Bei De Certeau schreiben die Gehenden den Text der Stadt, sie lesen ihn jedoch nicht.

Der Architekturhistoriker William MacDonald und der Medienhistoriker Norman Klein finden Analogien zwischen bewegtem Text/Medium und Bewegung des Nutzers im narrativen Raum, die spezifisch auf das antike Rom und Las Vegas bezogen sind:

Für MacDonald ist die Vorraussetzung für die Entstehung eines räumlichen Narrativs die Bewegung des Fußgängers und die daraus folgende, schrittweise Verbindung räumlicher Sequenzen. Er bezieht sich mit seiner Feststellung konkret auf das kaiserzeitliche Rom: „These sequences, the well-worn channels of daily existence and the foundation of Roman urban coherence, were set out at comprehensible pedestrian scale….As a prose narrative is forwarded by the flow of words, so urban narrative evolves from movement." [21] In seinem Kapitel über Passagenarchitektur beschreibt er, dass dieses "urban narrative" durch Elemente wie Bögen, Exedren oder Brunnen in einzelne „Kapitel" gegliedert wird, wodurch sich für den Betrachter überschaubare Teilbereiche oder Kapitel ergeben: „…the whole could be crasped cumulatively, part by part, in a sequence of manageable portions. … The net result was a cognitive system of largely functional units dividing urban texts into chapters and paragraphs." [22]

Der Medienhistorikers Norman Klein untersucht in seinem Werk *The Vatican to Vegas* die Kasinoarchitektur in Las Vegas. Er charakterisiert sie als *scripted spaces*. Für das Publikum entfaltet sich die „story"[23] durch das Begehen eines räumlichen Gefüges. Die Bewegung innerhalb der „story", erfolgt bei Klein analog zu der in einem Computerspiel: „Scripted spaces are a walk-through or click-through environment (a mall, a church, a casino, a theme park, a computer ga-

20 Ibid., S.192

21 MacDonald, The architecture of the Roman Empire Vol. II. , S.267

22 Ibid. , S.108

23 Klein schreibt, er beziehe sich mit dem Begriff *story* auf das Vokabular des für die Kasinoarchitektur in Las Vegas prägenden Architekten Jon Jerde (*Bellagio*). Jerde zufolge soll sich beim Begehen des Gebäudes für jeden Besucher eine eigene *story* entwickeln. Er bezeichnet seine Arbeit daher auch als *co-creative*. Siehe Klein, The Vatican to Vegas, S. 356

me). They are designed to emphasize the viewer's journey – the space between – rather than the gimmicks on the wall. The audience walks into the story."[24]

Die bestehenden Ansätze aus der Kulturtheorie – sei es die Stadt als Schrift bei Barthes, oder die urbanen Kapitel bei MacDonald, sowie die story bei Norman Klein – zeigen deutlich, dass eine bestehende räumliche Struktur durch den Besucher in einen Prozess überführt werden kann – nämlich durch das Lesen der urbanen Schrift (Barthes) oder das Durchklicken einzelner Räume (Klein). Bei allen Ansätzen ist offenbar die Bewegung eines Betrachters wesentlich für die Entwicklung eines räumlichen Narrativs. Analog zu Genettes narrativem Akt oder vergleichbar mit der *In–Bewegung–Setzen* des Textes bei Müller wird der Akt des Gehens konstitutiv für die Entstehung einer räumlichen Erzählung. Der narrative Raum erschließt sich durch die Fortbewegung des Nutzers entlang eines individuell gewählten Erzählstrangs.

2.1.4 Ohne Bewegung keine Erzählung: Der Betrachter im Werk Le Corbusiers und Eisensteins

Die Beispiele aus der Kulturtheorie haben die Übertragung narrativer Sichtweisen auf die Rezeption von Raum veranschaulicht. Diese theoretischen Ansätze zur Betrachtung des räumlichen narrativen Aktes sollen im Folgenden an einigen konkreten Beispielen untersuchen werden. Dabei soll deutlich werden, wie sich die vom Bauherrn geschaffene *Struktur* der räumlichen Erzählung aus der Perspektive des Rezipienten, d.h. des Besuchers, konkret entwickeln kann. Bevor wir Beispiele aus dem antiken Rom und Las Vegas untersuchen (Kap. II.2.4 und II.2.5), werden wird uns auf zwei Vertreter konzentrieren, die sich auch medienübergreifend mit dem Wechselspiel zwischen narrativer Struktur und Nutzerbewegung auseinandergesetzt haben. Gemeint sind der Architekt Le Corbusier und seine Parallelen zum Werk des Filmregisseurs Sergej Eisenstein.

Le Corbusier hat sich mit der Bewegung des Betrachters im Raum intensiv beschäftigt. In seiner Schilderung der grünen Moschee von Brousse beispiels-

24 Klein, The Vatican to Vegas, S. 11

weise, vollzieht er die wechselnden Eindrücke des Rezipienten auf seinem Weg durch den Raum bildlich nach: „Ich zeichne ein Männchen und lasse es in das Haus eintreten. Der kleine Mann stellt eine bestimmte Größe, eine bestimmte Form des Zimmers fest – und vor allem einen bestimmten Lichteinfall durch das Fenster oder durch die Glaswand. Er geht weiter: er sieht andere Räume, andere Lichtdurchlässe. Er geht noch weiter: eine andere Lichtquelle. Und noch weiter: Stellen, die von Licht überflutet sind, und dicht daneben Halbschatten usw. usw. Von diesen aufeinanderfolgenden verschieden beleuchteten Räumen wird man direkt durchdrungen, man atmet sie ein. Ich habe immer gern den Schnitt der Grünen Moschee von Brousse angeführt; sie ist ein Meisterwerk – Rhythmus aus Raum und Licht ".[25]

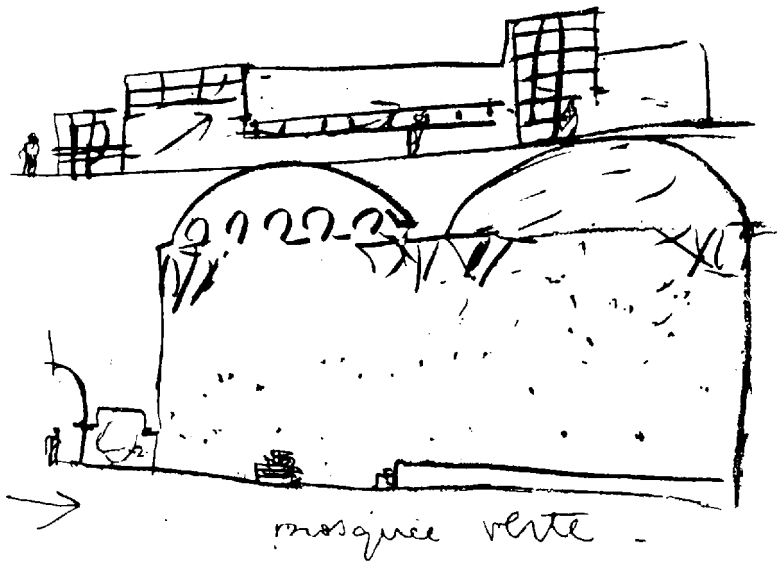


Abb. 2.1 Le Corbusier. Skizze eines Betrachters auf seinem Weg durch die grüne Moschee von Brousse.

Le Corbusiers Beschäftigung mit der Rezeption eines mobilen Betrachters zeigt sich explizit in dem von ihm geprägtem Begriff der *promenade architecturale,* d.h. in dem auf den laufenden Nutzer ausgerichteten Weg durch den Raum. Durch die *promenade architecturale* erschließt sich für den schrittweise vorgehenden Betrachter das architektonische Werk als eine Abfolge von Einzelbildern

25 Le Corbusier, Feststellungen zu Architektur und Städtebau, S.127

(Abb. 2.2 und 2.3). Wie wir noch sehen werden, stellt er dabei eine Verbindung her zwischen der Raumwahrnehmung in der Antike einerseits und den (für die Architektur in Las Vegas prägenden) narrativen Mitteln des Films andererseits.

Die *promenade architecturale* bestimmt wesentlich die Anordnung des Raumgefüges – Le Corbusier selbst spricht von der Verkettung architektonischer Ereignisse.[26] Das Konzept, in einem Raum die materielle Umsetzung bestimmter funktionaler Anforderungen zu manifestieren, tritt bei ihm hingegen in den Hintergrund[27].

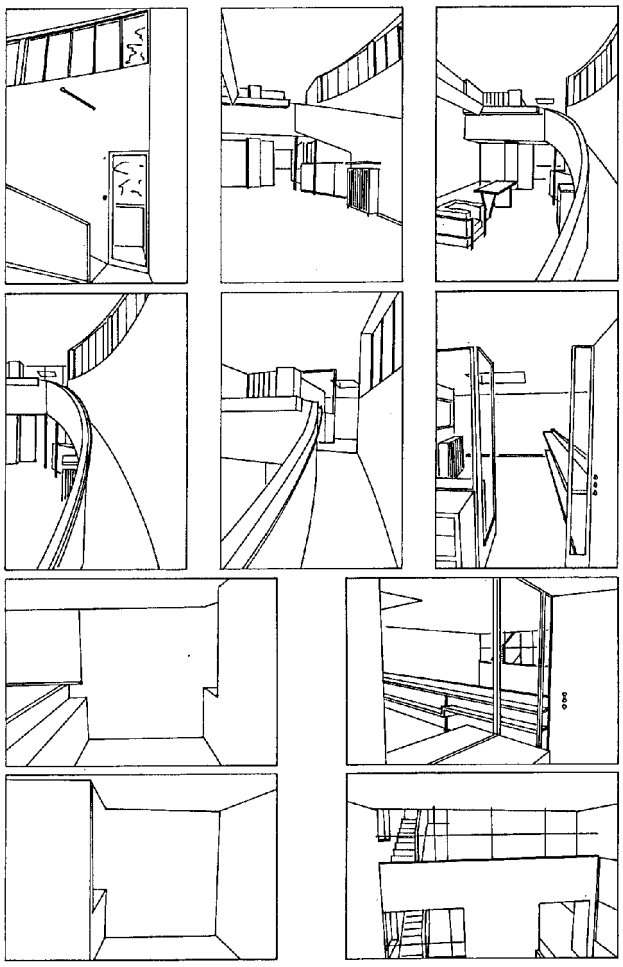


Abb. 2.2 Doppelhaus La Roche und Jeanneret, Paris. Sukzessive Betrachterstandpunkte beim Begehen der *promenade architecturale* nach Elisabeth Blum.

26 Ibid., S. 150

27 Kuhlmann, Der Geist des (W)ortes, S. 7

Es verwundert daher nicht, dass er Architektur danach bewertet, ob und wie sich der Weg durch das Gebäude für den Rezipienten entwickelt. Le Corbusier spricht diesbezüglich vom *Gesetz des Durchwanderns*: „Die Architektur wird durchwandert, durchschritten. Sie ist keineswegs (…) jene rein graphische Illusion, die sich um einen abstrakten Mittelpunkt kristallisiert….Ausgestattet mit seinen zwei Augen, vor sich blickend, geht unser Mensch, bewegt sich vorwärts, handelt, geht seiner Beschäftigung nach und registriert auf seinen Wegen zugleich alle nacheinander auftauchenden architektonischen Manifestationen und ihre Einzelheiten. Er empfindet innere Bewegung, das Ergebnis einander folgender Erschütterungen. Das geht soweit, dass die Architekturen sich in tote und lebendige einteilen lassen, je nachdem, ob das *Gesetz des Durchwanderns* nicht beachtet oder ob es im Gegenteil glänzend befolgt wurde.“[28]

Dieses *Gesetz des Durchwanderns* wurde in mehreren Bauten Le Corbusiers – beispielsweise in der Villa Savoie in Poissy oder im Doppelhaus La Roche und Jeanneret in Paris – zum bestimmenden Element. Durch eine überhöhte Bewegungsführung in Form von Rampen, durch gezielte räumliche Blickbeziehungen und gerahmte Ausblicke in die Natur, sowie getaktet durch das Spiel von Licht und Schatten wird die *promenade architecturale* für den Besucher zur Inszenierung: „Der Gang durch das Haus wird zu einem Gang durch eine Fenstergalerie, wobei das Spiel von Licht und Schatten sowie die immer neuen Ausblicke in die eingefaßte, gerahmte Natur die Prozession steuern. Wie könnte dieser Weg auch anders enden, als auf einer Dachterrasse mit einem finalen Landschaftsbild-Fenstermotiv? Ein Ausschnitt in der weißen Mauer von der Größe der Windschutzscheibe eines Automobils gibt den Blick in die Ferne frei.“[29]

Der laufende Beobachter nimmt unterschiedliche Blickperspektiven ein (Abb. 2.2 und 2.3), die Wegeführung bestimmt dabei die Art und Weise, wie er das architektonische Werk aufnimmt. Einzelne Abschnitte des architektonischen Werkes verknüpfen sich bei Le Corbusier durch die Rezeption des Betrachters zu einem kontinuierlichen Erleben, aus gezielt gesetzten Einzeleindrücken entsteht im Prozess des Durchwanderns ein Zusammenhang. Die Wegeführung setzt

28 Le Corbusier: An die Studenten, Die „Charte d’Athènes“. Reinbek bei Hamburg, 1962, S.29. Zit. nach Blum, Le Corbusiers Wege, S.17

29 Zur Bewegungsführung in der Villa Savoie: Kuhlmann, Der Geist des (W)ortes, S. 7

somit einzelne Ereignisse und Teile der architektonischen Struktur in Beziehung zueinander und zum Gesamtwerk.

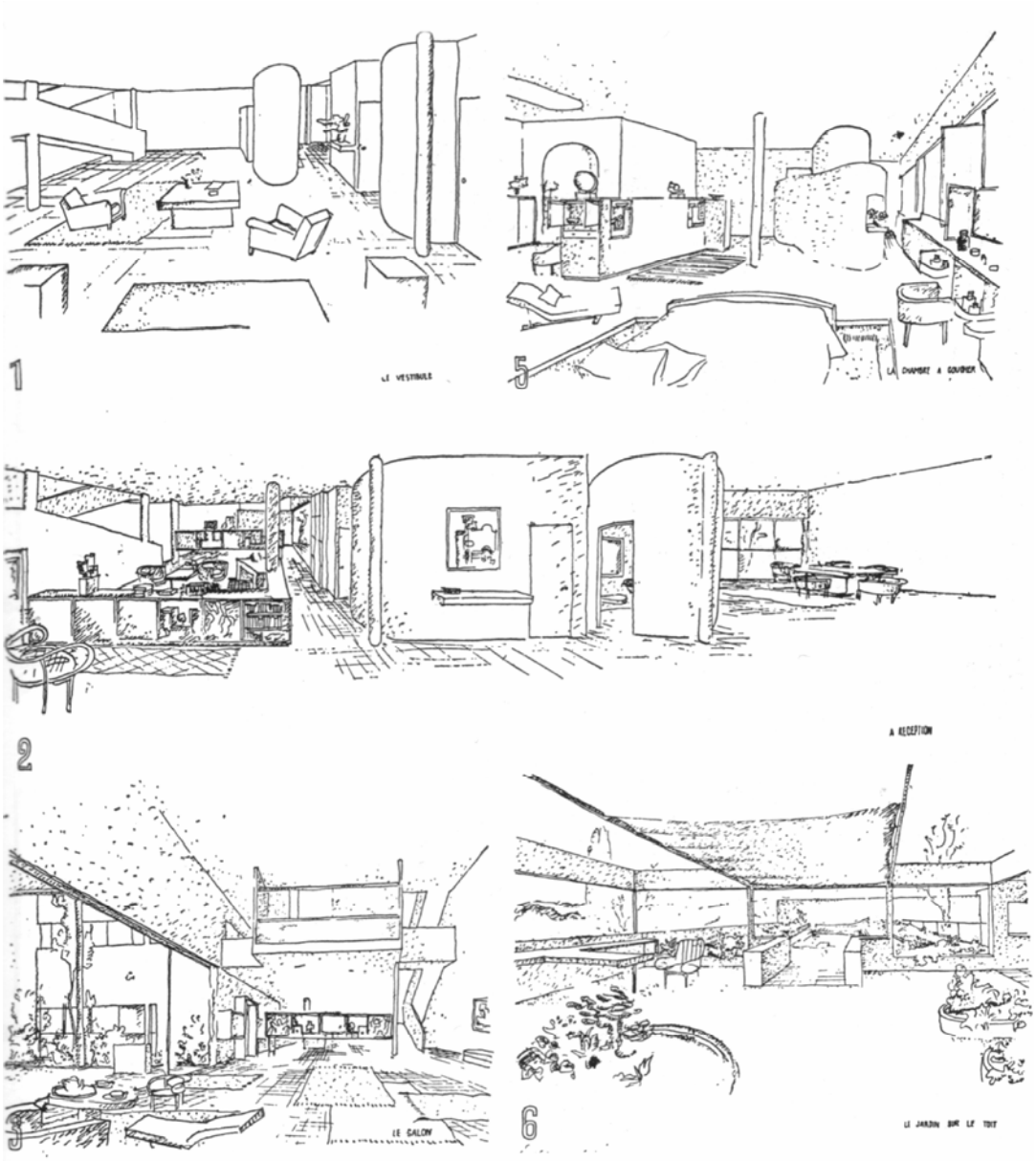


Abb. 2.3 Le Corbusier.
Skizzen Haus Meyer, Projekt, Paris. Nummerierter Gang durch das Haus.

In dieser Aneinanderreihung von Einzeleindrücken, die vom Betrachter im Verlauf der *promenade architecturale* prozesshaft verkettet werden sollen, zeigen sich Ähnlichkeiten von Le Corbusiers Werk zu Strukturen im Medium des Films. Es verwundert nicht, dass er seine Arbeit mit cinematographischen Techniken in Verbindung bringt. Le Corbusier ist bekannt mit dem russischen Filmregisseur Sergei Eisenstein. Über ihn stellt er einen Zusammenhang zwischen seiner Arbeitsweise und dem Film her: „ ‚architecture and film are the only two arts of our time … in my own work I seem to think as Eisenstein does in his films.' " [30]

Auch Eisenstein, erklärter Anhänger der Architektur Le Corbusiers[31], spricht die Verwandtschaft zwischen Architektur und Film an. Er stellt einen Bezug her zwischen der dreidimensionalen Rezeption eines architektonischen Werkes im Akt der Bewegung und der Betrachterperspektive, die ein Zuschauer im Kino einnimmt: „ ‚An architectural ensemble … is a montage from the point of view of a moving spectator. Cinematographic montage is, too, a means to ‚link' in one point – the screen – various elements (fragments) of a phenomenon filmed in diverse dimensions, from diverse point of views and sides.'"[32] Eine Analogie zwischen Architektur und Film sieht Eisenstein offensichtlich im Mittel der *Montage*. Diese Feststellung ist in unserem Zusammenhang von besonderem Interesse. *Montage* im filmischen Sinn bedeutet Doris Agotai zufolge, „wie die einzelnen Einstellungen und Szenen geschnitten und zu einer Erzählung zusammengefügt werden. Die Abfolge der Einstellungen baut innerhalb der Geschichte ein System von Erwartungen auf, das die Handlung vorantreibt."[33] Die Strukturierung des Filmmaterials ist also ebenso Teil der filmischen Montage, wie die Aneinanderreihung einzelner Filmsequenzen zu einem Gesamtnarrativ.

Eisenstein bezeichnet die Anordnung eines architektonischen Ensembles ebenfalls als *Montage* und zwar aus der Blickperspektive eines „moving spectator", eines sich bewegenden Rezipienten. Wenn Le Corbusier oben konstatiert, er denke in seiner Arbeit, wie Eisenstein in seinen Filmen, so wird über das Stilmittel der *Montage* klar, worauf er sich bezieht: die sorgfältige Ausrichtung der räum-

30 Le Corbusier in Cohen, Jean-Louis: Le Corbusier and the Mystique of the USSR. Priceton, 1992, S.59. Zit. nach: Allen und Turvey, Camera Obscura, Camera Lucida, S. 245

31 Vidler, Warped Space, S.119

32 Eisenstein, Sergei: " 'El Greco y el cine' ". In: Cinématisme: Peinture et cinéma, Brüssel, 1980, S. 16-17. Zit. nach: Bruno, Atlas of Emotion, S. 56

33 Agotai, Architekturen in Zelluloid, S. 131

lichen Struktur auf die Blickperspektive des Besuchers im Verlauf der Wegeführung. Seine Arbeit als Architekt ähnelt seines Erachtens der eines Regisseurs bei der Produktion eines Films, d.h. die architektonische *Montage* ähnelt der kinematographischen *Montage* des Regisseurs.

Die Verwandtschaft zwischen dem Werk des Filmregisseurs und Le Corbusiers Arbeitsweise bei der Wegeführung wird auch in Eisensteins Artikel *Montage and Architecture*[34] deutlich: Ebenso wie Le Corbusier einen Pfad im Raum annimmt, spricht auch Eisenstein von einem Weg bzw. Pfad, der vom Betrachter eines Films beschritten wird. Er vergleicht hierbei den *imaginären Pfad*, dem das Publikum im Kino folgt, mit dem Pfad, den der Betrachter eines architektonischen Werkes begeht: „ The word path is not used by chance. Nowadays it is the imaginary path followed by the eye and the varying perceptions of an object that depend on how it appears to the eye. Nowadays it may also be the path followed by the mind across a multiplicity of phenomena, far apart in time and space, gathered in a certain sequence into a single meaningful concept; and these diverse impressions pass in front of an immobile spectator. In the past, however, the opposite was the case: the spectator moved between [a series of] carefully disposed phenomena that he observed sequentially with his visual sense."[35] Aufgrund dieses Übergangs von der realen Bewegung eines Betrachters, der laut Eisenstein entlang eines Pfades sorgfältig arrangierte Erscheinungen rezipiert, zu imaginären Bewegung des Zuschauers im Film, der aufeinander folgende Filmsequenzen betrachtet, sieht Eisenstein in der Architektur die ursprüngliche Vorläuferin des Films. „‚Where painting remained incapable of fixing the total representation of an object in its full multi-dimensionality,´ and `only the film camera has solved the problem of doing this on a flat surface,´ ´its undoubted ancestor in this capability is … architecture.' "[36]

Die Parallelen zwischen dem Architekten Le Corbusier und dem Regisseur Eisenstein sind in zweifacher Hinsicht aufschlussreich:

34 Eisenstein, Sergei: Montage and Architecture (c.1937). In: Assemblage, no. 10, 1998.

35 Eisenstein, Sergei: Montage and Architecture (c.1937). In: Assemblage, no. 10, 1998, S.116. Zit. nach: Bruno, Atlas of Emotion, S. 55

36 Eisenstein, Sergei: Montage and Architecture . In: Selected Works, vol. 2, Towards a Theory of Montage,, London, 1991. Zit. Nach: Vidler, Warped Space, S.119

Ersten stellen beide einen Zusammenhang zwischen der Wahrnehmung von Architektur und dem narrativen Medium Film her. Dies ist vor allem in Bezug auf die heutige Architektur in Las Vegas relevant. Hier wird einerseits narrativer Raum mit Techniken aus der Filmindustrie entworfen – beispielsweise über ein Drehbuch mit einzelnen Szenen[37] – vor allem aber beruht die vom Bauherrn beabsichtigte Rezeption des Zuschauers auf der mit Eisensteins architektonischer *Montage* beschriebenen Betrachterperspektive. Der Medienhistoriker Norman Klein schildert die Charakteristiken dieser Montagetechnik in Las Vegas: “The condensed city in Vegas is mechanized feedback with controls…this show works like a movie. You obey like an audience while you walk trough. The views echo camera angles you’ve seen in movies, a pan of the city during the opening credits.”[38]

Zweitens ist sowohl bei Le Corbusier als auch bei Eisenstein die Bewegung des Betrachters entlang eines Pfades wesentlich für die Rezeption des realen und des fiktiven (im Film) narrativen Raumes. Durch den Pfad wird der Betrachter an der – durch die filmische oder architektonische Montage – sorgfältig choreographierten Szenerie entlang geführt und rezipiert auf diese Weise das räumliche Narrativ.

37 Die Architektin Hanson spricht diesbezüglich von einzelnen „story bords“, die im Verlauf der Planung erstellt werden. Siehe Ötsch, überwältigen und schmeicheln, S. 177

38 Klein, The Vatican to Vegas, S. 343

2.1.5 Die Verbindung zur Antike im Werk Choisys, Le Corbusiers und Eisensteins

Wir haben uns anhand von Le Corbusier und Sergei Eisenstein bisher damit beschäftigt, wie die vom Bauherrn geschaffene *Struktur* der räumlichen Erzählung aus der Perspektive des Rezipienten konkret in einen Prozess überführt werden kann. Dabei haben wir uns auf neuzeitliche Beispiele beschränkt. Da sich narrativer Raum nicht nur auf die Neuzeit beschränken lässt – über den Vergleich der Kasinoresorts in Las Vegas mit dem antiken Rom soll das in dieser Arbeit deutlich werden – werden wir im Folgenden versuchen, die bisher besprochenen erzähltheoretischen Grundlagen auch explizit auf den antiken Raum anzuwenden.

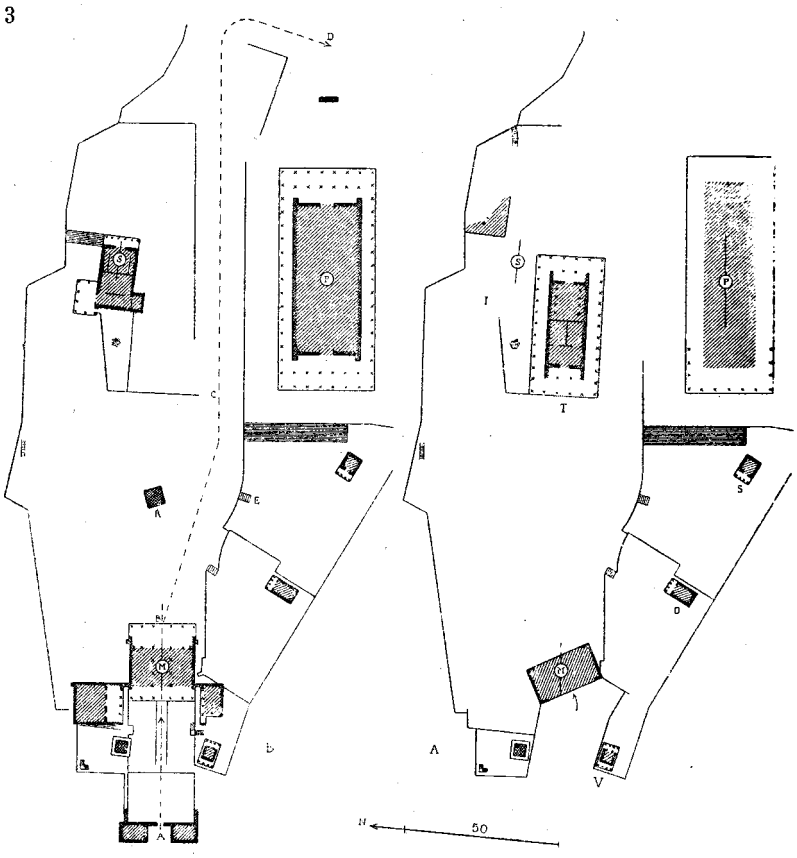
Von besonderem Interesse ist hierbei, dass sich sowohl Le Corbusier als auch Sergei Eisenstein bei der Beschreibung des Pfades – der *promenade architecturale* und dem *imaginary path* – auf die Antike beziehen. In seinem Werk *Vers une Architecture* beschäftigter sich Le Corbusier mehrfach mit der Wegführung und Betrachterwahrnehmung in antiken Gebäuden, explizit mit der Forenarchitektur im römischen Reich, der Villa Hadriana und insbesondere mit der Beschreibung der Bewegungsführung auf der Akropolis im Werk des französischen Historikers Auguste Choisy.[39] Auch Eisenstein setzt sich in seinem Artikel *Montage and Architecture* intensiv mit der dieser Akropolisinterpretation Choisys auseinander. Wie wir sehen werden, zeigen sich über Le Corbusier, Eisenstein und Choisy Analogien zwischen der nach filmischen Montagegesichtspunkten geplanten Raumrezeption in Las Vegas und der von antiken Bauherren beabsichtigten Wahrnehmung von Bauwerken.

Wir wollen im Folgenden zunächst die von Auguste Choisy analysierte Bewegungsführung auf der Akropolis erläutern, bevor wir auf die Übernahme seiner Thesen im Werk Le Corbusiers und Eisensteins zu sprechen kommen.

Choisy stellt schon Ende des 19. Jahrhunderts fest, dass die scheinbare Unordnung in der Formation der Baukörper auf der Akropolis tatsächlich einer bewussten Systematik folgt. Nach Zerstörungen in den Perserkriegen wurde die Anlage von Perikles mit geändertem Grundriss wiedererrichtet (Abb. 2.4).

39 Le Corbusier, Ausblick auf eine Architektur, siehe Kapitel *Drei Mahnungen an die Herren Architekten* und *Das Blendwerk der Grundrisse*

Abb. 2.4 Auguste Choisy, Grundriss der Akropolis vor (rechts) und nach dem Wiederaufbau (links) mit gestricheltem Pfad.



Die These Choisys ist, dass sich dem Besucher nach diesen Änderungen die neue Anlage in Form von „tableaux successifs“[40] – kontrolliert aufeinander folgenden und geplanten Einzelbildern – erschließt die sich erst sukzessive im Voranschreiten entwickeln. Die Staffelung und Ausrichtung der Einzelvolumen setzt dabei die Bewegung des Besuchers voraus und berücksichtigt dessen Betrachterperspektive und Wahrnehmungsfähigkeit. Die vier Stationen, die der Besucher in räumlicher Abfolge durchschreiten muss, um die Gesamtanlage der Akropolis zu erfassen, beschreibt Choisy anhand eines Pfades, wie er später bei Le Cor-

40 Choisy, Histoire de L’Architecture. Band 1, S. 413, *tableaux* zu deutsch: Bilder

busiers *promenade architecturale* und Eisensteins *imaginary path* übernommen wird (Abb. 2.4). [41]

Choisy nimmt an, im Zuge des Wiederaufbaus der Akropolis seien Schauseiten der einzelnen Gebäude geplant worden, die sich auf einen Pfad und somit auf den laufenden Betrachter ausrichten. Diese These sieht er in den Kurvaturen des Stylobats [42] und der vorgelagerten Treppe des Parthenons bestätigt [43] (Abb. 2.4 und Abb. 2.5): Um dem durch optische Täuschungen entstehenden Effekt entgegenzuwirken, die waagrechten Architekturteile würden sich unter der Last biegen, ist es in der Antike üblich, die horizontalen Kurvaturen der Bauwerke kaum merklich zu überhöhen.[44] Auch Vitruv empfiehlt, diesem Effekt einer wannenförmigen Ausbuchtung („alveolatus oculo videbitur“[45]) durch eine Erhöhung entgegenzuwirken.

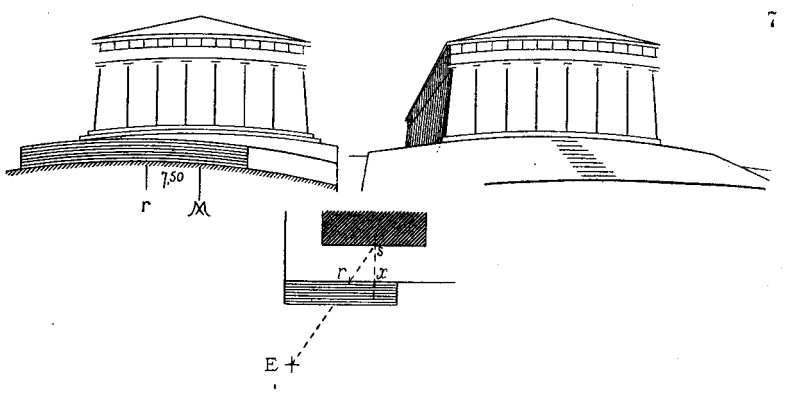


Abb. 2.5 Auguste Choisy, Auf den Betrachterstandpunkt (E) ausgerichtete Kurvaturen des Parthenontempels

41 Diese sukzessive Entfaltung einzelner Gebäudeteile für den schreitenden Betrachter ist später auch bei römischen Bauten wesentlicher Bestandteil der Dramaturgie. Choisy wird dabei durch neuere Forschungen zu Rom bestätigt, welche die Wegeführung an römischen Bauten untersuchen. Der Archäologe Heiner Knell (Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, S. 14) betont dabei die Vorbildfunktion bei der Wegeführung der mit theatralischen Effekten spielenden Architekturinzenierungen griechischer Anlagen, wie sie Choisy auch für die Akropolis beschreibt. William MacDonald verweist darauf, dass dieser schrittweisen Enthüllung durch den Betrachter narrative Absichten in Form eines plots zu Grunde liegen: „Roman designers often plotted the gradual revelation of monuments and architectural climaxes with care, as during the ascent at Palestrina, through the gates and courts of the great temple complex at Baalbek.“ (MacDonald, The architecture of the Roman Empire. Vol. II. , S. 77) Zur Wegeführung in Rom mehr in Kapitel II.2.4.

42 Als Stylobat ist wird die oberste Stufe des eigentlichen Tempelunterbaus bezeichnet.

43 Choisy, Histoire de L’Architecture. Band 1, S. 417

44 Neils, The Parthenon, S.101

45 Vitruvius, De architectura libri decem , Liber III Caput 4.5

Beim Parthenon – und dies ist für Choisys These entscheidend – ist diese Überhöhung um 7,50 Meter aus der Achse geschoben (Abb. 2.5 Punkt r), so dass sich für den auf dem Pfad befindlichen Betrachter (Abb. 2.4 und Abb. 2.5 Punkt E) ein idealer Standpunkt ergibt. Die Überhöhung des Stylobats befindet sich also nicht wie üblich in Gebäudemitte, sondern sie richtet sich nach der idealen Position des seitlich auf dem Pfad laufenden Rezipienten. Durch die solchermaßen erfolgte Ausrichtung der Fassade wird der Besucher mit einer inszenierten Schauseite konfrontiert.

Choisy zeichnet die „tableaux sucessifs“, die vier Bilder, die sich dem Besucher der Akropolis im Gehen der Reihe nach erschließen, detailliert aus der Betrachterperspektive nach. Sein Gang durch die Anlage präsentiert sich folgendermaßen:[46]

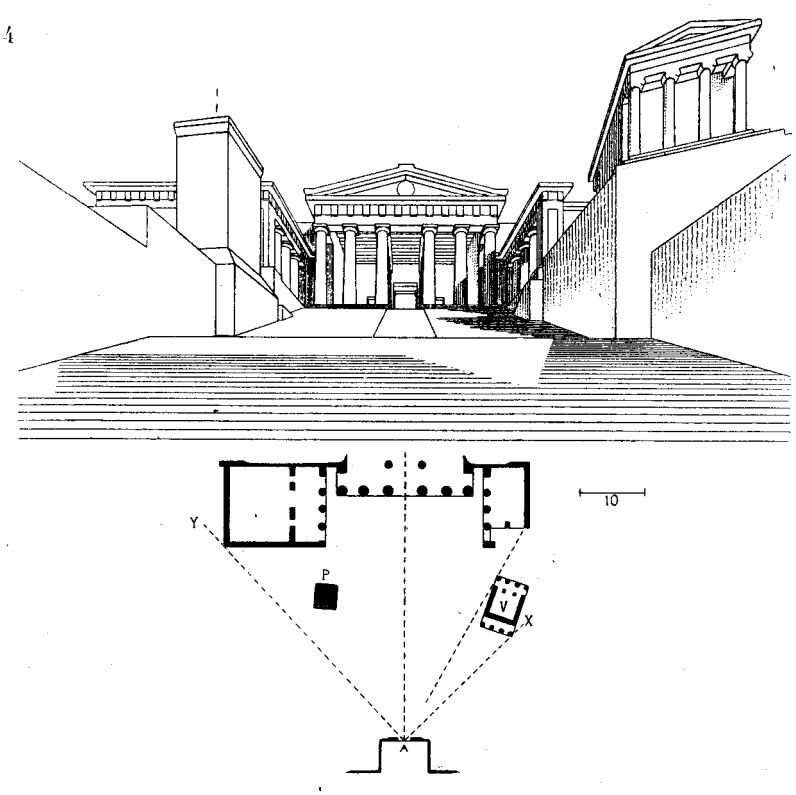


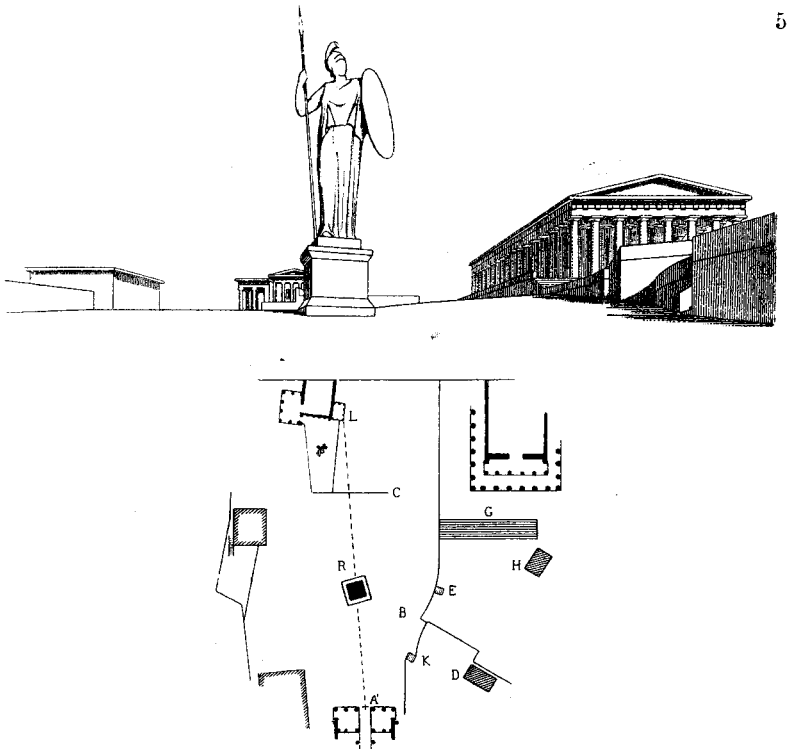
Abb. 2.6 Auguste Choisy, Erstes *tableau*. Blick des Betrachters auf die Propyläen.

46 Gang durch die Akropolis nach Choisy, Histoire de L’Architecture. Band 1, S. 414-419

1. Tableau (Abb. 2.6): Die *promenade* beginnt vor den Propyläen, die dem Besucher (Standpunkt A) am Ende einer Freitreppe frontal und achsensymmetrisch gegenüberstehen. Sie bilden zugleich den Zugang auf das Hautplateau.

2. Tableau (Abb. 2.7): Hat der Betrachter die Propyläen durchschritten, eröffnet sich ihm der Blick auf die Gesamtanlage (Standpunkt A'). Choisy betont, dass von nun an jedes Einzelbild von nur einem Monument dominiert wird, wodurch die Einfachheit und Einheit des Bildeindrucks gewährleistet bleibt. Das erste dieser dominierenden Monumente auf dem Plateau ist die Kolossalstatue der Athena Promachos.

Abb. 2.7 Auguste Choisy, Zweites *tableau*. Erster Blick auf das Hauptplateau mit der Kolossalstatue als Dominante.



3. Tableau (Abb. 2.8): Erechtheion und Parthenon erscheinen für den Betrachter aus dieser Perspektive noch ausschnitthaft. Erst im Voranschreiten verschwindet die Statue aus seinem Blickfeld. Jetzt wird das tableau von der Perspektive auf den Parthenontempel dominiert. Er präsentiert sich dem Betrachter (Standpunkt E) schräg gestellt in der Übereck-Perspektive.

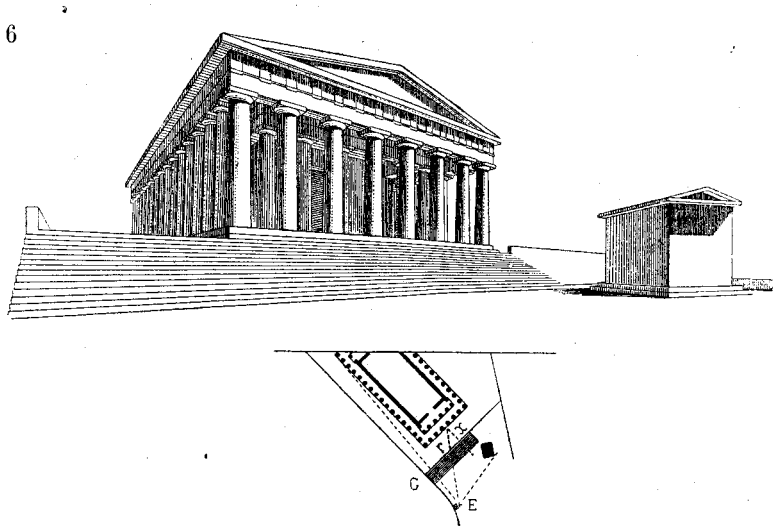


Abb. 2.8 Auguste Choisy, Drittes *tableau*. Blick auf den Parthenontempel mit Überhöhten Kurvaturen des Stylobats

Diese gezielte Schrägstellung, die „vue d`angle“ weist laut Choisy auf den pittoresken Charakter der Anlage hin, während die „vue de face“, die Frontalansicht eines Gebäudes dem Betrachter gegenüber einen eher majestätischen Charakter vermittelt.[47]

4. Tableaux (Abb. 2.9): Im Voranschreiten befindet sich der Betrachter nun

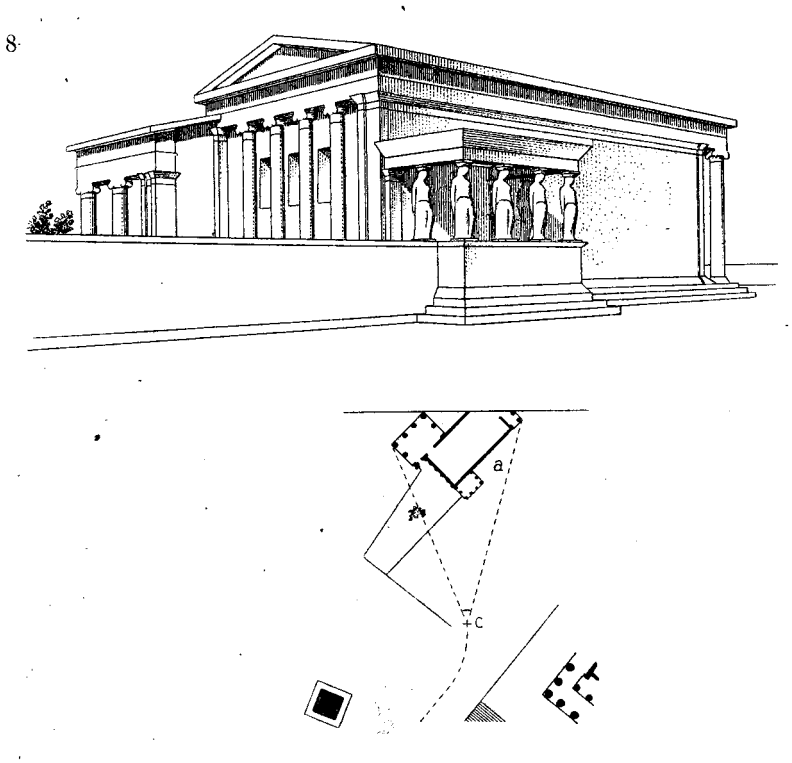
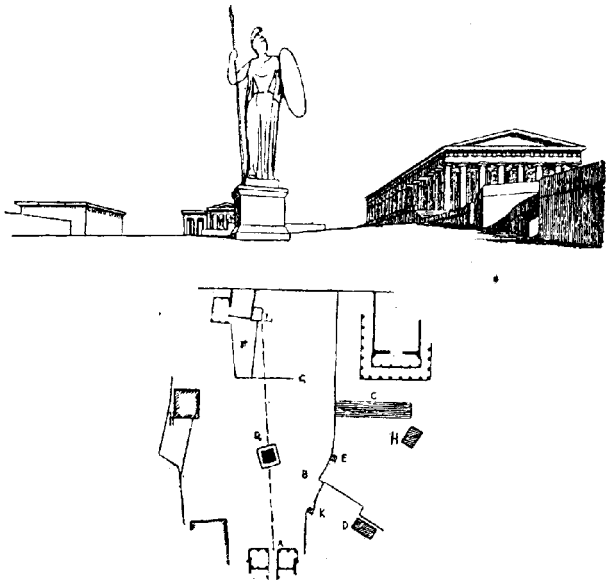


Abb. 2.9 Auguste Choisy, Viertes und letztes *tableau*. Blick auf das Erechteheion, rechts angeschnitten der Parthenon.

47 Choisy, Histoire de L’Architecture. Band 1, S. 417

sehr nahe neben dem Parthenon in einer Position, in der ihm die Distanz fehlt, um dessen Formen vollständig überblicken zu können (Abb. 2.9, Standpunkt C). Daher wird nun wird das Erechtheion zum Hauptmotiv, laut Choisy möbliert die Korenhalle (Figurengruppe in Abb. 2.9) aus dieser Position die dahinter befindliche, leere Wand.



DREI MAHNUNGEN
AN DIE HERREN ARCHITEKTEN

III

DER GRUNDRISS

Abb. 2.10 Le Corbusier, Titelseite des Kapitels III, *Der Grundriss* in *Ausblick auf eine Architektur (Vers une architecture)* mit der übernommenen Darstellung Choisys.

Choisys Analyse der Wegeführung stößt bei Le Corbusier auf große Resonanz. Die Titelseite des Kapitels III, *Der Grundriss* in seinem Werk *Ausblick auf eine Architektur (*franz. Original: *vers une architecture)* zeigt sogar den im Werk des Historikers dargestellten Blick des Betrachters auf die Kolossalstatue der

Athena Promachos[48] (Abb. 2.10), an anderer Stelle übernimmt er dessen Gesamtdarstellung des Akropolisgrundrisses samt dargestelltem Pfad [49] (wie bei Choisy Abb. 2.4).

In der Wegeführung auf der Akropolis findet sich ein Großteil der Elemente angelegt, die später auch in der *promenade architecturale* angewandt werden: Die Bewegung entlang eines Pfades bestimmt die Wahrnehmung des Betrachters, das kontinuierliche Raumerlebnis wird durch einzelne Dominanten gestaffelt (Le Corbusier spricht später von einem „Rhythmus im Raum“[50]). Analog zum Medium Film verbinden sich aufeinander folgende Raumeindrücke in Form von Einzelbildern (tableaux) zu einem Gesamtnarrativ. Die Gesamtanlage der Akropolis bezeichnet Le Corbusier bezeichnenderweise als Kunstgriff eines großen Regisseurs.[51]

Auch Eisenstein beschäftigt sich intensiv mit der Akropolisinterpretation Choisys. Anhand der Beobachtungen Choisys beschreibt er die Anordnung der Baukörper auf der Akropolis als architektonische *Montage* und vergleicht sie mit der *Montage* im Film. In seinem Artikel *Montage and Architecture* schildert er die Beobachtungen des Historikers ausführlich und bittet seine Leser „to look at it with the eye of a film-maker “.[52] Die bei Choisy beschriebenen, kontrolliert aufeinander folgenden Einzelbilder beim Begehen der Akropolis, vergleicht er dementsprechend auch mit einer Montagesequenz aus einzelnen Kameraeinstellungen: „It is hard to imagine a montage sequence for an architectural ensemble more subtly composed, shot by shot, than the one which our legs create by walking among the buildings of the Akropolis. “[53] (Abb. 2.11)

Konsequenterweise zeichnet Eisenstein die vier *tableaux* im Werk Choisys direkt in einzelne Kameraeinstellungen um. Analog zum Film, gliedert Eisenstein damit den kontinuierlichen Raum in einzelne Sequenzen, die sich aus der Sicht des laufenden Betrachters sukzessive entwickeln.

48 Le Corbusier, Ausblick auf eine Architektur, S. 47

49 Ibid., S. 53

50 Ibid., S. 49f. In der Beschreibung der Grünen Moschee von Brousse spricht Le Corbusier auch von einem „ Rhythmus aus Raum und Licht “ Le Corbusier, Feststellungen zu Architektur und Städtebau, S.127

51 Ibid., S. 49f.

52 Eisenstein, Sergei: „Montage and Architecture“. In: Selected Works, vol. 2, Towards a Theory of the Montage. London, 1991, S. 59-60. Zit. nach: Vidler, Warped Space, S.119

53 Ibid., S.119

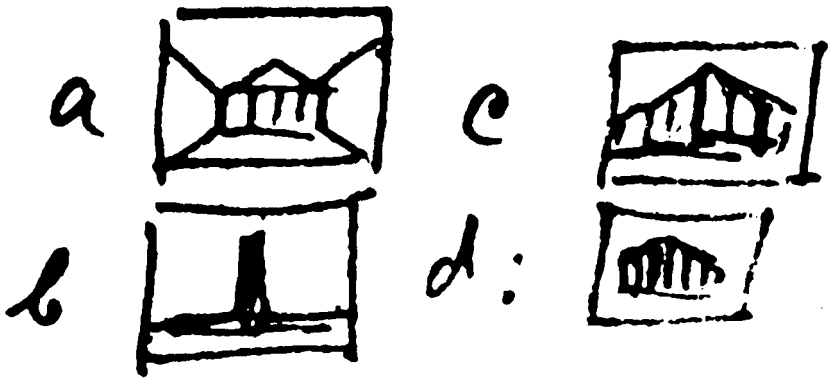


Abb. 2.11 Sergei Eisenstein, *Montage and Architecture*. Montagesequenz mit einzelnen Kameraeinstellungen angewandt auf die bei Choisy beschriebenen Bildfolgen auf der Akropolis: Propyläen (a), Kolossalstatue (b), Parthenon (c), Erechtheion (d)

Die bauliche *Struktur* auf der Akropolis sieht er damit durch den Betrachter im Verlauf eines *Prozesses* verknüpft. Für Eisenstein stellt die Akropolis dementsprechend auch „the perfect example of one of the most ancient films." dar.[54] Mit dem Vokabular aus der Filmsprache beschreibt er die Raumfolgen Choisys als eine Kombination aus einem „film shot effect", bei dem durch jede aufkommende Kameraeinstellung ein neuer Eindruck für den laufenden Betrachter entsteht und einem „montage effect", bei dem das Resultat auf der sequentielle Nebeneinanderstellung der Kameraeinstellungen beruht. Die Interaktion zwischen dynamischem Besucher und Gebäudestruktur schildert Eisenstein dabei durch die Abhängigkeit zwischen Schritttempo und dem daraus folgenden Rhythmus der unterschiedlich voneinander entfernten Bauwerke.[55]

Aus der These Choisys heraus entwickelt Eisenstein damit drei Faktoren, die ausschlaggebend sind für die Rezeption einer architektonische Montagesequenz: Die wechselnden Positionen und Blickperspektiven des Nutzers, die Eisenstein über die Kameraeinstellung definiert. Daraus folgend eine Reihe von Einzelbildern oder Ereignissen, die der Betrachter durch seine Bewegung entlang eines Pfades zu einem Kontinuum (Gesamtnarrativ) verknüpft und schließlich die Fortbewegungsgeschwindigkeit des Betrachters (respektive die Erzähl-

54 Ibid., S. 119

55 Vidler, Warped Space, S.121

geschwindigkeit), die die Dauer der einzelnen, an einem Pfad aufgereihten Einzelereignisse bestimmt.

2.1.6 Der Betrachter auf dem Pfad: Zwischen Determination und Indetermination

Bisher haben wir mit Le Corbusier, Eisenstein und Choisy anhand neuzeitlicher und antiker Beispiele untersucht, wie sich die *Struktur* der räumlichen Erzählung aus der Perspektive des Rezipienten konkret entwickeln kann. Dabei hat sich durch Analogien zwischen Raum und Film gezeigt, dass und wie sich die Rezeption des Bauwerks durch den Nutzers entlang eines Pfades entwickeln kann. Hier stellt sich die Frage, ob der Betrachter das Befolgen einer geplanten Wegeführung in Kauf nehmen muss, um den narrativen Raum vollwertig zu erfassen und – um es in den Worten Ecos zu beschreiben – Textgenuss empfinden zu können.

Durch Le Corbusiers *promenade architecturale* oder der von Auguste Choisys beschriebenen Wegeführung auf der Akropolis können sich für den Betrachter, folgt er dem vom Bauherrn vorgeschlagenen Pfad, einzelne Eindrücke zum Erleben einer zusammenhängenden, geplanten Inszenierung verbinden. Die Konsequenz daraus ist, dass vom Bauherren sowohl die Abfolge der architektonischen Ereignisse als auch der Blickwinkel des Betrachters auf das Werk determiniert werden. Ähnlich wie beim Text oder im Film gibt der Nutzer also im Gegenzug, um die planmäßige Inszenierung erleben zu können, bis zu einem gewissen Grad die Möglichkeit auf, einzelne Ereignisse frei verknüpfen zu können. Deutlich wird diese Ambivalenz zwischen Determination und Selbstständigkeit des Nutzers auch in Elisabeth Blums Beschreibung von Le Corbusiers *promenade architecturale:* „In das architektonische Entwurfsinstrument der Wegeführung setzt Le Corbusier eine ganze Fülle von Erwartungen. Die Wegführung bestimmt die Art und Weise der Wahrnehmung des architektonischen Werkes, indem sie die Benutzer in bestimmte Positionen und Abläufe hineinstellt, die Sicht der Betrachter lenkt, ihnen die Geschwindigkeit der Bewegung durch das Werk aufdrängt, bestimmte Teile des Ganzen vorführt und andere verdeckt oder sie erst zu einem späteren Zeitpunkt erscheinen läßt. Sie ist verantwortlich für

die Erwartungshaltung der Benutzer und deren Erfüllung bzw. Nichterfüllung. Die Wegeführung ist das Mittel, Erschütterungen durch Überraschendes oder Schockierendes hervorzurufen. Sie lüftet Geheimnisse und fordert die Benutzer zur aktiven Teilnahme auf allen Wahrnehmungs- und Erfahrungsebenen hinaus. Sie setzt räumliche, körperliche und beziehungsmäßige Schwerpunkte und regelt den Innen- und Außenraum-Bezug. Sie bezieht sowohl materielle als auch immaterielle Kompositionselemente in den Wahrnehmungsprozeß mit ein. Sie erotisiert das Geschehen."[56]

Wir wollen die Frage nach der Notwendigkeit eines Pfades bei der Rezeption des narrativen Raumes im Folgenden anhand des vom Architekten und Architekturtheoretiker Bernard Tschumi errichteten *Parc de la Villette* (1982-97) in Paris untersuchen.

Tschumi schlägt mit seinen Arbeiten die Brücke zwischen einer Untersuchung des sich bewegenden Betrachters im Raum und der Umsetzung dieser Erkenntnisse in die Praxis. Sowohl in der Theorie als auch im gebauten Raum verwendet er dabei häufig Analogien zum Film. Die in *The Manhattan Transcripts* diagrammatisch dargestellte Interaktion zwischen laufendem Nutzer und „architektonischer Bühne" vergleicht er mit einem Drehbuch des Filmregisseurs Eisenstein: „ …plans, sections, and diagrams outline spaces and indicate the movements of the different protagonists – those people intruding into the architectural 'stage set'. The effect is not unlike an Eisenstein film script or some Moholy-Nagy stage directions."[57]

Tschumi erläutert dabei, das Lesen des dynamischen architektonischen Raumes „does not depend merely on a single frame (such as a façade), but on a succession of frames or spaces."[58] Durch die aus einzelnen, geordneten *frames* zusammengesetzten Sequenzen entsteht in der Folge eine Erzählung: „The Manhattan Transcripts are not a random accumulation of events; they display a particular organization: Their chief characteristic is the sequence, a composite succession of frames that confront spaces, movements, and events, each with its

56 Blum, Le Corbusiers Wege, S.20

57 Tschumi, The Manhattan Transcripts, S. 7

58 Ibid., S. 11

own combinatory structure and inherent set of rules. The narrative implied by these composite sequences may be linear, deconstructed, or dissociated."[59]

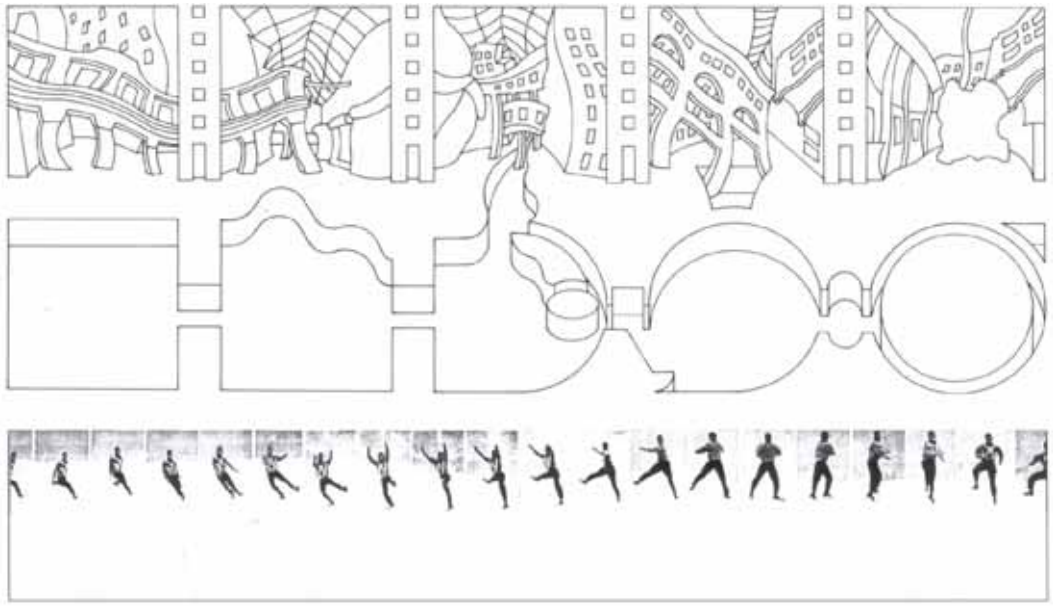


Abb. 2.13 Bernard Tschumi, Manhattan Transcipts. Abfolge von *frames*

Die Erkenntnisse aus *The Manhattan Transcripts* sind laut Tschumi zu großen Teilen in die Planung des *Parc de la Villette* eingeflossen.[60] Die Grundstruktur des Parks besteht aus *Punkten*, *Linien* und *Flächen*: Die *Punkte*, so genannte „Folies" – rote Kuben mit Funktionen wie Restaurants, Kunstgalerien oder Kinderspielplätzen – verteilen sich einem Raster folgend über den Park. Die *Linien* entsprechen einzelnen Wegen und sind großteils gepflasterte Promenaden. Die *Flächen* stellen Raum für Massenveranstaltungen, Sport oder Spiel zur Verfügung.[61] Die Überlagerung dieser drei Elemente sollen laut Tschumi dafür sorgen, dass keine dominierenden oder organisierenden Elemente oder Muster im Park entstehen: „Each [element] represents a different and autonomous system (a

59 Ibid., S. 10

60 Ibid., S. XXX

61 URL: http://www.tschumi.com (20.07.2007), Parc de La Villette

text), whose superimposition on another makes impossible any ‚composition,' maintaining differences and refusing ascendency of any priviliged system or organizing element.“[62]

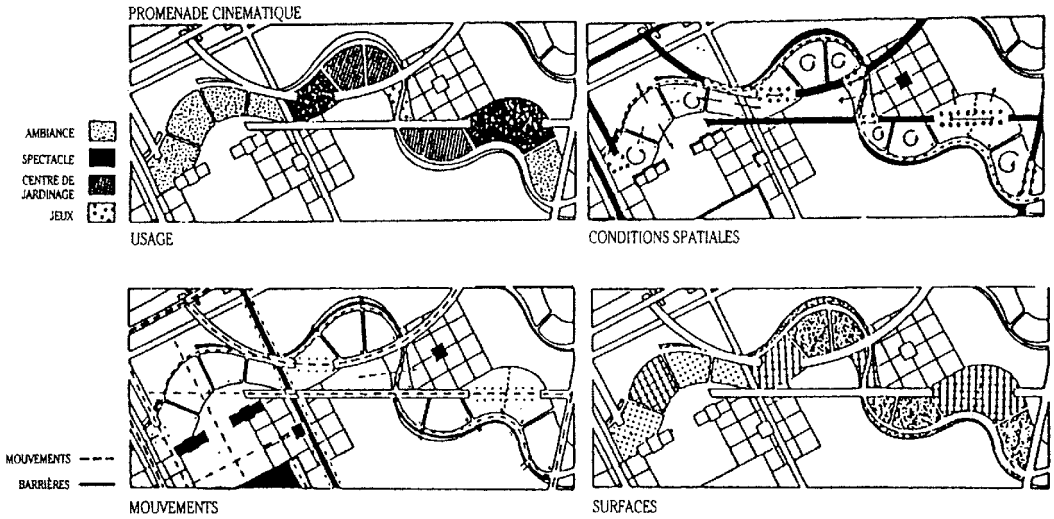


Abb. 2.13 Bernard Tschumi, Plan der *Promenade cinematique*, Parc de La Vilette, Paris

Tschumi vergleicht die Komposition des Parks mit der *Montage* im Film, ein Konzept, mit dem er sich auch hier auf die oben besprochene Montagetheorie Eisensteins bezieht. Im Film würden laut Tschumi einzelne, selbständige Fragmente (*frames* oder photograms) in Bewegung gesetzt, wodurch in der Folge das *cinegram* entstünde. Den Begriff des *cinegrams* überträgt er auf die Architektur und verwendet ihn bei der Planung des Parks: „The Park is a series of cinegrams, each of which is based on a precise set of architectonic, spatial, or programmatic transformations. Contiguity and superimposition of cinegrams are

62 Tschumi, Architecture and Disjunction, S. 195

two aspects of montage."[63] Während die *cinegrams* eine vom Bauherrn aneinander gereihte Abfolge einzelner Fragmente darstellen, spiegelt sich die aktive Rolle des Betrachters in Tschumis Mischwort *promenade cinematique* (Abb. 2.13 oben) wieder, das er von Eisenstein und Le Corbusier entlehnt.

Die *promenade cinematique* beschreibt die Bewegung des Besuchers entlang einer Route (Abb. 2.13, *mouvements*), wobei jede dieser Routen als begehbarer Film geplant ist.[64] Auf ihnen soll der promenierende Betrachter einzelne Ereignisse[65], beispielsweise die Folies, zu einem Bildstreifen verknüpfen. Die aus einzelnen *frames* bestehende *Struktur* des Parks soll dabei in einen *Prozess* überführt werden.

Mit den Begriffen *promenade cinematique, frame* und *cinegram* ensteht auf den ersten Blick der Eindruck, Tschumi bewege sich sehr nahe an der Herangehensweise Choisys, Le Corbusiers und Eisenstein. Wie aber präsentiert sich die Anlage für den Besucher tatsächlich? Rezipiert man im *Parc de la Villette* inszenierte Bildfolgen entlang festgeschriebener Pfade?

Trotz der konzeptuellen Anlehnung an die Montagetheorie Eisensteins und an die *promenade architecturale* zeigt Tschumis Ausführung Diskrepanzen zu deren Werk. Die Problematik liegt zunächst darin, dass der vorgesehene Betrachter nicht über Tschumis theoretischen Überbau informiert ist. Das ist zwar im Werk Le Corbusiers oder auch bei Coisys Bildabfolge auf der Akropolis auch nicht der Fall, jedoch ist bei beiden die Raumabfolge entlang eines Pfades so weit determiniert, dass der Nutzer auch ohne die Strategie zu kennen, der räumlichen Inszenierung plangemäß folgen kann. Das Konzept der *promenade cinematique* ist zwar ein zentraler Gedanke in Tschumis Werk, der reale Nutzer sieht bei der konkreten Nutzung des Parks jedoch vor allem die durch das übergeordnete Raster entstehende, nahezu grenzenlose Anzahl von Kombinationsmöglichkeiten; im *Parc de la Villette* entsteht somit kein inszeniertes Nacheinander, sondern vielmehr ein Nebeneinander von Ereignissen. Überspitzt ausgedrückt sieht der Rezipient zuviel auf einmal, während er beispielsweise bei Choisys Schilderung der Akropolispromenade sukzessive von einem *tableau* zum nächsten geführt wird – ein Vorgehen, das näher an der Rezeption eines Films ist als

63 Ibid., S. 197

64 Bruno, Atlas of Emotion, S. 57

65 Bei Tschumi fällt diesbezüglich auch häufig der Ausdruck *event*

Tschumis *promenade cinematique*. Sicher kann auch so im *Parc de la Villette* beim Begehen des Rasters für den Betrachter eine spannende Raumabfolge entstehen, Tschumis formale Intention bei der Planung ist in der Praxis jedoch nicht mehr spürbar.

Das Beispiel des *Parc de la Villette* zeigt somit, dass die Determination der Nutzerbewegung auf einen Pfad notwendig sein kann für die Rezeption eines räumlichen Narrativs. So wird das Bemühen in Rom und Las Vegas verständlich, räumliche Strukturen so festlegen zu wollen, dass die Inszenierung durch den Betrachter nur von spezifischen, aufeinander folgenden Punkten aus wahrgenommen werden kann.

Bisher wurde der narrative *Akt* bzw. das *In-Bewegung-Setzen* des Textes in der Erzähltheorie und die Beschreibung von Strukturähnlichkeiten zwischen Erzählung und Architektur in der Kulturtheorie (Benjamin, Barthes, De Certeau, MacDonald und Klein) behandelt. Zudem wurden Analogien von Erzählstrukturen in den Werken Le Corbusiers, der Montagetheorie Eisensteins und über Choisy auch auf den Bauten der Antike aufgezeigt. Abschließend lassen sich darauf aufbauend einige betrachterspezifische Merkmale bezüglich des Charakters narrativen Raumes zusammenfassen:

1. So wie die statische *Struktur* eines Textes durch den Leser in einen *Prozess* überführt wird, oder in eine erzählte Zeit, so ist für die Entstehung und die Rezeption eines räumlichen Narrativs die Bewegung des Betrachters innerhalb des Raums ausschlaggebend. Laufend nimmt er unterschiedliche Standpunkte ein, wodurch sich die Betrachterperspektive auf den Raum sukzessive ändert. Die Bewegung des Betrachters wird im narrativen Raum dabei nicht nur hingenommen: Wie im narrativen Medium Buch oder im Film ist auch im narrativen Raum der mobile Betrachter immer schon berücksichtigt und notwendig für die Erschließung des gesamten Werkes.

2. Aus der Betrachterperspektive heraus rezipiert der Nutzer in der Folge einzelne Ereignisse und Bilder, die er wiederum durch die Bewegung zu einem Kontinuum, zu einem Gesamtnarrativ verknüpft. Die Dauer der wahrgenommenen Ereignisse und somit der Rhythmus der Erzählung ist zum einen abgängig vom Aufbau der räumlichen Struktur (Länge und dem Abstand der einzelnen Gebäudeteile). Zum anderen haben darauf aber auch Fortbewegungsrichtung und Lauf-

geschwindigkeit, beziehungsweise Lesegeschwindigkeit des Betrachters Einfluss.

3. Prinzipiell entsteht der Verlauf des räumlichen Narrativs, im Gegensatz zum Medium Film, frei nach den individuellen Bedürfnissen des Betrachters. Vorgaben des Bauherren in Form von räumlichen Dominanten oder eines vorgeschlagenen Pfades können jedoch die Möglichkeit der Bewegungen innerhalb des Raumes reduzieren und somit den Verlauf des Narrativs beeinflussen. Voraussetzung dafür ist jedoch – und das sei hier nochmals hervorgehoben – dass der Nutzer diesen Vorgaben folgt. Wir werden die dadurch entstehende Ambivalenz zwischen „idealem Nutzer" – einem Nutzer wie ihn sich der Bauherr vorstellt – und realem Nutzer im nächsten Kapitel untersuchen.

2.2 Die motivierte Ereignisabfolge: Vom Ereignis zur Geschichte

In Kapitel II.1 wurde beschrieben, wie der Nutzer die räumliche *Struktur* als eine Abfolge einzelner Raumeinheiten wahrnimmt. Das räumliche Kontinuum erlebt der Rezipient aufgeteilt in einzelne Untereinheiten – wie beispielsweise bei Choisys *tableaux* – die er im Akt des Gehens zu einem Gesamtnarrativ verknüpft.

Auch Michel de Certeau, der den Akt des Gehens mit dem Akt der Sprache vergleicht (siehe Kap. II.2.1.3), zerlegt das Raumkontinuum in einzelne, durch den Nutzer aneinander gereihte Orte: „Das Gehen, das sich Schritt für Schritt fortsetzt oder fortgesetzt wird, macht aus der Umgebung etwas Organisch-Bewegliches, eine Abfolge von phatischen topoi."[66] Die von Le Corbusier beschriebenen „nacheinander auftauchenden architektonischen Manifestationen"[67] bei der *promenade architecturale* weisen ebenfalls auf die Rezeption eines Raumes durch den Nutzer in Form einer Abfolge einzelner Begebenheiten hin. In seinem Werk *Feststellungen* bezieht er sich explizit auf den Begriff *Ereignis*: „Die Architektur ist eine Verkettung aufeinander folgender Ereignisse, die aus der Analyse zur Synthese geführt wurden – Ereignisse, die der Geist zu sublimieren

66 De Certeau, Kunst des Handelns, S.191

67 Le Corbusier: An die Studenten, Die „Charte d'Athènes". Reinbek bei Hamburg, 1962, S.29. Zit. nach Blum, Le Corbusiers Wege, S.17

sucht durch die Schaffung präziser Zusammenhänge…“[68] Für Le Corbusier ist es dabei wichtig, dass einzelne Ereignisse auf der *promenade architecturale* nicht unmotiviert aufeinander folgen, sondern dass sie in einem kausalen Zusammenhang zueinander stehen: „In der Weggestaltung geht es nicht darum, eine unendliche Kette beliebiger Erlebnisse herzustellen, ganz im Gegenteil: Ausgewählte Ereignisse sollen in sorgfältiger Art und Weise aufeinander abgestimmt werde. Sie sollen dem Benutzer die Rolle des bequemen Konsumenten verunmöglichen. Der Wegverlauf sollte so konzipiert sein, daß er die Benutzer in einen aktiven und engagierten Entdeckungsprozess zu verwickeln vermag. “[69] Die bei Le Corbusier beschriebene Herangehensweise, einzelne Ereignisse in Bezug zueinander zu setzen, ist ebenfalls für den Aufbau der narrativen Räume im antiken Rom und Las Vegas bezeichnend.

Es stellt sich dabei jedoch die Frage, welcher Systematik die Verkettung von Ereignissen im narrativen Raum folgt. Die sorgfältige Abstimmung ausgewählter Ereignisse bei Le Corbusier zeigt dabei Parallelen zur motivierten Ereignisabfolge einer Handlung in der Erzähltheorie, die beschreibt, wie einzelne Ereignisse in einen sinnhaften, motivationalen Zusammenhang zueinander und zum Gesamtnarrativ gestellt werden können. Die für das Verständnis des narrativen Raums hilfreiche Klärung des Begriffs *Ereigni*s führt uns dabei zunächst wieder auf die Handlungsseite der Erzählung (das „Was“, die Geschichte, die Handlung und die erzählte Welt).

Der russische Formalist Boris Tomaševskij sieht das *Ereignis* – er nennt es Motiv – als die kleinste, elementare Einheit einer Handlung. Er zerlegt damit die Aristotelischen Geschehnisse in kleinere Elemente. Tomasevskij sieht das *Ereignis* als eine nicht mehr weiter unterteilbare Einheit des thematischen Materials eines Erzähltextes. „Der Abend brach an“ oder „Der Held starb“ nennt er als Beispiele für diese kleinste Einheit.[70] Ereignisse können, je nachdem ob sie die Handlung verändern oder nicht, eine statische oder dynamische Funktion haben. Zudem wird zwischen verknüpften und freien Ereignissen unterschieden, abhängig davon ob sie für den Fortgang der Handlung kausal notwendig sind.

68 Le Corbusier, Feststellungen zu Architektur und Städtebau, S. 149-150

69 Blum, Le Corbusiers Wege, S.21

70 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 108-109

Durchläuft ein Subjekt nacheinander mehrere Ereignisse, bilden diese Ereignisse ein Geschehen. Aus den im Geschehen aneinander gereihten Ereignissen wird jedoch erst dann eine zusammenhängende Geschichte, wenn sie nicht nur zusammenhängend aufeinander, sondern auch nach einer Gesetzmäßigkeit auseinander folgen.[71] Anders gesagt, wird das Geschehen erst zu einer Geschichte, wenn die aufeinander folgenden Veränderungen motiviert sind.

2.2.1 Die Motivierung von Ereignissen in der Narratologie

In der Erzähltheorie wird daher von der *Motivierung* des Geschehens gesprochen. Bereits Aristoteles fordert in seiner „Poetik", die Einheit eines narrativen Textes müsse durch einen motivierten Zusammenhang zwischen den einzelnen Ereignissen gebildet werden, indem sie „nach der Wahrscheinlichkeit oder Notwendigkeit" [72] aufeinander folgen. Die Erzähltheoretiker Martinez und Scheffel unterscheiden drei Arten von *Motivierung*.[73] Dabei ist es für die Erzählung nicht notwendig, dass auf eine bestimmte Art und Weise, sondern dass überhaupt motiviert wird.

Bei der kausalen *Motivierung* wird ein *Ereignis* erklärt, indem es als Wirkung in einen Ursache-Wirkungs-Zusammenhang eingebettet wird, der wahrscheinlich oder denkbar ist, beispielsweise, jemand zündet eine Kerze an, daraufhin wird es hell im Raum. Kausale *Motivierung* umfasst nicht nur Figurenhandlungen, sondern auch Geschehnisse.

Bei der finalen *Motivierung* ist der Handlungsverlauf vom Beginn der Erzählung an festgelegt, Absichten und Handlungen der Subjekte sind einem übergeordneten göttlichen oder schicksalhaften Plan untergeordnet.

71 Ibid., S. 110

72 Ibid., S. 117-118. Der volle Wortlaut in Aristoteles Poetik: „ ‚Ein Ganzes ist, was Anfang, Mitte und Ende hat. Ein Anfang ist, was selbst nicht mit Notwendigkeit auf etwas anderes folgt, nach dem jedoch natürlicherweise etwas anderes eintritt oder entsteht. Ein Ende ist umgekehrt, was selbst natürlicherweise auf etwas folgt, und zwar notwendigerweise oder in der Regel, während nach ihm nichts anderes mehr eintritt. Eine Mitte ist, was sowohl selbst auf etwas anderes folgt, als auch etwas anderes nach sich zieht. Demzufolge dürfen Handlungen, wenn sie gut zusammengefügt sein sollen, nicht an beliebiger Stelle einsetzen noch an beliebiger Stelle enden, sondern sie müssen sich an genannte Grundsätze halten.' "

73 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 111-119

Schließlich gibt es noch die kompositorische oder ästhetische *Motivierung*. Sie bezieht sich nicht auf die objektive Ordnung der erzählten Welt, sondern beschreibt die Funktion, die einzelne Ereignisse und Details im Rahmen des Gesamtwerkes nach einer vom Autor festgelegten Strategie erfüllen. Sie folgt nicht empirischen, sondern künstlerischen Kriterien.[74] Für den Erzähltheoretiker Tomaševskij muss dabei jedes einzelne in der Erzählung erwähnte *Ereignis* oder Detail zum Fortgang der Handlung beitragen. Das Prinzip der kompositorischen *Motivierung* ist für ihn „ ‚die Ökonomie und Zweckmäßigkeit der Motive.(…) Nicht ein Requisit darf in der Fabel ungenutzt, nicht eine Episode ohne Einfluss auf die Situation der Fabel bleiben. Čechovs These, wenn man zu Beginn einer Erzählung von einem Nagel in der Wand spreche, müsse sich der Held am Ende der Erzählung an diesem Nagel aufhängen, zielt genau auf die kompositorische Motivierung.' "[75]

Kausale, finale und kompositorische *Motivierung* von Ereignissen können nebeneinander in einer Erzählung vorkommen. Sie unterscheiden sich dabei vor allem in ihrer Wahrnehmung durch einen spezifischen Leser: „Man kann diese Formen der Motivierung noch etwas einfacher unterscheiden, indem man sie auf die intendierten Leser bezieht. Der narrative Leser sieht nur eine kausale oder eine finale Motivierung, oder das Fehlen jeglicher Motivierung. Der auktoriale Leser[76] dagegen sieht auch und vor allem die kompositorische Motivierung."[77] Hier wird unterschieden zwischen dem narrativen Leser, der die narrative Welt als wahr akzeptiert und einem auktorialen Leser, der nach Umberto Eco auch Modell-Leser genannt wird. Mit dem narrativen Leser ist hier der tatsächliche Leser gemeint. Im Gegensatz dazu ist der Modell-Leser ein Konstrukt, das sich der Autor beim Schreiben seines Textes als idealen Leser vorstellt.[78] Daher

74 Ibid., S. 114

75 Tomaševskij , Boris: Theorie der Literatur . Poetik. Wiesbaden, 1985, S.227. Zit. Nach: Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 114

76 Der auktoriale oder Modell-Leser ist dabei kein realer Mensch, sondern eine Art ideales Konstrukt, „das gekennzeichnet ist durch die Kenntnis aller einschlägigen Codes und auch über alle notwendigen Kompetenzen verfügt, um die vom Text erforderten Operationen erfolgreich durchzuführen." Bei Umberto Eco verschwimmen die Grenzen zwischen dem Begriff des auktorialen oder Modell-Lesers und dem der Textstrategie, siehe Jannidis, Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie, S. 254 und S.30

77 Jannidis, Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie, S. 223

78 Umberto Eco schildert die Beziehung zwischen Autor und Leser auch folgendermaßen: „Wir können genauer sagen, dass ein Text ein Produkt ist, dessen Interpretation Bestandteil des eigentlichen Mechanis-

macht es auch Sinn davon zu sprechen, dass nur der Modell-Leser die kompositorische *Motivierung* und damit die strategische Funktion einzelner Ereignisse und Details im Rahmen des Gesamtwerkes vollständig sehen kann. Keiner der tatsächlichen (narrativen) Leser kann dabei vollständig mit dem Ideal des Modell-Lesers übereinstimmen. Je weiter narrativer Leser und Modell-Leser voneinander entfernt sind, so Eco, umso ärmer Textgenuss und Textverständnis.[79]

Im Folgenden soll nun versucht werden, die *Motivierung* von Ereignissen in der Erzähltheorie auf den narrativen Raum anzuwenden.

2.2.2 Die Motivierung von Ereignissen im narrativen Raum

Wie bereits von Le Corbusier für *die promenade architecturale* beschrieben, ist es in Bezug auf die Raumwahrnehmung des Betrachters wichtig, einzelne architektonische Ereignisse nicht beliebig aneinanderzureihen, sondern sorgfältig aufeinander abzustimmen. Die solchermaßen motivierte Verkettung der Ereignisse, von Le Corbusier auch *Gesetz des Durchwanderns* genannt, lässt sich als kompositorische *Motivierung* beschreiben, oder besser gesagt: die Ereignisse im Werk Le Corbusiers sind durch die *promenade architecturale* kompositorisch motiviert. Analog zum Text, erfolgen Funktion und Anordnung einzelner architektonischer Ereignisse – z.B. das Begehen einer Rampe – und auch einzelner Details – z.B. einer gerahmten Fensteröffnung mit gezieltem Ausblick in die Landschaft – im Rahmen der Gesamtkomposition. Sie richten sich hier nach der Wegeführung und der beim Nutzer intendierten Rezeption.[80]

mus seiner Erzeugung sein muss: einen Text hervorbringen bedeutet, eine Strategie zu verfolgen, in der die vorhergesehenen Züge eines Anderen miteinbezogen werden – wie ohnehin in jeder Strategie.“ Eco, Lector in fabula, S. 54

79 Eco, Lector in fabula, S. 105

80 Der Architekturtheoretiker Kari Jormakka stellt diesbezüglich die Frage: „Why is a Corbusian architectural promenade, for example, read as a sequence or a temporal unfolding of an architectural idea rather than merely a random aggregate of adjacent rooms?“ Um dies zu klären, versteht auch er die Villa Savoie als eine Art Gesamtkomposition – mit Bezug auf Richard Etlin spricht er von einer narrativen oder symbolischen Gestalt. Er erweitert die Komposition dabei auf einen größeren Kontext, den einer Autofahrt von Paris in die suburbane Villa. Die Rampen in der Villa Savoie ermöglichen dabei eine Fortführung der sanften Bewegungen eines Automobils. Siehe Jormakka, Flying Dutchmen. Motion in Architecture, S. 33

Auch die von Auguste Choisy beschriebene Systematik in der Staffelung pittoresker Bildfolgen auf der Akropolis oder die theatralisch inszenierten Anstiege der römischen Tempelanlagen in Praeneste und Tivoli folgen dem System der kompositorischen *Motivierung*. Dies gilt auch für die Wegeführung im Traiansforum, die wird im Kap. II. 2.4.2 noch genauer untersuchen werden.

Die im Zusammenhang mit der kompositorischen *Motivierung* bereits genannte Unterscheidung zwischen der Wahrnehmung eines realen narrativen Lesers (in unserem Fall des realen Betrachters) und der des konstruierten Modell-Lesers (also des idealen Betrachters) weist dabei auf einen prinzipiellen Konflikt im narrativen Raum hin: Der narrative „Leser", d.h. Rezipient des Raumes wird im Gegensatz zum Modell-Rezipienten die strategische Funktion einzelner Ereignisse und Details – sprich die kompositorische *Motivierung* - im Rahmen des Gesamtwerkes nicht immer verstehen. Anders gesagt, er kann die Strategie des Bauherren oder Architekten, die beispielsweise hinter der *promenade architecturale* oder der Bildfolge auf der Akropolis steckt, nicht entschlüsseln. Er sieht vor allem die kausalen Motivierungen der Ereignisse. Folgen wir der Argumentation Umberto Ecos, können dadurch das Verständnis für den und der Genuss am narrativen Raum sinken.

Der Betrachter ist sich der kompositorischen *Motivierung*, der die Ereignisabfolge im narrativen Raum folgt, selten gänzlich bewusst. Der Archäologe Paul Zanker erklärt diese Differenz in Bezug auf das kaiserzeitliche Rom: „Den idealen Betrachter, wie er dem Künstler (oder seinem ikonographischen Berater) gelegentlich vorschweben mag, gibt es in aller Regel nicht … .Oft verfolgen schon die Auftraggeber eigene Absichten, die nicht im Kunstwerk kodiert sind und erst durch …die Rezeptionssituation oder bei bestimmten Betrachtern zur Wirkung kommen."[81] Auch Le Corbusier weist darauf hin indem er feststellt: „niemals hat das große architektonische Werk … sein letztes Wort gesprochen …weil die Unerfahrenen nicht dasselbe zu sehen imstande sind wie die Erfahrenen."[82] In Las Vegas wird dem Besucher teilweise, damit er sich sicher fühlt, sogar der Eindruck vermittelt, er durchschaue die strategische Funktion einzelner Details, was sich in Wirklichkeit als Illusion herausstellt: „Every twenty feet or so, there should be quick edits, fix-point perspectives, moments to stop: flashes of trompe l'oeil (co-

81 Zanker, Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom, S. 219

82 Blum, Le Corbusiers Wege, S.23

pies in unusual materials); video walls; display cases near the ceiling. Fix–point illusion provides boundaries where needed; yet makes the guest feel like an insider, 'in the know'."[83]

In der Erzähltheorie übernimmt eine ähnliche Funktion wie die *Motivierung* auch die *erzählte Welt,* ebenso *Diegese*[84] genannt*:* „Die Handlung eines narrativen Textes … ist Teil der erzählten Welt, in der sie stattfindet. Jeder fiktionale Text entwirft eine eigene Welt." [85] Auch vor dem Hintergrund dieser Welt kann für den Leser die Abfolge von Ereignissen motiviert erfolgen. Aufschlussreich für das Verständnis der narrativen Räume Roms und Las Vegas' ist dabei, dass der Leser einzelne, unzusammenhängende Ereignisse vor dem Hintergrund der erzählten Welt in einem sinnhaften Zusammenhang erleben kann.

Ein Beispiel für eine erzählte Welt im narrativen Raum ist die Forenlandschaft im Rom der Kaiserzeit. Sie setzt sich aus mehreren solcher narrativen Welten zusammen. Das Caesarforum beispielsweise ist ein heiterer Ort, ausgestattet mit Brunnen, Nymphen, verliebten Seekentauren und Eroten. Das Nerva-Forum ist dagegen bestimmt von der griechischen Mythologie und das Traiansforum erzählt von der siegreichen Schlacht Traians gegen die Daker.[86] Die Benutzung einzelner Funktionen und Raumfolgen innerhalb der Foren, Einkaufen, Besuch einer Bibliothek oder unterschiedliche rituelle Zeremonien verbinden sich für den Besucher immer motiviert vor dem Hintergrund der vom Kaiser konstruierten Welt.

Auch in den Kasinos am Las Vegas Boulevard werden vor dem Hintergrund der erzählten Welt - erkennbar im Thema der Resorts - letztlich völlig unzusammenhängende, funktionale und räumliche Ereignisse vom Besucher miteinander verknüpft: Ein Restaurantbesuch, ein Einkauf, ein Besuch am Spieltisch und, im Falle des *Bellagio*, sogar die inszenierte Anfahrt mit dem Auto zum Kasinoeingang, werden für den Besucher vor dem Hintergrund der erzählten Welt in einen sinnhaften Zusammenhang gebracht. Beim *Bellagio* Kasino entwickelt sich die motivierte Handlung vor dem Hintergrund einer italienischen Reise, im *Aladdin* Kasino geschieht die *Motivierung* der Ereignisse über die Märchen aus tausend

83 Klein, The Vatican to Vegas, S.350

84 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 192

85 Ibid., S. 123

86 Zanker, Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom, S. 213

und einer Nacht und im *Paris Las Vegas* schließlich über einen Besuch im Paris, wie es Ernest Hemmingway in den zwanziger Jahren beschreibt. Die Wahl des Themas für die erzählte Welt ist dabei weniger relevant, wichtig ist lediglich, dass es eine erzählte Welt gibt, die eine Abfolge von Ereignissen für den Erzähler motiviert erscheinen lässt. Auffallend ist dabei, dass für den Besucher eines Kasinos die Ereignisabfolge oft mit einem einleitenden *Ereignis* in Form eines Schauspiels initiiert wird; diese Funktion erfüllen beispielsweise die Seeschlacht vor dem *Treasure Island* oder der Vulkanausbruch vor dem *Mirage*.

Wie wichtig die erzählte Welt als Bindeglied für einzelne Ereignisse sein kann, zeigt sich am Beispiel der Fremont Street in Downtown Las Vegas. Die hier gelegenen, in der früheren Geschichte der Stadt entstandenen Kasinos konzentrieren sich noch vollständig auf den Spielbetrieb. Im Gegensatz zu den neuen Ereigniswelten am Las Vegas Boulevard stehen sie als Einzelereignisse, als "series of indiviual events", für den Besucher nicht in einem motivierten Zusammenhang. Dies führt in der Folge zu geringen Besucherzahlen und zu erheblichen finanziellen Einbußen. Die Architekten des Bellagio Kasinos, Jon Jerde Partnership, entwerfen daraufhin für die Freemont Street eine straßenübergreifende, 420 Meter lange Bogenstruktur, die alle Kasinos vor dem Hintergrund eines „urban theater", jetzt *Fremont Street Experience* [87] genannt, in einer motivierten Abfolge erscheinen lassen: „The trademark Jerde Spaceframe canopy and computerised light shows dominate the existing store fronts, acting as a homogenising and unifying element so that the street is perceived as a single entity rather than as a series of individual events."[88]

2.2.3 Das funktionslose Ereignis als Realitätseffekt

Der Erzähltheoretiker Tomaševskij postuliert mit der Beschreibung des Nagels, an dem sich der Held am Ende der Erzählung aufhängen müsse, dass jedes *Ereignis* oder Detail kompositorisch motiviert sein müsse und zur Handlung beizutragen habe (Kap. II.2.2). Trotzdem gibt es in Erzählungen viele Details, die auf den ersten Blick für den Verlauf der Erzählung unbedeutend erscheinen. Marti-

87 Jerde Partnership Inc. Visceral Reality, The Jerde Partnership International, S.55

88 Anderton und Chase, Las Vegas the success of excess, S. 16-18

nez und Scheffel erläutern diese scheinbar funktionslosen Details anhand einer Hausbeschreibung in Gustave Flauberts Erzählung *Ein schlichtes Herz*.[89] In unserem Zusammenhang ist diese Beschreibung deshalb brauchbar, da hier eine Fülle von architektonischen Details aneinandergereiht werden, die auf den ersten Blick narrativ funktionslos sind: eine weißgestrichene Täfelung, der unebene Boden oder ein Kamin aus gelben Marmor. Trotzdem haben sie laut Martinez eine semantische Funktion, die gerade dieser Funktionslosigkeit entspringt. Er bezieht sich hier auf den Semiotiker Roland Barthes, der diese funktional überschüssigen Details Realitätseffekte (*effets de reél*) nennt: „Die irreduziblen Überreste der funktionalen Analyse haben gemeinsam, daß sie das bezeichnen, was man üblicherweise das ‚konkrete reale' (beiläufige Gesten, flüchtige Handlungen, unbedeutende Gegenstände, überflüssige Worte) nennt…"[90] Diese Beobachtung Barthes' ist insofern aufschlussreich, als sie Auskunft gibt über Funktion und Wirkung der Requisiten, die beispielsweise in Las Vegas oder den Thermenanlagen im antiken Rom zahlreich zum Einsatz kommen. Folgt man der Argumentation von Martinez und Scheffel sowie von Barthes, so unterstützt die Auswahl und Menge dieser vordergründig unbedeutenden Details die Wirkung des Gesamtnarrativs auf den Betrachter. Die Erzählung wird dadurch realer oder authentischer. Letztlich sind diese Details damit doch wieder kompositorisch motiviert.

2.3 Die Frage nach Autor und Wirkung: Das Konzept der *Aktualisierung*

Wir haben bisher untersucht, inwiefern der Betrachter durch die Raumwahrnehmung beim Laufen (analog zum Akt des Erzählens) und durch die daraus folgende, individuelle Verknüpfung einzelner motivierter Ereignisse die räumliche Erzählung zusammenstellt und rezipiert. Dadurch wird ersichtlich, dass er die Erzählung nicht nur passiv auf sich wirken lässt, sondern aktiv an Ihrem Zustandekommen beteiligt ist. Es zeigt sich jedoch andererseits an den im Kapitel II.1 behandelten Raumsequenzen und an Le Corbusiers *promenade architecturale* oder auch am Beispiel der auf die Betrachterperspektive ausgerichteten optischen Täuschungen des Parthenontempels auf der Akropolis (Kap. II.2.1.5), dass die

89 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 116

90 Ibid., S. 117

Bewegung des Nutzers und die Wirkung der räumlichen Erzählung bereits im Raum selbst angelegt sind.[91]

Aus diesem Dualismus heraus kommen wir daher auf zwei Fragen zurück, die einleitend angesprochen wurden. Zum einen: Wer ist der Erzähler, beziehungsweise, wer ist wie stark an der Erzählung beteiligt? Ist es der Rezipient des Raumes, der die Raumfolgen verknüpft und interpretiert, sind es die Architekten und Bauherren, die das räumliche Gefüge organisieren (Kap. II.1), oder ist es der Raum selbst, der mit dem Betrachter kommuniziert? Und daraus folgend: Wie entsteht die Wirkung des Raumes auf den Nutzer? Welche Rolle spielt der subjektive Blick des Betrachters gegenüber der bereits im Raum angelegten Wirkung? Die Architekturtheoretikerin Doris Agotai stellt hier den „äusseren, messbaren materiell-existierenden Raum“ dem „inneren, mentalen Raum, der erst im Kopf des Betrachters entsteht“[92] gegenüber. Raumwirkung entsteht ihr zufolge, indem der äußere Raum vom Betrachter erkannt, verstanden und somit aktualisiert wird.[93]

2.3.1 Die Frage nach Autor und Wirkung: *Aktualisierung* im Text

Im Folgenden soll der Begriff der *Aktualisierung* in der Erzähltheorie eingehender untersucht und auf den Raum übertragen werden, um die Rolle des Betrachters bei der Entstehung von Bedeutung und Wirkung narrativer Räumen in Rom und Las Vegas zu klären.

Der Begriff der *Aktualisierung* ist eng verbunden mit der Rezeptionsästhetik und hier mit der Wirkungsästhetik, die besonders vom Werk des Erzähltheoretiker Wolfgang Iser[94] geprägt wird. Die Wirkungsästhetik beschäftigt sich damit,

91 Doris Agotai vergleicht hier Raumwahrnehmung und Raumwirkung beim Betrachter im narrativen Medium Film und im Raum: „Nun zeigt sich aber im Film, dass Wirkungen gezielt eingesetzt werden, um Reaktionen beim Zuschauer auszulösen. Mit Hilfe filmischer Gestaltungsmittel werden inszenatorische Absichten umgesetzt, die bestimmte Wirkungen nach sich ziehen und in den kreativen Prozess eingebundnen werden. Dieser Ansatz widerspricht der rein subjektbezogenen Wirkung und beweist, dass die Wirkung bereits als Anlage im gebauten Raum auszumachen ist.“, siehe Agotai, Architekturen in Zelluloid, S. 43

92 Agotai, Architekturen in Zelluloid, S. 43

93 Ibid., S. 43

94 Iser beschreibt seine Theorie nicht als Rezeptions-, sondern als Wirkungsästhetik, da sie vom Text ausgeht und dessen Wirkung auf den Leser untersucht

welche Wirkung einzelne Kunstwerke bei einem Rezipienten hervorrufen und auf welche Weise das geschieht.[95] In seinem Werk „Die Appellstruktur der Texte" thematisiert Iser das Verhältnis zwischen dem vom Autor geschaffenen Werk und dem Leser. Vor dem Hintergrund des narrativen Raumes gesehen, können die folgenden Ausführungen zum Werk Isers das Zustandekommen der räumlichen Erzählung als Interaktion zwischen Betrachter, Architekt bzw. Bauherr und Raum erhellen.

Iser kritisiert konventionelle literarische Interpretationsweisen, die behaupten, ein Text hätte nur eine Bedeutung oder einen Sinn. Die Unbestimmtheit eines Textes ist für Iser eine Wirkungsbedingung literarischer Prosa. Jeder Text muss Leerstellen haben, die der Leser individuell füllen kann. Iser betont daher, dass die Bedeutung eines Textes nicht per se als versteckte Größe vorhanden ist, sondern erst durch die Interaktion zwischen Text und Leser realisiert wird: „Das Zurückholen der Texte auf bereitstehende Bezugrahmen bildete ein nicht unwesentliches Ziel dieser [konventionellen] Interpretationsweise, durch das die Texte zwangsläufig entschärft wurden. Wie aber läßt sich dann Aufregendes beschreiben? Texte haben ohne Zweifel stimulierende Momente…. Besäßen die Texte wirklich nur jene von der Interpretation hergestellten Bedeutungen, dann bliebe für den Leser nicht mehr viel übrig. Er könnte sie nur annehmen oder verwerfen. Doch zwischen Text und Leser spielt sich ungleich mehr als nur die Aufforderung zu einer Ja/Nein-Entscheidung ab."[96]

Die Wirkung eines Werkes entsteht laut Iser erst durch die Reaktion eines Lesers während des Leseaktes: „Was aber ist der Lesevorgang? Besteht er doch einerseits aus der Gegebenheit einer komponierten Textgestalt, die andererseits erst durch die im Leser verursachten Reaktionen zur Wirkung gelangt."[97] Bedeutung und Wirkung eines Textes entstehen bei jedem *Lesevorgang* neu. Iser bezeichnet diesen Vorgang als „*Aktualisierung* des Textes": „Sollte am Ende die Interpretation nichts weiter als ein kultiviertes Leseerlebnis und damit nur eine der möglichen Aktualisierungen des Textes sein? Verhält es sich so, dann heißt dies: Bedeutungen literarischer Texte werden überhaupt erst im Lesevorgang generiert; sie sind das Produkt einer Interaktion von Text und Leser und keine im

95 Weimar et al., Reallexikon Der Deutschen Literaturwissenschaft, Band III, S. 852

96 Iser, Die Apellstruktur der Texte, S. 228

97 Ibid., S. 229

Text versteckten Größen, die aufzuspüren allein der Interpretation vorbehalten bleibt."[98] Laut Iser erwacht ein Text erst durch den *Lesevorgang* zum Leben. Dabei aktualisiert jeder Leser den Text aufgrund unterschiedlicher Erfahrungen und Assoziationen und reagiert individuell auf die Welt des Textes: „Wenn der Leser die ihm angebotenen Perspektiven des Textes durchläuft, so bleibt ihm nur die eigene Erfahrung, an die er sich halten kann, um Feststellungen über das vom Text Vermittelte zu treffen. Wird die Welt des Textes auf die eigene Erfahrung projiziert, so kann sich eine sehr differenzierte Skala der Reaktionen ergeben, auf der die Spannung ablesbar wird, die aus der Konfrontation der eigenen Erfahrung mit einer potentiellen Erfahrung entsteht. Zwei extreme Möglichkeiten der Reaktion sind denkbar: Entweder erscheint die Welt des Textes als phantastisch, weil sie allen unseren Gewohnheiten widerspricht, oder aber als banal, weil sie so vollkommen mit diesen zusammenfällt. Damit ist nicht nur angezeigt, wie stark unsere Erfahrungen bei der Realisierung des Textes im Spiel sind, sondern auch, daß in diesem Vorgang immer etwas mit unseren Erfahrungen geschieht."[99]

Wenn Bedeutung und Wirkung eines Textes erst durch den *Lesevorgang* entstehen und beide stark an die Erfahrungen des individuellen Lesers gebunden sind, welche Rolle fällt dann dem statischen Text des Autors noch zu? Iser stellt diesbezüglich fest, dass der Text an sich lediglich verschiedene „schematisierte Ansichten" parat hält, die vom Leser konkretisiert werden können. Daraus folgert er: „Das literarische Werk besitzt zwei Pole, die man den künstlerischen und den ästhetischen Pol nennen könnte, wobei der künstlerische den vom Autor geschaffenen Text und der ästhetische die vom Leser geleistete Konkretisation bezeichnet."[100] Erst wenn der Leser diese schematisierten Ansichten als Bedingung für die Entstehung des literarischen Werkes begreift, entfaltet er den Text zu einem wechselseitigem dynamischen Prozess.

An anderer Stelle beschreibt Iser den Text als *Wirkungspotential*, das vom Leser freigesetzt werden kann: „Wirkung ist daher weder ausschließlich im Text noch ausschließlich im Leseverhalten zu fassen; der Text ist ein Wirkungspotential, das im Lesevorgang aktualisiert wird."[101] Besonders deutlich wird das Ver-

98 Ibid., S. 229

99 Ibid., S. 233

100 Iser, Der Lesevorgang, S. 253

101 Iser, Der Akt des Lesens, S. 7

hältnis von Eigenleistung des Lesers und Rahmenwerk des Textes auch in folgendem Vergleich Isers: „Autor und Leser teilen sich das Spiel der Phantasie, das überhaupt nicht in Gang käme, beanspruchte der Text, mehr als nur Spielregel zu sein. Denn das Lesen wird erst dort zum Vergnügen, wo unsere Produktivität ins Spiel kommt, und das heißt, wo Texte eine Chance bieten, unsere Vermögen zu bestätigen.“[102]

2.3.2 Die Frage nach Autor und Wirkung: *Aktualisierung* im Raum

Überträgt man die Ausführungen Isers auf den narrativen Raum, wird die Interaktion Architekt – Raum – Rezipient bei der Entstehung einer räumlichen Erzählung verständlicher. Der Raum ist zum einen ein vom Planer komponiertes *Wirkungspotential*, das vom Betrachter erkannt und individuell aktualisiert werden kann. Zum anderen ist er eine *Spielregel*, die dem Betrachter spezifische Vorgaben bezüglich seiner Nutzung und Rezeption macht. Die oben zitierte Feststellung Isers, der Leser durchlaufe „die ihm angebotenen Perspektiven des Textes“ lässt sich somit bildlich auf den Raum übertragen. Erst durch Begehen und Rezipieren des räumlichen Gefüges entsteht Interaktion zwischen Betrachter und dem vom Planer geschaffenen Raum. Wirkung und Bedeutung sind im Raum angelegt, sie entfalten sich aber allein durch die Reaktion des Betrachters und zwar, analog zum Text, im mentalen Raum, der erst im Kopf des Betrachters entsteht.

Was bedeutet das konkret? Bereits bei Le Corbusier ist die Interaktion zwischen einem architektonischem Werk und dem Nutzer, der einzelne Ereignisse im Raum erkennt und verarbeitet, angedeutet, wenn er schildert, dass der Betrachter auf seinem Weg architektonische Manifestationen „registriert“ und dabei „innere Bewegung“ empfindet.[103] Le Corbusier spricht hier auch vom „Raum-in-Besitz-Nehmen“ [104] und verdeutlicht damit die aktive Rolle des Betrachters.

102 Iser, Der Lesevorgang, S. 254

103 Le Corbusier: An die Studenten, Die „Charte d’Athènes“. Reinbek bei Hamburg, 1962, S.29. Zit. nach Blum, Le Corbusiers Wege, S.17

104 Blum, Le Corbusiers Wege, S.18

Iser bedient sich in seinen Werken des öfteren eines semiologischen Ausdrucksrepertoires.[105] Bezeichnenderweise wird im Werk des Semiologen Roland Barthes auch die Übertragung des Begriffs *Aktualisierung* auf eine räumliche Struktur angestrebt, wenn er feststellt: „jemand, der sich in der Stadt bewegt, das heißt der Benutzer der Stadt (was wir alle sind) ist eine Art Leser, der je nach seinen Verpflichtungen und seinen Fortbewegungen Fragmente der Äußerung entnimmt und sie insgeheim aktualisiert.“[106] Auch bei Barthes ist Raumrezeption an die individuelle *Aktualisierung* des „Textes“ durch ein Subjekt gebunden.

Noch anschaulicher wird die Interaktion zwischen Raum und Betrachter im Werk Michel De Certeaus: „Wenn es also richtig ist, daß die räumliche Ordnung eine Reihe von Möglichkeiten (z.B. durch einen Platz, auf dem man sich bewegen kann) oder von Verboten (z.B. durch eine Mauer, die einen am Weitergehen hindert) enthält, dann aktualisiert der Gehende bestimmte dieser Möglichkeiten. Dadurch verhilft er ihnen zur Existenz und verschafft Ihnen eine Erscheinung. Aber er verändert sie auch und erfindet neue Möglichkeiten, da er durch Abkürzungen, Umwege und Improvisationen auf seinem Weg bestimmte räumliche Elemente bevorzugen, verändern oder beiseite lassen kann.“[107]

Hier zeigt sich: So wie die Bedeutung eines Werkes erst beim *Lesevorgang* entsteht und immer nur eine der möglichen *Aktualisierung*en des Textes durch den Leser ist, so verhilft der Gehende einzelnen räumlichen Möglichkeiten oder Abfolgen auf seiner Route zu ihrer Existenz und Wirkung, indem er sie aktualisiert und nutzt. Die *Aktualisierung* einzelner Möglichkeiten wird dabei durch Verbote eingeschränkt.

Die Schilderungen De Certeaus zeigen erneut Parallelen zwischen der Rolle des Nutzers im narrativem Raum und der im Computerspiel, wie sie Norman Klein bereits mit der Beschreibung der *scripted spaces* in Las Vegas als *click-trough environments* beschrieben hat (siehe Kap. II.2.1.3). Auch hier verhilft der Spieler einzelnen, vom Programm vorgeschlagenen und damit zunächst virtuellen (möglichen) Ereignissen zu ihrer Existenz. Das dem Spiel zugrunde liegende Programm folgt somit Isers Konzept des Textes als *Spielregel*. Die Ausführungen

105 So bezieht er sich beispielsweise auf das *Werk* als Zeichen für die Geschichte bei Roland Barthes oder den *Code* bei Umberto Eco. Siehe Iser, Der Akt des Lesens, S. 123, 155

106 Barthes, Das semiologische Abenteuer, S. 206

107 De Certeau, Kunst des Handelns, S. 190

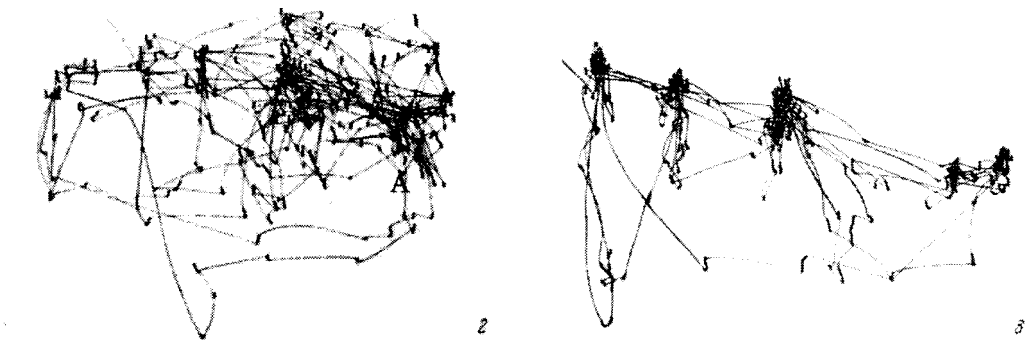
Britta Neitzels zum Nutzer im Computerspiel erleichtern somit auch das Verständnis für die *Aktualisierung* einzelner Möglichkeiten im narrativen Raum: „Ein potentieller Ablauf eines Geschehens im Spiel wird durch das Programm festgelegt. Während des Spiels aktualisiert die Spielerin einige Ereignisse, indem sie die Befehle, wie z. B. "Go west" oder "Kill Troll with Sword", eingibt. Wir haben es hier also nicht mit einer zeitlichen Differenz von z. B. vorher und nachher zu tun, sondern mit der Differenz von Potentialität und Aktualität. (Auch die Differenzierung zwischen Virtualität und Realität findet hier einen Platz, wenn das Virtuelle als Mögliches verstanden wird.) Zu einer aktuellen narrativen Sequenz mit einem zeitlichen Ablauf kommt es erst im Verlauf des Spiels. Erst im Spiel wird festgelegt, was tatsächlich passiert. Im Programm finden sich Objektdefinitionen, Datenbanken, Algorithmen, die einen Möglichkeitsraum eröffnen - aber keine Geschichte. So wären die Befehle, die gegeben werden und durch die bestimmte Ereignisse aus der gegebenen Welt ausgewählt und aktualisiert werden, dem Erzählen zuzurechnen. Dieser Prozess kann, wie das sprachliche Erzählen einer Geschichte auch, schließt man an Luhmann an, als ein Prozess der Sinngebung verstanden werden. Sinn als ‚eine selektive Beziehung zwischen System und Welt' besteht nach Luhmann in der Auswahl und Aktualisierung des in der Welt als möglich Gegebenen, ohne dass die Möglichkeiten ausgemerzt werden, sie bleiben vielmehr als nichtaktualisierte Möglichkeiten zurück."[108] Hier wird deutlich, dass, analog zum Raum, die nichaktualisierten Möglichkeiten weiterhin virtuell bestehen bleiben und genutzt werden könnten, während der Spieler, in unserem Fall der Nutzer des Raumes, individuell andere Ereignisse zu einer Geschichte verknüpft.

Auch auf Details im narrativen Raum bezogen, lässt sich beschreiben, dass die Wirkung des architektonischen Werkes erst aufgrund der individuellen *Aktualisierung* eines *Wirkungspotential*s durch einen spezifischen Nutzer entsteht. Deutlich wird dies beispielsweise an den Statuen unterworfener Daker im Traiansforum. Im heutigen Kontext rufen die von den Römern besiegten und mit gefalteten Händen und gesenkten Kopf demütig dargestellten Figuren eher Anteilnahme hervor. Dem Archäologen Paul Zanker nach kann man in der römischen Kaiserzeit jedoch Deutungen des Betrachters ausschließen, „die Sympathie oder

108 Neitzel, Computerspiele - ein literarisches Genre?, Kap. 2.1

gar Mitleid mit den Unterworfenen voraussetzt…weil das Barbarenbild in der kaiserzeitlichen Staatskunst durch entsprechende Stereotypen eindeutig negativ konnotiert ist.“[109] Für Wolfgang Iser ist daher auch die unterschiedliche Konnotation und Wirkung eines Werkes im historischen Kontext ein Hinweis für die individuelle *Aktualisierung* des Werkes durch den Betrachter: „Wir aktualisieren den Text durch die Lektüre. Offensichtlich aber muß der Text einen Spielraum an Aktualisierungsmöglichkeiten gewähren, denn er ist zu verschiedenen Zeiten von unterschiedlichen Lesern immer ein wenig anders verstanden worden…“[110]

Abb. 2.14 - 16 Bild und Betrachter: Unterschiedliche Rezeption eines Werkes (Abb. 2.14) bei der Frage nach Vermögen der Familie (Abb. 2.15, linke Skizze) und Alter der Personen (Abb. 2.16, rechte Skizze), dargestellt durch die Augenbewegung des Betrachters im Zeitraum von drei Minuten, nach Alfred L. Yarbus.



109 Zanker, Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom, S. 224

110 Iser, Die Apellstruktur der Texte, S. 230

Ein konkretes Beispiel für die Interaktion zwischen Werk und Betrachter und die daraus folgende, unterschiedliche *Aktualisierung* zeigen auch Untersuchungen aus der Wahrnehmungspsychologie. Abhängig vom Interesse des Betrachters – im konkreten Fall wurde er einmal nach dem Vermögen der Familie (Abb. 2.15) oder nach dem Alter der abgebildeten Personen (Abb. 2.16) gefragt - wird ein und dasselbe Bild mit unterschiedlichen Augenbewegungen „gescannt": „This gaze pattern may be different for different observers, since what interests one person my not interest another…These results show that the act of looking is purposeful."[111] Auch hier entsteht die Bedeutung und Wirkung eines Werkes bei jedem Lesvorgang neu, abhängig vom Hintergrund des einzelnen Betrachters.

Das Konzept der *Aktualisierung* bei Wolfgang Iser ermöglicht es, übertragen auf den Raum, die Frage nach dem Erzähler im narrativen Raum und nach der Entstehung von Raumwirkung aufzuschlüsseln: Raumwirkung entsteht durch einen interaktiven Ablauf zwischen dem vom Planer geschaffenen Raum, in dem die Raumwirkung bereits angelegt ist, und dem Nutzer, der einzelne Möglichkeiten aktualisiert und ihnen somit zu Ihrer Wirkung verhilft. Damit sind sowohl der vom Bauherrn geschaffene Raum als auch der Nutzer als Erzähler im narrativen Raum beteiligt.

2.4 Bewegung, Ereignis, Aktualisierung am Beispiel des antiken Rom

Im Folgenden soll nun anhand konkreter Beispiele im antiken Rom versucht werden, die Rolle des Betrachters beim Zustandekommen einer räumlichen Erzählung zu untersuchen. Die bisher behandelten und auf die Architektur übertragenen Gesetzmäßigkeiten aus der Erzähltheorie - die erforderliche Bewegung des Nutzers im Raum, die motivierte Ereignisabfolge, sowie die *Aktualisierung* des Werkes - sollen dabei zur Anwendung kommen.

111 Gleitman, Psychology. Fourth Edition, S. 225-226

2.4.1 Quintilians *Ars Memoria* : Der Raum als Gedächtnistheater

Im kaiserzeitlichen Rom ist man sich der Analogie zwischen dem narrativen Akt und dem Akt des Gehens beziehungsweise dem Durchschreiten einer Raumfolge und der dabei durch den Betrachter wahrgenommenen Bildfolge bereits bewusst. Man nutzt diese Analogie, um sich den Aufbau von Texten oder Reden mit Hilfe eines mnemotechnischen Verfahrens einprägen zu können. Einzelne Ereignisse und Details werden dabei zu einer narrativen Gesamtstruktur verkettet. In seinem Hauptwerk *Institutio Oratoria* beschreibt der römische Rhetoriker Quintilian[112] unter dem Gesichtspunkt der *Ars Memoria*[113], wie ein Redner die Raumabfolge des römische Hauses oder eines öffentlichen Gebäudes dazu nutzen kann, sich die Struktur und den Inhalt eines Textes merken zu können:

„So wählen sie denn Örtlichkeiten aus, die möglichst geräumig und recht abwechslungsreich und einprägsam ausgestattet sind, etwa ein großes Haus, das in viele Räume zerfällt. Alles, was hierin bemerkenswert ist, nehmen sie sorgfältig und fest in ihr Bewusstsein auf, so daß das Überdenken ohne Zaudern und Stocken alle seine Teile durchlaufen kann. Dann fassen sie das, was sie geschrieben haben oder in Gedanken ausarbeiten, in einem Begriff zusammen und kennzeichnen diesen mit einem Merkmal, das zur Anregung des Gedächtnisses dienen soll …. Diese Merkmale verteilen sie folgendermaßen: den ersten Gedanken weisen sie etwa dem Vorraum zu, den zweiten, nun nehmen wir an, dem Atrium, dann geht die Runde um die Innenhöfe, und man schließt bei der Verteilung nicht nur die Schlafkammern und Sitzecken ein sondern auch Statuen und Ähnliches ganz der Reihe nach. Ist das geschehen, so beginnen sie, wenn man sich wieder erinnern soll, von Anfang an diese Örtlichkeiten wieder zu durchmustern und sammeln wieder auf, was sie jeder Stelle anvertraut habe, wie jeweils das Bild die Erinnerung an das Betreffende weckt. So werden die einzelnen Örtlichkeiten durch eine Art Riemen verbunden und es gibt keinen Irrtum bei der Verbindung des Folgenden mit dem Vorhergehenden. Was ich von dem Haus gesagt habe, läßt sich auch mit Öffentlichen bauten, einem langen Weg, dem Lageplan von

112 Quintilian war Rhetoriker in der frühen Kaiserzeit, und in Kaiser Vespasians eigens errichteten Rhetorikschulen der erste staatlich besoldete Lehrer. Sein Ruhm brachte ihm unter Vespasian die Ernennung zum öffentlichen Amt des Konsuls ein.

113 *ars memoria*, zu deutsch Gedächtniskunst

ganzen Städten und mit Bildern machen. Auch künstlich kann man sich solche Bilder herrichten. Erforderlich sind also Örtlichkeiten, die man entweder selbst erfinden oder aus dem Leben nehmen kann…."[114]

Das bei Quintilian beschriebene mnemotechnische Verfahren nimmt zu seiner Zeit offensichtlich einen hohen Stellenwert in der römischen Redekunst ein, was sich darin zeigt, dass es auch bei anderen Autoren, beispielsweise in Ciceros *De Oratore* Erwähnung findet.

Die Ausführungen Quintilians sind in mehrfacher Hinsicht aufschlussreich für das Verständnis des narrativen Raumes im kaiserzeitlichen Rom. Zunächst setzt er unmittelbar eine räumliche Struktur mit der eines Textes in Beziehung. Außerdem baut sein Modell explizit auf der Perspektive eines sich bewegenden Betrachters auf. Der Redner als imaginärer Betrachter kann, indem er ein Bauwerk auf einer individuell gewählten Route durchschreitet und dabei einzelne Einrichtungsgegenstände betrachtet, die Struktur seiner Rede zusammenstellen. Später ist es ihm möglich, durch wiederholtes Begehen dieser festgelegten Route und beim Besuchen einzelner Räume, den Verlauf der Rede bis ins Detail nachzuerzählen. [115] Der *ductus locorum* (Verlauf der Orte) entspricht somit dem *ductus litterarum* (Struktur der Sprache). Ausschlaggebend ist hierbei die Anordnung (*ordo*) der einzelnen Räume (*loci*), so dass die Bewegung von Raum zu Raum dazu genutzt wird, den Textfluss zu strukturieren.[116] Die Bewegung im Raum wird damit zum wesentlichen Bestandteil der Mnemotechnik und ist für das vom Redner geschaffene Gesamtnarrativ erforderlich. Die Historikerin Bettina Bergmann sieht daher die Bewegung des Betrachters als grundlegend für das Verständnis des narrativen Raumes in Rom an: „Seen in this way, memoria offers a new key to reading narrative ensembles: movement. …I propose that the architectural

114 Quintilianus, Ausbildung des Redners, 11,2,18-21

115 Das Konzept der *ars memoria* hebt damit die Asymmetrien auf, die normalerweise zwischen den vom Autor festgeschriebenen Text und der individuellen Bewegung des Nutzers im narrativen Raum bestehen. Autor und Leser sind hier die selbe Person: Die Zusammenstellung der Rede korreliert bei der *ars memoria* mit der individuellen Bewegung des Nutzers und der dadurch festgelegten Abfolge der einzelnen Räume - aber auch umgekehrt: Der Nutzer muss, um seine Rede wiederholen zu können, eine vorher festgelegte Raumfolge abschreiten.

116 Elsner, Art and the Roman Viewer, S. 79-80

mnemonic was a Roman modality requiring the active incorporation of a moving eye or body for the full comprehension of a visual narrative."[117]

Aufschlussreich ist zudem, dass Quintilian den Leser einen Teil des Gebäudes zu anderen Teilen, sowie zum gesamten Gebäude in Beziehung setzten lässt. Spezifische funktionale Anforderungen des Bauwerks spielen dabei, ähnlich wie bei Le Corbusier und Eisenstein, keine Rolle. Die narrative Struktur des Redetextes entspricht der narrativen Struktur des Gebäudes, einzelne Teile der Rede spiegeln sich in Räumen oder Einrichtungsgegenständen wieder. Durch den *Akt des Erzählens* im Wechselspiel mit dem Akt des Laufens erschließt sich für den Nutzer die Gesamtheit des architektonischen Werkes, das Gebäude selbst erscheint als ein zusammenhängendes Narrativ.

Anhand der Mnemotechnik Quintilians lässt sich die eingangs in Hinsicht auf die motivierte Ereignisabfolge (Ereignis, Geschehen, Geschichte) und die *Aktualisierung* besprochene Analogie zwischen Text und Raum erkennen: Zunächst verknüpft der Betrachter einzelne Ereignisse zu einer Geschichte. Im Falle der *Ars Memoria* erkennt er dabei sowohl die kausale *Motivierung* (er durchschreitet zum Beispiel eine Tür und befindet sich daraufhin im nächsten Raum) als auch die kompositorische *Motivierung* (die Aneinanderreihung einzelner Ereignisse nach einer mnemotechnischen Strategie) innerhalb des Werkes, da er selbst Autor und Leser in einer Person ist. Beim Durchschreiten der Räume aktualisiert er dabei einzelne Möglichkeiten. Aus der Verkettung dieser Möglichkeiten entsteht seine Rede. Beim Wiederholen der Rede werden diese verknüpften Möglichkeiten etappenweise erneut aktualisiert. Dabei ist wichtig, dass immer auch die nichtaktualisierten Möglichkeiten, sprich die momentan nicht vom Redner besuchten Teile des Hauses, bestehen bleiben. Sie gewährleisten, dass er innerhalb seiner Rede springen oder einzelne Teile repetieren kann. Dies verdeutlicht Quintilians Bemerkung, man müsse Räume oder „Örtlichkeiten als Wachstafeln"[118] verwenden, die im Gedächtnis wieder gelesen und neu beschrieben, und somit vom Redner aktualisiert werden können: „In Cicero and in Quintilian, whose art of memory is particularly relevant here, the type of inner writing that is inscri-

117 Bergmann, The Roman House as Memory Theatre, S. 226

118 Quintilianus, Ausbildung des Redners, 11,2,18-21

bed in wax is architectural. Places are used as wax. They bear the layers of a writing that can be effaced and yet written over again, in a constant redrafting."[119]

Der Historiker Jas Elsner zieht in Bezug auf die *Ars Memoria* bei Quintilian und deren Verbindung von textlichem und räumlichen Narrativ einen Umkehrschluss. Er stellt fest, dass man in der römischen Kaiserzeit einerseits mit Hilfe der weit verbreiteten Mnemotechnik in baulichen Strukturen denkt, dass sich aber dadurch im Gegenzug auch der Bau römischer Architektur an rhetorischen Strukturen orientiert: „Romans *thought* by means of their houses – their visual and architectural environment. …When Romans thought about embellishing their environment – about improving houses, about building new houses, about making gardens – it was precisely the rhetorical process conditioned by the visual memory which they brought to their architecture and art. Just as Roman oratory is conditioned by architectural and visual imagery to a remarkable degree, so the decoration and structure of the Roman house is in its turn conditioned by the rhetorical process which was later to make use of the house as an aide-mémoire. In effect we cannot draw a sharp distinction between the architectural and visual world of the Roman educated elite on the one hand and their mental and rhetorical world on the other."[120] Elsner argumentiert demzufolge am Beispiel der *Ars Memoria* von Quintilian, dass sich die architektonische und visuelle Ebene der römischen Elite nicht klar von der Geistigen und Rhetorischen trennen lasse. Er stellt die These auf, dass die Bauten der frühen Kaiserzeit bezüglich des Aufbaus und der Struktur von der römischen Rhetorik motiviert und abhängig seien, der narrative Raum folge den Gesetzen einer textlichen narrativen Struktur.[121]

Stimmt die These Elsners, so müssten sich in Rom Hinweise auf die Verknüpfung zwischen narrativen Strukturen und Raum finden. Leider gibt es keine antiken Quellen, die solch eine unmittelbare Parallelität erwähnen. Dennoch lassen sich in Rom Anhaltspunkte finden, die zeigen, dass zu dieser Zeit Raumfolgen bewusst darauf ausgelegt waren, für den sich bewegenden Betrachter schrittweise eine kohärente, räumliche Erzählung zu erzeugen. Wir wollen im Folgenden zwei solcher Beispiele behandeln.

119 Allen und Turvey, Camera Obscura, Camera Lucida, S. 241

120 Elsner, Art and the Roman Viewer, S. 78

121 Ibid., S. 77

In ihrem Artikel *The Roman House as Memory Theater* beschreibt Bettina Bergmann ein römisches Atriumhaus, in dem Wandmalereien und Mosaike mit Mythen und Geschichten aus der Antike dargestellt sind. Sie werden dabei vom Bauherrn gemäß einer bestimmten Systematik aneinandergereiht. Durch zusammenhängende Motive innerhalb einzelner Räume, sowie durch gezielte Blickbeziehungen von privaten zu öffentlicheren Teilen des Gebäudes, ergeben sich thematische Zusammenhänge zwischen einzelnen Bildern. Bergmann sieht dabei die Regeln von Quintilians *Ars Memoria* in ein praktisches Beispiel umgesetzt: „The paintings in the House of the Tragic Poet were set up for different viewing experiences depending on their location, but they expanded narrative space into peripheral areas like the spreading chorus of memory ideas described by Cicero and Quintilian. Instead of confining the more valued paintings to private dining rooms, the designer of this house encouraged the movement of the spectator as if the house were an actual, material counterpart to the familiar mansion of memory."[122]

Durch die Bewegung des Betrachters erschließen sich stets neue Bildbezüge oder thematische Gegensätze und somit auch Verknüpfungen zwischen bekannten Figuren der antiken Geschichtsschreibung, wie beispielsweise bei Achilles und Agamemnon aus der Ilias oder bei der Gegenüberstellung zwischen Keuschheit (Hera) und Erotik (Aphrodite). Der Gang durch das Haus soll den Besucher dabei einerseits unterhalten, anderseits aber durchaus erzieherische Wirkung haben. Auch hier zeigt sich - im Gegensatz zu der vom Autor festgeschriebenen, literarischen Erzählung - die Eigenständigkeit des laufenden Betrachters bei der Verknüpfung einzelner Ereignisse im Raum: „Whatever the route, the images must have reactivated knowledge of the ancient stories. For the educated viewer, their arrangements could prompt open ended analogies and contrasts, calling up epic, drama, art, history and even – with the Stoics - contemporary moral questions. The narrative program of the house thus transcends the necessarily linear reading of literary texts…."[123] Bergmann sieht in diesem Beispiel drei wichtige Grundregeln aus der Rhetorik und der Mnemotechnik in die Praxis umgesetzt: epische und dramatische Beispiele, die kunstvolle Gegenüber-

122 Bergmann, The Roman House as Memory Theatre, S. 254

123 Ibid., S. 254

stellung von Analogien und Gegensätzen und die Bewegung für das Verständnis des Betrachters.[124]

2.4.2 Das Traiansforum: Lesen einer räumlichen Biographie

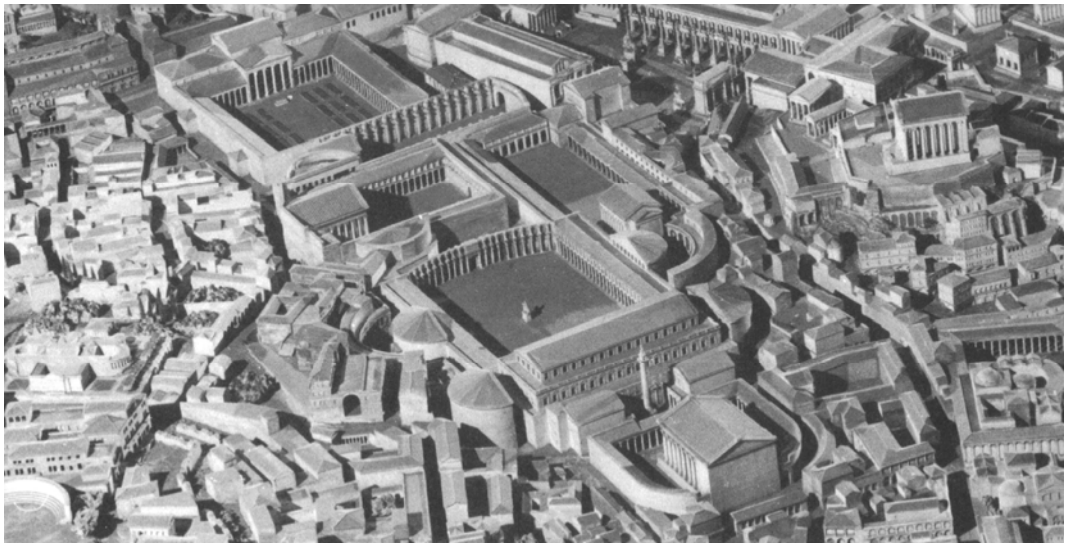


Abb. 2.17 Traiansforum, Rom (im Vordergrund) im Kontext mit den Kaiserforen und der umliegenden, dichten Stadtstruktur.

Das im letzten Kapitel angesprochene Atriumhaus zeigt ein Beispiel an der Grenze zwischen öffentlichem und privatem Raum, in dem narrative Inhalte im Zuge des *otium* (Muße) zur Unterhaltung und Erziehung der Besucher, sowie zur Selbstdarstellung des Bauherrn genutzt wurden. Quintilian bezieht sich in seiner *Ars Memoria* jedoch explizit auch auf öffentliche Bauten. Bei den von privaten Bauherren für die Öffentlichkeit errichteten Bauten ist es von zentraler Bedeutung, für den Betrachter eine kohärente räumliche Erzählung zu konstruieren. So wurden dem Besucher der Kaiserforen Teile der römischen Historie aus Sicht des jeweiligen Princeps präsentiert. Im Falle des Augustusforums wird dabei so-

124 Ibid., S. 255

gar ein revidiertes Bild der Geschichte vermittelt und zwar zugunsten der Familie der Julier, zu der auch Augustus gehörte (siehe Kap. II.1).

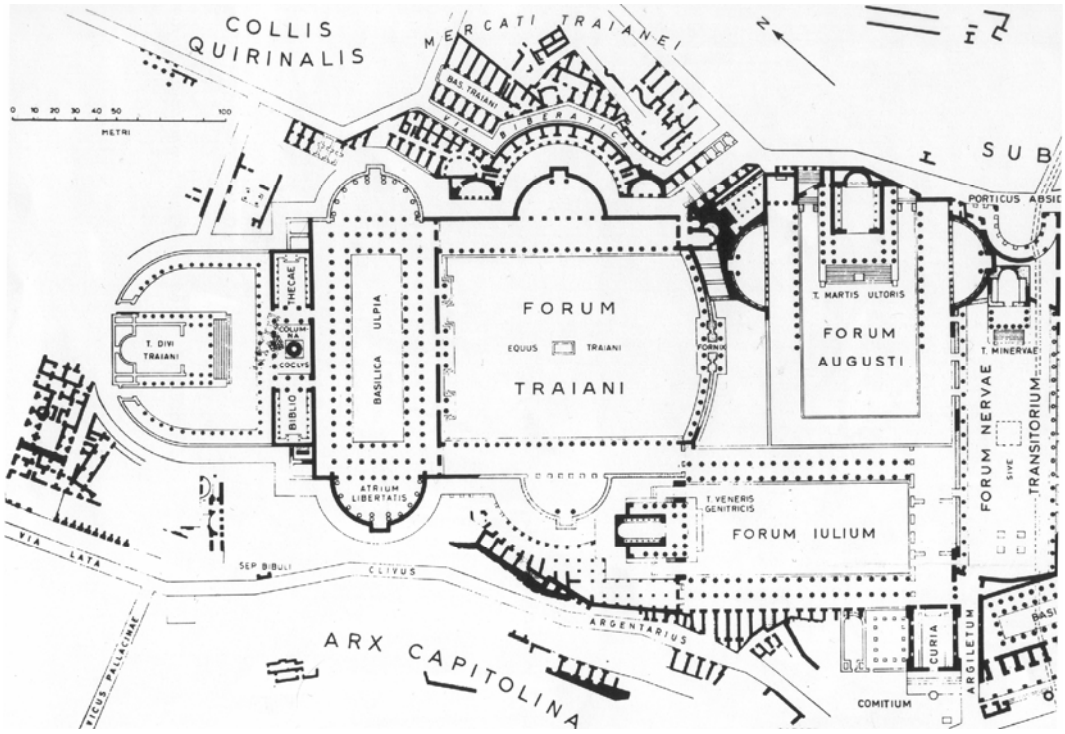


Abb. 2.18 Traiansforum, Rom. Raumstaffelung der Anlage: Forumsplatz, Basilika Ulpia, Traianssäule, Traianstempel

Im benachbarten Traiansforum, dass zwischen 107 und 112 n. Chr. im Auftrag Kaiser Traians vom Architekten Apollodorus von Damaskus errichtet wurde, ist das Wirken des Priceps für das Imperium Romanum und besonders die Eroberung der Daker durch Traian als Erzählung für Besucher aufbereitet. Die durch den Erlös der immensen Dakerbeute[125] *ex manubiis*[126] finanzierte Anlage zeigt

125 Die Provinz Dakien befindet sich auf dem Gebiet des heutigen Rumäniens und Moldawiens und ist zur Zeit Traians reich an Bodenschätzen, besonders an Gold.

einmal mehr die Tendenz der Euergeten, sich gegenseitig zu überbieten und die römische Öffentlichkeit an ihren Bauten teilhaben lassen zu wollen.[127] Das Forum bedeckt mit einer Größe von ungefähr 300 x 185 m beinahe soviel Raum wie die übrigen Kaiserforen zusammen[128]. Eine hohe Umfassungsmauer, perforiert durch gezielt gesetzte Eingänge, trennt es baulich und thematisch von der umliegenden Stadtstruktur ab[129], der Besucher begibt sich dadurch in einen abgeschlossenen Kosmos. Die Anlage bildet damit eine eigene *erzählte Welt* aus, in der sich eine spezifische Erzählung – das Wirken Traians – entwickeln soll. Das Traiansforum zeigt zudem besonders deutlich, dass die Gesamtanlage auf die Rezeption eines sich bewegenden Betrachters ausgerichtet ist, der einzelne Ereignisse zu einem Gesamtnarrativ verknüpfen kann:

Während Quintilian die Wanderung durch eine öffentliche Raumfolge als Gedächtnisstütze für ein zusammenhängendes Narrativ, die Rede, nutzt (siehe Kap. II.2.4.1), ist das Trajansforum dabei als eine lineare Raumfolge geplant, in der sich dem Betrachter erst allmählich beim Durchschreiten aller Gebäudeteile eine zusammenhängende Erzählung über das Wirken Traians erschließt. In einer Anmerkung des Historikers James Packer wird dies deutlich : „The entire Forum was a biography in stone that successively revealed the various stages in the life of its hero as he progressed from mortality to deification."[130]

Die Gesamtanlage gliedert sich in vier linear aufeinander folgende Teile: den eigentlichen Platz (*atrium fori*), die den Platz abschließende Basilika Ulpia, die hinter der Basilika liegende Traianssäule mit den beiden angelagerten Bibliotheksgebäuden und den nach Traians Tod für den Divus Traianus errichteten Tempel.[131] Die einzelnen Episoden der Erzählung über das Leben des Kaisers entsprechen dabei diesen vier Bereichen (Abb. 2.18 und 2.19).

126 "On the attics of the Colonnades, inscriptions reading "ex manubiis" ('from spoils') revealed that the conquered enemy had unwillingly financed the forum;…". Siehe Packer, The Forum of Trajan in Rome, Volume I, S. 282

127 Scheidbauer, Kaiserliche Bautätigkeit in Rom, S.161

128 Zanker, Das Trajansforum in Rom, S. 504

129 Ibid., S. 505

130 Packer, The Forum of Trajan in Rome, Volume I, S. 283

131 Zanker, Das Trajansforum in Rom, S. 504

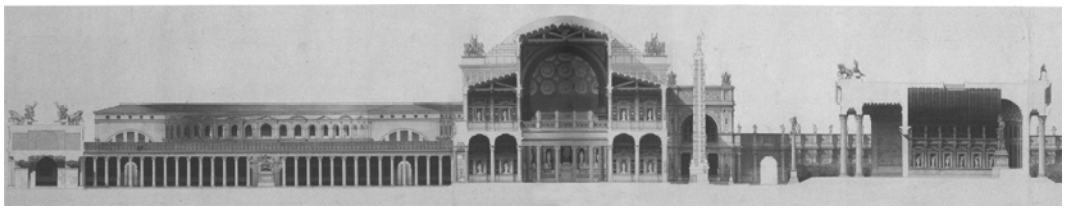


Abb. 2.19 Traiansforum, Rom. Blick nach Westen. Weg durch die Anlage, Entwicklung im Längsschnitt.

Beim Durchlaufen der Episoden kann der Besucher in die Rolle des Lesers der Biographie Traians schlüpfen. Der Weg durch das Forum entwickelt sich so, getaktet durch die wechselnde Bildthematik, durch Weitung und Pressung des Raumes und mit Hilfe der gestaffelte Funktionen auf ein Ziel, den Tempel des göttlichen Traians hin: „His [Trajans] guise constantly changed. In the Forum he was the omnipotent victor; in the Hemicycles and tribunals of the Basilica, the wise administrator and pontifex maximus; on the spiral of the column, the sagacious general; at its top the deceased hero; and in the Temple, the sanctified divus….Consequently, when they had finally reached the cella of the Temple and seen the colossal statue of Trajan arrayed as Olympian Zeus, visitors would personally have observed the discomfiture of Rome's enemies…" [132]

Die Bewegung des Nutzers durch den Raum wird somit auch hier zum wesentlichen Bestandteil des räumlichen Narrativs. Erst durch den Betrachter entwickelt sich eine vollständige Erzählung über das Leben Traians bis zu dessen Tod; dass die Entwicklung bzw. Enthüllung der Biographie Traians durch den Betrachter nur sukzessive erfolgt, wird dadurch unterstützt, dass einzelne Teile der Anlage – die Apsiden der Basilika Ulpia, die Traianssäule oder der Tempel des Divus Traianus – erst im Voranschreiten auftauchen. Packer spricht aus diesem Grund von „architectural secrets", die den Besucher im Verlauf seiner promenade durch das Forum kontinuierlich überraschen: „Although composed of simple geometric elements, the plan of the Forum must have seemed enor-

132 Packer, The Forum of Trajan in Rome, Volume I, S. 283

mously complex to ancient visitors…Once surrounded by porticoes inside the Area Fori, visitors were, therefore, constantly surprised …architectural 'secrets' transformed a casual walk trough the Forum into a series of progressive visual revelations…"[133]

Abb. 2.20 Traiansforum,
Rom. Forumsplatz, Erster
Blick auf die Basilika Ulpia.

In dieser sukzessiven Entwicklung der Anlage zeigen sich deutliche Parallelen zu der von Choisy nachgezeichneten promenade des Besuchers auf der Akropolis in Athen und somit auch zur architektonischen *Montage* im Werk Eisensteins. Das Traiansforum präsentiert sich für den Besucher als inszenierte Bilderfolge, die er im Akt des Laufens aktualisieren und zu einer Biographie verknüpfen kann. So entsteht Interaktion zwischen Werk und Betrachter, die *Struktur* des Forums wird in einen *Prozess* überführt. Zudem zeigen sich auch im Traiansforum Parallelen zur Ereignisabfolge im Text: Die vier Episoden werden als Ereignisse innerhalb des Forums durch den Nutzer zu einer vollständigen Geschichte

133 Ibid., S. 276

in Form einer Biographie Traians verknüpft. Auch in diesem Fall ist die Abfolge der Ereignisse kausal und kompositorisch motiviert.

Abb. 2.21 Traiansforum, Rom. Forumsplatz, Blick entlang der Kollonade. Rechts die Apside des Forums.

Wie ein Fußgänger die einzelnen Teile der Anlage durchläuft, kann vom Erbauer nicht vollends vorausgeplant werden. Wie schon gezeigt, liegt der Unterschied der räumlichen zur textlichen Erzählung in der individuellen Zusammenstellung der Ereignisreigenfolge durch den Betrachter (siehe Kap. II. 2.1.2) Die Tatsache, dass innerhalb des Forums Einzelfunktionen wie die Marktbasilika Ulpia oder die Bibliothek angesiedelt sind bestärkt die Annahme, dass nicht jeder Besucher die komplette Raumfolge durchwandern, sondern nur einzelne Funktionen aufsuchen wird.

Durch die lineare Abfolge der vier Teile wird dabei trotz allem eine zielgerichtete Bewegungsführung vorgeschlagen. Versteht man, analog zur Textbeschreibung bei Iser, den narrativen Raum als *Spielregel* und als *Wirkungspotential*, so sind auch beim Traiansforum Möglichkeiten im Raum angelegt, an die sich der Betrachter halten oder die er aktualisieren kann, will er die Erzählung plangemäß erleben.

Zudem ist das Traiansforum als städtebauliches Gelenkstück eine Verbindung zwischen Stadtkern und benachbartem Marsfeld.[134] Wer zum Marsfeld gelangen will, durchwandert die komplette Raumfolge der Anlage. So war es dem

134 Coarelli, The Column of Trajan, S. 5

Planer, bewusst oder unbewusst, letztlich doch möglich, die Bewegungsführung und somit die Lesart des Forums zu steuern.

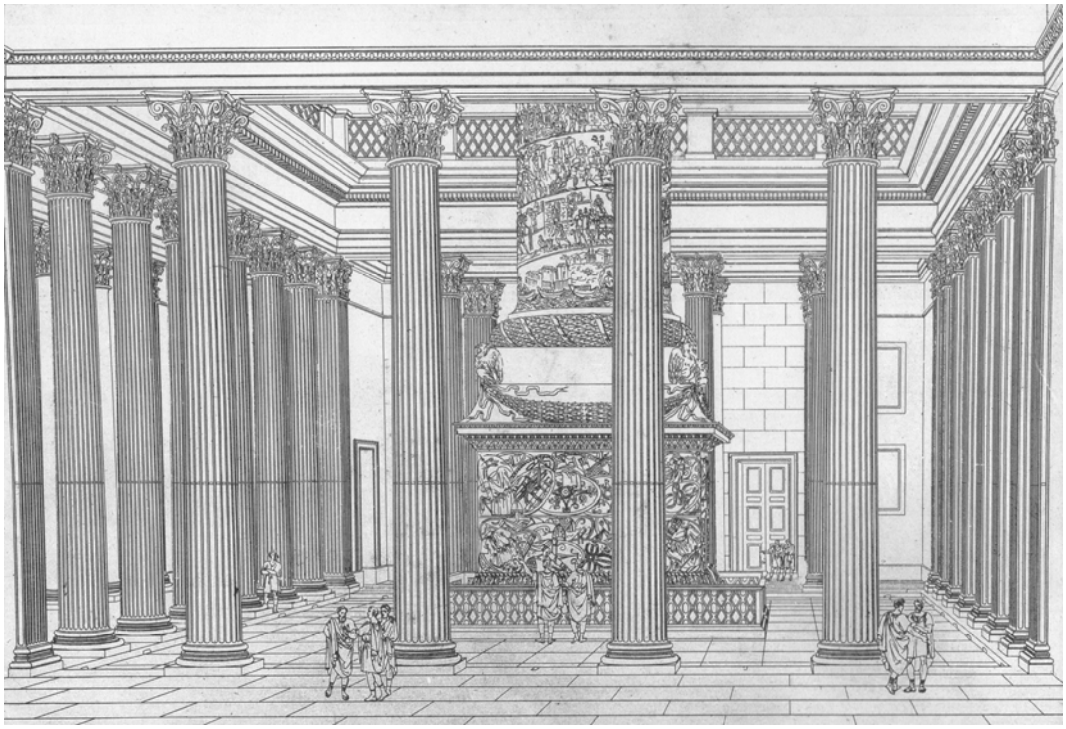


Abb. 2.22 Traiansforum, Rom. Blick auf den Sockel der Traianssäule nach dem Durchschreiten der Basilika Ulpia.

2.5 Bewegung, Ereignis, Aktualisierung am Beispiel von Las Vegas

Wie für Rom, wird im Folgenden auch für Las Vegas die Rolle des Nutzers beim Entstehen einer räumlichen Erzählung an einem konkreten Beispiel behandelt. Die einleitend beschriebenen Charakteristika für eine räumliche Erzählung - Nutzerbewegung, motivierte Ereignisabfolge und individuelle *Aktualisierung* - sollen dabei auf das *Venetian*, ein Kasino im Südteil des Las Vegas Boulevard, angewandt werden.

Das *Venetian* wurde in den Jahren 1997-99 im Auftrag vom Privatmann *Sheldon Anderson*[135] errichtet, ein Unternehmer und Milliardär, der neben *Steve Wynn* als einer der Hauptinvestoren in Las Vegas auftritt. Es belegt eine Fläche von 25 Hektar[136] und befindet sich unmittelbar am Las Vegas Boulevard. Die durch die Öffentlichkeit zugänglichen Bereiche des Kasinos gliedern sich dabei in drei Teile: Neben dem Außenbereich und der eigentlichen Spielzone im Erdgeschoss befindet sich im ersten Stock eine eigenständige Shopping-Mall, die sogenannten *Grand Canal Shoppes*. Sie sind in unserem Zusammenhang von besonderem Interesse.

In Ihrer Ausführung - Fassaden, die dem echten Venedig nachempfunden sind, gepflasterte Strassen und einem von Gondeln befahrbaren Nachbau des Canale Grande - knüpft die Mall in Ihrer Ausführung zwar an den zum Las Vegas Boulevard orientierten Außenraum des Kasinos an. Der Besucher erlebt sie durch die räumliche Trennung dennoch als isolierten Bereich: Bevor er die Mall über eine Freitreppe erreicht, fällt sein Blick auf die Spielautomaten im Erdgeschoss, er erlebt beim Durchschreiten des Kasinos zunächst einen Bruch. Im Gegenzug verstärkt sich dadurch jedoch der Eindruck, die *Grande Canal Shoppes* seien ein in sich geschlossener, eigenständigen Mikrokosmos oder, um es mit dem Vokabular aus der Erzähltheorie zu beschreiben, eine entworfene *erzählte Welt*, die ganz spezifischen Gesetzmäßigkeiten gehorcht. Unterstützt wird dieser Effekt noch durch eine bauliche Eigenheit: Die Decke der Mall ist mit einem künstlichem Himmel überspannt, der den Eindruck vermitteln soll, man betrete nun erneut ein urbanes Setting unter freiem Himmel.

135 Gottdiener et al., Las Vegas, S. 224

136 Ferre et al., Verb Conditioning, S. 32

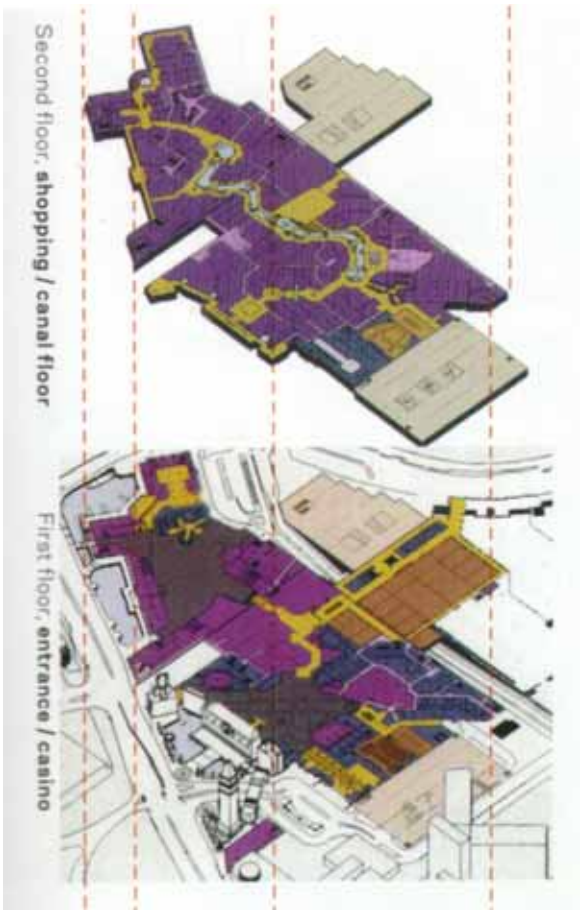


Abb. 2.23 Venetian, Las Vegas. Axonometrie der unteren (Kasino) und der oberen (*Grand Canal Shoppes*) Ebene.

Das Narrativ, das sich innerhalb dieser *erzählten Welt* entwickeln soll, entspricht nach Angaben der Betreiber einem entspannten Einkaufsbummel in italienischer Atmosphäre: „Whether it's a stroll along a cobblestone walkway, or a relaxing ride in an authentic Italian gondola, The Grand Canal Shoppes offers a shopping experience like no other. Enjoy world class dining, shopping and elegance in an atmosphere of sophistication and refinement. Enjoy all that life has to offer... indulge in the uniqueness of The Grand Canal Shoppes. Benvenuto!“.[137] Hier wird deutlich, dass sich einzelne, zunächst unzusammenhängende und durch den Betreiber bereitgestellte Funktionen – wie wollen hier bezugnehmend auf Kap. II.2.2 von *Ereignissen* sprechen – vor dem Hintergrund einer erzählten Welt *motiviert* erscheinen sollen. Einkaufen, Essen, Flanieren und Gondel fahren betten sich so aus Sicht des Betrachters in die *Diegese* des *Venetian* ein. Hier-

137 URL:http://www.venetian.com/GCS.aspx (15.07.07)

durch unterscheidet sich das *Venetian* wenig von seinen Konkurrenten, den *Forum Shops* im *Caesars Palace* oder der *Via Bellagio*.

In unserem Zusammenhang stellt sich zunächst die Frage, wie sich innerhalb des vom Bauherrn gesetzten Rahmens der *erzählten Welt* für den Besucher eine individuelle Erzählung entwickeln kann. Wie eingangs behandelt, spielt dabei dessen Bewegung eine wesentliche Rolle. So wie die statische *Struktur* eines Textes beim Lesen durch den Leser in einen *Prozess* überführt wird, so ist für die Entstehung eines räumlichen Narrativs die Bewegung des Betrachters durch den Raum und die sukzessive Rezeption einzelner Bilder und Ereignisse entscheidend (siehe Kap. 2.1.4). Nur so kann die mit Iser beschriebene Interaktion zwischen Raum und Betrachter entstehen, nur so kann das im Raum angelegte *Wirkungspotential* vom Betrachter freigesetzt werden.

Auch im *Venetian* lassen sich Hinweise dafür finden, dass die Anlage auf die Rezeption eines sich bewegenden Betrachters ausgelegt ist, oder, anders gesagt, dass der mobile Betrachter bei der Planung der Anlage schon mitgedacht wurde. Deutlich wird dies zunächst in der Systematik eines übergeordneten Erschließungskonzeptes, in das die Shopping Mall eingebunden ist. Um den Besucher möglichst viele Bereiche des Kasinokomplexes durchlaufen zu lassen – sowohl Spielzone im Erdgeschoss als auch Einkaufsmall im Obergeschoss – ist die Bewegungsführung als Rundgang über zwei Etagen ausgebildet (Abb. 2.23). Die Position von Treppen sowie Ein- und Ausgängen regulieren dabei den Besucherverkehr: „The circulation sequences of the Venetian are carefully designed to draw people up into the second floor shopping level, take them to the end of the retail sequence, then bring them down to the rear of the first level casino so that the entire gaming floor must be crossed in order to exit the building.“[138] Dieses übergeordnete Erschließungssystem sorgt somit für eine konstante Bewegung des Besucherstroms durch die *Grand Canal Shoppes*. Bis zu 35.000 Menschen durchlaufen sie auf diese Weise an einem Tag.[139]

138 Ferre et al., Verb Conditioning, S. 23

139 Ibid., S. 20

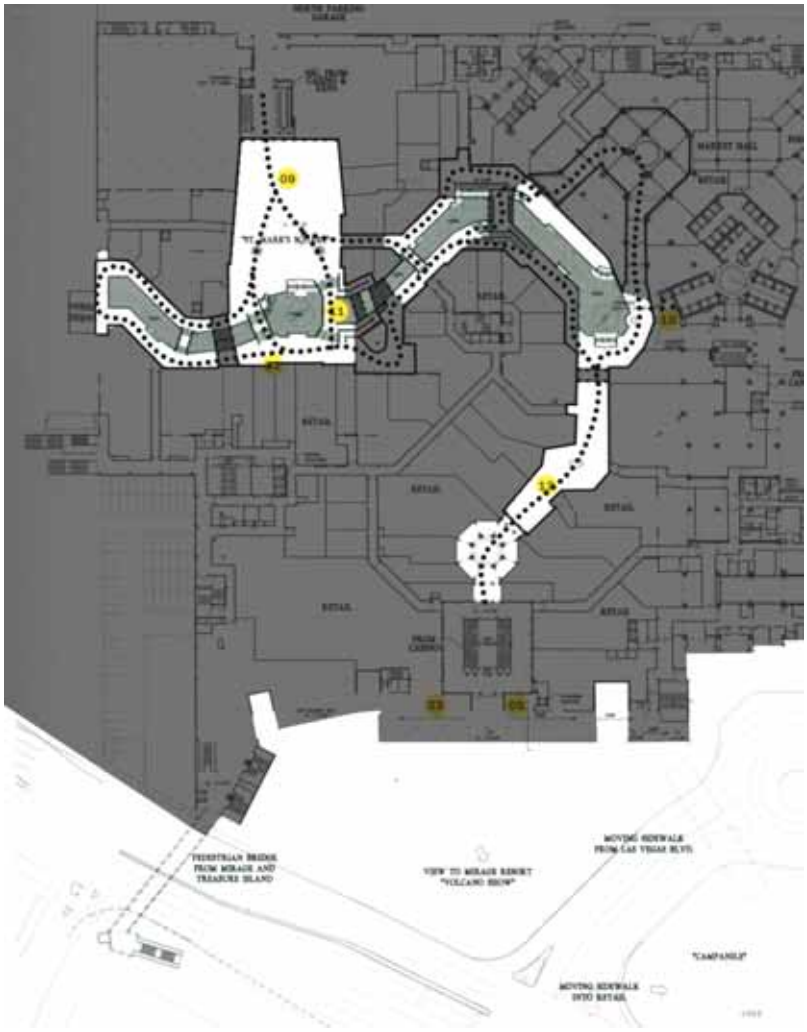


Abb. 2.24 *Venetian*, Las Vegas. Schematische Darstellung der Sequenzen (weiße Felder) und der möglichen Pfade durch die *Grand Canal Shoppes*.

Ist der Nutzer in der Mall angekommen (Abb. 2.24), entwickelt sich für ihn das räumliche Narrativ aufgrund ähnlicher Prinzipien, wie sie auch bei der bereits erwähnten Akropolisinterpretation Choisys ersichtlich wurden. Dazu gehören das sukzessive Durchlaufen einzelner Raumsequenzen, gezielte Blicke auf in Szene gesetzte Fassaden (*tableaux*) und die Bewegung entlang vorgegebener Pfade.

Abb. 2.25 *Venetian*, Las Vegas. Blick in eine mögliche Anfangssequenz, siehe Grundriss Abb. 2.24 unten.

An der Vorgehensweise der zuständigen Architekten zeigt sich, dass schon zu Beginn der Planung der Gesamtraum gezielt in einzelne, aus der Sicht des Betrachters überschaubare Sequenzen zerlegt wird: „In the Canal Shoppes the architects have included all the kinks and bends of the real city – there are no long vistas, and pedestrian bridges have been deployed to further break the space up into smaller ‚neighbourhoods' "[140] Die Abgrenzung dieser so genannten *neighbourhoods* oder Sequenzen entstehen durch systematische Krümmung der Straßenzüge und strasse- bzw. kanalüberspannende Bauwerke. Durch diese Technik werden lange Blickachsen verkürzt und zudem einzelne Fassaden als urbane *tableaux* in Szene gesetzt.

140 Ibid., S. 22

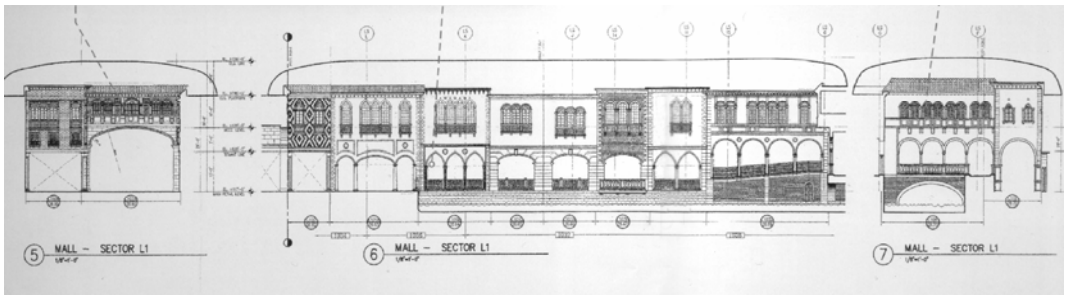


Abb. 2.26 *Venetian*, Las Vegas, Abgrenzung einer Sequenz durch kanalüberspannende Bauwerke.Siehe auch Grundriss Abb. 2.24 mitte rechts.

Abb. 2.27 Darstellung dieser Sequenz in der Fassadenabwicklung des Planungsbüros.

Wie bei Choisy erschließt sich dem Besucher die Gesamtanlage der *Grand Canal Shoppes* erst allmählich beim Durchschreiten aller Sequenzen - bis zu sechs unterschiedliche *neighbourhoods* lassen sich dabei ausmachen. Für den

Betrachter entwickeln sie sich als differenzierte, atmosphärisch aufgeladene, urbane Situationen – eine gepflasterte Passage, eine Promenade entlang des Canale Grande oder ein belebter Stadtplatz mit Straßenkünstlern. Eine mögliche Endsequenz bildet beispielsweise – sozusagen als städtebauliche Dominante - die Nachbildung des Markusplatzes (Abb. 2.28).

Abb. 2.28 *Venetian*, Las Vegas, Mögliche Endsequenz mit Nachbildung des Markusplatzes.

Auch die Pfadtypologie kommt in der Mall des *Venetian* zur Anwendung: Bei der Verknüpfung einzelner Sequenzen steht für den dynamischen Betrachter nur eine begrenzte Auswahl an Routen zur Verfügung. Konkret handelt es sich hier um einen Pfad, der sich auf der Höhe des Kanals in zwei Bewegungsstränge verzweigt, die immer wieder mit einzelnen Brücken verknüpft sind (Grundriss Abb. 2.24). Der Pfad ist hier eine fest in den Grundriss eingeschriebene, durch Häuserfassaden begrenzte Figur. Abkürzungen oder Improvisationen – wie bei

de Certeau mit der *Aktualisierung* einzelner Möglichkeiten beschrieben – lassen räumliche Vorgaben der Kasinobetreiber nur in einem sehr begrenzten Rahmen zu. Norman Klein beschreibt diese eingeschränkte Wahlmöglichkeit als *scripted freedom*, zu deutsch Freiheit nach Drehbuch: “How is this scripted freedom accomplished? The entrances and exits are often fixed, and the perimeter isolated from the world, as at Disneyland. From front to back, the choices are defined; yet somehow the walk is supposed to feel open. …. You are always at a fork in the road, deciding to give up this for that. Thus, the player can enjoy feeling a "little" bit trapped.”[141]

Abb. 2.29 *Venetian*, Las Vegas, Blick unter dem Brückenbauwerk hindurch von einer Sequenz in die Nächste.

Damit sorgen auch im Venetian zum einen Raumsequenzen und auch eine determinierte Bewegungsführung für die Rezeption des Narrativs in Form von kon-

141 Klein, The Vatican to Vegas, S.11

trolliert aufeinander folgenden und präzise gesetzten Einzelbildern. Der Soziologe Marc Gottdiener sieht daher Analogien zum Film als symptomatisch für die gethemte Kasinoarchitektur in Las Vegas: „Theme architecture has more in common with movies than with traditional architecture. This isn't because the Excalibur is like a false-front set in a movie; it is because it is closer to the medium of cinematic storytelling, using lighting, imagery, and sequences to create an evocative setting in which a story ("Our Summer Vacation in Camelot") plays itself out."[142]

Ein wesentlicher Unterschied zum Film besteht jedoch in der Möglichkeit des Besuchers, die Handlung des räumlichen Narrativs beeinflussen zu können d.h. die Route durch den narrativen Raum selbst wählen zu können. Der Film hingegen gesteht dem Zuschauer nur die Rolle des passiven Betrachters zu. Wie man letztlich die Gesamtanlage der *Grand Canal Shoppes* begehen wird, kann letztlich von Bauherren und Planern der Mall trotz der gezielten Aneinanderreihung einzelner Sequenzen und festgeschriebener Pfade nicht endgültig determiniert werden. Kontingentes, d.h. zufälliges Bewegungsverhalten des Publikums scheint sogar erwartet zu werden, wenn die Bauherren von einem „stroll along a cobblestone walkway"[143] sprechen und somit das Flanieren und Bummeln thematisieren. Die Ursache hierfür liegt offensichtlich darin, dass sich – trotz des verhältnismäßig straffen Rahmens - für jeden Besucher eine eigene Erzählung entwickeln soll. Dass dieses Prinzip nicht auf die *Grand Canal Shoppes* beschränkt ist, sondern auch in anderen Bauten am Las Vegas Boulevard zur Anwendung kommt, zeigt die Planungsstrategie des für die Kasinoarchitektur prägenden Architekten Jon Jerde. Nach seinen Vorstellungen soll der Nutzer aktiv an der Entstehung einer individuellen räumlichen Erzählung beteiligt sein. Nach Ansicht Norman Kleins ist für Jerde die Interaktion zwischen *story* und *visitor* sogar Teil des Planungskonzeptes: „To repeat, the Jerde building was not a facade as much as it was a ‚story,' a term he used often, much as Disney did. The story must be different for each visitor; even though the path is prescripted. The journey should seem an act of free will; so much so that Jerde likes to call his work 'co-creative', to emphasize the freedom to complete the text yourself." Jerde sieht den Nutzer als Co-Autor beim Erzeugen einer räumlichen *story.* Seine ko-

142 Gottdiener, The Theming of America, S. 147

143 http://www.venetian.com/GCS.aspx

kreative Arbeitsweise lebt von der These Isers, Bedeutung und Wirkung eines Werkes entstünden erst durch Interaktion zwischen Text und Leser (den *Lesevorgang*), jeder Leser aktualisiere den Text aufgrund unterschiedlicher Erfahrungen und Assoziationen anders und reagiere individuell auf die Welt des Werkes.[144] Interessant dabei ist, dass Jerdes Architektur – analog zu der im *Venetian* - einen aktiven, aktualisierenden Betrachter nicht nur akzeptiert, sondern auch auf ihn ausgerichtet ist.

Während also die Parallelen zum Film der Rolle des Betrachters im narrativen Raum nicht vollständig gerecht werden, scheint ein Vergleich mit einem anderen Medium fruchtbarer zu sein. Norman Klein bezeichnet die Räume in Las Vegas auch als *click through environments*[145]*.* Die damit aufgezeigte Verwandtschaft zum Computerspiel kann die aktive Rolle des Betrachters innerhalb eines vorgegebenen Rahmens deutlich machen. Dies zeiht sich auch in den Ausführungen der Medientheoretikerin Britta Neitzel. In Ihrem Werk *Gespielte Geschichten* werden starke Parallelen zwischen Steuerung im Computerspiel und Benutzung des narrativen Raums ersichtlich: „Der evidente Unterschied zwischen einer literarischen oder filmischen Erzählung und einer Erzählung des Videospiels liegt darin, dass ein Film eine Handlung darstellt, ohne dass die Zuschauer diese beeinflussen können, während das Videospiel darauf aufgebaut ist, dass die Spieler in die Handlung eingreifen, d. h. aus einem vorbestimmten Repertoire von Handlungen wählen. Kommen zwischen Literatur und Film mediale Unterschiede insbesondere auf der Ebene des Diskurses zum Tragen, da es sich einmal um eine sprachliche, einmal um eine audiovisuelle Darstellung handelt, so liegt die Differenz zwischen Videospielen und Literatur bzw. Film insbesondere in der unterschiedlichen Produktionsweise des Sujets, das sich im Videospiel aus vorgegebenen und ausgeführten bzw. auszuführenden Handlungen zusammensetzt. Der Zugang zur Diegese [zur erzählten Welt] in Literatur und Film, der sich durch lesen bzw. ansehen vollzieht, findet keinen Niederschlag im Dargestellten. Im Gegensatz dazu erfolgt der Zugang zur Spielwelt über das

144 Jerde selbst betont ebenfalls die Ambivalenz zwischen Determination und Intermination bezüglich der Nutzerbewegung in den räumlichen Sequenzen: “What we do is to design experience and time, not things. We take people and shape their experience in such a way that it is a narrative story of a movie or a play. It’s the interplay of light, sound and space. It’s all designed in a sequence, not necessarily with a beginning and an ending; you start anywhere and go anywhere.”. Siehe Gros, The Importance of Place, S. 27

145 Klein, The Vatican to Vegas, S.11

Betätigen eines Controllers, was wiederum bestimmte Ereignisse in der Diegese auslöst. Die Rezeptionsweise beeinflusst also das Dargestellte, bringt es zum Teil mit hervor.“[146]

Zusammengenommen führet uns die ko-kreative Arbeitsweise Jerdes und der Vergleich der Nutzerbewegung mit der Steuerung in einem Computerspiel hin zum Konzept der *Spielregel* bei Wolfgang Iser, dass - wie eingangs beschrieben - auch die Interaktion zwischen narrativem Raum und Betrachter charakterisiert: „Autor und Leser teilen sich das Spiel der Phantasie, das überhaupt nicht in Gang käme, beanspruchte der Text, mehr als nur Spielregel zu sein. Denn das Lesen wird erst dort zum Vergnügen, wo unsere Produktivität ins Spiel kommt, und das heißt, wo Texte eine Chance bieten, unsere Vermögen zu bestätigen.“[147] In Las Vegas wird Raum als ein *Ereignis* inszeniert, an dem der Besucher teilhaben soll.

146 Neitzel, Gespielte Geschichten, S. 76

147 Iser, Der Lesevorgang, S. 254

ABSTRACT: Setting the Spatial Narrative in Motion (2.)

Following chapter II.1, which describes the narrative space as a *structure* that is planned and developed by the builder-owner with a specific intention, this chapter considers the development of a spatial narrative as *process*. Thereby, it shall become apparent that meaning and effect of a narrative space only evolve from an interaction between space and recipient. The recipient, i.e. the visitor, is actively involved in the generation of meaning – he is the co-author of the spatial narrative.

Narration as Movement of the User in Space (2.1)

Basic prerequisite for a successful interaction between narrative space and viewer is the fact that the story is being *set in motion*. This chapter deals with the fact that in narrative space, the user is part of the story, and that he sets this story in motion through his own movements.

Setting the Story in Motion: A Brief Look at Narratology (2.1.1)

In Narratology, the story is separated from the *act of narration* itself (see also Chapter I.1). By means of the *act of narration* a narrative structure is set in motion (Wolfgang Iser) and is thereby transformed into a *process*. Only then can the story be grasped by the recipient. In verbal narration, this *process* is initiated by speaking, in literary narration by reading, in cinematic narration by the projector and - to mention a medium that refers to virtual space – in a videogame by the continuous input of the player.

The Viewer Gets Moving (2.1.2)

Applying those findings from narratology to space as a medium, the *act of narration* would correspond to the movement of the user in a spatial struc-

ture. Similar to a literary narrative, where a story is firstly recorded within the textual space in order to be then released by the reader, in a spatial narrative a story is inscribed in architectural space (*structure*) in order to be transformed into a *process* and received by the dynamic visitor. A comparison with other media can shed light on the development of this *process:* While in literary or cinematic narration the medium itself is *set in motion* (by reading the text or playing back the filmstrip), we could say that in spatial narration the recipient is physically located in the story and moves along inside of it.

Structural Analogies Between Medium in Motion and Motion within Narrative Space: Existing Approaches (2.1.3)

This chapter explores existing approaches (Benjamin, Barthes, De Certeau, MacDonald, Klein) that try to apply the concept of narration to space. While Walter Benjamin compares the course of a Flâneur through the city with the development of a film, Roland Barthes and Michel de Certeau describe the city as a text that is written or read by the moving passer-by. William MacDonald and Norman Klein consider the spatial structure of a city as a narrative that has to be received by a viewer in motion, with MacDonald referring to ancient Rome (urban narrative) and Klein to today's Las Vegas (scripted spaces).

No Narration Without Movement:
The Viewer in the Works of Le Corbusier and Eisenstein (2.1.4)

The previous theoretical approaches concerning the spatial narrative act are explored in this chapter on the basis of the works of Le Corbusier and his devotee, the film director Sergej Eisenstein. Both Le Corbusier and Eisenstein draw a connection between the perception of architecture and the narrative medium film. Moreover, for both of them, movement of a spectator along a path is essential for the perception of the real (architecture)

and fictive (film) narrative space. The interaction between a spatial structure and a mobile viewer can be found initially in Le Corbusier's *law on perambulation* or in his *promenade architecturale* (Fig. 2.2.-2.3). The *promenade architecturale* relates individual architectural *events* (Le Corbusier) situated on one path to one another and to the total work of art they jointly represent. This staged sequence of architectural events shows parallels to film. Consequently, Le Corbusier himself compares his work to that of a film director, namely to the work of Sergej Eisenstein. Eisenstein also mentions the affiliation between architecture and film. He establishes a relationship between the three-dimensional perception of an architectural ensemble that is "read" by a mobile viewer and the point of view of a spectator at the cinema. In analogy to cinematographic *montage* – a line of individual movie-sequences –, Eisenstein describes an architectural ensemble as an architectural *montage* from the point of view of a spectator in motion. Just as Le Corbusier assumes a spatial path (promenade), Eisenstein also describes a path, the *imaginary path* that is followed by the viewer of a film.

Connections to Antiquity in the Works of Choisy, Le Corbusier and Eisenstein (2.1.5)

The interaction between spatial structure and process described by Le Corbusier and Eisenstein can also be found in classical antiquity. In their descriptions of the typology of the path – the *promenade architecturale* and the *imaginary path* –, both relate to antiquity, referring to the Acropolis interpretation of Auguste Choisy. Choisy suggests that the architectural ensemble on the Acropolis in Athens is planned as a sequence of *tableaux successifs* – a controlled arrangement of planned urban images. These tableaux develop successively for the spectator as he moves forward. Here, the grouping and alignment of the buildings is based on expectations of the visitor's movements and acknowledges both his point of view and his perceptual capacity.

Both Le Corbusier and Eisenstein adopt Choisy's observations in their works. Eisenstein even redraws Choisy's *tableaux successifs* as a cine-

matic montage sequence. On the basis of Choisy's hypothesis, Eisenstein develops three crucial factors for the reception of an architectural montage sequence. Firstly, the changing positions and points of view of the visitor, which Eisenstein defines by means of an emerging film shot; following from that, an array of single tableaux or events, which the viewer links to form a continuum (the cohesive narrative); and finally the speed of the spectator's movement (and the speed of narration respectively), that determines the duration of the individual architectural events arranged along a path.

The Spectator on the Path: Between Determination and Indetermination (2.1.6)

The determination of the spectator's movement on a path (as in Le Corbusier's *promenade architecturale* or Eisenstein's *imaginary path*) may be necessary for the reception of a spatial narrative according to plan. This is demonstrated in the present chapter, illustrated by the example of the Parc de la Vilette by Bernard Tschumi. Although Tschumi refers to narrative space with his term *promenade cinématique*, the open pattern of the park complicates the formation of a spatial narrative due to a lack of determination of the visitor's movements.

Event, Sequence, Story (2.2)

Narratology describes the development of a story as a succession of *events*. In this succession, the *events* are not only to be arranged in a temporal order, but also to result from each other in a causal order. In narratology, this is called the *motivation of events*. Only motivated events turn into a *story*. Narratology distinguishes between *causal*, *compositional* or *aesthetical motivations* and *motivation* from within a *narrated world*. In order to understand the system the chain of *events* in narrative space is based on, those terms are applied to architecture. While the *compositional motivation*

may describe the formal principle behind a sequence of spaces (*promenade architecturale*), the *motivation* from within a *narrated world* makes several *events* appear reasonable in a thematic context; in that manner, in Las Vegas, incoherent *events* (eating, gambling, shopping) are linked by the visitor against the backdrop of the *narrated world* – which can be recognized by the theme of the casino resort.

The Question of Author and Meaning: Actualization of an Opus (2.3)

Meaning and effect exist merely virtually in a space; they only unfold are realised in the reception and reaction of the spectator. In analogy to reading a text, this happens within the mental space, which develops individually in the head of each spectator. Hence, not only the builder- owners and the space itself but also to a large extent the recipient is involved in the development of a spatial narrative. Therefore, the recipient can be understood as a co-author of narrative space. This fact may be clarified by the concept of *Actualization* in the work of the literary scholar Wolfgang Iser. According to Iser, a text merely offers *schematized aspects*, while the concrete meaning of a work develops through the interaction between text and reader. By applying Iser's terms to architecture, it becomes apparent that on the one hand, space represents only a *potential effect* (Aktionspotential), a potential for action composed by the planner. It is realised, *actualised* and interpreted individually by each spectator in the reception process. Thus, the spectator *actualises* several *possibilities* within a space. On the other hand, the space represents a *set of instructions* (Spielregel) that regulates its use and perception. Interaction between spectator and space only develops if the space is individually experienced and received.

Movement, Event, Actualisation, illustrated by the example of ancient Rome (2.4)

The Ars Memoria of Quintilian: Space as Memory Theatre (2.4.1)

The *Ars Memoria*, a work of the Roman orator Quintilian, shows that there is already awareness of the analogy between the narrative act and the *act of walking* in ancient Rome. A Roman public speaker can use the spatial sequence of a building as a tool for memorising the structure of a speech. Several rooms and furnishings correspond to several parts and details of the rhetorical work, so that the speaker is able to give a detailed narrative account of his speech while moving (fictively) through the building. In Quintilian's *Ars Memoria*, a link is created between spatial and narrative structure. Furthermore, his model explicitly builds on the perspective of a viewer in motion. According to Jas Elsner, the ductus locorum (flow of spaces) matches the ductus litterarum (flow of the speech). Thereby, the speaker connects several *events* to a *story*. Here, both the *causal motivation (*you walk through a door and enter the next room) and the *compositional motivation* (the sequencing of events according to a mnemonic strategy) become apparent. By *actualising* several *possibilities* within space, the speech develops. In that context, it is important that the momentarily non-actualised possibilities also continue to last, i.e. the parts of the building the speaker is not currently visiting; by this means, the speaker is able to jump around from one element to the other within the speech or to repeat individual parts.

With regards to Quintilian, the historian Jas Elsner makes the case that just as Roman oratory is shaped by architectural and visual imagery in the early Roman Empire, the decoration and structure of the Roman house is in its turn inspired by the rhetorical process. If Elsner's hypothesis is correct, we can assume that there must be evidence for the relationship between narrative structures and space in Rome.

The Forum of Traian: Reading a Spatial Biography (2.4.2)

The Forum of Traian is planned as a linear spatial sequence, where a coherent narrative develops successively while the spectator is moving through all parts of the building. It is a story about the deeds and accomplishments of Traian, a spatial biography of the imperator.

Individual episodes from the imperator's life correspond to the four main parts of the entire complex (Fig. 2.18 and 2.19): "In the Forum, he is the omnipotent victor; in the Hemicycles and tribunals of the Basilica, the wise administrator and pontifex maximus; on the spiral of the column, the sagacious general; at its top the deceased hero; and in the Temple, the sanctified divus. Consequently, when a visitor had finally reached the cella of the Temple and seen the colossal statue of Traian arrayed as Olympian Zeus, he would personally have observed the discomfiture of Rome's enemies." (James Packer). Hence, passing through the forum, the visitor can take on the role of a reader of Traian's biography (Fig. 2.20-2.22.) The motion of the visitor thus becomes an essential part of the spatial narrative. The forum of Traian is presented as a sequence of staged images (*tableaux successifs*) that a visitor can actualise and link to construct a biography during the *act of walking*. Thus, the interaction between *structure* and recipient is central; the *structure* of the complex is transferred into a *process*. Moreover, in the Forum, parallels to the sequence of *events* as described by narratology become evident: the four episodes represent individual *events* that the viewer combines to a *story* in the form of Traian's biography. Here, the sequence of *events* is *motivated causally* and *compositionally*.

If, along with Iser's description of a text, the narrative space is considered to be a *potential effect* (Aktionspotential) and a *set of instructions* (Spielregel), the Forum of Traian shows several spatial *possibilities* the visitor can stick to or *actualise* if he wants to experience the biography of the imperator according to plan.

Movement, Event, Actualisation,
Illustrated by the Example of Las Vegas (2.5)

The narrative that develops within the *narrated world* of the Grand Canal Shoppes in the Venetian Casino, is – according to the builder-owner – that of a shopping expedition in an Italian atmosphere. Several, seemingly disconnected *events*, are meant to appear motivated against the backdrop of a *narrated world*. Hence, from the visitor's point of view, shopping, eating, taking a stroll and riding a gondola are imbedded in the *Diegesis* of the Venetian.

Moreover, the Grand Canal Shoppes are designed for the reception of a spectator who moves around. This involves the successive walk through several spatial sequences, selective views on staged facades (*tableaux successifs),* and the movement along predetermined paths (Fig. 2.24). The entire complex develops successively while the spectator is moving through up to six sequences, which are partly separated by building parts spanning over the streets (Fig. 2.25-2.29).

During the sequenced promenade through the mall, only a limited choice of paths is available. Here, the path is a figure permanently inscribed in the ground plan and circumscribed by facades. Along with Norman Klein's terminology, these limited options may be described as scripted freedom. Hence, in the Venetian, spatial sequences and guided movement ensure the reception of a narrative in the form of controlled, successive and precisely composed tableaux. The sociologist Marc Gottdiener therefore thinks that analogies to cinema are symptomatic of the themed casino architecture in Las Vegas. But in contrast to the cinema, the visitor of the Grande Canal Shoppes has a significant influence on the development of the narrative, that is to say, he can choose the route through the narrative space himself. Evidently, despite the comparatively tight framework, an individual narrative should develop for each visitor. Concerning this matter, Jon Jerde – an architect, who is formative for the casino architecture in Las Vegas – mentions a *co-creative* way of working, where the visitor shall be involved in the spatial narrative. It is interesting that Jerde's architecture does not only accept an active user but that it is

directed towards him. His co-creative method of working sees space as a *set of instructions* in the sense of Wolfgang Iser, where the productivity of the user within a given framework is a necessity.

ALEXANDER KNOOP

3. Die Funktion kognitiver Schemata für das Verstehen räumlicher Narrative

Eine besondere Leistung des narrativen Raumes besteht darin, dass er einzelne Ereignisse in einen motivierten Zusammenhang stellt. Aus Sicht des Rezipienten, der sich im Raum bewegt, folgen die Ereignisse des Raumes damit nicht nur aufeinander, sondern auch auseinander. Wie in Kapitel I.2.2.2 entwickelt wurde, kann die Kohärenz der Ereignisabfolge im narrativen Raum einerseits durch die (kompositorische) *Motivierung* oder andererseits durch die *erzählte Welt* (*Diegese*) hergestellt werden, die den gemeinsamen Hintergrund der Ereignisse bildet. Nun ist aber sowohl im antiken Rom als auch in Las Vegas festzustellen, dass nicht alle Ereignisse des narrativen Raumes explizit in den erzählerischen Gesamtzusammenhang eingebunden sind: So sind beispielsweise die in der Basilika Ulpia des Traiansforums stattfindenden Märkte und Gerichtsverhandlungen nicht unmittelbar mit der Biographie Traians verbunden; das gleiche gilt für die einzelnen Läden des *Bellagio* Kasinos und ihre Einbindung in die *erzählte Welt* einer italienischen Kleinstadt. Die Zusammenhänge der räumlichen Erzählung sind also nicht durchgehend im gebauten Raum explizit gemacht. Dies bedeutet, dass der Rezipient des narrativen Raumes nicht nur einen sichtbaren Zusammenhang nachvollziehen muss, sondern dass er dort, wo die offensichtlichen Verknüpfungen im narrativen Ablauf fehlen, selbst einen solchen Zusammenhang konstruieren muss. Dazu muss er auf vorhandenes Wissen um typische Situationen und Abläufe zurückgreifen.

Zieht man die Erkenntnisse der Kognitionswissenschaften heran, so lässt sich dieser Rezeptionsvorgang als doppelläufiger Prozess beschreiben: der Rezipient entnimmt einerseits über seine Sinne dem gebauten Raum Informationen, andererseits wendet er mentale Schemata auf den Raum an. Diese mentalen Schemata sind kulturabhängig und umfassen das Wissen um stereotype Situationen und Abläufe. Aufgrund ihrer Funktion im Erkenntnisprozess werden die mentalen Schemata meist als kognitive Schemata bezeichnet.[1]

Das nachstehende Kapitel untersucht, wie solche kognitiven Schemata an der Konstruktion von narrativer Kohärenz und damit am Verstehen räumlicher Erzählungen beteiligt sind. Dazu werden zunächst zwei Konzepte aus der Soziologie und der Narratologie vorgestellt, die kognitive Schemata beschreiben und verschiedene Blicke auf das „Verstehen“ narrativer Räume ermöglichen: die *Rah-*

1 Martinez und Scheffel beschreiben diesen Zusammenhang für textliche Erzählungen: Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.150

men-Theorie des Soziologen Erving Goffman und das *script*-Konzept aus der Erzähltheorie. Anschließend werden beide Ansätze auf ihre Relevanz für den narrativen Raum überprüft und anhand von Beispielen aus dem antiken Rom und aus Las Vegas erörtert.

3.1 Kognitive Schemata: *Rahmen* und *scripts*

3.1.1 Ernst und Spiel: *Rahmen* und ihre Transformationen bei Goffman

Die Ereignisse des narrativen Raumes finden in einem Handlungsrahmen statt, der *erzählten Welt*. Sie zu verstehen heißt daher, sie im Zusammenhang bzw. im Rahmen dieser *erzählten Welt* zu sehen. Um zu klären, wie dies geschieht, d.h. wie der Verständnisprozess funktioniert, sollen im Folgenden zunächst die Untersuchungen des Soziologen Erving Goffman zur Organisation menschlicher Alltagserfahrungen dargestellt werden. Goffman ist insofern interessant, als er sich auf Situationen bezieht, die dem narrativen Raum verwandt sind; so diskutiert er u.a. Beispiele aus dem Theater und dem Film.

Goffman entwickelt in seiner *Rahmen-Analyse* (1974)[2] ein Konzept, wie menschliche Erfahrungen organisiert sind; ihn interessiert dabei das Problem, wie es gelingt, alltägliche Situationen zu definieren und zu verstehen: „Ich gehe davon aus, dass Menschen, die sich gerade in einer Situation befinden, vor der Frage stehen: Was geht hier eigentlich vor?“[3] Zur Beantwortung dieser Fragestellung etabliert Goffman die Vorstellung von *Rahmen* (*frames*); diese Erfahrungsschemata umfassen das Wissen um stereotype Situationen einschließlich der mit ihnen verbundenen Empfindungen und sozialen Erwartungen. Sie werden vom Menschen angewandt, um eine bestimmte Situation zu verstehen und in einen Kontext zu stellen, d.h. zu *rahmen*.

Goffman entlehnt den Begriff des *Rahmens* einem Text von Gregory Bateson, *A Theory of Play and Fantasy* (1955).[4] Bateson beobachtet darin im Zoo spielende Otter und diskutiert daraufhin die Frage, wie die Tiere „kämpfen spielen“ von

2 Erscheinungsdatum der englischen Originalausgabe.

3 Goffman, Rahmen-Analyse, S.16. Siehe dazu auch: Willems, Rahmen und Habitus, S.33

4 Deutsche Ausgabe: Bateson, Eine Theorie des Spiels und der Phantasie

„kämpfen“ unterscheiden können. Bateson geht davon aus, dass die Tiere Signale darüber aussenden, wie die Situation zu verstehen sei; diese Metakommunikation, die der Einordnung der Kommunikation (d.h. hier: des Kampfes) dient, bezeichnet er als *Rahmen.* Goffmans Verständnis von *Rahmen* baut explizit auf Bateson auf: „Und natürlich werde ich den Ausdruck ‚Rahmen’ (‚frame’) in Batesons Sinne oft gebrauchen. Ich gehe davon aus, daß wir gemäß gewissen Organisationsprinzipien für Ereignisse – zumindest für soziale – und für unsere persönliche Anteilnahme an ihnen Definitionen einer Situation aufstellen; ... Das ist meine Definition von ‚Rahmen’.“[5]

Die allgemeinste Form eines kognitiven Schemas ist der *primäre Rahmen* (*primary framework)*. Der *primäre Rahmen* ermöglicht ein erstes Erkennen einer Situation. Es ist kulturabhängig, wird aber dennoch als ursprünglich empfunden und selten bewusst thematisiert. „... [D]ie Anwendung eines solchen Rahmens oder einer solchen Sichtweise [wird] von den Betreffenden so gesehen ... , daß sie nicht auf eine vorhergehende oder ‚ursprüngliche’ Deutung zurückgreift; ein primärer Rahmen wird eben so gesehen, daß er einen sonst sinnlosen Aspekt einer Szene zu etwas Sinnvollem macht. ... [J]eder primäre Rahmen ermöglicht dem, der ihn anwendet, die Lokalisierung, Wahrnehmung, Identifikation und Benennung einer anscheinend unbeschränkten Anzahl konkreter Vorkommnisse, die im Sinne des Rahmens definiert sind.“[6] Goffman unterscheidet *natürliche primäre Rahmen*, die Erfahrungen über Ereignisse umfassen, welche als nicht vom Menschen gesteuert wahrgenommen werden (z.B. das Wetter) und *soziale primäre Rahmen*, die Erfahrungen über (zielgerichtete) menschliche Handlungen enthalten.

Unter Verweis auf Batesons Überlegungen zu Ernst und Spiel stellt Goffman fest, dass eine Situation nicht immer das ist, was sie wäre, wenn man nur den *primären Rahmen* berücksichtigen würde. Goffman führt daher die Vorstellung von Transformationen ein, die den *primären Rahmen* modifizieren können; dieser Vorgang wird als *Modulation* (*keying*) bezeichnet. „Es handelt sich um die systematische Transformation eines Materials, das bereits im Rahmen eines Deutungsschemas sinnvoll ist, ohne welches die Modulation sinnlos wäre. ... Die einer bestimmten Modulation entsprechende systematische Transformation verän-

5 Goffman, Rahmen-Analyse, S.19

6 Ibid., S.31

dert die entsprechende Tätigkeit vielleicht nur geringfügig, doch sie verändert entscheidend, was in den Augen der Beteiligten vor sich geht.“[7] In der Folge definiert Goffman fünf grundlegende *Module (keys)*: „So-Tun-als-ob, Wettkampf, Zeremonie, Sonderausführung, In-anderen-Zusammenhang-Stellen.“[8] Jedes dieser *Module* verändert den *primären Rahmen* und damit den „Sinn“, den ein Mensch einer bestimmten Situation zuschreibt, ohne dass sich notwendigerweise die Ereignisse oder Handlungen entsprechend verändern müssen.

Goffmans *Rahmen* bezeichnen demnach kognitive Schemata, die der Mensch nutzt, um eine Situation zu definieren, nicht aber die physischen Gegebenheiten des gebauten Raumes; die *Rahmen* umfassen das mentale Wissen um typische Situationen anhand dessen ein gebauter Raum beurteilt wird. Wie aber sieht bei Goffman die Schnittstelle zwischen diesen beiden Bereichen, dem mentalen und dem physischen aus?

Die Welt der physischen Gegenstände erscheint in Goffmans *Rahmen-Analyse* als der *Kontext*[9]: ... [G]ewöhnlich schließt der Kontext, wie man sagt, falsche Deutungen aus und bringt die richtige zur Geltung. (Man könnte den Kontext geradezu definieren als unmittelbar vorhandene Ereignisse, die mit der Rahmenauffassung verträglich sind und mit anderen unverträglich.)“[10] Auf den gebauten Raum übertragen bedeutet dies, dass dieser die Zahl der möglichen *Rahmen* einschränkt und nur bestimmte Deutungen zulässt. Die *Rahmung* erfolgt also anhand gegebener physischer Gegebenheiten, zu denen auch der Raum zählt.

Goffman betont in diesem Zusammenhang, dass die *Rahmung* einer Situation immer gefährdet ist: Durch *Modulationen* kann sich ein *Rahmen* ständig verändern (z.B. beim Wechselspiel zwischen Ernst und Spiel). Zusätzlich kann man sich nie ganz sicher sein, nicht Opfer eines Täuschungsmanövers zu sein oder anfangs von einer falschen Vorstellung ausgegangen zu sein. „Um das Vertrauen in den Rahmen zu sichern, setzen die Handelnden verschiedene Mittel ein, mit denen sie den jeweiligen Rahmen ‚verankern’. Die Verankerungen sind nicht nur

7 Ibid., S.57

8 Ibid., S.60

9 Diese Überlegung übernehme ich von Alexandra Schepelmann, die in ihrer Diplomarbeit darauf hinweist, dass der Kontextbegriff bei Goffman den *external context* der physischen Gegebenheiten bezeichnet. Schepelmann, Kontextualisierungskonventionen im Internet Relay Chat, 2.2.2.3

10 Goffman, Rahmen-Analyse, S.472

deswegen vonnöten, weil jede Modulation ihrerseits immer wieder neu gerahmt wird, wir können uns auch über Rahmungen täuschen, uns irren oder gar darüber streiten.“[11] Eine mögliche Verankerung, die Goffman nennt, sind *Klammern*, die anzeigen, wann ein *Rahmen* transformiert wird: „Es gibt Hinweise darauf, wann die Transformation beginnen und enden soll, nämlich zeitliche ‚Klammern', auf deren Wirkungsbereich die Transformation beschränkt sein soll. Entsprechend zeigen räumliche Klammern gewöhnlich das Gebiet an, auf das sich die Modulation in dem betreffenden Fall erstrecken soll.“[12] Unter diesen *Klammern* versteht Goffman soziale Konventionen und auch physische Gegebenheiten wie den gebauten Raum: „Das Musterbeispiel sind Methoden, die sich in der abendländischen Dramaturgie durchgesetzt haben: am Anfang gehen die Lichter aus, die Glocke läutet, und der Vorhang hebt sich; am Ende fällt der Vorhang, und die Lichter gehen an. ... Und in der Zwischenzeit beschränkt sich die gespielte Welt auf den physischen Schauplatz, der durch die Grenzen der Bühne eingefasst ist.“[13] Die zeitlichen und räumlichen *Klammern* signalisieren den Beteiligten Anfang und Ende einer *Modulation* und geben damit Auskunft darüber, wie eine Situation zu verstehen ist.

Gleichzeitig, so Goffman, eröffnen die *Klammern* auch Möglichkeiten der Manipulation. Dies insofern, als die Menschen unter Umständen nicht damit rechnen, außerhalb dieser *Klammern* mit *Modulationen* konfrontiert zu werden. Goffman nennt hier unter anderem das Beispiel wissenschaftlicher Experimente, bei denen die Einstellung der Versuchspersonen in einem zwanglosen Rahmen schon vor dem eigentlichen Test untersucht wird. Der Test selbst wird nur noch zum Schein durchgeführt wird und hat keine wissenschaftliche Bedeutung.[14]

Im Zusammenhang des narrativen Raumes sind Goffmans *Rahmen* insofern interessant, als sie das Verhältnis von Spiel und Ernst, von theaterhaften Inszenierungen und als ursprünglich wahrgenommenen „normalen“ Situationen und Räumen thematisieren. Für die Schnittstelle zwischen den mentalen *Rahmen* und dem gebauten Raum ist insbesondere die ambivalente Funktion der *Klammern* interessant: Einerseits verankern sie die *Rahmen* und erleichtern es zu

11 Knoblauch, Erving Goffman, S.164

12 Goffman, Rahmen-Analyse, S.57

13 Ibid., S.279f

14 Ibid., S.500f

erkennen, „was eigentlich vorgeht“. Andererseits aber können diese scheinbar so eindeutigen *Klammern* bewusst unterlaufen werden und dann zur Manipulation des Besuchers beitragen.

3.1.2 Stereotype Ereignisfolgen: *scripts* in der Narratologie

Die Narratologie kennt ebenfalls eine Form kognitiver Schemata, die *scripts.* Die *scripts* sind dem Bereich der Kognitionswissenschaften und der *artificial intelligence* entlehnt; in der poststrukturalistischen Erzählforschung werden *scripts* als dynamische Schemata verstanden, die im Gegensatz zu den statischen *Rahmen* stehen: „Frames differ from scripts in that frames are used to represent a point in time. Scripts represent a sequence of events that take place in a time sequence.“[15] An dieser Stelle ist eine Klärung der Begriffe nötig: Was die Narratologie, hier David Herman, unter *Rahmen* (*frame)* versteht, ist nicht identisch mit dem *Rahmen*-Begriff bei Goffman; die *Rahmenanalyse* von Goffman unterscheidet nicht zwischen statischen und dynamischen kognitiven Schemata. Die Auffassung von *Rahmen*, die Goffman entwickelt, überlagert sich teilweise mit dem, was die Narratologie unter *scripts* versteht und lässt sich nicht auf ein statisches Schema reduzieren. Die Ursache hierfür liegt in den verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen, denen die Konzepte entstammen.

Ein *script* wird in der Narratologie als „die mentale Repräsentation des typischen Verlaufs einer Ereignisreihe“[16][17] definiert. David Herman greift in seinem Artikel *Scripts, Sequences, and Stories: Elements of a Postclassical Narratology* (1997) auf den bereits angesprochenen Gegensatz von statischen und dynamischen Schemata zurück, um dies näher zu erläutern: „Stored in the memory, previous experiences form structured repertoires of expectations about current and emergent experiences. Static repertoires allow me to distinguish a chair from a table or a cat from a bread box; dynamic repertoires help me to know how events typically unfold during common occasions like birthday parties and to avoid mis-

15 Mercadal, Dennis: A Dictionary of Artificial Intelligence. New York, 1990, S.255. Zit. bei: Herman, Scripts, Sequences, and Stories, S.1047

16 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.150

17 Siehe dazu auch: Prince, A dictionary of narratology, S.86

taking birthday parties for barroom brawls or visits to the barber."[18] *Scripts* enthalten demnach Wissen darüber, wie gängige Alltagssituationen ablaufen und gewährleisten so eine einfache Orientierung im täglichen Leben. Würden wir beispielsweise nicht das *script* eines Restaurantbesuchs kennen, wäre jeder Besuch eines Lokals ein gänzlich unvorhersehbares Abenteuer: „Scripts are useful for a variety of reasons. They make clear what is supposed to happen and what various acts are supposed to indicate. They make mental processing easier by allowing us to think less, in essence. You don't have to figure out every time you enter a restaurant how to convince someone to feed you. All you really have to know is the restaurant script and your part in that script."[19] Ein *script* umfasst den Ablauf von Ereignissen einschließlich der eigenen Rolle und ermöglicht die „Automatisierung" alltäglicher Abläufe.

Aufgebaut ist ein *script* aus einzelnen *slots*, das heißt aus mentalen „Steckplätzen", an die typische, mit dem jeweiligen *script* in Verbindung stehende Elemente „eingesteckt" werden können, die dann zusammen das *script* bilden: „A script is a structure that describes an appropriate sequence of events in a particular context. A script is made up of slots and requirements about what can fill these slots. The structure is an interconnected whole, and what is in one slot affects what can be in another."[20] Die *slots* sind dabei „hinreichend vage, um leichte Abweichungen vom Standardverlauf zu verarbeiten."[21]

In der Narratologie werden *scripts* verwendet, um die Prozesse zu verstehen, die bei der Lektüre einer Erzählung ablaufen und zu klären, wie der Rezipient, ausgehend von wenigen gegebenen textlichen oder mündlichen Hinweisen, teils sehr komplexe Vorstellungen von Erzählungen konstruiert.[22] Die Überlegung ist, dass die festen, stereotypen Ereignisfolgen der *scripts* vom Rezipienten eingesetzt werden, um aus diesen Hinweisen eine zusammenhängende Erzählung zu schaffen (der Rezipient ist damit Co-Autor der Erzählung; siehe dazu auch Wolfgang Iser[23] sowie Kapitel I.2.3): „Every act of tellling arguably requires that a

18 Herman, Scripts, Sequences, and Stories, S.1047

19 Schank, Tell Me a Story, S.7. Zit. bei: Herman, Scripts, Sequences, and Stories, S.1050

20 Schank und Abelson, Scripts, Plans, Goals and understanding, S.41. Zit. bei: Herman, Scripts, Sequences, and Stories, S.1050

21 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.150

22 Herman, Scripts, Sequences, and Stories, S.1051

23 Iser, Die Appellstruktur der Texte, S.229

listener or reader use scripts to help set the narrative in motion, to cocreate the story.“[24] Das *script* erfüllt dabei zwei Funktionen: Einerseits trägt es dazu bei, Erwartungen über den weiteren Verlauf einer Erzählung zu konstruieren, andererseits ermöglicht es die rückwirkende Einordnung von Ereignissen in einen Verständniszusammenhang.[25] Damit ermöglichen es die *scripts* dem Leser, aus einzelnen Ereignissen und Elementen narrative Zusammenhänge und so etwas wie einen Sinn zu konstruieren.

Die bestehenden Überlegungen zur Funktion der *scripts* beim Verstehen von Erzählungen beziehen sich, wie aus den zitierten Passagen bereits teilweise zu entnehmen war, auf textliche Erzählungen. Die Frage, ob sie ohne Einschränkungen auf räumliche Erzählungen übertragbar sind, lässt sich beantworten, wenn man sich bewusst macht, dass es sich bei den *scripts* nur um kognitive Schemata von Handlungsabläufen handelt, die nicht an ein bestimmtes Medium (wie etwa Sprache oder Raum) gebunden sind. Matias Martinez und Michael Scheffel stellen dazu fest: „Die Inhalte solcher ‚scripts’ werden auf eine Weise mental wahrgenommen, gespeichert und abgerufen, die vermutlich unabhängig von einer bestimmten sprachlichen Gestaltung des erzählten Geschehens ist. ... Die Handlung literarischer Erzählungen zu verstehen hieße, sie ihrer linguistischen Präsentationsweise zu entkleiden und unabhängig von dieser Präsentation zu verarbeiten. Dieser kognitionspsychologische Befund stützt unsere literaturwissenschaftliche Entscheidung, das ‚Was’ von Erzählungen (Handlung und erzählte Welt) als eine eigenständige Bedeutungssphäre erzählender Texte zu betrachten und sie von dem ‚Wie’ ihrer Darstellung zu trennen.“[26] Die *scripts* sind also mentale Schemata, die unabhängig vom Medium der Sprache sind und können daher auch für die Auseinandersetzung mit Erzählungen herangezogen werden, deren Medium der Raum ist. (Siehe dazu auch Kapitel I.1)

Als kognitive Schemata umfassen die *scripts* (ebenso wie die *Rahmen* bei Goffman) nur unsere Erwartungen und Erfahrungen, nicht aber den gebauten Raum selbst. Welche Aussagen können über die Schnittstelle zwischen den *scripts* einerseits und dem gebauten Raum andererseits getroffen werden?

24 Herman, Scripts, Sequences, and Stories, S.1051

25 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.150

26 Ibid., S.150f

David Herman untersucht am Beispiel von schriftlichen Erzählungen die Schnittstelle von *script* und Text. Anhand eines Gedankenexperiments erörtert er dabei zwei Fragen, die sich unmittelbar auf die Schnittstelle von *script* und Raum übertragen lassen.[27]

Zum einen stellt sich Herman die Frage, welche Eigenschaften einen Text narrativer, welche ihn weniger narrativ erscheinen lassen. Er kommt zu dem Schluss, dass hierbei die Zahl der verschiedenen angesprochenen *scripts* von Bedeutung ist: „This thought experiment has suggested that a sequence rooted in a plurality of scripts will be more easily processed as a story, will be deemed more narrative, than one only fitfully anchored in the knowledge frames ... bound up with grammatical competence."[28]

Zum anderen untersucht er das Verhältnis von Text und *script*: Texte können, so Herman, in verschiedenen, mehr oder weniger kritischen und reflexiven Beziehungen zu gängigen *scripts* stehen: „Contemporaneous texts can relate differently to prevailing scripts. Texts can pertain more or less critically and reflexively to the scripts circulating when the texts were written. For narrative, these variations correspond to generic classifications used to characterize stories."[29] Ein Beispiel für ein mögliches Verhältnis von Text und *script* ist die Schemaliteratur, auf die Martinez und Scheffel im Zusammenhang mit den *scripts* verweisen[30]: Unter Schemaliteratur wird allgemein eine „Literatur [verstanden], die weniger durch künstlerische Innovation als durch Variation gattungstypischer Handlungs-

27 Zusätzlich zu den zwei hier dargestellten Fragen stellt sich Herman auch eine dritte: Er überlegt, ob ein narrativer Text bestimmte Elemente bzw. Stichwörter enthalt muss, um ein *script* beim Rezipienten zu aktivieren. Herman demonstriert anhand eines Experiments, dass bestimmte Stichwörter weder eine notwendige noch eine hinreichende Bedingung für die *script*-Aktivierung sind und verweist auf die Bedeutung des jeweiligen Kontexts: „[A] particular set of cues need not be present in a story for recipients of it to activate a given script. A discourse context – the total context of utterances exchanged during an occasion of talk – can imbue sequences it contains with narrative functions that they might not possess in isolation or, for that matter, in other discourse contexts. But neither is the presence of particular textual cues a sufficient condition for a script to be activated". Wenn das Vorhandensein oder das Fehlen einzelner Stichwörter aber nicht darüber entscheidet ob ein *script* aktiviert wird oder nicht, so ist es nach Herman genauso wenig entscheidend dafür, ob ein Text narrativ ist oder nicht. Siehe: Herman, Scripts, Sequences, and Stories, S.1051. Eine Übertragung auf den narrativen Raum legt nahe, dass isolierte Elemente nicht notwendig sind und nicht dazu ausreichen, um ein *script* zu aktivieren. Dies impliziert umgekehrt auch, dass ein narrativer Raum *nicht* durch die Anwesenheit bestimmter einzelner Elemente definiert wird.

28 Herman, Scripts, Sequences, and Stories, S.1053

29 Ibid., S.1054

30 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.151

und Erzählschemata bestimmt ist."[31] Beispiele sind folkloristische Erzählungen (Märchen, Sagen, Mythen) und die moderne Trivial- und Unterhaltungsliteratur.[32] In diesen Erzählungen wird gängigen *scripts* entsprochen - Abweichungen und Brüche sind unüblich. Der Rezipient *versteht* diese Erzählungen, indem er *scripts wiedererkennt*.[33]

Überträgt man Hermans Überlegungen auf räumliche Erzählungen, so lassen sich zwei Aussagen zur Interaktion von Raum und *script* formulieren.

Erstens ist die Narrativität eines Raumes nicht darin begründet, dass er ein einzelnes *script* aktiviert. Ein narrativer Raum aktiviert viele verschiedene *scripts.* Diese beziehen sich auf alltägliche Ereignisfolgen; sie enthalten unser Wissen darüber, wie Alltagssituationen, z.B. ein Restaurantbesuch, ein Einkaufsbummel oder die Besichtigung eines Museums, typischerweise ablaufen. Es müsste sich demnach zeigen lassen, dass im antiken Rom und in Las Vegas innerhalb eines Narrativs die Aktivierung einer Vielzahl von *scripts* erfolgt.

Zweitens kann ein Raum in verschiedener Beziehung zu gängigen *scripts* stehen: Er kann entweder gängigen Vorstellungen über typische Abläufe entsprechen oder aber mit ihnen brechen bzw. sie verändern. Zieht man die Aussagen der Erzähltheoretiker Martinez und Scheffel über die Erzählungen der Trivial- und Unterhaltungsliteratur hinzu, so liegt die Schlussfolgerung nahe, dass auch in den gebauten Erzählungen im antiken Rom und in Las Vegas, deren populärer und unterhaltender Charakter unverkennbar ist, typischen *scripts* entsprochen wird. Das Verhältnis des gebauten Raumes zu gängigen *scripts* müsste demnach ebenfalls durch das Fehlen von Brüchen gekennzeichnet sein. Die Analyse zu Rom und zu Las Vegas wird untersuchen, inwieweit sich diese Annahmen bestätigen lassen.

Bei der Analyse des antiken Rom und des modernen Las Vegas bezüglich der *scripts* der Narratologie sollen demnach zwei Aspekte im Fokus stehen: erstens die Aktivierung einer Vielzahl von *scripts*, die sich auf Alltagssituationen beziehen, innerhalb eines Narrativs und zweitens das Verhältnis des gebauten Raumes zu gängigen *scripts*; dies impliziert die Frage ob diese Räume nur Erwartun-

31 Ibid., S.191

32 Ibid., S.136

33 Ibid., S.151

gen über Ereignisfolgen bedienen oder ob sie *scripts* auch brechen und explizit thematisieren.

3.1.3 Kognitive Schemata und visuelle Wahrnehmung

In den beiden vorangegangenen Kapiteln wurde anhand der Untersuchungen von Goffman und Herman die Funktion dargestellt, die kognitive Schemata beim Prozess des Verstehens von Alltagssituationen und sprachlichen Erzählungen übernehmen. Die Überlegungen aus der Soziologie (Goffman) bzw. der Narratologie (Herman) wurden anschließend auf die Verstehensprozesse im narrativen Raum übertragen. Dort ermöglichen die kognitiven Schemata einerseits das Verstehen der im Raum stattfindenden Handlungen und Handlungsabläufe, andererseits aber das Erkennen des gebauten Raumes selbst.

Indem das Verstehen narrativer Räume auch den gebauten Raum, d.h. visuell wahrnehmbare Objekte umfasst, wird hier der Bereich der visuellen Wahrnehmungstheorie berührt. Im Folgenden wird daher kurz auf die Funktion eingegangen, die die Wahrnehmungstheorie mentalen Schemata bei der kognitiven Verarbeitung visuell wahrgenommener Objekte zuweist.[34]

Ein Aufsatz, der im Kontext der Auseinandersetzung mit *Handlungs*schemata (zu denen auch die *scripts* der Narratologie gehören) besonderes Interesse verdient, ist *Die Darstellung von Dingen und Menschen* (1977) des Psychologen Julian Hochberg. Ausgehend von einer Kritik strukturalistischer und gestalttheoretischer Ansätze verweist er auf die Funktion von Erwartungen und kognitiven Plänen im Wahrnehmungsprozess, wobei dieser, so Hochberg, immer auch als ein aktiver Handlungsprozess verstanden werden muss.

Hochberg betont, dass es sich bei der Wahrnehmung um ein zielgerichtetes Verhalten handelt:[35] Ich füge ... hinzu, daß *zu den meisten oder allen visuellen*

34 Da eine allgemeine Darstellung der diesbezüglichen wahrnehmungstheoretischen Ansätze den Rahmen einer Untersuchung narrativer Räume sprengen würde, sei hier auf die Arbeiten von Linke (Kunst und Gehirn) und Singer (Das Bild in uns – vom Bild zur Wahrnehmung) verwiesen. Kunstgeschichtliche Schwerpunkte setzten Clausberg (Neuronale Kunstgeschichte), Zeki (Dante, Michelangelo und Wagner) und Stafford (Neuronale Ästhetik) . Einen kurzen Überblick über die genannten Autoren findet sich in: Agotai, Architekturen in Zelluloid, S.30-35

35 Hochberg, Die Darstellung von Dingen und Menschen, S.76

Wahrnehmungsvorgängen auch hochspezialisierte folgerichtige und zielgerichtete Verhaltensformen gehören und daß ein sehr großer Teil der Wahrnehmungsvorgänge beim Erwachsenen dann am besten verstanden wird, wenn man diesen spezialisierten Verhaltensformen ‚Erwartungen' und ‚Pläne', zugrundelegt."[36] Wahrnehmung ist demnach sowohl *selektiv* als auch *zielgerichtet*.[37] Hochberg verweist in diesem Zusammenhang darauf, dass der Mensch ganze Handlungssequenzen ausführen kann, ohne dass jede einzelne Handlung durch einen eigenen externen Reiz oder Auslöser hervorgerufen wird.[38]

Auch die Wahrnehmung statischer Bilder ist, so Hochberg, ein *aktives Sehen*[39]: Da das menschliche Auge nur im kleinen Bereich der *fovea centralis* scharf sieht, müssen wir das Bild mittels Augenbewegungen abtasten und können es nicht in einem Blick in allen Details erfassen. Das „Betrachten statischer Bilder" ist demnach „ein zeitlicher Vorgang".[40] Der Betrachter entwickelt während des Sehens, ausgehend von dem bereits Wahrgenommenen, Hypothesen darüber, wohin der scharfe Blick zu richten ist, um möglichst viele Informationen zu erhalten: „Die Ausrichtung der Fovea wird somit bei der Bildbetrachtung wie beim geübten Lesen durch die Hypothesen gesteuert, die durch das an der Peripherie Gesehene generiert werden. Und wie beim Lesen wird die Integration der einzelnen Seheindrücke, die wir beim Abtasten eines Bildes erhalten, von unserer Fähigkeit abhängen, jede neue Ansicht in eine ‚geistige Karte', eine kognitive Struktur einzutragen, welche die durch jede einzelne Blickwendung eingeholte Information in einer Form speichert, die es uns ermöglicht, unseren Blick auf jene Teile zu richten, die wir nochmals überprüfen wollen."[41] (Zur aktiven Leistung des Rezipienten des narrativen Raumes siehe auch Kapitel 7.2.3.1)

Hochbergs Überlegungen weisen darauf hin, dass auch die visuelle Wahrnehmung ein zeitlicher Handlungsablauf ist, bei dem der Rezipient ausgehend von kognitiven Schemata die gesehenen Informationen einordnet und Hypothesen über weitere mögliche Abläufe entwickelt.

36 Ibid., S.76ff
37 Ibid., S.79
38 Ibid., S.78
39 Ibid., S.80
40 Ibid., S.80
41 Ibid., S.83

3.1.3 Kognitives Schema und kognitive Landkarte: Abgrenzung der Begriffe

An dieser Stelle werden begriffliche Abgrenzungen vorgenommen, um Missverständnisse auszuschließen, die sich aus der Anwendung des Begriffs des kognitiven oder mentalen Schemas auf den Raum ergeben könnten. Im Vordergrund steht dabei die Differenzierung von *cognitive map* und kognitivem Schema.

Im architektonischen und stadtplanerischen Diskurs erfolgt die Auseinandersetzung mit den kognitiven Grundlagen der menschlichen Wahrnehmung seit dem Erscheinen von Kevin Lynchs *The Image of the City* (1960)[42] immer wieder im Zusammenhang mit *cognitive maps*.[43] Der Begriff der *cognitive map*, der kognitiven Landkarte, bezeichnet dabei etwas anderes als jener des kognitiven Schemas (*Rahmen* und *script*)[44] - ein Blick auf die Analysen von Lynch mag das verdeutlichen: Lynch untersucht das mentale Bild, dass die Bewohner von ihrer eigenen Stadt haben - d.h. er thematisiert die mentale Repräsentation eines *konkreten* Raumes, nicht aber die Schemata, die an der Konstruktion dieser Repräsentation beteiligt sind. Die Fragen, die seiner Arbeit vorangestellt sind, lauten: „Was bedeutet die Form der Stadt tatsächlich für die Menschen, die in ihr leben? Was kann der Stadtplaner tun, um das Bild der Stadt lebendiger und einprägsamer zu gestalten?“[45] Wie aus der zweiten Frage hervorgeht, interessiert sich Lynch nicht für die mentalen Schemata, die Erwartungen und festen Vorstellungen, die an der Konstruktion der mentalen Karte einer konkreten Stadt beteiligt sind. Seine Aufmerksamkeit gilt dem externen Kontext, d.h. den visuellen Qualitäten des gebauten Raumes, und dessen Auswirkungen auf das Bild der Stadt in den Köpfen ihrer Bewohner.[46] Der Begriff der *kognitiven Karte* ist, dies sei fest-

42 Deutsche Ausgabe: Lynch, Das Bild der Stadt

43 Die mentale Repräsentation räumlicher Systeme ist Forschungsgegenstand verschiedener Disziplinen, u.a. der Psychologie, der Informatik, der Geographie und der Stadtplanung; entsprechend vielfältig sind die Begrifflichkeiten, die zur Beschreibung solcher mentalen Raumdarstellungen verwendet werden: neben der *geistigen* und der *mentalen (Land)Karte* existieren u.a. *mental* oder *cognitive map*, *spatial* und *environmental image*. Siehe dazu: Seifert, Phänomenologie der Raumorientierung

44 Einen Überblick über verschiedene Forschungsansätze zu *kognitiven Karten* findet sich in: Seifert, Phänomenologie der Raumorientierung. Verwiesen sei in diesem Zusammenhang, abgesehen von Lynch, insbesondere auf Downs und Stea (Kognitive Karten), May (Mentale Modelle von Städten), Engelkamp (Das menschliche Gedächtnis) sowie auf Gould und White (Mental Maps).

45 Lynch, Das Bild der Stadt, S.5. Zit. bei: Seifert, Phänomenologie der Raumorientierung

46 „Dieses Buch“, so schreibt Lynch, „will den visuellen Wert der amerikanischen Stadt abwägen, indem es das Vorstellungsbild prüft, das sich die Einwohner dieser Stadt von ihr machen. Es konzentriert sich in der

gehalten, nicht mit dem des mentalen Schemas (*Rahmen, script*) gleichzusetzen: Während die *kognitive Karte* die mentale Repräsentation einer *konkreten* Stadt bezeichnet, umfassen *Rahmen* und *scripts* das Wissen über *typische* Situationen und Abläufe.

Was den Gebrauch der Begriffe *Rahmen (frame)* und *script* im Zusammenhang mit der Untersuchung narrativer Strukturen im Raum anbelangt, so ist auch in anderer Hinsicht eine Abgrenzung nötig: Die Begriffe *frame* und *script* werden im architektonischen Diskurs häufig in einem an den Film angelehnten Sinn gebraucht – als *Einzelbild* und als *Drehbuch*. (Siehe dazu Tschumi: *The Manhatten Transcripts*[47]; als neueres Beispiel auch Klein: *The Vatican to Vegas*[48]*;* zu Tschumis *frame*-Begriff siehe auch Kapitel II.2.2.1.6). Dieser Gebrauch ist ein anderer als die hier verwendete, von den Kognitionswissenschaften übernommene Definition, die unter *Rahmen* und *scripts* kognitive Schemata des Rezipienten versteht.

3.2 Kognitive Schemata und gebauter Raum: antikes Rom und Las Vegas

Die in den vorangegangenen Abschnitten entwickelten, theoretischen Überlegungen zur Funktion, die kognitive Schemata beim Verstehen des narrativen Raumes durch einen Besucher erfüllen, sollen im Folgenden auf Beispiele aus dem antiken Rom und aus Las Vegas angewandt werden. In jeder Stadt wird dabei zunächst das *Rahmen*-Konzept Goffmans herangezogen. Anschließend werden die *scripts* der Narratologie im Kontext der jeweiligen Stadt diskutiert.

Hauptsache auf eine besondere visuelle Qualität: auf die Klarheit oder ‚Ablesbarkeit' der Stadtszene." Lynch, Das Bild der Stadt, S.12. Jörg Seifert hat mit Blick auf Lynchs Buch festgestellt, dass dort die „Generierung mentaler Repräsentationen ... nicht erklärt" wird. „Die Frage, wie kognitive Karten entstehen und welche Bedeutung sie für die Wahrnehmung und Orientierung haben, scheint für Lynch von untergeordneter Bedeutung zu sein. Vielmehr setzt er deren Existenz und Bedeutung implizit voraus." Seifert, Phänomenologie der Raumorientierung

47 "As in … books in which the illustrations are enlargements of frames from the film, the Transcripts consist of frame-by-frame descriptions of an architectural inquest." Tschumi, The Manhattan Transcripts, S.6

48 „Scripted spaces are a walk-through or click-trough environment (a mall, a church, a casino, a theme park, a computer game). .... The audience walks into the story." Klein, The Vatican to Vegas, S.11 "Imagine walking through a sequence of rooms or alleys. The space between has been scripted for you; that is, a street or interior where the spectator imagines herself as a central character in an imaginary story." Klein, Norman: The Vatican to Vegas, S.333

3.2.1 Goffmans *Rahmen* und ihre Verankerung am Beispiel des antiken Rom

Wie alle narrativen Räume werden auch die Foren und Freizeitanlagen der römischen Kaiserzeit erst durch die Rezeptionsleistung des Besuchers zu einem „sinnvollen" Gebilde: er ist es, der sie in einen Sinnzusammenhang stellt und eine bestimmte Bedeutung des Raumes konstruiert. Ausgangspunkt dieses Rezeptionsprozesses ist, nach Goffman, der Wunsch des Besuchers, die Situation, in der er sich gerade befindet, zu verstehen. Dazu, so Goffman, greift der Besucher auf mentale Schemata (*Rahmen*) zurück, die das Wissen um stereotype Situationen umfassen, und wendet sie auf die konkrete Situation bzw. den konkreten Raum an. Am Beispiel des Augustusforums lassen sich die Mechanismen des Verstehens für das antike Rom nachvollziehen; dabei lässt sich zeigen, wie in den Kaiserforen durch bestimmte Eigenschaften des gebauten Raumes dem (antiken) Besucher das Verständnis des Geschehens auf dem Forum erleichtert bzw. erst ermöglicht wird.

Das Augustusforum ist in der Kaiserzeit ein sowohl repräsentativer als auch festlicher Raum. Wie das Forum auf die Augen der Zeitgenossen gewirkt haben muß, lässt sich aus den Aussagen antiker Autoren rekonstruieren. Martin Spannagel hat seiner Untersuchung des Augustusforums eine solche Zusammenstellung antiker Quellen vorangestellt: „Sueton nennt den Komplex unter den *opera publica* des Princeps an erster Stelle, Ovid rühmt den Tempel als ebenso gewaltig wie den darin verehrten Gott, der ältere Plinius zählt das Forum zu den schönsten Werken auf dem Erdkreis. Andere Nachrichten bezeugen die herausragende Rolle, die dem Bau im öffentlichen Leben Roms zugedacht war. Mannigfaltige Darbietungen ließen schon die Feier der Tempelweihe im Jahr 2 v. Chr. zu einem unvergesslichen Erlebnis werden. Die Einrichtung jährlich abzuhaltender Spiele sorgte für eine dauerhafte Verankerung im römischen Festkalender."[49]

Der anlässlich der Tempelweihe groß gefeierte Baukomplex von Tempel und Forum veranschaulicht über seine Architektur und seine bildliche Ausstattung programmatisch den Anspruch Augustus', das römische Staatswesen auf eine

49 Spannagel, Exemplaria principis, S.9 (Sueton, Augustus, 29,1; Ovid, Fasti, V, 553; Plinius, nat. XXXVI, 102)

neue Grundlage zu stellen[50] und das *saeculum aureum*, das Goldene Zeitalter einzuläuten. (Zu den Handlungsstrukturen im Augustusforum im Einzelnen siehe Kapitel II.1.2.1)

Die Ereignisse, die in diesen Räumen stattfinden, sind vorwiegend offizielle Anlässe: Hier werden ausländische Gesandtschaften empfangen; militärische Feierlichkeiten, Kultopfer und Bankette finden auf diesem Forum statt. Zu den militärischen Feierlichkeiten zählt u.a. die Verleihung der *toga virilis* an die römischen Knaben, die damit in den Kreis der Erwachsene aufgenommen werden.[51] Auch Gerichtsverhandlungen auf dem Forum, teilweise unter Vorsitz des Kaisers, sind dokumentiert.[52] Alle diese offiziellen Ereignisse und Handlungen, die in Interaktion mit den Räumen des Augustusforums stattfinden, sind keine „normalen" Ereignisse und Handlungen, sondern haben vielmehr einen zeremoniellen Charakter. Wenn man den eingangs angesprochenen Berichten von Sueton, Ovid und Plinius Glauben schenkt, so ist dieser feierliche und zeremonielle Charakter der Ereignisse auf dem Augustusforum unstrittig und wird von allen antiken Zeitgenossen verstanden.

Greift man nun auf Goffmans *Rahmen*-Konzept zurück, so stellt sich das Geschehen auf dem Augustusforum folgendermaßen dar: Die Bedeutung der Handlungen auf dem Forum ist einer *Modulation* unterworfen. Sie werden nicht in ihrem „ursprünglichen" Sinn (*primärer Rahmen*) verstanden, sondern in einem ins zeremonielle Transformierten. (Die Zeremonie ist eines der fünf Module, die Goffman nennt. Siehe Kapitel II.3.1.1) So wird etwa das Anlegen der *toga virilis* nicht einfach als ein Akt des Anziehens, d.h. innerhalb eines *primären Rahmens* verstanden. Das Anziehen der *toga virilis* wird durch das *Modul „*Zeremonie" zur Initiation, die den Eintritt ins Erwachsenenalter markiert. Auch die anderen offiziellen Handlungen auf dem Augustusforum, die Empfänge, Rechtsprechung und Kulthandlungen, sind einer solchen Transformation unterworfen – sie werden ebenfalls als Zeremonie in einen neuen *Rahmen* gestellt.

Die Bedeutungstransformation (*Modulation*) verändert den *Rahmen*, unter den

50 Das Augustusforum verbindet die Geschichte Roms mit jener der Familie des Augustus, der *gens julia*. Denselben Versuch unternimmt Vergil in seiner Aeneis-Sage, die er auf Drängen von Augustus verfasst und damit ein neues römisches Nationalepos schafft. Siehe dazu: Zanker, Augustus und die Macht der Bilder. München, S.196f

51 Steinby, Lexicon topographicum urbis Romae, Band 2, S.289f

52 Ibid., S.290

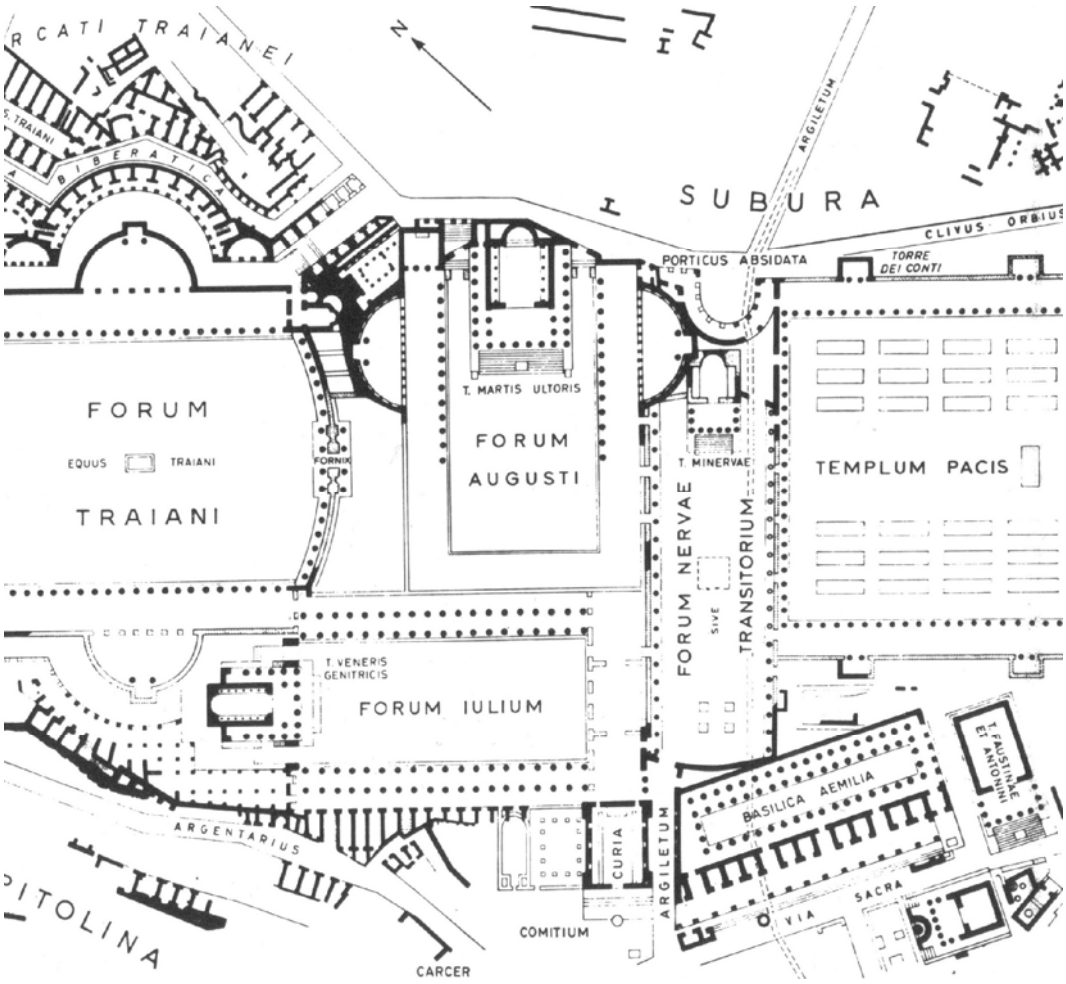


Abb.3.1 Kaiserforen, Rom. In der Mitte das Augustusforum, nördlich angrenzend die *subura*.

die Beteiligten die Handlungen subsumieren, nicht aber notwendigerweise die Handlungen selbst. So sind etwa die Empfänge ausländischer Gesandtschaften „reale“ Empfänge; auch die Rechtsprechung ist, unabhängig von ihrem zeremoniellen Charakter, wirksam und hat für die Beteiligten ganz praktische Konsequenzen. Der Unterschied zwischen den zeremoniellen Handlungen auf dem Forum und einem nicht-zeremoniellen Geschehen liegt darin, dass die Beteiligten die Handlungen auf dem Augustusforum als Zeremonie einordnen, oder, um mit Goffman zu sprechen, als solche *rahmen*.

Bedeutungstransformation anzuzeigen und eine Situation damit weitgehend allgemeinverständlich zu machen, ist, so Goffman, die Aufgabe von räumlichen (und zeitlichen) *Klammern*. Die *Klammern* zeigen dem Rezipienten an, wo eine *Modulation* beginnt und wo sie endet. Bezogen auf das Augustusforum bedeutet dies, dass über räumliche Maßnahmen geklärt wird, wo der Bereich der zeremoniellen Handlungen beginnt und wo er endet: Die Zeremonien werden räumlich „in Klammern gesetzt" und so von den angrenzenden Bereichen, die anders gerahmt werden, unterschieden.

Wie dieses „In-Klammern-Setzten" funktioniert, lässt sich anhand der Umfassungsmauer des Augustforums demonstrieren: Das Forum schließt im Süden an das von Caesar errichtete *Forum Iulium* an und grenzt im Norden an die *Subura*[53], im Osten wird später, ebenfalls unmittelbar angrenzend, das *Forum Transitorium* errichtet; im Westen wird schließlich von Traian das nach ihm benannte Forum erbaut (Abb.3.1). Zum Zeitpunkt seiner Errichtung ist das Augustusforum in einem der am dichtesten besiedelten Viertel der Stadt gelegen.[54] Gegen diese Umgebung grenzt sich das Forum mit einer bis zu 30 Meter hohen Mauer aus großformatigen Quadersteinen (*opus quadratum*[55]) ab (Abb.3.2). Diese monumentale Wand dient als Brandmauer, akzentuiert aber auch die Abgrenzung gegen die umliegenden *subura*: Das Bauwerk des neuen, marmornen Rom, das vom Goldenen Zeitalter des Augustus berichtet, schottet sich vollständig von der alten Bebauung ab. Da die Mauer sogar den Giebel des Tempels überragt, ist es unmöglich, von außen ins Innere zu blicken.

Die Lage der Eingänge ist ungeklärt, sie müssen sich alle im südlichen Teil des Forums befunden haben.[56] Da der Bau dort unmittelbar an die anderen Kaiserforen anschließt, ist davon auszugehen, dass es sich um einfache – wenn auch möglicherweise geschmückte – Öffnungen in der Wand gehandelt hat. Der Besucher, der durch eine Öffnung der Wand auf das Forum tritt, passiert die räumliche *Klammer*, die eine Bedeutungstransformation anzeigt und den zeremoniellen Bereich des Augustusforums eingrenzt.

53 Römisches Stadtviertel, Wohngegend der Armen

54 Zanker, Forum Augustum, S.5

55 Peperin und Pietra Gabin mit horizontalen Bändern aus Travertin. Siehe dazu: Steinby, Lexicon topographicum urbis Romae, Band 2, S.290

56 Cancik und Schneider, Der Neue Pauly, S.615

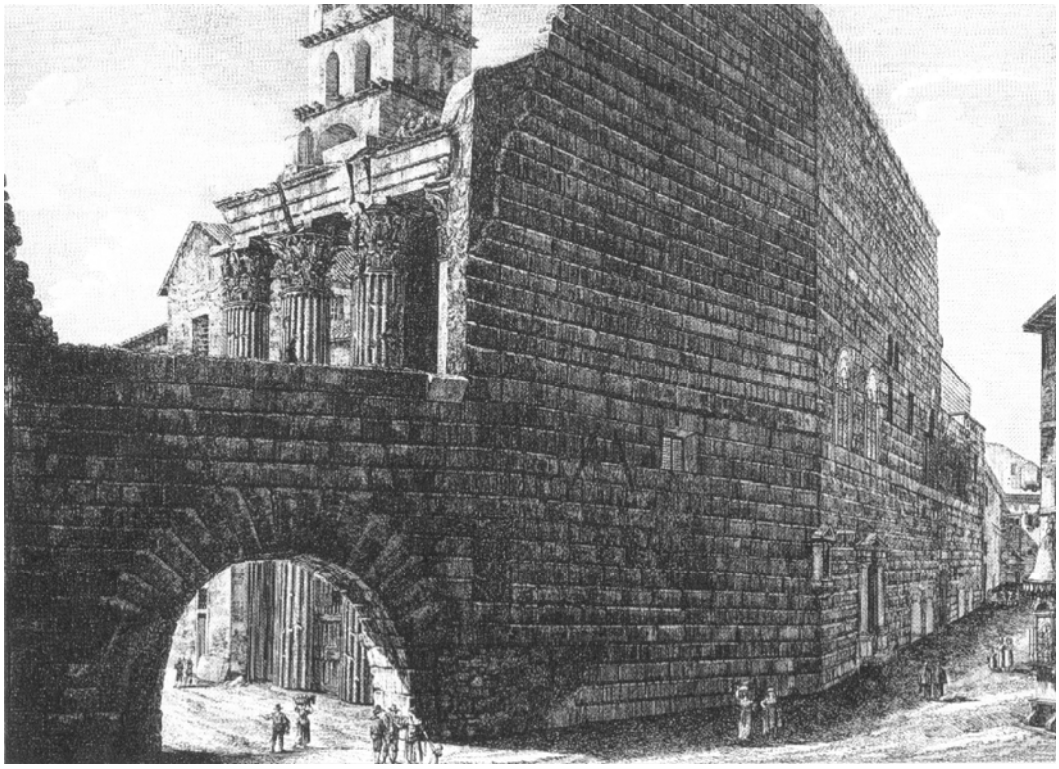


Abb. 3.2 Augustusforum,
Rom. Umfassungsmauer,
Zustand ca. 1810.

So wie die Umfassungsmauer das Forum von außen gegen die umgebende Stadt absetzt, schützt sie das Innere vor visuellen und akustischen Einflüssen aus dem Umfeld: die lärmenden, schlecht gebauten Armenviertel der *Subura* bleiben ausgeblendet. Auch gegenüber den benachbarten Foren ist dies wichtig: Alle Erlebnisse, die der Raum des Augustusforums dem Besucher bietet, werden durch die Architektur und die bildliche Ausstattung in den Kontext der Erneuerung des römischen Staates durch Augustus gestellt; die anderen Foren, die andere, damit konkurrierende Bedeutungszusammenhänge vorschlagen, bleiben ausgeblendet[5758].

57 Zum Zeitpunkt der Errichtung des Augustusforums gilt diese Aussage nur für das Forum Julium, die anderen Kaiserforen werden erst später errichtet.

58 Ein modernes Beispiel, dass die Bedeutung einer solchen Ausblendung aller äußeren Einflüsse demonstriert, ist Disneyland: „Disneyland, Anaheim, ist von der (realen) Außenwelt so abgeschottet, dass man nur die jeweiligen Inszenierungen sowie den Himmel darüber sehen kann. Diese bewusste Abgrenzung wurde

Durch die Umfassungsmauer, die alle äußeren Einflüsse ausblendet, wird dem Besucher das *framing* der Situation innerhalb des Forums erleichtert; alle Elemente, die im Inneren der Anlage wahrnehmbar sind, können als Teil der zeremoniellen Inszenierung verstanden werden. Anders ausgedrückt: In ihrer Funktion als räumliche *Klammer* im Sinne Goffmans verankert die Umfassungsmauer des Forums mentale *Rahmen*; sie vereinfacht die Deutung des Raumes und verringert die Gefahr von Missverständnissen.

Der Archäologe Paul Zanker weist auf diese klärende Wirkung der Außenmauern hin: „Abgrenzungen und Öffnungen waren wesentliche, in diesem Fall von den Bauherren geplante Eigenschaften dieser beiden [Augustusforum, Forum Transitorium] Platzanlagen. Sie sollten den Besuchern das Besondere und Festliche der kaiserlichen Repräsentationsbauten bewusst machen.“[59]

Diese Bedeutung der Grenze spricht, in allgemeinerer Form, auch William MacDonald an: “Partly this Roman order arose from a powerfully developed sense of the importance, and the necessity, of strongly stated boundaries, as recorded by the pomerium, the templum, and ritual and ceremonial paths. In mature architecture, this evolved into systems of orderly control, not only of axes and vistas, but of the definition of a building overall. This definition was in large part the product of a keen sense of boundary functions in Heidegger's terms, who speaks of the boundary as ’not that at which something stops but . . . that from which something begins its presencing.’“[60]

Goffman weist im Zusammenhang der *Klammern* auf die Möglichkeiten hin, diese scheinbar so eindeutigen Markierungen bewusst zu unterlaufen und damit die Menschen zu täuschen: Außerhalb der *Klammern* rechnen diese unter Umständen nicht mehr damit, mit Bedeutungstransformationen konfrontiert zu werden. Bezogen auf die Foren lässt sich zunächst feststellen, dass es dort tatsächlich Zeremonien und Festveranstaltungen gibt, die die strenge räumliche *Klammer* des Forums sprengen, d.h. über die Umfassungsmauer hinaus den Stadtraum mit einbeziehen: Die zu Beginn zitierten Einweihungsfeierlichkeiten des

schon einmal gefährdet, als 1966 um Genehmigung für den Bau eines Hotels in unmittelbarer Nachbarschaft bei den Behörden angesucht wurde. Disneyland gelang es nur auf Grund seiner wirtschaftlichen Bedeutung für Anaheim, dieses Vorhaben durch das Veto der Behörde zu verhindern.“ Zit. nach: Shamiyeh, Pixel + Space Management

59 Zanker, Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom, S.217

60 MacDonald, The architecture of the Roman Empire Vol. I, S.251

Tempels auf dem Augustusforum sind ein Beispiel hierfür. Das gleiche gilt für den Umzug anlässlich der Apotheose des (toten) Kaisers, der verschiedene Foren, Tempel und Theater verbindet und den Stadtraum in eine Zeremonie integriert (Zur Apotheose des Kaisers siehe Kapitel II.4.5.1). Hier jedoch von einem Täuschungsmanöver zu sprechen, dass die Zuschauer und Teilnehmer in die Irre führt, indem es die Grenzen zwischen Zeremonie und „normalem“ Geschehen unbemerkbar unterläuft, erscheint unplausibel: die festlichen Umzüge sind als groß angelegte Veranstaltungen für alle als Zeremonie offensichtlich und die Einbeziehung der Stadt in das Geschehen erfolgt programmatisch und kann nicht als ein Täuschungsversuch gelten. Vielmehr wird in diesem Fall die ganze Stadt als zeremonieller Raum gerahmt.

Abb.3.3. Caracallathermen, Rom. Rekonstruktionsmodell.

Die Umfassungsmauern des Augustusforums, lässt sich bilanzieren, gewährleisten Verständlichkeit und Eindeutigkeit. Greift man auf die Terminologie Goffmans zurück, so markieren sie Anfang und Ende einer *Modulation* und erleichtern dem Besucher die *Rahmung* der Ereignisse auf dem Forum als Zeremonie. Die anhand des Augustusforums gewonnenen Erkenntnisse lassen sich auf die anderen Kaiserforen und Portiken, aber auch auf Kaiserthermen übertragen: das zentrale Thermengebäude und die umliegenden Gartenanlagen werden hier von einer Umfassungsmauer mit Exedren und Pavillons eingefasst, die den Thermenbereich „in Klammern setzen“ (Abb.3.3).

3.2.2 *Scripts* und ihre Aktivierung am Beispiel des antiken Rom

Mit Blick auf Goffmans *Rahmen*-Konzept wurde im letzten Abschnitt untersucht, wie ein antiker Zeitgenosse in Rom anhand kognitiver Schemata ein Verständnis des Raumes und der in ihm stattfinden Handlungen entwickelt. Im Fokus stand dabei die Funktion der Umfassungsmauern, die (als Goffman’sche *Klammern)* das *framing* und damit das Verständnis des Raumes und der in ihm stattfindenden Handlungen erleichtern.

Unter Hinzuziehung der *scripts* aus der Narratologie soll nun untersucht werden, welche Bedeutung mentale Schemata für die Handlungs*abläufe* in den narrativen Räumen des antiken Rom besitzen. Anders als im letzten Abschnitt geht es hier nicht um die Frage, wie es dem Besucher der Foren und Thermen ermöglicht wird, den zeremoniellen Charakter der Ereignisse im narrativen Raum zu verstehen. Im Folgenden geht es darum, welche Funktion das Wissen um stereotype Alltagsabläufe, das der Besucher der Foren und Thermen mitbringt, bei der Entstehung und beim Verständnis eines Handlungsablaufs im narrativen Raum erfüllt. Zwei aus der Narratologie (von David Herman) abgeleitete Annahmen werden hierbei diskutiert: Zum einen, dass die narrativen Räume im antiken Rom eine Vielzahl verschiedener mentaler *scripts* beim Besucher aktivieren. (Je mehr *scripts* sie aktivieren, umso narrativer sind die Räume.) Zum anderen, dass die populären narrativen Räume im antiken Rom weitgehend gängigen *scripts* entsprechen, d.h. sie nicht brechen (und auch nicht thematisieren).

Die Bedeutung mentaler Schemata, die das Wissen um typische Handlungsabläufe umfassen, für die Rezeption der römischen Architektur hebt Paul Zanker in seinem Artikel *Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom* (2000) hervor: „Ritualisierte Verhaltensweisen (Gastmahl, Lektüre, Bad) entsprachen den Einladungen der Bild-Räume, die entsprechenden Erwartungen konditionierten die Rezeptionsbereitschaft der Benutzer, ... Von Jugend auf hatte man gelernt, wie sich das persönliche und gesellschaftliche Leben in diesen Räumen abzuspielen hatte.“[61] Zu den Thermen schreibt Zanker: „Die Ausstattung der Bild-Räume und die physisch-psychische Disposition der Raumbenutzer potenzierten sich wechselseitig. Man rechnete bei der Einrichtung mit bestimmten Verhaltensweisen und Einstellungen der Benutzer, und umgekehrt stellten sich diese aufgrund ihrer kulturellen Erfahrung beim Betreten eines bestimmten Bild-Raums auf die dort herrschende Atmosphäre ein, wodurch wieder Gedanken und Empfindungen wie von selbst in eine bestimmte Richtung gelenkt wurden.“[62] Die Rezeption der Räume ist damit ein Zusammenspiel aus dem gebauten Raum und den mentalen Schemata, die der Besucher mitbringt. (Der Begriff des Bild-Raums, den Zanker hier verwendet, bezeichnet die Gesamtheit von Architektur, Bildausstattung und den im Raum stattfindenden Handlungen.[63])

Wie die mentalen *scripts* und der gebaute Raum beim Verstehen von Handlungsabläufen im narrativen Raum zusammenwirken, soll im Folgenden anhand der römischen Kaiserthermen dargestellt werden.

Eine schriftliche Aufzeichnung des *scripts* eines typischen Thermenbesuchs ist in den *Colloquia Monacensia* erhalten; es handelt sich dabei um einen Übungstext für Schüler, der die Handlungsabläufe Schritt für Schritt beschreibt: „Wann wir gehen, werde ich dir sagen. Steh auf, lass uns gehen. Willst du hier durch die Säulenhalle wegen der Helligkeit? Oder willst du zu einem abgeschiedenen Ort (Örtchen) gehen? Gut, dass du mich erinnerst; der Magen

61 Zanker, Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom, S.216

62 Ibid., S.215

63 „Die Vorgänge und Rituale von Alltag und Fest vollziehen sich in bestimmten Räumen. Diese Räume sind oft architektonisch gestaltet und mit Bildern versehen. Zusammen mit den spontanen und organisierten Lebensabläufen, die sich in ihnen abspielen, boten sich diese Räume den Zeitgenossen einst bildhaft dar, wurden als ein Ganzes erlebt. Man denke etwa an ein mit Statuen ausgestattetes und mit Menschen gefülltes römisches Theater. Wir wollen solche Räume im folgenden ‚Bild Räume' nennen.“ Zanker, Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom, S.206

zwingt mich dazu. Also gehen wir. Zieh mich aus, zieh mir die Schuhe aus, lege die Kleidungsstücke zusammen, decke sie ab, pass gut auf, dass du nicht einschläfst wegen der Diebe. Bring uns schnell einen Ball; lass uns im Ballspielhaus spielen. Ich möchte auf dem Ringplatz üben. Komm und lass uns später einen Augenblick ringen. Ich weiß nicht, ob ich es kann. Vor Zeiten habe ich nämlich aufgehört zu ringen. Dennoch will ich versuchen, ob ich es (noch) kann. Ich ermüde (nämlich) leicht. Wir wollen den ersten Raum des Tepidariums betreten. Gib dem Bademeister das Geld, nimm das Rückgeld. Salbe dich ein. Ich habe mich eingesalbt. Reibe (dich) ab. Ich geh ins Sudatorium. Schwitzt du? Ich schwitze. Ich bin müde. Lass uns in einem Lehnstuhl Platz nehmen. Steh auf. Zahlen wir ein As und lass uns in einem Liegestuhl Platz nehmen. Steh auf. Ich habe mich aufgewärmt. Geh schon hinaus. Begib dich selbst zum Außenschwimmbecken. Schwimm. Ich bin geschwommen. Geh zum ‚Staubzimmer'. Pudere dich ein. Ich habe mich eingepudert. Ich habe mich wieder erholt. Reiche mir das Schabeisen. Reinige mich. Wickle

Abb.3.4 Frauen beim Baden im *caldarium* mit dem dort üblichen halbrunden Becken des *labrum*.

ein Handtuch um. Trockne mir Kopf und Füße. Reich mir die Schuhe. Zieh mir die Schuhe an. Reich mir den Umhang, das Gewand, die Dalmatica. Sammele die Kleider ein und alles, was uns gehört. Gehen wir nach Hause und kauf uns nach dem Bade klein gehacktes Fleisch, Wolfsbohnen und (eingelegte) saure Bohnen. Du hast fein gebadet, du fühlst dich wohl."[64]

Wie dieser Text erkennen lässt, umfasst das Schema „Ablauf eines Thermenbesuchs" bestimmte räumliche Elemente (*slots*), die typischerweise dazugehören und vom Besucher erwartet werden (Abb.3.4): dazu gehören u.a. der hier angesprochene Ballplatz, die Ringschule (*palaestra*), das Sudatorium und das Außenschwimmbecken. Diese Elemente können für den Handlungsablauf funktional nötig sein (so zum Beispiel das Schwimmbecken) oder auch einfach ein Teil des üblichen Thermenbesuchs sein, der zwar nicht funktional unverzichtbar ist, aber dennoch zu einem typischen Ablauf gehört (beispielsweise die *palaestra* oder, im Kleinen, die ebenfalls im Text angesprochenen Liegestühle). Die Unterscheidung zwischen funktionalen und nicht-funktionalen Elementen des *scripts* kann dabei nie eindeutig getroffen werden: Welche Elemente zu einem bestimmten *script* gehören und welche für die Entwicklung der Handlung funktional nötig sind, ist, wie das *script* selbst, immer eine gesellschaftliche Übereinkunft. So kann beispielsweise die *palaestra*, eine aus Griechenland übernommene Einrichtung, vor allem als Teil des in den Thermenanlagen propagierten kultivierten Lebensstils verstanden werden. Die funktionale Bedeutung ist dann gegenüber dem griechisch inspirierten Lebensgefühl, das sie ermöglicht, sekundär. Umgekehrt können die *palaestra* und der Sport, der dort ausgeübt wird, auch als integrale Bestandteile eines funktionalen Ablaufs gesehen werden. Die *palaestra* erscheint dann nicht mehr als (funktional überflüssige) Erweiterung des Badeablaufs, die nur ein Lebensgefühl vermittelt, sondern primär als funktionales Element, das beispielsweise dem Schwimmbecken vergleichbar ist.

Die Frage nach der funktionalen Bedeutung einzelner Elemente, wie etwa der *palaestra*, für den Handlungsablauf, führt zu einem weiteren Überlegung: Gibt es nur *ein* Schema, dass in den Kaiserthermen aktiviert wird, oder werden viele verschiedene angesprochen? Wenn man den erzähltheoretischen Überlegungen von David Herman folgt, so müsste im narrativen Raum eine Vielzahl von solchen *scripts* angesprochen werden.

64 Colloquia Monacensia. § 10. Zit. nach: König, Vita Romana, S.199f

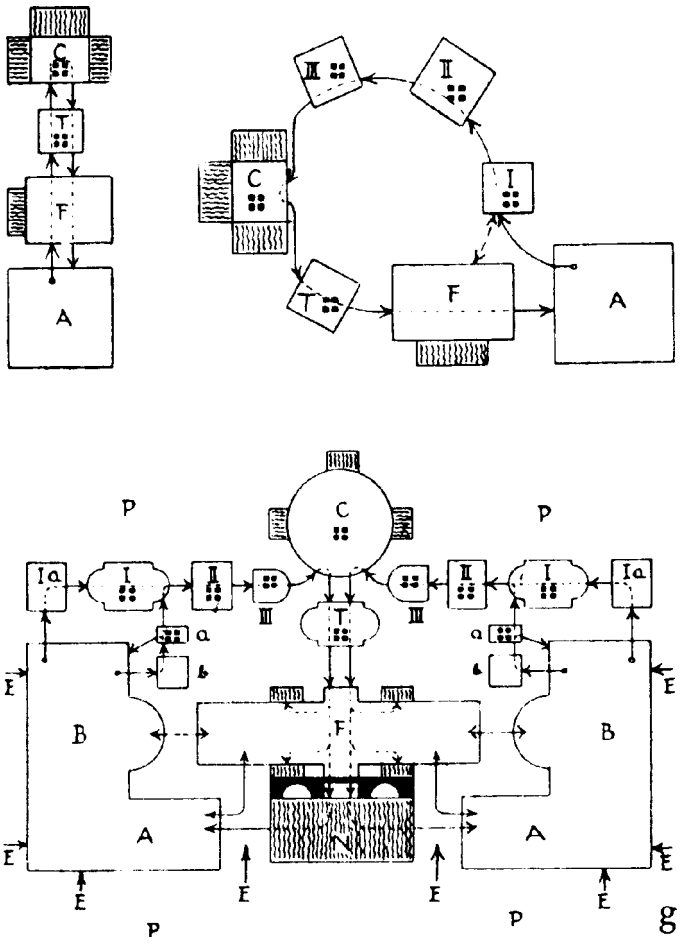


Abb. 3.5-7 Römische Bädertypen. Reihentyp (l.), Ringtyp (r.). und (großer) Kaisertyp (u.). A apodyterium, F frigidarium, T tepidarium, C caldarium, B Sporthallen.

Ein Vergleich verschiedener römischer Bädertypen der Kaiserzeit kann hier für Aufklärung sorgen. In den vergleichsweise einfachen Anlagen des Reihentyps (Abb.3.5) und des Ringtyps (Abb.3.6) sind die Bewegungsrichtung und damit der Handlungsablauf vorgegeben, alternative Abläufe sind nicht möglich. Der Ablauf umfasst *apodyterium* (Umkleideraum), *frigidarium* (Kaltbad), *tepidarium* (Laubaderaum) und *caldarium* (Warmbad). Es lässt sich daher argumentieren, diese Bäder aktivierten im wesentlichen nur ein *script*, dass eines Badevorganges. Der große Kaisertyp (Abb.3.7) hingegen vereinigt in einem Gebäudekomplex eine Vielzahl verschiedener Einrichtungen und ermöglicht verschiedene Bewegungsrichtungen und Handlungsabläufe. Zusätzlich zu dem in Abb.3.8 dargestellten Kerngebäude mit den Bädern und Sporthallen umfasst dieser Bautyp Gartenanlagen; in den Umfassungsmauern werden Räume als Bibliothek genutzt[65] und auf

65 Heinz, Römische Thermen, S.114, S.132

dem Dach des Kerngebäudes befindet sich ein System aus Sonnenterassen[66] (Abb.3.9). Der Kaisertyp aktiviert damit nicht ein einzelnes *script*, wie beispielsweise das eines Badevorgangs, sondern eine Vielzahl verschiedener mentaler Handlungsschemata: „Gartenspaziergang“, „Bibliotheksbesuch“, „Sonnenbaden“, „Ringkampf“, „Ballsport“ und andere mehr. Einzelne Elemente können dabei in mehreren verschiedenen Abläufen vorkommen, bzw. sie können vom Besucher unter verschiedene *scripts* subsumiert werden.

Die Aussagen von Herman, Narrativität sei nicht in der Aktivierung eines einzelnen, sondern einer Vielzahl von *scripts* begründet, lassen sich auch für den Raum bestätigen: Die narrativen Räume der großen Thermenanlagen gewinnen ihren Erzählcharakter dadurch, dass sie eine Vielzahl von *scripts* beim Besucher aufrufen. Die Existenz eines „zentralen“ *scripts* ist für die Narrativität der Thermen nicht entscheidend.

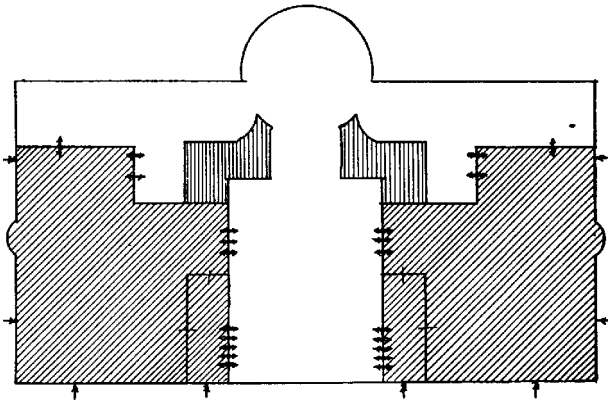


Abb.3.8 Caracallathermen, Rom. Badebereiche (weiß), Gesellschafts- und Sportbereiche (schräg schraffiert) und Bedienungsbereiche (senkrecht schraffiert).

66 Brödner, Die römischen Thermen und das antike Badewesen, S.227f

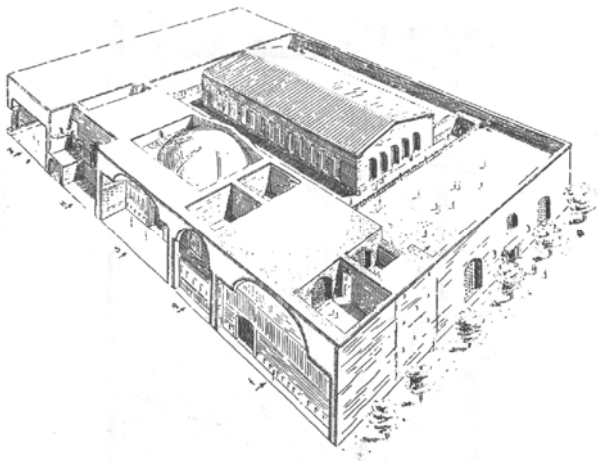


Abb. 3.9 Caracallathermen, Rom. Sonnenterassen auf dem Dach des Thermengebäudes.

In welcher Beziehung stehen aber die narrativen Räume des antiken Rom zu gängigen *scripts*? Werden die *scripts* kritisch thematisiert und gebrochen oder wird ihnen einfach entsprochen? Bezogen auf die Thermen lässt sich feststellen, dass dort die verschiedenen Handlungsabläufe aufgrund funktionaler Bedingungen weitgehend festgelegt sind. Diese festen Abläufe finden sich in allen großen Thermenanlagen der Kaiserzeit wieder. Der in den Nero- und den Traiansthermen entwickelte Bautyp wird in den Caracalla- und den Diokletiansthermen aufgegriffen und variiert. Sowohl das Raumprogramm als auch die Raumabfolgen und der Aufbau der Einzelräume folgen in den Kaiserthermen dem gleichen Schema. Insofern lässt sich argumentieren, dass die Thermen zur Zeit ihrer Errichtung den gängigen Vorstellungen über einen typischen Badeablauf entsprochen haben müssen. Es ist nicht festzustellen, dass die späteren Thermen die Raumabfolgen einschneidend verändert und so einen Bruch mit dem vertrauten Badeablauf provoziert hätten.

Paul Zanker hat (ohne in diesem Zusammenhang auf die Unterscheidung zwischen statischen *Rahmen* und dynamischen *scripts* zurückzugreifen) auf den stereotypen Charakter der römischen Architektur und Kunst hingewiesen.[67] Dabei vertritt er die Auffassung, dass die Bauten und ihre bildliche Ausstattung aufgrund ihres schematischen Charakters auch von einem unaufmerksamen Nutzer „verstanden“ werden können: „Der gewohnheitsmäßige Passant einer von mehreren Ehrenbögen überspannten Strasse trägt, auch ohne dass er sich je Ge-

67 Zanker, Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom, S.223

danken über das Programm eines der Bögen gemacht hätte, eine bestimmte Vorstellung von einem Ehrenbogen und von den Bildschemata der siegreichen Kaiser, deren Siegergespanne auf den Bögen standen, mit sich herum.“[68] Der schematische Charakter hat mit den Wahrnehmungsgewohnheiten der Besucher und Betrachter zu tun – diese sind nicht immer aufmerksame Rezipienten, sondern nehmen den Raum und seine bildliche Ausstattung oft nur beiläufig wahr.

Wie in diesem Kapitel dargestellt, aktivieren die narrativen Räume der kaiserlichen Thermenanlagen beim Besucher viele verschiedene mentale *scripts* und damit das Wissen über verschiedene stereotype Handlungsabläufe. Die präzise Umsetzung eines einzelnen *scripts*, wie sie in den kleineren Thermenanlagen üblich ist, ist für die Narrativität des Raumes nicht entscheidend. Diese Überlegungen lassen sich auch auf die Kaiserforen übertragen: Auch hier sind unterschiedliche Handlungsabläufe möglich, auch hier werden verschiedene *scripts* aktiviert. Die Abläufe in den römischen Thermen sind dabei von einer weitgehenden Entsprechung mit gängigen Erwartungsschemata geprägt – sie zu verstehen heißt, sie mit vertrauten Vorstellungen in Deckung zu bringen. Der flüchtige Betrachter kann sich in ihr orientieren, ohne sich bewusst und eingehend mit ihr auseinanderzusetzen.

3.2.3 Goffmans *Rahmen* und ihre Verankerung am Beispiel Las Vegas

Ebenso wie im antiken Rom werden auch in Las Vegas die physischen, gebauten Räume erst durch die Besucher in einen Sinnzusammenhang gestellt. Ein Besucher, der in Las Vegas einen der Kasinoräume betritt, wird sich unwillkürlich die Frage stellen, die Goffman seiner *Rahmen-Analyse* voranstellt: „Was geht hier eigentlich vor?“[69] Nach Goffman gelingt es dem Besucher, diese Frage zu klären, d.h. den Raum zu verstehen und mit einem „Sinn“ zu belegen, indem er sein Wissen um typische Situationen auf den gebauten Raum anwendet: Er *rahmt* die Situation. Anhand des *Venetian* Kasinos lassen sich die Mechanismen des Verstehens von narrativen Räumen in Las Vegas und die sich daraus ergebenden Möglichkeiten der Manipulation beispielhaft demonstrieren (Abb.3.10).

68 Ibid., S.223

69 Goffman, Rahmen-Analyse, S.16

Das *Venetian* Kasino bezieht sich auf die Stadt Venedig; eine Referenz, die sowohl durch den Namen des Kasinos als auch durch bauliche Zitate des *Dogenpalastes*, des *Campanile* der *Markuskirche*, der *Ca d'Oro* und der *Rialtobrücke* für jeden Besucher bereits von der Straße aus offensichtlich wird.[70] Dabei ist dem Besucher jedoch bewusst, dass er sich nicht in Venedig, sondern in Las Vegas befindet. Es handelt sich folglich nicht um einen Besuch von Venedig, sondern um ein „So-Tun-als-ob", d.h. um ein Spiel. Alle Handlungen, die der Besucher in Interaktion mit dem gebauten Raum ausführt, erhalten eine andere Bedeutung: In einem Restaurant am Wasser zu Essen wird zu einem „So-Tun-als-ob" man in einem Restaurant in Venedig Essen würde. Am Kanal zu flanieren wird zu einem „So-Tun-als-ob" man am Kanal in Venedig flanieren würde.
Zieht man Goffman *Rahmen*-Konzept heran, so ergibt sich folgende Beschreibung: Ein Besuch des *Venetian* entspricht einem grundlegenden ersten kognitiven Schema, einem *primären Rahmen,* das sich als „Besuch einer Stadt" beschreiben lässt. Dieser *primäre Rahmen* ist jedoch einer *Modulation* unterworfen, da es sich hier nicht um einen „Besuch einer Stadt", sondern um ein „So-Tun-als-ob man eine Stadt besuchen würde" handelt. Der Besuch des *Venetian* wird damit in einen neuen *Rahmen* gestellt, der eine Transformation des *primären Rahmens* ist. Analoges gilt für alle innerhalb des Kasinos ausgeführten Handlungen, d.h. für Restaurantbesuche, Flanieren, Einkaufen usw.

Diese Bedeutungstransformation verändert zwar die Bedeutung der Handlungen, nicht aber die Handlungen selbst: Der Besucher isst tatsächlich an einem Kanal, flaniert und kauft ein. Dies gilt auch auf den physischen Raum: Der Canale Grande im *Venetian* ist genauso „echt" wie jener in Venedig. Die Tatsache, dass er andere physische Eigenschaften als jener in der Lagunenstadt aufweist, sich etwa im ersten Obergeschoss innerhalb eines geschlossenen Raumes befindet und mit Chlor versetztes Wasser enthält, ändert nichts an seiner physischen Existenz. Der entscheidende Unterschied ist weder in den physischen Eigenschaften des gebauten Raumes noch in den Handlungen zu finden, die der Besucher in Interaktion mit dem Raum vollzieht: Entscheidend sind die verschiedenen *Rahmen*, „Spiel" und „Ernst", unter den ein Besuch des *Venetian* Kasinos und der Stadt Venedig subsumiert werden.

70 Ein Vergleich zwischen den Kasinos von Las Vegas und ihren italienischen Referenzen findet sich in: Franci, Dreaming of Italy

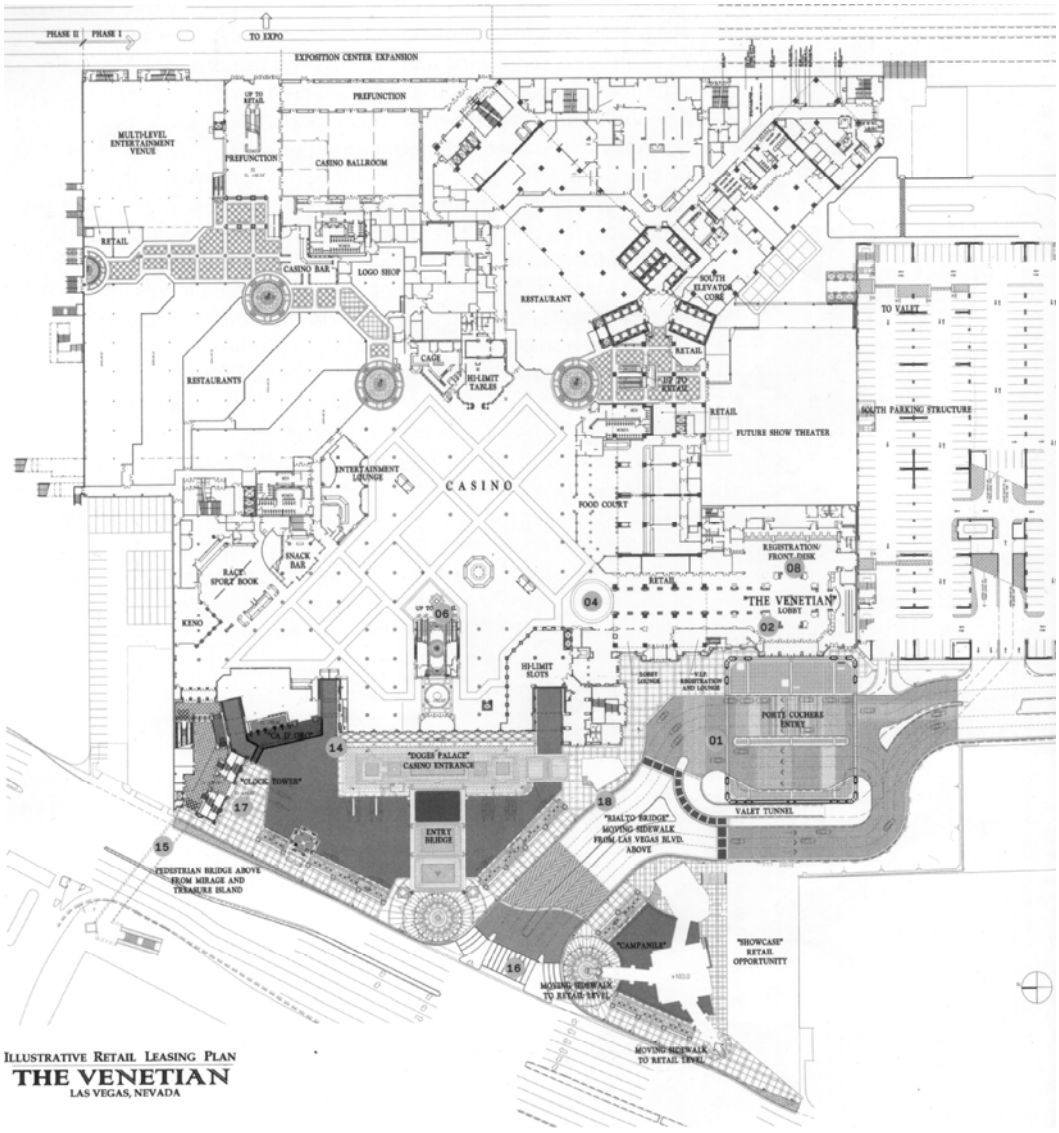


Abb.3.10 *Venetian* Kasino, Las Vegas. Erdgeschossgrundriss. Im Westen (u.) die Schauseite zum Las Vegas Strip.

Um Transformationen des *Rahmen* anzuzeigen (und damit das Verstehen einer Situation zu erleichtern) werden, so Goffman, zeitliche oder räumliche *Klammern* eingesetzt. Goffman selbst nennt, wie bereits erwähnt, in diesem Zusam-

menhang den Theatervorhang als Beispiel[71], der eine Theateraufführung „in Klammern setzt“. Bei den römischen Kaiserforen wurde diese *Klammer*funktion von den hohen Außenmauern geleistet, die die räumlichen Grenzen einer Bedeutungstransformation markieren und sicherstellen, dass das *framing* der Vorgänge innerhalb des Raumes nicht durch Störungen von außen in Frage gestellt wird.

Abb. 3.11 *Venetian* Kasino, Las Vegas. Geschlossene Fassaden an der Nordwestseite (Konferenzzentrum).

Im *Venetian* Kasino wäre eine allseitige Abgrenzung über hohe Mauern weder erwünscht noch wirksam (die Hoteltürme und Wahrzeichen der angrenzenden Kasinos wären nicht auszublenden). Die räumlichen *Klammern*, die im *Venetian* den Übergang von „Ernst“ und „Spiel“ markieren, sind ungleich differenzierter als die *Klammern*, die den zeremoniellen Raum des Augustusforums begrenzen.

71 Goffman, Rahmen-Analyse, S.279

Geschlossene Mauern und Wandflächen, wie sie das Augustusforum abgrenzen, finden sich hier nur auf der Ost- und auf der Südostseite des Komplexes; und selbst diese werden von den Hoteltürmen mit ihren Fassaden in italienisch anmutendem Stil bei weitem überragt (Abb.3.11). Zum Strip hin ist die Anlage weit geöffnet und bildet mit einem Kanal und der dahinter befindlichen Szenerie mit *Ca, d'Oro, Dogenpalast*, *Campanile* und *Rialtobrücke* eine Schauseite aus (Abb.3.12). Der Fußgängerweg entlang der Straße ist in das Narrativ integriert und als Platzanlage Teil des „Besuchs von Venedig".

Abb. 3.12 *Venetian* Kasino, Las Vegas. Südwestfassade, Schauseite mit „Wahrzeichen" zum Las Vegas Strip.

Die Funktion räumlicher *Klammern*, die Bedeutungstransformationen anzeigen, übernehmen bauliche Fixpunkte, so etwa der *Campanile* am Südwestrand des Geländes und die *Torre d'Orlogio* im Nordwesten. Beide Wahrzeichen fungieren dabei gleichzeitig als Eingang in das Kasino; sie bilden den Auftakt zu

einem Weg, der den Besucher (über Rolltreppen und Laufbänder) schrittweise vom Rand zur Mitte der Anlage führt. Auch der Zugang über den zentralen Platz vor dem *Dogenpalast* trägt Züge eines rituell überhöhten Eintretens: Der Weg führt den Besucher von einem Platz über eine Brücke vor die Fassade des *Dogenpalastes*, von dort unter die Arkaden und erst dann ins Innere des Gebäudekomplexes (Abb.3.10).

Zusätzlich zu den punktuellen Markierungen des *Campanile* und der *Torre d'Orlogio* wird der Übergang von der Straße in die spielerische Welt des *Venetian* durch eine Kombination aus haptischen und akustischen Reizen gekennzeichnet: So ist etwa die Auffahrt des *Venetian* mit Kopfsteinpflaster belegt, wodurch sowohl das Geräusch der Fahrzeuge und auch das Fahrgefühl verändert werden[72]. Die Platzanlage, die gleichzeitig Teil der Gehsteige entlang des Strip ist, ist mit Laternen im Stil des 19.Jhdts ausgestattet (Abb.3.13); aus Lautsprechern erklingt Musik, die sich in das Narrativ einer kultivierten, europäischen Reise einfügt. (Bezeichnenderweise ist der zentrale Bereich der Anlage, die Spielhalle, vom Klang der Automaten bestimmt.[73] Dieser ist vollständig austauschbar, d.h. von dem in den anderen Kasinos nicht mehr zu unterscheiden. Der gezielte Einsatz akustischer Reize im Dienste des Narrativs ist damit vor allem in den Randbereichen des *Venetian* gegeben, wo sie als *Klammern* die Abgrenzung nach außen gewährleisten.)

Die Funktion einer Goffman'schen *Klammer*, Bedeutungstransformationen (*Modulationen*) anzuzeigen, wird demnach in Las Vegas (wo anders als in Rom eine räumliche Barriere keine Option ist) durch ein ganzes Bündel an Maßnahmen gewährleistet: zeichenhafte Ein- und Ausgänge, Bodenbelag, sowie Gerüche und akustische Reize. Jede Tätigkeit, die sich innerhalb dieser *Klammer* abspielt, wird, um mit Goffman zu sprechen, „in etwas transformiert ..., das dieser Tätigkeit nachgebildet ist, aber als etwas ganz anderes gesehen wird"[74]: alle Tätigkeiten innerhalb der *Klammern* des *Venetian* sind ein spielerisches „So-Tun-als-ob" man in Venedig wäre.

72 Die gleiche Maßnahme wurde u.a. auch im *Bellagio* Kasino ergriffen, wo die Anfahrt entlang des Sees auf einer gepflasterten Straße erfolgt. Der Bauherr des *Bellagio*, Steve Wynn verspricht sich davon explizit, den Anreisenden in gespannte Erwartung zu setzen. Siehe dazu: Ötsch, Überwältigen und schmeicheln, S.167

73 Die Geräusche in den Kasinosälen beeinflussen das Spielerverhalten. Siehe dazu: University of Guelph, Urge to gamble linked to casino designs

74 Goffman, Rahmen-Analyse, S.55

Abb.3.13 *Venetian* Kasino, Las Vegas. Vorplatz am Las Vegas Strip. Bodenbelag und Laternen markieren die Grenzen des Kasinobereichs.

Ein- und Ausgänge, Bodenbelag, sowie Gerüche und akustische Reize gewährleisten damit Verständlichkeit und Eindeutigkeit: Sie signalisieren dem Besucher des *Venetian* Kasinos Anfang und Ende der *Modulation* und markieren damit, welcher Bereich wie zu verstehen ist. Die Eindeutigkeit einer *Klammer* kann jedoch bewusst unterlaufen werden, um die Besucher zu täuschen Der Medienhistoriker Norman Klein schreibt dazu in *The Vatican to Vegas*: „The occasional rubble – zone of unknowing – is a nostalgic moment for the [Las Vegas] strip. It reminds us, that Las Vegas was a railroad crosswalk as late as 1930. But it also suggests the zones of unknowing that are planned – cheat codes as part of the script, along with fake rubble, to suggest that the casino is a ‚unfinishable object'."[75] Die Methode, durch roh belassene Bauteile zu suggerieren, das Kasino sei noch unfertig und nicht perfekt ist, so Klein, weit verbreitet: „In Reno for example, I interviewed an architect who works on the Eldorado, a simulation of the mining industry, panning for slot machines. … Gigantism is fundamental to the casino presence. By contrast, near the restaurants, I found a curious schism, even for casino architecture. A very expensive Victorian cherrywood saloon was

75 Klein, The Vatican to Vegas, S.348

positioned directly alongside one of the most primitive murals I ever have seen. The architect told me that this is a common practice, called 'junking up', to leave patches, to suggest that the casino was not quite finished. They want to assume the guest to assume that the odds are not finished either."[76] Unfertige Bauteile werden hier als ein Versprechen auf Gewinne am Spieltisch eingesetzt: Dem Besucher wird weisgemacht, das Kasino sei nicht perfekt organisiert und er habe daher gute Chancen, dort ein Spiel zu gewinnen. Die Wirksamkeit dieses Täuschungsmanövers liegt darin, dass sich der Besucher hier der Bedeutungstransformation nicht bewusst ist: Er erkennt die „unfertigen" Bereiche nicht als Teil der Inszenierung.

In den Kasinos werden damit einerseits, analog zum antiken Rom, Bedeutungstransformationen durch aufwändige räumliche *Klammern* (im Sinne Goffmans) angezeigt. Die vielfältig markierten Grenzen des Kasinos erleichtern die Einschätzung und das Verstehen, d.h. das *framing* der Situation durch den Besucher. Gleichzeitig wird aber in Las Vegas auch das Potenzial der Manipulation genutzt, das durch die vorgebliche Eindeutigkeit der Räume entsteht: Baustellen werden nicht als Teil des „Spiels", sondern als „echt" wahrgenommen und können daher zur gezielten Täuschung des Besuchers genutzt werden.

3.2.4 *Scripts* und ihre Aktivierung am Beispiel Las Vegas

Das vorangegangene Kapitel hat anhand von Goffmans *Rahmen*-Konzept untersucht, wie ein Kasinobesucher in Las Vegas mittels kognitiver Schemata ein Verständnis des Raumes und der in ihm stattfinden Handlungen entwickelt. Von besonderem Interesse waren dabei die baulichen Maßnahmen, die (in Form von Goffman'schen *Klammern)* das Verständnis des Raumes erleichtern.

Anhand des *script*-Konzeptes soll nun untersucht werden, welche Bedeutung kognitive Schemata für die Handlungs*abläufe* im narrativen Raum der Kasinos am Las Vegas Strip besitzen. Anders als im letzten Abschnitt geht es folglich nicht um die allgemeine Einordnung der narrativen Räume im Sinne von „Ernst" oder „Spiel". In diesem Abschnitt geht es um die Frage, welche Funktion das Wissen um stereotype Alltagsabläufe, das der Besucher des Kasinos mitbringt,

76 Ibid., S.349

bei der Entstehung und beim Verständnis eines Handlungsablaufs im narrativen Raum erfüllt. Im Mittelpunkt stehen zwei aus der Narratologie, konkret von David Herman, abgeleitete Annahmen. Erstens: der narrative Raum der Kasinos aktiviert eine Vielzahl verschiedener mentaler *scripts* beim Besucher. Zweitens: die populären und unterhaltenden narrativen Räume in Las Vegas entsprechen weitgehend gängigen *scripts*, Abweichungen und Brüche sind ungebräuchlich.

Abb.3.14 Caesars Palace. Signet des Kasinos, wie es in *Lernen von Las Vegas* abgebildet ist.

Bereits 1978 thematisieren Robert Venturi, Denise Scott Brown und Steven Izenour die Bedeutung stereotyper Erwartungen und Vorstellungen für die Architektur am Las Vegas Strip[77]: „Anspielungen und Kommentare, ob nun auf Vergangenes, Gegenwärtiges, auf die von allen geteilten Allgemeinplätze oder auf festverwurzelte Vorurteile bezogen, und die Einbeziehung des Alltäglichen aus unserer jeweiligen Umgebung, sei es profan oder geheiligt – dies alles fehlt unse-

77 Deutsche Ausgabe: Venturi et al., Lernen von Las Vegas

rer heutigen ‚modernen' Architektur. Über diesen Mangel können wir in Las Vegas vieles lernen ... ."[78] (Abb.3.14) Die Autoren verweisen damit auf die wichtige Funktion, die feste Erwartungen und gängige Vorstellungen bei der Rezeption von Las Vegas geleistet haben – und bis heute noch leisten. (Bezeichnenderweise beziehen sich die Autoren dabei auf statische Klischees und weniger auf dynamische, ablaufbezogene Schemata (*scripts*). Dem entspricht auch die Architektur des Las Vegas Strip der 1970er Jahre, die primär durch statische Zeichen und nicht durch narrative Räume geprägt war - in den heutigen Kasinos hat die Zeichenhaftigkeit gegenüber dem narrativen Charakter an Bedeutung verloren.[79])

Die Funktion mentaler *scripts* in den narrativen Räumen der *heutigen* Kasinos am Las Vegas Strip soll anhand des bereits im letzten Abschnitt besprochenen *Venetian* Kasinos untersucht werden.

Ein Besuch des *Venetian* ist als ein Weg durch eine urbane Szenerie angelegt. Der Raum entspricht einer gängigen Vorstellung darüber, wie der Besuch einer Stadt abzulaufen hat, d.h. das Kasino bezieht sich auf das *script* „Ablauf des Besuchs einer Stadt". Der Besucher ist mit diesem *script* vertraut und kann folglich die verschiedenen Handlungs- und Ereignisabfolgen, mit denen er im Kasino konfrontiert wird, verstehen und bewältigen. Gleichzeitig erlaubt es ihm dieses *script*, im Vorhinein bestimmte Erwartungen an den Raum zu entwickeln.

Betrachtet man das Zusammenwirken von mentalen *scripts* und gebautem Raum jedoch näher, so wird deutlich, dass das Verstehen der räumlichen Erzählung nicht allein über dieses übergeordnete *script* läuft. Vielmehr wird in den narrativen Räumen des Kasinos eine Vielzahl von verschiedenen *scripts* aktiviert. Ein Blick auf den Einkaufs- und Gastronomiebereich des Kasinos, die *Grand Canal Shoppes* im ersten Obergeschoss der Anlage, mag dies verdeutlichen: Der Besucher, der den Wegen entlang des Kanals folgt, sieht sich mit einer Vielzahl von Ereignisabläufen konfrontiert, die sich unter gängige *scripts* subsumieren lassen. Zu den *scripts* zählen u.a. das Flanieren (eines Touristen durch eine

78 Venturi et al., Lernen von Las Vegas, S.87

79 Izenour und Venturi selbst haben 1997 auf die Veränderungen in Las Vegas hingewiesen. Venturi:„ It's gone from the Strip, which was designed essentialy for connecting with a moving automobile in a hot desert, to a kind of stage scenery where you're on the stage." Izenour: „ [In the 1960s] the buildings were a lot smaller than the signs." Weatherford, Changing face. Zit. bei: Kuhlmann, Big Bright Green Pleasure Machine, S.176

Stadt), der Besuch eines Restaurants oder Cafés, der Einkaufsbummel und die Teilnahme an einer Gondelfahrt.[80]

Abb.3.15-16 *Venetian* Kasino, Las Vegas. Verweilen an Aussichtspunkten (l.) und „Straßenmaler“ (r.) .

Betrachten wir zunächst das Schema „Flanieren (eines Touristen durch eine Stadt)“. Typische Handlungen, die dabei ausgeführt werden, wie die Aufnahme eines Erinnerungsfotos vor pittoreskem Hintergrund, das Verweilen an Ruheplätzen und Aussichtspunkten sowie das Bestaunen von Straßenmusikanten sind bereits im Raum der *Grand Canal Shoppes* angelegt: So eröffnet der Raum an verschiedenen Punkten Ausblicke auf gestaffelte urbane Szenerien, die als

80 Auch der Besuch von Museen, ein typischer Bestandteil einer Stadtbesichtigung, ist im *Venetian* Kasino möglich – das Kasino beherbergt eine Guggenheim- und eine Madame-Tussaut’s-Dependance. Diese befinden sich allerdings nicht in den *Grand Canal Shoppes.*

„Postkartenmotiv“ für Fotos genutzt werden können; Weitungen des Raumes an Aussichtspunkten laden den Flaneur zum Verweilen ein (Abb.3.15). Schließlich gibt es im *Venetian* Kasino auch Straßenmaler sowie Musikanten in historischen Kostümen, die durch die „Straßen“ entlang des Kanals ziehen und am *St. Mark's Square*, umringt von Passanten, Straßenkonzerte geben (Abb.3.16 und 11.17). Das *Venetian* Kasino stellt damit Elemente bereit, die als typische Elemente des *scripts* „Flanieren“ verstanden werden können.

Abb.3.17 *Venetian* Kasino, Las Vegas. “Straßenkünstler“ in den *Grand Canal Shoppes*.

Ein anderes *script,* der „Ablauf eines Restaurantbesuchs“, wird in den *Grand Canal Shoppes* ebenfalls durch den gebauten Raum und durch seine Nutzung aktiviert. Dies geschieht auf zwei Ebenen: Einerseits besitzen die Restaurants alle funktionalen Einrichtungen, die für den Betrieb benötigt werden, und ermöglichen so einen „normalen“ Restaurationsbetrieb , der gängigen Erwartungen entspricht. Andererseits besitzen die Restaurants aber auch Eigenschaften, die funktional bedeutungslos sind, dafür jedoch Teil dessen sind, was man üblicherweise von einem innerstädtischen Lokal erwartet. So haben die Restaurants zum Beispiel Plätze hinter den Häuserfassaden, die den Kanal säumen, und solche davor, d.h. „auf der Straße“. Obwohl beide Bereiche selbstverständlich mitten im Kasino und damit im Innenraum liegen, wird damit so etwas wie ein „Drinnen“ und ein „Draußen“ geschaffen, wie es in einem innerstädtischen Restaurant häufig anzutreffen ist. Der Besucher der Restaurants in den *Grand Canal Shoppes* wird denn auch gefragt, ob er „drinnen oder draußen Essen möchte“ (Abb.3.18).

Abb.3.18 *Venetian* Kasino, Las Vegas. Restaurant auf dem *St. Mark's Square.*

Die *Grand Canal Shoppes* referieren demnach auf eine Vielzahl von verschiedenen *scripts*. Der Raum spricht beim Besucher nicht nur das mentale Schema „Ablauf des Besuchs einer Stadt" an, sondern verschiedene, eigenständige *scripts.* Dies deckt sich mit den Überlegungen von Herman, der behauptet, die Narrativität eines Raumes entstehe nicht dadurch, dass dieser möglichst präzise ein einzelnes *script* aktiviert, sondern vielmehr durch die Aktivierung mehrerer solcher Schemata.

Interessant ist dieses Ergebnis auch für die Beurteilung neuerer Kasinoanlagen, die anders als das *Venetian* Kasino, kein übergeordnetes *script* erkennen lassen: Im Gegensatz zu *Venetian*, *Bellagio*, *New York New York, Paris* oder anderen Kasinos der 1990er Jahre verzichtet beispielsweise das 2005 eröffnete *Wynn Las Vegas* auf eine urbane Referenz. Folglich wird auch nicht mehr explizit auf das script „Ablauf des Besuchs einer Stadt" referiert. Da die Räume des *Wynn Las Vegas,* ähnlich wie das *Venetian*, eine Vielzahl von *scripts* aktivieren,

können sie dennoch als narrativ verstanden werden. Die Existenz eines zentralen *scripts* ist demnach kein Kriterium für Bewertung der Narrativität eines Raumes.

Wie ist aber das Verhältnis der Kasinoräume zu den mentalen *scripts*? Werden stereotype Erwartungen über Ereignisfolgen explizit thematisiert und gebrochen, oder werden, ähnlich wie in den Erzählungen der Trivial- und Unterhaltungsliteratur, in den narrativen Räumen einfach nur gängige Vorstellungen bedient?

In den Las-Vegas-Rezeptionen werden die Kasino- und Freizeitlandschaften meist als an den Erwartungen der Besucher orientiert dargestellt; so schreibt Hal Rothman in *Neon Metropolis* (2002): „... Las Vegas becomes how the world should be, how it would be if you told the story and it really was about you. Las Vegas is the script. You write it, you pay to produce it, and it's yours to do with as your please. Las Vegas will entertain you. It is truly devoted to you pleasure.“[81] Nach Rothman entsprechen die Abläufe den Vorstellungen der Besucher– die Erzählungen sind so, als wären sie vom Besucher selbst verfasst worden (Im übrigen gebraucht Rothman hier den Begriff *script* im Sinne von Drehbuch und nicht von kognitivem Schema.) Dörte Kuhlmann weist in ihrem Aufsatz *Big Bright Green Pleasure Machine* (2003) darauf hin, dass dem amerikanischen Besucher in Las Vegas ein Urlaub ohne unangenehme und ungewohnte Erlebnisse ermöglicht wird: „In Las Vegas the visitors are encouraged to give free reign to their desires. Unlike the real Luxor, where one is confronted with poverty and expected to have some understanding of the history and architecture of Egypt, the Luxor Hotel in Vegas presents select visual attractions themed to evoke the Egypt of Cecil B. DeMille movies. The language, the cultural history, the customs, the food, the materials – everything is like home.“[82] Das Reiseziel Las Vegas, so Kuhlmann, fordert vom (amerikanischen) Besucher keine Anstrengungen in Form einer Auseinandersetzung mit lokaler Geschichte, lokalen Sitten und sozialen Problemen, sondern folgt ganz den ihm von zu Hause und von Unterhaltungsfilmen vertrauten Mustern und Abläufen.

Auch in den *masterplanned communities*, den privat entwickelten Wohngebieten jenseits der Kasinoviertel, ist der Schutz vor unliebsamen Überraschungen ein wichtiger Faktor – ein Faktor, der dort auch als Verkaufsargument eingesetzt

81 Rothman, Neon Metropolis, S.38

82 Kuhlmann, Big Bright Green Pleasure Machine, S.178

wird. Mark Gottdiener schreibt dazu: „... [M]any homebuyers are attracted to the master-planned communities of Green Valley and Summerlin not just for their beautifully landscaped parks and walking trails but because they want protection from neighbors who might disassemble a car in their driveway or pile junk around their house. These 'neighborhood nightmares', featured regularly in the Las Vegas Sun can go on for years, even decades because of slow-moving city or county code enforcement. In short, they seek services and protection they can no longer expect from municipal government."[83]

Die Kulturtheoretikerin Christine Boyer sieht in der Erfüllung gängiger Erwartungsschemata ein allgemeines Charakteristikum kommerzieller Unterhaltungsarchitektur. Das Vergnügen des Besuchers dieser Räume, so schreibt Boyer unter Bezugnahme auf Umberto Eco, entsteht dadurch, dass er bereits von Vornherein weiß, was geschehen wird: "The era of electronics, Eco suggests, never emphasizes shock, interruption, or novelty but instead values the repeatable, the cynical, the expected. Inattentive viewing publics, according to Eco, search for relaxation and amusement, and remain indifferent to the stories narrated, relishing instead how well the copy reproduces the original, and how minute variations embellish wellestablished themes. …All of these forms intentionally repeat or play with popular narrative patterns; indeed the spectator`s pleasure arises partly from knowing what will happen next."[84] Die Räume entsprechen demnach populären mentalen *scripts*. Der unaufmerksame Besucher möchte diese bestätigt sehen – der Reiz entsteht durch das Wiedererkennen bekannter Schemata.

Die narrativen Räume der kommerziellen Unterhaltungsarchitektur (zu der auch die Kasinos in Las Vegas gehören) stehen im gleichen Verhältnis zu mentalen *scripts* wie die Erzählungen der Trivial- und Unterhaltungsliteratur, die von den Erzähltheoretikern Martinez und Scheffel angesprochen werden: In beiden Fällen geht es um eine weitgehende Entsprechung der Handlungsabläufe mit mentalen Erwartungsschemata. Die Erzählung zu "verstehen" bedeutet sie "wiederzuerkennen". Dem entspricht auch die in Kapitel II.2.2.2 getroffene Feststellung, dass die Handlungsabfolgen im narrativen Raum nicht kausal oder final motiviert sind, sondern kompositorisch begründet werden. Der Besucher kann denn auch die Erzählung nur verstehen, wenn er das Handlungsschema wieder-

83 Gottdiener et al., Las Vegas, S.153

84 Boyer, Cities for Sale, S.188-189

erkennt und die Ereignisse im Raum entsprechend einordnet – die Suche nach kausalen Erklärungen für die Ereignisse im Raum kann hier nur wenig zum Verständnis beitragen.[85]

Wie dieser Abschnitt zeigt, funktionieren die narrativen Räume der Kasinos über eine Vielzahl von mentalen *scripts*, die das Wissen um gängige Handlungsabläufe enthalten. Die Aktivierung eines zentralen *scripts*, dass als ein Gesamtthema des Raumes erkennbar wird, ist für die Narrativität eines Raumes nicht entscheidend – eine Überlegung, die durch neuere Projekte wie das *Wynn Las Vegas*, die auf kein übergeordnetes *script* wie z.B. eine Städtereise referieren, bestätigt wird.

Das Verhältnis des gebauten Raumes zu den aktivierten *scripts* ist von weitgehender Entsprechung geprägt und frei von Brüchen. Ein Grund für diese Orientierung an Vertrautem ist der Schutz vor Unannehmlichkeiten. Dies gilt, wie hier anhand der Beobachtungen von Kuhlmann und Gottdiener demonstriert, gleichermaßen für die Kasino- und Freizeitanlagen wie für die *masterplanned communities.* Insbesondere in der Unterhaltungsarchitektur der Kasinos am Las Vegas Strip leistet die Erfüllung typischer Schemata aber mehr als nur den Schutz vor Störungen: sie verschafft dem Besucher insofern Befriedigung, als er seine Erwartungen bestätigt findet.

3.3 Schlussfolgerungen

Wie Räume auf uns wirken und welche Bedeutung wir ihnen zuschreiben, wird wesentlich durch die kognitiven Schemata bestimmt, die unser Verständnis steuern. Die Schemata umfassen das Wissen um typische Situationen und Abläufe – sie sind damit abhängig von der Gesellschaft, in der wir leben. Der gebaute

85 Martinez und Scheffel stellen eine analoge Überlegung zur Schemaliteratur an: „Eine weitere Schlußfolgerung ... lautet, daß das ‚Verstehen' einer Geschichte nicht unbedingt voraussetzt, über die genaue kausale Verknüpfung der einzelnen Ereignisse Bescheid zu wissen. Eine individuelle Geschichte zu verstehen kann auch einfach nur heißen, sie unter ein bestimmtes ‚script' zu subsumieren. Die Kohärenz des ‚script' ist nicht auf eine durchgehende Motivierung des Geschehens angewiesen. ...Im Falle der Schemaliteratur wird die narrative Kohärenz der dargestellten Ereignisse vor allem durch übergreifende Handlungsschemata hergestellt, während kausale und finale Motivierung in den Hintergrund treten." Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.151

Raum ist dabei der externe Kontext, anhand dessen wir unsere Schemata laufend überprüfen, um die Situation „richtig“ zu erfassen.

Sowohl im antiken Rom als auch in Las Vegas ist zu beobachten, dass die narrativen Räume durch architektonische Maßnahmen von der unmittelbaren Umgebung differenziert sind und dadurch leicht als Räume besonderer, transformierter Bedeutung verstanden werden können. Die Räume sind, um Goffmans Terminologie zu verwenden, in *Klammern* gesetzt und können daher unschwer als zeremonielle Räume (Rom) bzw. als Räume des „So-Tun-als-ob“ (Las Vegas) *gerahmt* werden.

Bezogen auf die Abläufe im narrativen Raum lassen sich zwei Schlussfolgerungen ziehen: Erstens aktiviert der narrative Raum nicht nur ein einzelnes *script*, sondern eine Vielzahl verschiedener Schemata, die sich auf unterschiedliche Handlungsabläufe beziehen. (Damit lassen sich die erzähltheoretischen Untersuchungen von David Herman, der das Phänomen der Narrativität in der Aktivierung einer Pluralität von *scripts* begründet sieht, auch für den Raum bestätigen.) Zweitens ist festzustellen, dass die narrativen Räume des antiken Rom und des modernen Las Vegas für einen unaufmerksamen, flüchtigen Betrachter ausgelegt sind: Stereotype Muster über Handlungsabläufe, d.h. gängige *scripts*, werden in diesen Räumen nicht bewusst gebrochen, sondern immer wieder aufs Neue bestätigt. Das Verstehen dieser räumlichen Erzählungen ist daher nicht mit Irritationen verbunden und verlangt vom Rezipienten keine eingehende Auseinandersetzung mit gängigen Erwartungen über Abläufe und Situationen. Diese Räume zu verstehen heißt lediglich sie in gängige *scripts* einzuordnen. Anders ausgedrückt: „verstehen“ ist hier das gleiche wie „wiedererkennen“.

ABSTRACT: The Function of Cognitive Patterns in Understanding Spatial Narratives (3.)

This chapter discusses the issue of understanding spatial narrative contexts against the background of cognitive science.

The narrative space puts individual events into a motivated context (see chap.II.2). From the perspective of the recipient who moves in a space, the events of the space do not only follow each other but also result from one another. The coherence of the events, however, is not always obvious to the recipient. This means that the recipient of the narrative space does not only have to comprehend a visible connection, but that he has to construct such a connection himself where obvious links in the narrative sequence are missing. For this purpose, he draws on cognitive patterns that comprise knowledge of stereotypical situations or sequences of events. With regards to the findings in cognitive science, this reception can be described as an interaction of diametrically opposed processes: on the one hand, the recipient gets information from the built space via his senses, on the other hand, he applies cognitive patterns to the space.

The theoretical foundation of this chapter is constituted by two concepts that describe cognitive patterns and allow for different views of the understanding of narrative spaces – the *Frame Analysis* of the sociologist Erving Goffman and the *script*-concept from narratology. The two approaches are discussed with regard to their relevance for the construction of narrative coherence and to their applicability to spatial narratives.

Cognitive Patterns: Frames and Scripts (3.1)

Authenticity and Play: Goffman's Frames and their Transformations (3.1.1)

Understanding the events of a narrative space means to see them in the context or framework of the narrated world. To shed light on how the understanding and mental organisation of events proceeds, this chapter draws on Goffman's *Frame Analysis*.

Goffman's concept establishes the idea of *frames*. These mental patterns contain knowledge of stereotypical situations, including the emotions and social expectations they involve. The most fundamental form of a cognitive pattern is the *primary framework*, which makes a first, immediate understanding of a situation possible. A situation that already makes sense within a *primary framework*, can be assigned a new, modified meaning. Goffman calls this operation a *keying*. Subsequently, he defines five basic *keys*: *make-believe, contests, ceremonial, technical redoing* and *regrounding*.

In Goffman's theory, the built space is part of the external context on the basis of which we permanently reexamine our *framing* in order to understand a situation "correctly". To indicate transformations of meaning, spatial and temporal *brackets* are installed (e.g. a theatre curtain). These *brackets* indicate beginning and end of a *keying* and thus provide information on how a situation has to be understood. On the one hand, the *brackets* serve to inscribe the mental *frames* in the recipient's mind and facilitate the understanding of a situation. On the other hand, the *brackets* can be used strategically to manipulate the recipient.

Stereotypical Sequences: *Scripts* in Narratology (3.1.2)

Narratology also knows a form of cognitive patterns, the *scripts*. These are dynamic repertoires which from a contrast to the static frames. In Narratology, *scripts* are defined as mental representations of a typical sequence of events. They contain knowledge about how current everyday situations typically evolve, e.g. a restaurant visit (Herman, Schank), and allow us to foresee what will probably happen next. Narratology uses the concept of the *script* to understand the processes taking place when a narrative is read. Here, the *script* fulfils two functions: On the one hand, it makes it easier for the recipient to generate expectations regarding the further development of the story; on the other hand, it allows him to integrate events retroactively into a sequence of actions. Thus, the mental *scripts* enable the reader to construct narrative coherence on the basis of individual events. In

the view of the narratologist Herman, a narrative text does not activate a single *script* in the reader, but a multitude of such patterns. The relationship of text and *script* can vary: "Texts can pertain more or less critically and reflexively to …scripts", Herman states.

The transfer of the *script* concept from textual to spatial narratives is undertaken on the basis of the argument that *scripts* are mental patterns and as such independent from the narrative medium (language, space). With regard to Herman's findings, two statements can be formulated: Firstly, a multitude of *scripts* referring to everyday sequences of events are activated within a single narrative space. Secondly, the built space can be connected to the *scripts* in different ways: it can either meet prevalent expectations, or it can break or discuss them explicitly.

Cognitive Patterns and Visual Perception (3.1.3)

This chapter discusses the approach of the psychologist Hochberg, which, as a theory of perception, is interesting in the context of analysing action patterns. Hochberg points out the function of expectations and cognitive plans in the process of visual perception, which is considered a process of action. Visual perception is both selective and purposeful. Hochberg's considerations are relevant insofar as they understand the visual perception as an action sequence in time: on the basis of his cognitive patterns, the recipient integrates the visual information and generates hypotheses on possible further sequences.

Cognitive Pattern and *Cognitive Map*: Conceptual Definition (3.1.3)

This paragraph draws a distinction between the concept of the cognitive pattern from the concept of the *cognitive map*, as used in the architectural and urban planning discourse since Lynch: While the *cognitive map* describes the mental representation of a concrete city, the *frames* and *scripts* comprise the knowledge of stereotypical situations and sequences. Con-

cerning the usage of the concepts *frame* and *script*, a clear definition is also necessary in another respect: in this paper, *script* and *frame* are used in the sense of mental patterns and not, as it can frequently be seen in architectural discourse, in a sense related to cinematic terminology, which refers to the *single image* and the *film script* (Tschumi, Klein).

Cognitive Patterns and Built Space: Ancient Rome and Las Vegas (3.2)

The theoretical reflections on the function of cognitive patterns for the understanding of narrative space are applied to examples from ancient Rome and Las Vegas. In each case study, Goffman's concept of *frames* is taken into account first. Subsequently, the narratological *scripts* are discussed in the context of the respective city.

It can be observed that the narrative spaces are set apart from their surroundings by spatial *brackets*; thus, they can easily be understood as spaces of special, transformed meaning. With respect to the sequences in the narrative space, two statements are made: Firstly, the narrative space does not activate one single *script*, but a variety of dynamic patterns, which refer to different action sequences. Secondly, I argue that the narrative spaces in ancient Rome and in modern Las Vegas are intended for inattentive viewers: the stereotypical patterns of action sequences are not broken in these spaces, but reconfirmed time and again. "Understanding" these spatial narratives means "recognising" popular *scripts*.

Goffman's *Frames* and their Implementation in the Case of Ancient Rome (3.2.1)

In the imperial period, the Forum of Augustus is a space of representational function that mainly serves for official occasions (foreign-policy-, military- and cult-related festivities). The official events and festivities taking place in interaction with the spaces of the Forum of Augustus are not "normal" events, but have a ceremonial character. According to Goffman's *frame*

analysis, the meaning of the actions on the forum is subject to a *keying.* The *primary* meaning of the actions is no longer relevant for understanding, but transformed into a meaning that is *ceremonial* (which is one of the *keys* Goffman names).

Indicating transformations of meaning, Goffman maintains, is the task of spatial and temporal *brackets*. In the Forum of Augustus, a 30m high fire wall of ashlar masonry designates where the area of the ceremonial actions begins and where it ends: The ceremonies are put in spatial *brackets* and thus distinguished from the adjacent areas that are *framed* differently. With all external influences being removed, the *framing* of the situation inside the forum is made easier for the visitor; all perceptible elements inside the complex can be understood as part of the ceremonial production. A similar functionality of spatial *brackets* can be demonstrated in the narrative spaces of the imperial fora and the imperial thermae as well.

Scripts and their Activation in the Case of Ancient Rome (3.2.2)

The interaction of mental *scripts* and built space in the understanding of narrative sequences in ancient Rome is discussed on the basis of the imperial *thermae*. In this context, the first hypothesis is that the spaces of the *thermae* gain their narrative character by activating a variety of *scripts* in the visitor. The second hypothesis suggests that the action sequences in the *thermae* meet prevalent *script*s, i.e. they do not break them.

Starting from an analysis of ancient records of a typical *thermae* visit, I argue that the mental pattern of a *thermae* visit sequence contains certain spatial elements that are customarily expected by the visitor. Subsequently, an analysis of the action sequences in the imperial *thermae* demonstrates that the narrative space refers to a plurality of dynamic patterns: they do not activate one singular *script* ("bathing") but many different mental action patterns – "garden promenade", "library visit", "sunbathing", "wrestling" and "playing a ball game", to only name a few. Particular spatial elements can become a part of several different sequences or, put differently, the

visitor can summarise them under different *scripts.* Understanding the spatial narrative of the *thermae* means recognising popular *script*s.

Goffman's *Frames* and their Implementation in the Case of Las Vegas (3.2.3)

The *Venetian* casino refers to the city of Venice both with its name and with built quotations from Venetian architecture; yet, the visitor is aware of the fact that a visit of the *Venetian* is not a visit to Venice, but a "make-believe" visit, i.e. a game. All actions the visitor performs in interaction with the built space are a playful "doing as if" he were in Venice. If we draw on Goffman's *frame* concept, a visit of the *Venetian* corresponds to a *primary framework* that we can describe as "the visit to a city". This *primary framework*, however, is subject to a *keying*, as the performed action is not a factual "visit to a city", but a "make-believe visit to a city". The *key* "make-believe" transforms the meaning of the visitor's actions, but not the actions themselves: he goes to restaurants, takes a stroll and goes shopping like he would do in a real city.

The function of Goffman's *brackets* that indicate transformations of meaning (*keyings*) is ensured in the Las Vegas casinos by a whole range of measures: emblematic entrances and exits, flooring, smell and acoustic stimuli. The diverse indications of the spatial borders help the visitor to assess and understand, i.e. to *frame* the situation. At the same time, however, the potential of manipulation is exploited in Las Vegas, as I can demonstrate with an documented by Klein: parts of the casinos are deliberately left unfinished to make the user, who does not understand this as part of the staging, believe that the casino is not perfectly organised and that he thus has a fair chance of winning when gambling there.

Scripts and their Activation in the Case of Las Vegas (2.2.4)

The interaction of mental *scripts* and built space is demonstrated on the basis of the imperial *Venetian* casino. In doing so, two statements are formulates: Firstly, the narrative spaces of the casinos activate a variety of mental *scripts* in the visitor. Secondly, the popular und entertaining narrative spaces in Las Vegas largely correspond to prevalent *scripts*; variations and ruptures are unusual.

On the basis of an analysis of the casino's shopping and gastronomy area, the *Grand Canal Shoppes*, it can be demonstrated that not a particular script, but a variety of scripts is activated in the visitor. The visitor faces a multitude of action sequences that can be subsumed under prevalent *scripts* – taking a stroll, visiting a "downtown" restaurant, having a look around the shops and taking a tour in a gondola. This assessment can be confirmed by observing newer casino complexes such as the *Wynn Las Vegas* that lack an urban reference like Venice and do therefore not activate a main *script* like "visit of a city". Thus, the existence of a main *script* is no criterion for the evaluation of the narrativity of a space.

In studies on the subject of Las Vegas, the casino and leisure landscapes are for the most part described as oriented according to the visitors expectations (Rothman, Kuhlmann). Along with Boyer and Eco, the compliance with prevalent patterns of expectation can be seen as characteristic of commercial entertainment architecture. The spaces correspond to popular mental *scripts*; the inattentive visitor wants to see them confirmed – the pleasure derives from recognising well-known action sequences.

FRANK RÖDL

4. Performatives Handeln im narrativen Raum

Im Kapitel II.2 wurde behandelt, inwiefern der Betrachter durch seine Bewegung im Raum einzelne Ereignisse verknüpft und aktualisiert. Im Voranschreiten erschließt sich ihm sukzessive das räumliche Kontinuum. Bereits dadurch wird, im Verhältnis zum Beitrag des Bauherren, der die räumlichen Sequenzen plant und bereitstellt, der essentielle Beitrag des Nutzers für die räumliche Erzählung deutlich. Er bewegt sich, durchläuft und rezipiert einzelne Teile der baulichen Struktur - beispielsweise die gestaffelte Raumfolge im Trajansforum oder die von Jon Jerde angelegten *sequences* im *Bellagio* Casino - und erzeugt durch den Akt des Laufens eine chronologische Erzählung.

Bei der solchermaßen entstehenden Interaktion zwischen Raum und Betrachter haben wir uns bisher primär auf die Wahrnehmung eines einzelnen Nutzers konzentriert und darauf, wie sich für ihn die räumliche Erzählung individuell entwickeln kann. Die Aktivitäten des Einzelnen haben jedoch nicht nur Auswirkungen auf seine individuelle Rezeption. Er vollzieht auch Handlungen, die die Entwicklung der Erzählung für andere Besucher beeinflussen können. Dadurch haben alle Nutzer, also das gesamte Publikum, unmittelbaren Einfluss auf den Raum, der Bauherr ist somit nicht alleiniger Autor der räumlichen Erzählung. Es stellt sich daher die Frage, inwieweit Planer und Bauherren bei der Inszenierung des narrativen Raums abhängig von den vielfältigen Handlungen des Publikums sind.

Die Möglichkeit des Nutzers, eine räumliche Erzählung nicht nur für sich selbst, sondern auch für andere Teilnehmer aktiv mitgestalten zu können, soll daher in diesem Kapitel auf der Grundlage des performativen Handelns vertieft werden. Dabei soll einerseits behandelt werden, inwiefern der Besucher durch sein individuelles Handeln – ähnlich wie bei Bühnenaufführungen – zum vom Bauherrn gewollten Akteur in einer vom Ersteller geplanten Inszenierung werden kann. Daraus ergibt sich andererseits die Frage, ob kontingente, d.h. zufällige und nicht vorhersehbare Verhaltensweisen und Handlungen der Nutzer eine Konfliktsituation zwischen der vom Ersteller beabsichtigten und der vom Nutzer mitgestalteten Aussage der räumlichen Erzählung schaffen.

4.1 Sprache als Handeln: Performative Äußerungen bei Austin

Um die Auswirkungen des aktiv mitwirkenden Publikums auf den narrativen Raum besser verstehen zu können, ist es sinnvoll, zuerst die Grundlagen des kommunikativen Handelns zu klären. Hilfreich ist hier der Performanzbegriff des englischen Linguisten und Philosophen John L. Austin.[1] Sein Ausgangsinteresse liegt darin, zu erfahren, was eine Handlung ist. Es führt zur Untersuchung der Sprache, in der über das Handeln geredet wird, und schließlich zur Erfindung des Begriffs „performativ".[2]

Der Begriff *performativ* – abgeleitet vom englischen vollziehen oder aufführen[3] – wurde von Austin im Jahr 1955 während einer Vorlesungsreihe an der Harvard-Universität mit dem Titel *How To Do Things With Words*[4] geprägt. Er verwendet den Begriff *performativ* anfangs – als Gegenpart zu *konstativ* – um eine bestimmte Art von Äußerungen zu beschreiben und damit darzulegen, „…daß etwas Sagen etwas Tun heißt; das man etwas tut, *indem* man etwas sagt; ja *dadurch*, daß man etwas sagt, etwas tut."[5]

Bereits zu Beginn seiner ersten Vorlesung bemängelt Austin: „Die Philosophen haben jetzt lange genug angenommen, das Geschäft von ‚Feststellungen' oder ‚Aussagen' [statements] sei einzig und allein, einen Sachverhalt zu ‚beschreiben' oder ‚eine Tatsache zu behaupten', und zwar entweder zutreffend oder unzutreffend."[6] Er ist hingegen der Ansicht, dass sprachliche Äußerungen über das konstative Beschreiben und Feststellen von Zuständen (z.B. die Feststellung, die Buchstaben auf diesem Blatt seien schwarz) hinausgehen und dazu dienen können, Handlungen zu vollziehen. Äußerungen können damit unmittelbaren Einfluss auf das Umfeld ausüben.

Als Beispiel für performative Äußerungen nennt Austin das Eheversprechen bei der standesamtlichen Trauung „Ja, ich nehme die hier Anwesende XY zur

1 Auch die Theorie kommunikativen Handelns von Jürgen Habermas, baut auf der Sprechakttheorie von Austin auf.

2 Göhlich, Performative Äußerungen, S. 27

3 Austin, Zur Theorie der Sprechakte (How to do things with Words), S. 29-30

4 Die posthum 1962 veröffentlichten Vorlesungen tragen im Deutschen den Titel „Zur Theorie der Sprechakte", Stuttgart, 1979

5 Austin, Zur Theorie der Sprechakte (How to do things with Words), S.112

6 Ibid., S.26

Frau.“, oder, als Teil eines Testamentes „Ich vermache meine Uhr meinem Bruder.“ [7] Im Gegensatz zur konstativen Äußerung wird hier nicht nur etwas gesagt, beschrieben oder als wahr bzw. falsch bezeichnet. Vielmehr betreffen performative Äußerungen laut Austin das (glückende oder nicht glückende) Vollziehen einer Handlung[8]: „Der Name stammt natürlich von ‚to perform', ‚vollziehen': man ‚vollzieht' Handlungen. Er soll andeuten, daß jemand, der eine solche Äußerung tut, damit eine Handlung vollzieht – man faßt die Äußerung gewöhnlich nicht einfach als bloßes Sagen auf.“[9] Ob oder wie ein performativer Sprechakt gelingt, hängt dabei vor allem von den Bedingungen oder Umständen ab, unter denen er geäußert wird. Ein und dieselbe Äußerung kann unter verschiedenen Umständen verschiedene Handlungen vollziehen.[10] Wenn beispielsweise ein Architekt mit der Äußerung „Hiermit taufe ich Dich auf den Namen XY“ jemanden tauft, wird der Taufakt nicht glücken bzw. im Sinne der Kirche gültig sein.

Im weiteren Verlauf seiner Vorlesung stellt Austin, da er Schwierigkeiten bei der eindeutigen Unterscheidung zwischen Performativa und Konstativa feststellt, den Begriff des Performativen zurück.[11] Stattdessen definiert er alle Sprechhandlungen über die Unterscheidung zwischen *lokutionärem*, *illokutionärem* und *perlokutionärem* Akt, die in jeder Sprechhandlung gleichzeitig vorhanden sind: „Wir haben unterschieden zwischen dem lokutionären Akt…, sofern die Äußerung *Bedeutung* hat; dem illokutionären Akt, sofern die Äußerung eine gewisse Rolle spielt, und dem perlukotionären Akt, sofern durch die Äußerung gewisse Wirkungen erzielt werden.“[12] Trotzt des Begriffwechsels Austins scheint dabei „Was mit dem Begriff ‚performativ' gedacht war…zumindest partiell, nämlich hinsichtlich des Tuns im Sagen, in den Begriff ‚illokutionär' hineinzuschlüpfen.“[13]

Im Einzelnen bezeichnet der *lokutionäre* Akt bei Austin das eigentliche Sprechen oder Hervorbringen von Äußerungen, die einem Vokabular angehören und

7 Beispiele nach Austin, Zur Theorie der Sprechakte (How to do things with Words), S. 28-29. Als weitere Beispiele lassen sich Handlungen aufführen, die mit einem Versprechen, einem Befehl oder beispielsweise dem Taufen eines Schiffes ausgeführt werden.

8 Austin, Zur Theorie der Sprechakte (How to do things with Words), S. 153

9 Ibid., S. 29-30

10 Ibid., S. 31

11 Ibid., S. 112 und 109: “Wir haben nun aber feststellen müssen, daß man oft auch dann, wenn eine Äußerung in der expliziten Form dasteht, gar nicht unbedingt sicher sein kann, ob sie performativ ist oder nicht.“

12 Ibid., S. 137

13 Göhlich, Performative Äußerungen, S. 30

einer bestimmenden Grammatik folgen: „Diese gesamte Handlung, ‚etwas zu sagen', nenne… ich den Vollzug eines lokutionären Aktes."[14] Als *illokutionär* bestimmt Austin den Sprechakt, insofern man durch das Sprechen selbst handelt (z.B. durch Bitten, Fragen, Warnen oder Drohen). Als *perlokutionär* werden Sprechakte bezeichnet, wenn der Sprecher beim Hörer eine gewisse Wirkung erzielt.[15] Ein von Austin aufgeführtes Beispiel kann die Unterteilung des Sprechaktes in diese drei Kategorien verdeutlichen:

Person A sagt zu Person B, sie würde ihn erschießen.
Die Äußerung an sich wäre dabei der *lokutionäre* Akt.

Für den *illokutionären* Akt nennt Austin als Beispiel:
„*Indem* ich gesagt habe, ich würde ihn erschießen, habe ich ihm gedroht."

Für den *perlokutionären* Akt nennt er als Beispiel:
„*Dadurch daß* ich gesagt habe, ich würde ihn erschießen, habe ich ihn in Aufregung versetzt."[16]

Hier wird bereits die Wirkung einer Äußerung auf den Hörer erkennbar. Im weiteren Verlauf seiner Verlesungsreihe geht Austin noch einmal explizit auf die Wirkung einer performativen Äußerung ein. In unserem Zusammenhang ist dies interessant, weil im Folgenden nicht nur die performativen Handlungen des Nutzers allein, sondern auch die Auswirkungen dieses Handelns auf sein Umfeld von Interesse sind. Austin stellt diesbezüglich fest: „Ohne daß eine gewisse Wirkung erzielt wird, glückt der illokutionäre Akt nicht, wird er nicht erfolgreich vollzogen. …Man kann nicht sagen, ich hätte jemanden gewarnt, ohne dass er hört, was ich sage, und es in gewisser Weise auffasst…Im Allgemeinen besteht die Wirkung darin, daß Bedeutung und Rolle der Äußerung verstanden werden. Zum Vollzug eines illokutionären Aktes gehört daher, daß man *verstanden* wird."[17] Auf den

14 Austin, Zur Theorie der Sprechakte (How to do things with Words), S. 112

15 Zur Einteilung von lokutionären, illokutionären und perlokutionären Äußerungen siehe Austin, Zur Theorie der Sprechakte (How to do things with Words), S. 110-119, Beispiele S. 119

16 Austin, Zur Theorie der Sprechakte (How to do things with Words), S. 138

17 Ibid., S. 133

obigen Fall bezogen würde das bedeuten, der *illokutionäre* Akt ist erst dadurch geglückt, dass der Hörer die Drohung, jemanden würde in erschießen, aufgenommen und verstanden hat. Ähnlich wie bei der Wirkungsästhetik Wolfgang Isers (siehe Kap. II.2.3), der sich in seinem Werk auch direkt auf Austin bezieht[18], ist damit in einer Äußerung zunächst ein gewisses Wirkungspotential enthalten. Erst dadurch, dass der Empfänger diese Äußerung hört, aufnimmt und versteht, kommt sie zur Wirkung. Die Bedeutung einer Äußerung wird demnach erst im Augenblick der Rezeption von den Rezipienten generiert.

4.2 Die Übertragung des Performanzbegriffes auf das körperliche Handeln

Austins Ausgangsinteresse besteht zwar darin, zu erkennen, was eine Handlung ist. Dennoch konzentrieren sich seine Untersuchungen auf die Sprache und somit auf ganz spezifische Handlungen, nämlich Sprechhandlungen.[19] Um die Handlungen des Publikums, das Sich-Verhalten, Agieren und Interagieren im Kontext des narrativen Raums über den Performanzbegriff klären zu können, soll daher zunächst das sprachliche Handeln bei Austin auf das körperliche Handeln übertragen werden.

Der Psychologe Michael Göhlich hat diesen Versuch unternommen, um das menschliche Handeln als kulturelles Aufführen verstehen zu können: „Man muss

18 Wolfgang Iser bezieht sich in seinem Werk *Der Akt des Lesens* explizit auf die Wirkung einer Äußerung bei Austin, wenn er feststellt: „Denn die …Sprechakttheoie versucht die Bedingungen zu beschreiben, die das Gelingen der Sprachhandlung gewährleisten. Um solche Bedingungen geht es auch in der Lektüre fiktionaler Texte, die insofern eine Sprachhandlung bewirken, als im Lesen eine Verständigung mit dem Text bzw. über den Text mit dem, was er zu vermitteln bestrebt ist, gelingen sollte, aber auch misslingen kann." Siehe Iser, Der Akt des Lesens, S. 89

19 Es sei jedoch an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass Austins Interpretation des Sprechaktes eine wesentliche Grundlage für den *performative turn* ist (Der *performative turn* beschreibt den Wandel einer scheinbar sprach- und textbasierten Gesellschaft zu einer Gesellschaft, die sich in hohem Maße in Performances, Aufführungen, Inszenierungen und Ritualen verständigt.): „Austins Sprechakttheorie löst jedenfalls den *performative turn* entscheidend mit aus, indem ihr zunächst sprachbezogener Performanzbegriff seinerseits eine ‚kultuwissenschaftliche Wende' hin zu kultureller *performace* erfährt. ‚Die kulturwissenschaftliche ‚Entdeckung des Performativen' liegt demnach darin, daß sich alle Äußerungen immer auch als Inszenierung, das heißt als *Performances* betrachten lassen." Siehe Bachmann-Medick, Cultural Turns, S. 107. Zum *performative turn* siehe auch Martschukat und Patzold, Geschichtswissenschaft und „performative turn", S. 1 ff.

Austins Begriff des ‚etwas tun, indem man etwas sagt' in die Vorstellung eines ‚etwas tun, indem man etwas tut' überführen. …Eine Möglichkeit, den Begriff an diese neueren Ansätze anschlussfähig zu machen, ist, das Performative nicht als Vollzug einer Handlung, eines Aktes, sondern – unter Anlehnung an den bei Austin nicht zu findenden, von Bourdieu stark gemachten Begriff der Praxis – als Vollzug einer Praxis oder, um das Prozessuale noch deutlicher hervorzuheben, als ‚praktisches Vollziehen' zu verstehen…."[20] Daraus folgert Göhlich: „Dem ‚sagen' bei Austin entspricht in unserem Untersuchungszusammenhang…eher ein ‚sich verhalten', insbesondere ein ‚sich (nicht) bewegen'. Mit dem Begriff des Performativen können wir also einzufangen suchen, was jemand praktisch vollzieht, indem er sich verhält bzw. – die körperliche Grundlegung thematisierend und damit spezifischer – sich (nicht) bewegt."[21] Unter „praktisch vollziehen" versteht Göhlich, das mit einer spezifische Handlung nicht nur diese Handlung vollzogen wird, sondern dass diese Handlung, nach Austin, auch eine gewisse Rolle spielt. Ein von ihm aufgeführtes Beispiel macht die Rolle einer spezifischen Handlung deutlich: „Besondere Bedeutung kommt hier jenen Fällen zu, in welchen jemand tatsächlich etwas tut, indem er etwas tut (z.B. indem ich den Hut lüfte, grüße ich; indem ich meinen Arm hoch strecke, melde ich mich). Filtern wir einen solchen Fall heraus, sind wir auf performative Äußerungen im engen Sinne…gestoßen."[22] Damit orientiert sich Göhlich direkt am Verhältnis von *lokutionären* zu *illokutionärem* Akt bei Austin.

Inwiefern ist die Übertragung des Performanzbegriffs auf das körperliche Handeln für den narrativen Raum dienlich? Zum einen können wir festhalten, dass eine performative Handlung immer auch eine bestimmte Rolle spielen kann oder anders gesagt, dass die Handlung eines Nutzers im narrativen Raum für andere Nutzer und für den Bauherren immer auch mit einer zusätzlichen Bedeutung aufgeladen sein kann. Wie wir noch sehen werden, liegt die Brisanz des performativen Nutzers dabei nicht unbedingt darin, dass er eine Handlung vollbringt, sondern darin, dass es eine dem räumlichen Narrativ entsprechende oder nicht entsprechende Handlung ist.

20 Göhlich, Performative Äußerungen, S. 30-31

21 Ibid., S. 31

22 Ibid., S. 31

Vor dem Hintergrund, dass der Besucher der narrativen Räume im antiken Rom und in Las Vegas immer auch Teil einer Inszenierung des Bauherren ist, sind zudem die Ausführungen Göhlichs über das „Performative als körperliches Aufführen“ und die „Theaterähnlichkeit von Praxis“ aufschlussreich: „Performative Äußerungen sind Aufführungen eines konventionellen Vorgehens. Dabei interessiert heute, über den bei Austin bevorzugten verbalsprachlichen Fokus hinaus, das körperspachliche Moment – die performative Äußerung, die ein körperliches Aufführen ist. Das Verständnis des Performativen als körperliches Aufführen richtet unsere Aufmerksamkeit auf die Körperlichkeit und die Theaterähnlichkeit von Praxis.“[23] Göhlich betont, dass beim körperlichen Aufführen in der Praxis, die Grenzen zwischen Akteur und Zuschauer verwischen; die Rollen sind nicht klar verteilt oder sie wechseln: „Sehen wir das Performative als körperliches Aufführen, so geht es uns stets um die Körperlichkeit des Geschehens insgesamt, in das die Körper der auf den ersten Blick Zuschauenden auf den zweiten Blick durchaus aktiv eingebunden sind. Denken wir die Theaterähnlichkeit weiter, so wird klar, dass auch Requisiten zum Performativen gehören.“[24] Die Theateränlichkeit des praktischen Vollziehens führt uns im nächsten Kapitel zur Verbindung von Performanz und Performance.

4.3 Das körperliche Aufführen im Raum: Performance, Inszenierung und Ritual

Die Theaterähnlichkeit des performativen Handelns ist schon in Wittgensteins *Philosophischen Untersuchungen*[25] erkennbar. Bei ihm ist Sprachliches und Nichtsprachliches immer verwoben, jedes sprachliche Handeln ist begleitet von körperlichem Überschuss[26]: „Damit rückt Wittgensteins Betonung der Handlungsdimension der Sprache in die Nähe eines theatralischen Performativitätskonzepts im Sinne von *performance* als Inszenierung. Für diese Deutung

23 Ibid., S. 32

24 Ibid., S. 33

25 Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen. In ders.: Werksausgabe Band 1, Frankfurt am Main, 1987

26 Kertscher, Wittgenstein – Austin – Derrida: „Performativität“ in der Sprachphilosophischen Diskussion, S. 39

spricht schon der szenische Charakter der von Wittgenstein entworfenen ‚Sprachspiele'. Sie alle haben den Charakter von Aufführungen, von kleinen Szenen oder Arrangements, die veranschaulichen sollen, dass sich die Sprache nicht in der referentiellen bzw. repräsentierenen Funktion erschöpft, sondern immer auch eine performative Funktion einnimmt in dem Sinne, dass das Sprechen selbst eine körperliche Handlung ist."[27]

Die *Sprachspiele* Wittgensteins, gedeutet als Performance und Inszenierung, führen uns zu einer Möglichkeit, die Sprechakttheorie Austins und das „Performative als körperliches Aufführen" bei Göhlich auf den narrativen Raum anzuwenden, und zwar über die Theaterwissenschaft. Ihr Verdienst ist es, „die zunächst unverbundenen Stränge der sprechakttheoretischen Performativität (Austin) und der rituellen bzw. theatralen Performance (Victor Turner) zusammengeführt zu haben."[28] Jürgen Martschukat und Steffen Patzold stellen fest, dass Sprechakttheorie und Theaterwissenschaft in der Frage, was menschliches Handeln hervorbringt, übereinstimmen. Genau wie bei Austins Äußerung bildet auch eine Aufführung nicht nur etwas Vorgegebenes ab, vielmehr „wird Bedeutung erst im Augenblick des Äußerns, Aufführens oder sich Verhaltens hervorgebracht. Performances werden also nicht als Abbilder von Essenzen verstanden, ihnen wird selbst eine bedeutungsstiftende und identitätsbildende Kraft zugesprochen."[29]

Wird in der Sprechakttheorie Austins zwischen *konstativen* und *performativen* Äußerungen unterschieden, so differenziert die Theaterwissenschaft zwischen einer *referenziellen* und einer *performativen* Dimension des Theaters.[30] Laut Martschukat und Patzold betont die referenzielle Dimension dabei die Anbindung eines Bühnenstücks an den Text, während die seit ca. 1900 in den Vordergrund rückende performative Dimension davon ausgeht, die Bedeutung eines Werkes entstehe erst durch die Aktionen der Schauspieler und mehr noch, „aus dem Zusammenwirken von Schauspielern und Schauspielerinnen, Publikum und Aufführungsbedingungen (wie Bühnenraum, Requisiten, Licht Temperatur etc.). Bedeutung ist demnach etwas Flüchtiges, sie entsteht in jeder Aufführung neu."[31] Damit

27 Ibid., S. 40

28 Bachmann-Medick, Cultural Turns, S. 109

29 Martschukat und Patzold: Geschichtswissenschaft und „performative turn", S. 10-11

30 Ibid., S. 6

31 Ibid., S. 6

verbindet die Theaterwissenschaft ausdrücklich den Raum und die in diesem Raum erzeugte Atmosphäre (Licht, Ton, Temperatur) mit den in ihm stattfindenden performativen Handlungen.

Besonders deutlich wird die Einbeziehung des räumlichen Umfeldes in den performativen Akt im Werk der Theaterwissenschafterin Erika Fischer-Lichte und in ihrer Klärung und Abgrenzung der kulturwissenschaftlichen Schlüsselbegriffe *Performance*, *Inszenierung* und *Ritua*l: „Die drei Begriffe Performance, Inszenierung und Ritual sind folgendermaßen aufeinander bezogen: Während der Begriff der *Performance* jede Art von Aufführung meint, intendiert der Begriff der *Inszenierung* den besonderen Modus der Herstellung von Aufführungen und der Begriff des *Rituals* bezeichnet eine besondere Gattung von Aufführungen.“[32] Als Grundlage für die im Anschluss folgende Untersuchung des performativen Nutzers am Beispiel Roms und Las Vegas sollen im Folgenden zunächst die von Fischer-Lichte definierten Begriffe erläutert werden.

4.3.1 Performance

Performance wird von Fischer-Lichte, mit Bezug auf den amerikanischen Ethnologen Milton Singer, über den Begriff *cultural performance* zunächst von der reinen Theaterbezogenheit befreit und auf jegliche Art von Aufführungen (Konzerte, Ausstellungen, Rituale wie Hochzeiten und Krönungen, sowie Zeremonien oder Feste) übertragen.[33]

Mit der Übertragung des Begriffs auf inszenierte Handlungen des alltäglichen Lebens kommen wir dem performativen Nutzer im narrativen Raum bereits einen Schritt näher. Singer definiert einige charakteristische Merkmale für „cultural performance“: „ ‚For the outsider, these can conveniently be taken as the most concrete observable units of the cultural structure, for each performance has a definitely limited time span, a beginning and end, an organized program of acticity, a set of performers, an audience and a place and occassion of performance.‘ “[34]

32 Fischer-Lichte, Performance, Inszenierung, Ritual, S. 36

33 Ibid., S. 38

34 Singer, Milton (Hg.), Traditional India. Structure and change, Philadelphia 1959, S. XII. Zit. nach Fischer-Lichte, Performance, Inszenierung, Ritual, S. 38

Abb. 4.1 Performance des Schauspielers Bernd Moss, Deutsches Schauspielhaus Hamburg, 2004.

Fischer-Lichte betont dabei die Flüchtigkeit von Aufführungen. Im Gegensatz zu Texten und Artefakten seien sie nicht fixier- oder tradierbar. „Ihre Materialität wird geschaffen durch die Körper der Teilnehmer, die sich in spezifischer Weise durch den Raum bewegen, sprechen und / oder singen und Gegenstände manipulieren.“[35]

Der performative Teilnehmer und dessen Umgang mit dem Raum bilden damit die wesentlichen Bestandteile der Performance. Hier zeigen sich Analogien zu der in Kapitel II.2 behandelten Entstehung einer räumlichen Erzählung als Interaktion zwischen Raum und Betrachter: Der Betrachter bewegt sich, durchläuft und rezipiert einzelne Raumsequenzen und erzeugt durch den Akt des Laufens eine individuelle, chronologische Erzählung. Die räumliche Erzählung entsteht dabei für jeden Betrachter neu, indem er – um es mit den Worten Barthes und De Certeaus zu beschreiben – einzelne Möglichkeiten im Raum individuell aktualisiert. Konsequenterweise begreift Fischer-Lichte die Aufführung auch nicht als Werk, sondern als Ereignis[36]: „Das heißt, erst durch die Verwendung der jeweiligen Materialien in performativen Prozessen kann sich hier Räumlichkeit, Körperlichkeit, Lautlichkeit konstituieren und erfahrbar werden. Die Materialität der Aufführung ist daher auch nicht als Werk – im Sinne eines Artefaktes – zu

35 Fischer-Lichte, Performance, Inszenierung, Ritual, S. 38

36 Auch hier werden Parallelen der Theaterwissenschaft zur Erzähltheorie deutlich. Wie beschrieben, entsteht in der Erzähltheorie aus einzelnen, motivierten Ereignissen ein Geschehen und aus der Aneinanderreihung von Geschehen eine Geschichte. Siehe Kap. II.2.2

begreifen, sondern als ein Ereignis. Als solches ist sie einmalig und unwiederholbar.“[37]

Die Aufführung kann also nicht als ein dauerhaft festgeschriebenes Artefakt, sondern als ein von den Akteuren immer wieder neu geschaffenes Ereignis begriffen werden. Hierin ist der bereits eingangs erwähnte Konflikt zwischen Bauherren und Publikum im narrativen Raum begründet: Die privaten Bauherren im antiken Rom und Las Vegas können, da sie das Publikum als Akteur und somit als performativen Mitproduzenten des narrativen Raumes anerkennen und einbeziehen, die räumliche Erzählung – anders als ein unveränderbares Artefakt – nicht bis ins Detail festschreiben. Stattdessen entsteht narrativer Raum durch wechselndes Verhalten des Publikums ständig neu. Die Bauherren nehmen damit kontingente[38], zufällige Prozesse beim Entstehen der Aufführung und die daraus folgenden erwünschten und unerwünschten Auswirkungen auf alle Teilnehmer in Kauf.

Verfolgt man diesen Gedanken weiter, stellt sich die Frage nach Akteur und Publikum. Wer führt auf, wer schaut zu? Wie schon erwähnt, scheinen bei der Performance – und dies ist auch für die Situation des Publikums im narrativen Raum wesentlich – die Grenzen zwischen beiden Parteien zu verwischen: „Für Aufführungen ist das Zusammentreffen zweier Gruppen von Personen konstitutiv: die der Akteure und die der Zuschauer, wobei die Akteurs- und die Zuschauerrolle durchaus zwischen verschiedenen Gruppen wechseln kann. Die physische Ko-Präsenz von Darstellern und Zuschauern setzt voraus, dass eine Aufführung nur stattfinden kann, wenn sich Akteure und Zuschauer für eine bestimmte Zeitspanne an einem bestimmten Ort versammeln und dort gemeinsam etwas tun. In diesem Sinne laufen Produktion und Rezeption gleichzeitig ab und bedingen einander. Dabei sind die Zuschauer keineswegs als distanzierte Beobachter zu begreifen, sondern sie sind vielmehr auf vielfältige Weise in das Geschehen involviert.“[39] Für den Besucher des narrativen Raums in Rom und Las Vegas bedeutet dies, dass er – bewusst oder unbewusst – parallel die Rolle des Beobachters und des aktiven Mitgestalters erfüllt.

37 Fischer-Lichte, Performance, Inszenierung, Ritual, S. 39

38 Kontingenz bedeutet, nach Niklas Luhman, dass etwas immer auch anders möglich ist. Siehe Kap. II.4.4 und Luhman, Soziologische Aufklärung 3, S. 182

39 Fischer-Lichte, Performance, Inszenierung, Ritual, S. 39

4.3.2 Inszenierung

Der Begriff Inszenierung ist eine Übertragung des französischen Begriffs „Mise-en-scène“. Während Performance die Art von Aufführungen an sich meint, beschreibt Inszenierung die Art und Weise wie die Performance/Aufführung im Einzelnen hergestellt wird.[40] Fischer-Lichte hält fest, es sei Aufgabe der Inszenierung „unter Rekurs auf und Verwendung von unterschiedlichen Materialien – Räumen, Körpern, Objekten, Licht, Tönen – sinnlich wahrnehmbare Vorgänge zu gestalten, in denen etwas Nicht-Sinnliches, etwas Imaginäres sinnlich in Erscheinung tritt und die in der Aufführung Zuschauern vorgeführt werden, die sie wahrnehmen, erfahren und ihnen Bedeutung beilegen können.“[41] Die Inszenierung berücksichtigt damit nicht nur die Beschaffenheit des Spielraumes, dessen Ausstattung und die verwendeten Requisiten, sondern auch wie die performativen Akteure den Raum nutzen und sich in ihm bewegen.

In Hinblick auf die Interaktion von narrativen Raum und Publikum drängt sich dabei eine Frage auf: Inwiefern werden Entwicklung und Aufbau eines (Bühnen-) Raumes vom performativen Akteur geprägt? Oder anders gesagt, haben die in der Inszenierung vorgesehenen Handlungen des Akteurs Einfluss auf die Gestalt des Raumes?

Die Szenografin Beatrix von Pilgrim gibt einen Einblick in diese Zusammenhänge und beschreibt die daraus entstehenden Anforderungen an die Entstehung des Aufführungsraums: „Räume, wie spielerische Aktion, ja alles Ereignishafte unterliegen Spielregeln und Gesetzmäßigkeiten auch dann, wenn es scheinbar keine Regeln gibt. In der Theaterarbeit bedeutet das, dass eine bestimmte Inszenierungsstrategie einen bestimmten Raum erfordert und umgekehrt ein spezifischer Raum die Inszenierung bestimmt. Wenn ein Bühnenraum entwickelt werden soll, beginnt man mit der Frage, welche Bewegungen, Bewegungsabläufe, welche zu gehenden Distanzen lässt der Raum zu? Wie klingt der Raum, wie klingen die Bewegungen in ihm, wie lässt er Schritte und Sprache erklingen? Wie ist er beleuchtet, was soll das ihm eigene Licht dramaturgisch betonen, was reflektiert der Raum? Vom Regisseur und Zuschauer aus Betrachtet, welches Raumgehäuse hat das richtige Maß für die gedachten Bewegungs-

40 Ibid., S. 36

41 Ibid., S. 43

möglichkeiten? Wie muss der Raum beschaffen sein, dass die Stimmen und Schritte der Spieler einen speziellen Klang bekommen? ...Was soll man sehen?“[42] Dabei stellt von Pilgrim einen direkten Bezug zwischen Theaterarbeit und Architektur her, wenn sie feststellt, diese Phänomene seien auch Grundlage jeglicher architektonischer Konstellation. Selbst in Alltagsbauten und Alltagssituationen würden sie sichtbar, auch wenn die Situation im Theater die Wahrnehmungsfähigkeit der Betrachter schärfe.[43] Eines wird in ihrem Regelwerk für eine Inszenierung sogleich deutlich. Alle Details – Raumgröße, Klang, Licht und vor allem auch der Akteur und dessen Bewegungsablauf – sind nicht an funktionalen Schwerpunkten ausgerichtet, sondern auf Inszenierung und Wirkung beim Publikum ausgelegt. Zudem ist der Raum maßgeblich vom performativen Akteur, der ihn bespielt, geprägt; aber auch umgekehrt macht der Raum Vorgaben, wie die Inszenierung und somit auch die Bewegungen der Performer von Statten gehen sollen.[44]

Der Theater- und Filmregisseurs Leopold Jeßner betrachtet die Inszenierung aus der Sichtweise des Regisseurs. Seine Strategie liegt darin, mit der Inszenierung die *herrschende Idee* des Werkes in Erscheinung treten zulassen. Laut Jeßner ist beispielsweise die *herrschende Idee* von Schillers *Wilhelm Tell* der Freiheitsschrei eines geknechteten Volkes. Von der *herrschenden Idee* aus solle die Fokussierung des Ganzen geschehen.[45] Damit wird klar, dass nicht nur der Aufbau des Bühnenbildes oder die Wahl der Requisiten in Bezug *auf die herrschende* Idee geschehen. Auch die Handlungen der Schauspieler müssen sich ihr unterordnen, wenn die Inszenierung des Werkes – wie sie der Regisseur geplant hat – glücken soll.

Während von Pilgrim also klar stellt, dass sich Raum und performativer Akteur gegenseitig bedingen, wird bei Jeßner deutlich, dass sich im Idealfall alles, also auch der Akteur, der *herrschenden Idee* unterordnet. Auch in Rom und Las Vegas lassen sich Indizien dafür finden, dass die Inszenierung des Raumes –

42 von Pilgrim, Körper im Raum, S. 19

43 Ibid., S. 19

44 Hier werden Parallelen zur in Kapitel II.2.1.4 beschriebenen *promenade architecturale* bei Le Corbusier als inszenierte Ereignisreihenfolge erkennbar. Auch bei ihm tritt das Konzept, einen Raum durch die materielle Umsetzung bestimmter funktionaler Anforderungen zu manifestieren, gegenüber der Inszenierung der Wegeführung in den Hintergrund.

45 Fischer-Lichte, Performance, Inszenierung, Ritual, S. 43

und somit auch die in ihm stattfindenden performativen Handlungen – gemäß einer übergeordneten Idee erfolgen soll.

Im Traiansforum bestimmt beispielsweise die *herrschende Idee*, die Biographie Traians und dessen Verdienste für das römische Reich darzustellen, die Inszenierung der Forenanlage: Figurenschmuck (die Darstellung besiegter Völker), Materialauswahl (Marmor aus allen eroberten Provinzen des Reiches) und die allmähliche Entwicklung der Anlage auf einen städtebaulichen Höhepunkt hin (den Tempel des Divus Traianus) schlagen dabei sogar die Bewegungsführung und somit die Performance des Nutzers vor (siehe Kap. II.2.4.2).

Beim *Bellagio* Kasino am Las Vegas Boulevard schlägt sich die *herrschende Idee* eines entspannten Aufenthaltes in italienischer Urlaubsatmosphäre unter anderem in einer breiten Promenade an einem künstlichen See wieder. Hier wird einerseits die Promenade als inszenierter Raum prägend für die Bewegungen eines performativen Publikums, das mit Blick auf die Kulisse am See entlang flaniert. Andererseits – und dazu mehr im Kap. II.4.5.3 – hat das Publikum durch performative Handlungen – indem es, wie oben bei Göhlich beschrieben, „etwas tut weil es etwas tut“[46] – auf eben diese *herrschende Idee* bedeutenden Einfluss.

Die Tatsache, dass es bestimmte Handlungen gibt – wie beispielsweise das Flanieren auf der Promenade des *Bellagio* – die der Inszenierung des narrativen Raums entsprechen, oder anders gesagt, der Umstand dass die Inszenierung des Raumes nur glückt, wenn der Nutzer sich der *herrschenden Idee* entsprechend verhält, findet eine Entsprechung in der Erzähltheorie und zwar im Regelwerk für die *erzählte Welt*. Ähnlich wie die Inszenierung schafft auch die erzählte Welt einen Handlungsrahmen, in dem bestimmte Aktionen von vornherein ausgeschlossen sind. Die Erzähltheoretiker Martinez und Scheffel schildern die Regeln der *erzählten Welt* am Beispiel von Orwells satirischer Fabel *Animal Farm*[47], in der es mit Benjamin einen Esel gibt, der sprechen kann, jedoch körperlich keine Ähnlichkeit zu Menschen hat: „Es wäre mit dem Stil der phantastischen, aber auch stabilen Welt von *Animal Farm* unvereinbar (und ist deshalb in ihr unmöglich), daß Benjamin sich plötzlich Hände wachsen ließe, mit deren Hilfe er die Fliegen leichter vertreiben könnte. Das zeigt, dass die Konstruktion der erzählten Welt im Leseakt nicht nur inklusiv … sondern auch exklusiv erfolgt: Der unthema-

46 Göhlich, Performative Äußerungen, S. 30-31

47 Orwell, Animal farm, 1951

tische Horizont gibt nicht nur vor, was in der erzählten Welt, wenngleich unbestimmt, vorhanden ist, sondern auch, was aus ihr ausgeschlossen ist.“[48] Unternimmt der Nutzer der *erzählten Welten* in Rom und Las Vegas Handlungen, die deren Wesen nicht entsprechen, so schafft er neue Zusammenhänge, welche die Inszenierung verändern oder sie aus Sicht das Bauherren auch stören können. Allerdings ist laut Martinez und Scheffel der Leser, also in unserem Fall der Nutzer des narrativen Raumes „stets bestrebt, die erzählte Welt als eine stabile und konsistente Totalität zu konstruieren.“[49]

4.3.3 Ritual

Das *Ritual* beschreibt Fischer-Lichte als eine bestimmte Gattung von Aufführungen.[50] Rituale sind fester Bestandteil des Alltagslebens, in denen die Teilnehmer zu performativen Akteuren einer Aufführung werden. Dadurch ergibt sich zunächst die Schwierigkeit, Rituale von täglichen Routinehandlungen zu unterscheiden: „Denn wenn Formalisierung, Stereotypisierung, Wiederholung und Redundanz zu den bestimmenden Merkmalen von Ritualen deklariert werden, sind sie von alltäglichen Routinehandlungen nicht mehr zu unterscheiden, so dass sich kaum mehr erklären läßt, wieso Rituale ein solches Wirkpotential zu entfalten vermögen, wie es ihnen üblicherweise zugesprochen wird.“[51]

Laut Fischer-Lichte versucht die Ritualforschung dieser Problematik zu entkommen, indem sie den Ritualbegriff stärker differenziert: „Zum einen wird auf die Setzung eines Rahmens verwiesen, die durch die Zustimmung aller Beteiligten an der Durchführung eines Rituals und die Übereinkunft über seine spezifische Inszenierungsregel vorgenommen wird. Allerdings kann eine solche Rahmensetzung, die besagt: ‚Dies ist ein Ritual’, durchaus auch von den Beteiligten unterlaufen werden.“[52] Die Notwendigkeit eines räumlichen und thematischen Rahmens zur Abgrenzung der einzelnen Narrative in Rom und Las Vegas gegenüber

48 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 126-127

49 Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 126

50 Fischer-Lichte, Performance, Inszenierung, Ritual, S. 36

51 Ibid., S. 48

52 Ibid., S. 48

der Konkurrenz wurde bereits in Kapitel II.1 verdeutlicht. Der Ritualbegriff zeigt auf, dass diese Abgrenzung auch deshalb notwendig sein kann, um eine Aufführung als solche kenntlich zu machen.

Um den Ritualbegriff weiter zu differenzieren, weißt Fischer-Lichte auf die transformatorische Kraft von Ritualen hin. Rituale, wie beispielsweise eine Hochzeit, seien in hohem Masse an symbolisch aufgeladene Grenz- und Übergangserfahrungen gebunden. Zudem erzeugten Rituale dabei ein Gemeinschaftsgefühl, das die Grenzen aufhebt, welche einzelne Individuen voneinander trennt. Die Verwendung von spezifischen Symbolen als verdichtete Bedeutungsträger würde es Akteuren wie Zuschauern ermöglichen, verschiedene Interpretationsrahmen zu setzen.[53]

Laut Fischer-Lichte – und dies ist für das Verständnis des performativen Nutzers im inszenierten narrativen Raum aufschlussreich – verwischen dabei die Grenzen zwischen dem Ritual als Teil des Alltagslebens und dem Theater: „ Die Affinität zwischen beiden Genres von *cultural performance* lässt auch die theatrale Dimension von Ritualen … in einem neuen Licht erscheinen. Rituale werden – wie jede Aufführung – inszeniert. Die Regeln, welche der jeweiligen Inszenierung des Rituals zugrunde liegen, können überliefert sein … sie können aber auch unter den Beteiligten ganz explizit ausgehandelt werden. Wenn an einem Ritual beteiligte in Trance geraten – was von westlichen Beobachtern häufig als Zeichen für ‚Authentizität' des Rituals aufgefasst wird – , so ist dies das Ergebnis bestimmter Inszenierungsstrategien, die eben dies ermöglichen.“[54]
Zudem kann, mit geändertem Kontext, ein Ritual zu einer anderen Art von Aufführung oder zu nicht inszeniertem Verhalten mutieren.[55]

4.4 Raum der Möglichkeiten: Performanz und Kontingenz

Ergänzend zu den Begriffen Performance, Inszenierung und Ritual soll im Folgenden ein Aspekt des performativen Nutzers im narrativen Raum herausgestrichen werden, der damit zu tun hat, dass der Besucher des narrativen Raumes

53 Ibid., S. 49
54 Ibid., S. 50
55 Ibid., S. 51

sich seiner Rolle als performativer Akteur und somit als Bestandteil einer Inszenierung in den meisten Fällen nicht bewusst ist. Das Handeln des Publikums ist daher nicht vorhersehbar oder planbar, wie das bis zu einem gewissen Grad in einer Theateraufführung der Fall ist. Auf der architektonischen Bühne, im Rahmen der von den Bauherren inszenierten Welt, entstehen daher eine Vielzahl von Möglichkeiten, performativ in Erscheinung zu treten. Die Tatsache, dass die Handlungen des Nutzers von den Bauherren dabei schwer einzukalkulieren sind, wollen wir, nach Niklas Luhmann, mit dem kontigenten Verhalten des Nutzers beschreiben. Luhmann definiert den Begriff wie folgt: „Kontingenz besagt, daß etwas auch anders möglich ist. In der Einstellung auf Kontingenz kann mithin Komplexität pauschal berücksichtigt werden: Sie wird als Horizont anderer Möglichkeiten inaktualisiert, als Inaktuelles, das aktuell werden könnte, aber mitpräsentiert.“ [56]

Ergänzend dazu bietet sich die Definition des Kontingenzbegriffs im Werk des Philosophen Richard Rorty an. Um die Entwicklung der (Wissenschafts-)Sprache darzustellen, schildert er deren kontingente Entwicklung als das Ergebnis einer großen Zahl von Zufällen, analog zu biologischen Mutationen bei Darwin.[57] Somit können wir, um im Weiteren die Performance des Nutzers im narrativen Raum einordnen zu können, festhalten: Kontingenz hält eine Vielzahl von anderen Handlungsmöglichkeiten bereit und sie stellt eine Abfolge zufälliger Prozesse dar.

Die Auswirkungen von Kontingenz auf eine inszenierte Aufführung / Performance werden in Erika Fischer-Lichtes Beschreibung deutlich, wenn sie (wie bereits angesprochen) festhält, dass jede Aufführung einmalig und unwiederholbar ist: Die Materialität der Aufführung wird durch die Körper der Teilnehmer geschaffen, die sich dynamisch und somit auch in jeder Aufführung unterschiedlich durch den Raum bewegen. Anders als ein Film, in dem der Handlungsverlauf auf Zelluloid gebannt ist, unterliegt die Entstehung einer Performance damit fortwährend kontigenten Prozessen.

In Bezug auf die narrativen Räume in Las Vegas und Rom ergibt sich nun der Fall, dass Kontingenz im Verhalten des Publikums beim Bauherrn einerseits erwünscht ist und zwar immer im Rahmen der geplanten Inszenierung. Anderer-

56 Luhman, Soziologische Aufklärung 3, S. 182

57 Rorty, Kontingenz, Ironie und Solidarität, S.46 f

seits kann aber kontingentes Handeln des Publikums die Inszenierung des Bauherrn stören. Wir werden daher bei der nun folgenden Untersuchung der Beispiele im antiken Rom und in Las Vegas von erwünschter und unerwünschter Kontingenz sprechen.

4.5 Der performative Nutzer im narrativen Raum: antikes Rom und Las Vegas

Über die Erläuterung der Begriffe Performance, Inszenierung und Ritual haben wir festgestellt, dass der Nutzer im narrativen Raum als Teil einer inszenierten Aufführung und somit als Mitproduzent dieses Raumes gesehen werden kann. Im Folgenden soll dies durch mehrere Beispiele dargelegt werden, bevor wir uns auf das antike Rom und Las Vegas konzentrieren.

Bereits in Le Corbusiers Architekturphilosophie lassen sich die Verbindung von Architektur und Bühne sowie der Ansatz, den Nutzer als Teil eines Schauspiels zu sehen, erkennen. „Le Corbusier kam am Institut Jaques Dalcroze in Hellerau mit einer für den Mikrokosmos Bühne entworfenen Architektur in Berührung, die auf die ‚plastische' Bewegung des Schauspielers oder Tänzers reagiert und diese gleichzeitig herausfordert. Maßstabslieferant dieser Architektur waren der Mensch und die Bewegung des Menschen. Dalcroze hatte eine musikpädagogische Methode entwickelt, mit der sich die musikalische Komposition durch den Körper in den Raum übertragen ließ. Er bezeichnete den menschlichen Körper auch als ‚bewegte Plastik' ."[58] Wie stark Le Corbusier durch diese Bühnenentwürfe beeinflusst war, zeigt sich in seinen Korrespondenzen aus dieser Zeit: „ Es wäre so schön, wenn unser Gang rhythmisiert würde, unsere Gesten plastisch würden und alles zu Farbe würde. […] Hört ihr nicht die Musik in alledem? Seht Ihr nicht, wie sie die Architektur in ein Schauspiel verwandelt? "[59] Die plastische Bewegung des performativen Nutzers als Teil eines architektonischen Schau-

58 Fröbe, Weg und Bewegung in der Architektur Le Corbusiers, S. 4

59 Le Corbusier in Gresleri, Giuliano: Le Corbusier. Reise nach dem Orient. Unveröffentlichte Briefe und z. T. noch nicht veröffentlichte Texte und Photographien von Edouard Jeanneret, Venedig/ Paris 1984; Zürich 1991. Zit. nach: Fröbe, Weg und Bewegung in der Architektur Le Corbusiers, S. 5

spiels zeigt sich bei Le Corbusier beispielsweise in der Inszenierung der *promenade architecturale*.

Auch der Soziologe Walter Prigge sieht die Architektur atmosphärischer Räume wie in Las Vegas als inszeniertes Schauspiel. Architektur erweitere sich hier „zur Szenographie von öffentlichen Raum-Bühnen, auf denen Themen, Erzählungen und Bildgeschichten in Szene gesetzt werden.“[60] Der Nutzer sei „interaktiv“ an der Produktion von Raum beteiligt: „Der Entwurf von Atmosphären erkennt die Individuen prinzipiell als soziale Mitproduzenten von Raum und Architektur an – das ist der Point of no Return in der postmodernen Raumproduktion und der Kritik an der veralteten Moderne, die den Individuen alltägliche Lebensweisen durch objektive Raumordungen vorschreiben wollte.“[61]

Die Architekturtheoretikerin Christine M. Boyer überträgt Inszenierungsmuster aus dem Theater auf die Stadt, wenn sie die Stadterweiterung privater Investoren als “historic tableaux” und die darauf inszenierten Blicke als “scenic views“ und „reframing of urban reality“ bezeichnet: “The aim is theatrical: to represent certain visual images of the city, to create perspectival views shown through imaginary prosceniums in order to conjure up emotionally satisfying images of bygone times. Architecture and the theater use similar means to design places of pleasure and spectacle, manipulating scenery, ornament, and facades, to underscore the sentiment of their play”[62] Der Nutzer vor dieser inszenierten Kulisse kommt bei ihr über den Begriff *tableau vivant,* zu deutsch *lebendes Bild* ins Spiel.[63] Lebende Bilder sind schon in der Antike üblich[64], erleben 18. und 19 Jh. eine Renaissance (Abb. 4.2) und finden heute interdisziplinär im urbanen Umfeld (z.B. bei Straßenkünstlern) sowie in Fotografie, Film und in Videoperformances Verwendung.[65] Sie zeigen lebende Personengruppen, die Szenen bekannter Bilder, Geschichten oder Skulpturen „live“ nachstellen. Sowohl in der nun folgenden Untersuchung der Inszenierung performativer Nutzer in Rom als auch in Las Vegas zeigen sich Hinweise auf die Technik der *tableaux vivants*.

60 Prigge, Zur Konstruktion von Atmosphären, S. 3

61 Ibid., S. 3

62 Boyer, Cities for Sale, S. 184

63 Ibid., S. 187

64 Brauneck und Schneilin, Theaterlexikon, S.547

65 Mehr dazu im Katalog der Kunsthalle Wien: Folie und Glasmeier, Tableaux Vivants, 2002

Abb. 4.2 *Tableau vivant.* Rechts: lebendes Bild im Palais Todesco, Wien 1893. Original links: Hochzeitszug nach Frederik Hendrik Kämmerer.

4.5.1 Foren und Theater: Der performative Nutzer im antiken Rom

Im Alltagsleben der Römer verwischen häufig die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Schauspiel. Ein Großteil des römischen Alltags ist Teil einer Inszenierung performativer Handlungen, sei es beispielsweise bei Opferritualen, bei der Rede, beim Triumphzug oder in der Arena. Richard Sennett beschreibt dieses Phänomen mit dem Begriff *Theatrum mundi*. In der Arena etwa überbieten die Römer den Mythos, indem sie ihn – in Form von Göttern in Menschengestalt, die dann von wilden Tieren angegriffen und getötet werden – wirklich stattfinden lassen.[66]

66 Sennett, Fleisch und Stein, S. 127 f

Dabei hilft die *Pantomime*[67]*,* durch spezifische Gesten das Schauspiel für das Publikum verständlich zu machen. Laut Sennett ist die römische *Pantomime* sehr beliebt, weil sie ständig Anspielungen auf das wirkliche Leben macht.[68] Eine antike Definition des Lucian von Samosata (120-180 n. Chr.) beschreibt sie als „Darstellung einer Empfindung, Leidenschaft oder Handlung durch Gebehrden, welche natürliche Zeichen desselben sind.“[69] Als diese kommt sie zunächst im Theater und auch in der Redekunst zum Einsatz. Im seinem Hauptwerk *Institutio Oratoria* beschreibt der römische Rhetoriker Quintilian beispielsweise, wie mit einer performativen Handlung in Form der *Pantomime* Bewunderung, *admiratio* ausgedrückt werden soll: „Die rechte Hand zeigt leicht aufwärts, und die Finger werden in die Handfläche gebracht, einer nach dem anderen, angefangen mit dem kleinen Finger; die Hand wird dann wieder geöffnet und umgedreht mit einer Umkehrung dieser Bewegung.“[70]

Bezogen auf die Sprechakttheorie von Austin und deren oben beschriebene Übertragung auf das körperliche Handeln bei Michael Göhlich (siehe Kap. II.4.2), lässt sich besonders bei der *Pantomime* feststellen, dass man „etwas tut, indem man etwas tut“[71]. Die Bewegung einer Hand enthält so eine zusätzliche Bedeutung, nämlich die der Anerkennung. Im antiken Rom war man sich der spezifischen Rolle einzelner performativer Handlungen demnach bewusst.

Über den Einsatz der *Pantomime* in Circus, Theater und Politik kommen die Römer im alltäglichen Leben mit ihr in Kontakt. Ein Beispiel aus der Zeit Julius Caesars zeigt dabei die Bedeutung performativen Handelns in der Öffentlichkeit. Die *Pantomime* als visuelle Inszenierung des Redners nimmt zu dieser Zeit laut Sennett offenbar einen höheren Stellenwert ein, als die textlichen Inhalte der Rede. Wir erinnern uns an den oben beschriebenen *performative turn* der heutigen

67 Das Reallexikon der dt. Literaturwissenschaft definiert Pantomime, in Bezug auf Antike und Neuzeit folgendermaßen: „Im Tanz wie in der Redekunst kommt der Pantomime vor allem veranschaulichende, verdeutlichende Funktion zu, sie verfügt deshalb über ein reiches Repertoire konventionalisierter und somit auch einem breiten Publikum verständlicher Gesten.“ Siehe Weimar et al., Reallexikon der Deutschen Literaturwissenschaft, Band III, S. 8

68 Sennett, Fleisch und Stein, S. 128

69 von Samosata, Lucian. Zit. nach Weimar et al., Reallexikon der Deutschen Literaturwissenschaft, Band III, S. 8

70 Quintilianus Marcus Fabius: Ausbildung des Redners. Zwölf Bücher. Institutio oratoria. Libri XII. Zit. nach Sennett, Fleisch und Stein, S. 128

71 Göhlich, Performative Äußerungen, S. 30-31

Zeit: „Redner bearbeiteten die Menge von der Rostra aus, ursprünglich ein geschwungenes Podium, das aus dem Comitium herausragte. Als Julius Caesar die alte Rostra an einen neuen Platz auf dem Forum Romanum verlegte – an die nordwestliche Stirnseite – , bezweckte er damit, dieses neue Rostrum zu einem Ort der feierlichen Erklärung statt der partizipatorischen Politik zumachen. Der Redner war nun nicht mehr auf drei Seiten von Menschen umgeben; … Im Freien war seine Stimme schlecht zu hören, aber was machte das schon. Der Redner sollte erscheinen, den Finger erheben, sich an die Brust greifen, die Arme ausbreiten: für die Menschenmenge, die ihn nicht hören konnte und die sowieso die Macht verloren hatte, auf seine Worte zu reagieren, sollte er lediglich wie ein Staatsmann wirken.“[72] Selbst Nero soll laut Sueton, kurz bevor er sich in sein Schwert stürzte, verschiedene Posen eingenommen haben, die er sich bei der Aufführung von *Pantomime*n angeeignet hatte.[73] Der Einfluss von pantomimischen Darstellungen politischer Darsteller auf das Volk war laut Sennett so groß, das Domitian sie verbot, bevor sie Traian 100 n. Chr. wieder auf die Bühne holte.[74]

Neben der Verbreitung der *Pantomime* trägt ein weiterer Umstand dazu bei, dass das Alltagsleben für die römische Bevölkerung zum inszenierten Schauspiel werden kann. Bilder und Statuen, von denen der Nutzer der narrativen Räume ständig umgeben ist, gelten in Rom nicht als bloßes Abbild, sondern sie sind mit Leben erfüllt, haben eine Seele: „Für den antiken Menschen gilt das Bild als ‚beseelt’. Es ist das vollständige Abbild seines Urbildes, diesem in allem gleich. Uralte, magisch-animalische Vorstellungen leben im Volke selbst dann noch weiter, als die geistige Elite der griechisch römischen Welt längst anders, differenzierter und rationaler, denkt. Gleichwohl sind sie nicht immer gegen das magische denken gefeit. Angst und Aberglaube liegen eben stets nahe beieinander.“[75]

72 Sennett, Fleisch und Stein, S. 146

73 Ibid., S. 128

74 Ibid., S. 128

75 Alföldi, Bild und Bildsprache der römischen Kaiser, S.16. Bezeichnend ist in dieser Hinsicht auch die von Alföldi beschriebene Kritik des Architekten Apollodorus von Damaskus, der, von Kaiser Hadrian um ein Urteil bezüglich des Tempelbaus der Venus und der Dea Roma in Rom gebeten, die Figurenhöhe der Göttinen im Verhältnis zur Cella beanstandet. Wenn die Figuren aufstehen und hinausgehen wollten, seien sie dazu nicht imstande, da sie im Verhältnis zur Cella zu groß geraten seien.

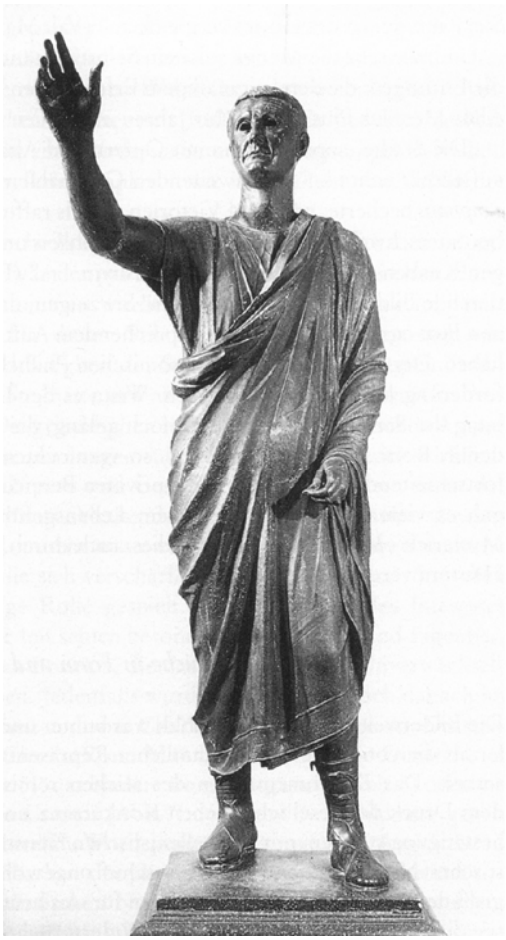


Abb.4.3 Ehrenstatue mit Toga (toga exigua), Perugia

Abb. 4.4 Dakerstatue vom Konstantinsbogen, Rom

Aus diesem Grund werden Götterbilder im alten Rom gebadet, gesalbt und gekleidet, Statuen nehmen an Theater- und Zirkusaufführungen bei.[76]

Gleichzeitig werden die Römer laut Sueton durch kaiserliche Beschlüsse und strenge Kontrollen der Ädilen dazu verpflichtet, in bestimmten Bereichen der Stadt – beispielsweise auf dem Forum und in dessen Umgebung – die römische

76 Ibid., S.17

Toga statt des beliebteren dunklen Alltagsmantels zu tragen.[77] Dadurch bilden sich in vielen Bereichen der Stadt in hohem Maße inszenierte Räume: Sie entstehen aus dem Zusammenspiel der durch die *Pantomime* geprägten und mit der Toga pflichtgemäß „verkleideten" Römer und der sie umgebenden lebensgroßen Statuen – Götter, Kaiser oder, wie im Traiansforum, in demütiger Haltung dargestellte Barbaren (Abb. 4.3-4.5). Das Volk wird so im narrativen Raum zu einem wichtigen Teil der Inszenierung; die Grenzen zwischen Realität und Mythos verwischen.

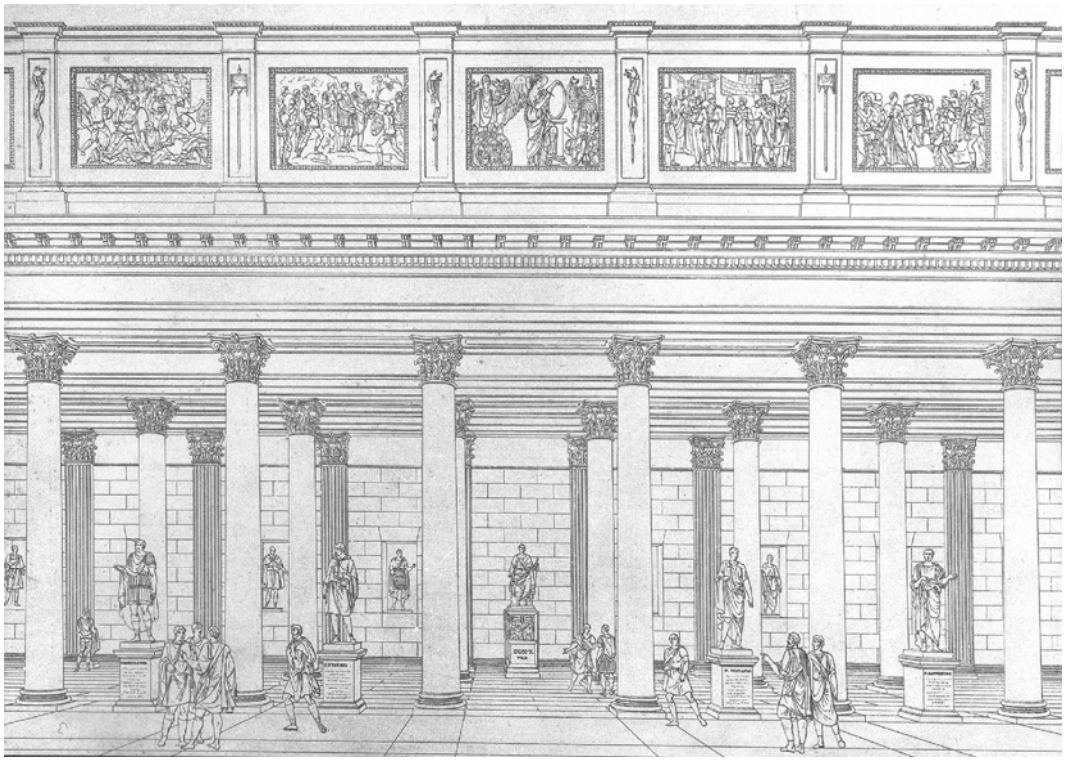


Abb. 4.5 Traiansforum, Rom. Wechselspiel zwischen Statuen und Besuchern.

77 „Er [Augustus] wies daraufhin die Ädilen an, auf dem Forum und in dessen Nähe keinen mehr zu dulden, der nicht den Mantel abgelegt hatte und die Toga trug." Sueton, Aug. 40. Zit nach: Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S. 168

Auch der Archäologe Tonio Hölscher beschreibt diese „völlige Durchdringung von ‚wirklicher' Person und Bild"[78] und stellt zum Wechselspiel zwischen Bildwerken/Statuen und „Lebenden" fest: „ Man war sich völlig klar darüber, daß die Bildwerke Menschenwerk waren. Aber man behandelte und benutzte sie so, als seien sie die Gottheit oder die Person selbst. Bildwerke waren Garanten der Präsenz. Sie machten es der Gemeinschaft der Lebenden möglich, mit Gottheiten, Heroen der Frühzeit und Personen der Gegenwart in konkreten symbolischen Handlungen umzugehen. Dies geschah in spezifischen gesellschaftlichen Räumen: in Heiligtümern, auf öffentlichen Plätzen, in Privathäusern, Grabbezirken…Nur mit Bildwerken konnte man so konkret leben wie mit den Personen selbst."[79]

Deutlich wird die Überschneidung von Schauspiel und Alltag auch in den Triumphzügen oder den zu Ehren eines verstorbenen Kaisers abgehaltenen Apotheosefeiern. Im Verlauf dieser Prozessionen, die durch die ganze Stadt führten, werden einzelne, sakrale oder politische Räume – im performativen Akt der Bewegung – durch die Teilnehmer als Einheit erschlossen und verknüpft: „Bei feierlichen Leichenbegräbnissen eines Mitglieds des Kaiserhauses … schlossen sich die Heiligtümer der vergöttlichten Herrscher, die Mausoleen, Ustrina und Ehrensäulen auf dem Marsfeld zu einer einheitlichen ‚Apotheoselandschaft zusammen…"[80]

Während eines Triumphzuges inszeniert man die Prozession dabei überspitzt, indem man sie direkt durch einzelne Theaterbauten ziehen lässt: „Eine explizite Bildwirkung wurde dadurch erreicht, dass der Zug durch Theaterbauten geführt wurde, wo große Mengen von versammelten Zuschauern Ausschnitte der Prozession vor der Wand des Bühnengebäudes betrachten konnte."[81] Ein Triumph, der gerade noch durch die Straßen der Stadt führt, wird somit kurz darauf Teil eines eigenen Bühnenspiels im Theater, gewissermaßen zu einem dynamischen *tableau vivant*, bei dem die Mitziehenden zu performativen Bühnenakteuren und somit zum Bestandteil einer übergeordneten Inszenierung werden (Abb. 4.6).

78 Hölscher, Macht der Texte und Bilder, S. 44

79 Ibid., S. 44-45

80 Zanker, Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom, S. 214

81 Hölscher, Macht, Raum und visuelle Wirkung, S. 190

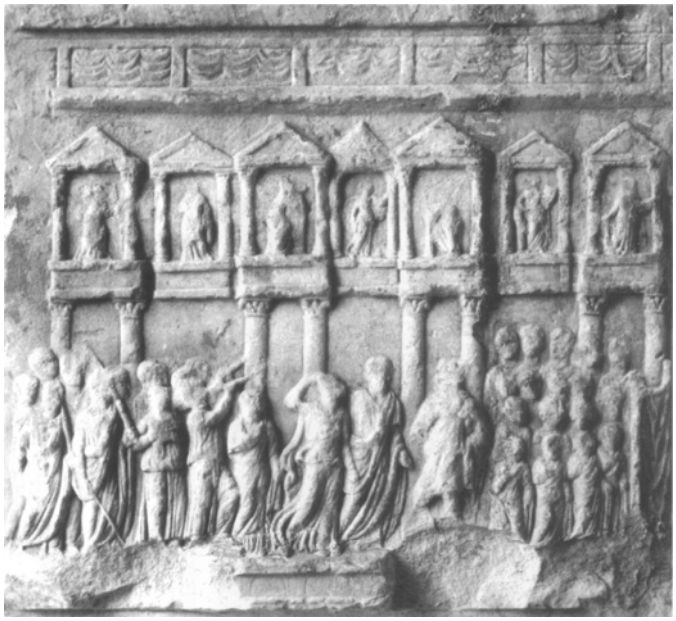


Abb. 4.6 Castel S. Elia, Relief mit Theaterfassade und Prozession

Unterstützt wird dabei die Verwischung von Schauspiel und Alltag noch durch eine architektonische Eigenheit der römischen Theater, die laut William MacDonald darin besteht, dass die Bühne einschließlich *scenae frons* in der Regel eine verkürzte Nachbildung römischer Straßenszenen darstellt: „The audience watched the performance take place in front of a stylized representation of a most familiar sight, the thoroughfare. Long and fairly narrow, marked off by arches, stages were abbreviated models of thoroughfares leading from city gates to forum entrances, stylized transcripts of high streets in the towns where the theatres stood….Most seats were sufficiently elevated to allow the audience to look down onto the stage, where people were perceived along a street repeating the most common, familiar kind of experience."[82] Der Triumphzug zog daher von einer Straßenszene außerhalb des Theaters hin zu deren Nachbildung einschließlich der in der römischen Stadt üblichen Statuen als Hintergrund für das eigentliche Schauspiel (Abb. 4.7).

82 MacDonald, The architecture of the Roman Empire Vol. II., S. 196

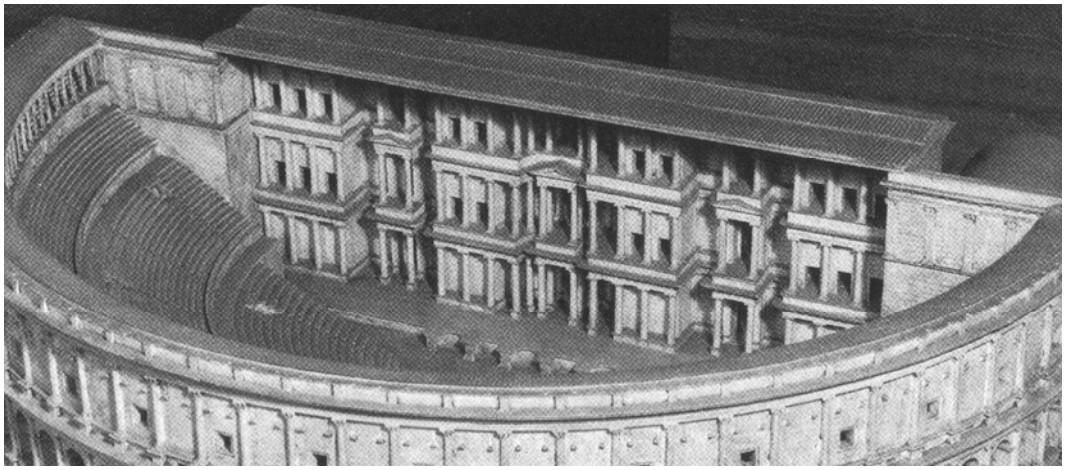


Abb. 4.7 Marcellustheater, Rom mit Darstellung der *scenae frons* als Nachbildung einer Strassenszene.

Die bisherigen Beispiele aus der Kaiserzeit zeigen zweierlei. Analog zu der bei Walter Prigge beschriebenen „Szenographie von öffentlichen Raum-Bühnen“ und Christine Boyers *tableaux vivants* und *scenic views* als Charakteristikum für gegenwärtige urbane Entwicklungen, wird auch im Alltagsleben der Römer deutlich, dass Stadtraum in Verbindung mit den performativen Nutzern inszeniert wird. Zudem können einzelne Bereiche der Stadt im Verlauf dieser Performances – beispielsweise bei den Triumphzügen oder wenn während der *supplicationes* sukzessive einzelne Tempel besucht werden[83] – durch den Nutzer zu einer Gesamtaufführung verknüpft werden. Für die Akteure im narrativen Raum bestehen dabei zwar spezifische Inszenierungsvorgaben: Das zeigen festgeschriebene Abläufe von Zeremonien und Ritualen und auch die Vorschrift, auf den Foren die Toga zu tragen. Andererseits wird deutlich, dass die Aufführung letztlich jedoch immer kontingenten Prozessen und Handlungen der Akteure unterliegt. Erika Fischer-Lichte weist drauf hin, wenn sie davon spricht, dass der Rahmen einer Aufführung von den Teilnehmern immer auch unterlaufen werden kann.

83 Der Archäologe Paul Zanker beschreibt die *supplicationes* als besonders feierliche Rituale im Form von Bitt- und Dankumzügen, bei dem in den Heiligtümern der Stadt alle Tempeltüren gleichzeitig geöffnet wurden, von den Römern besucht und somit zu einem Gesamtnarrativ verknüpft werden konnten. Siehe Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S. 120

4.5.2 Die Thermen: Der performative Nutzer im antiken Rom

Um die Interaktion zwischen performativen Nutzer und Architektur noch eingehender zu untersuchen, werden wir im Folgenden vom übergeordneten urbanen Kontext auf einzelne Gebäude der römischen Kaiserzeit fokussieren. Aufbauend auf den bisher beschriebenen Beispielen, die gezeigt haben, dass Raum zur Bühne werden kann, sollen dabei zwei Gebäude privater Bauherren für die Öffentlichkeit herausgegriffen werden, die in ihrer Ausführung direkt auf die Inszenierung eines performativen Publikums hinzielen. Dabei werden wir uns auf die römischen Thermen und hier auf die 206-216 n. Chr. errichteten Caracalla-Thermen und die 298-306 n. Chr. errichteten Diokletiansthermen konzentrieren.

Römer aller Schichten machten aus dem Baden und der körperlichen Regeneration eine umfangreiche Freizeitbeschäftigung. Für private Bauherren bot sich daher durch den Bau der Thermen – als umfangreich ausgestatteter Freizeitanlagen für die Öffentlichkeit – die Möglichkeit, als großzügige Spender in der Öffentlichkeit aufzutreten (siehe Kap. I).

Angefangen beim langjährigen Freund des Augustus, Agrippa, der bereits 25 v. Chr. eine Bäderanlage in gesteigerten Dimensionen errichtet, über die Thermen des Nero (ca. 64 n. Chr.) und die Traiansthermen (109 n. Chr.) findet die Implementierung umfangreicher Freizeitfunktionen für das Volk im so genannten Kaisertyp ihren Höhepunkt.[84] Stellvertretend für diesen Typ stehen in Rom die besagten Thermenanlagen von Caracalla und Diokletian, auf die wir uns bei der Untersuchung des performativen Nutzers konzentrieren werden.

Städtebaulich stellen beide Thermen einen in sich geschlossenen, großmaßstäblichen Komplex dar, der durch Mauern von der umliegenden Stadtstruktur abgeschlossen ist. So haben die Diokletiansthermen beispielsweise Ausmaße von 376 x 361 Metern und fassen bis zu 3000 Besucher. Ähnlich wie bei der Planung der Kasinoresorts in Las Vegas wird auch hier das Bemühen deutlich, einen selbständigen, thematisch auf sich bezogenen Komplex zu erschaffen (siehe auch Kap. II.3).

84 Müller und Vogel, dtv-Atlas Baukunst Band 1, S. 237

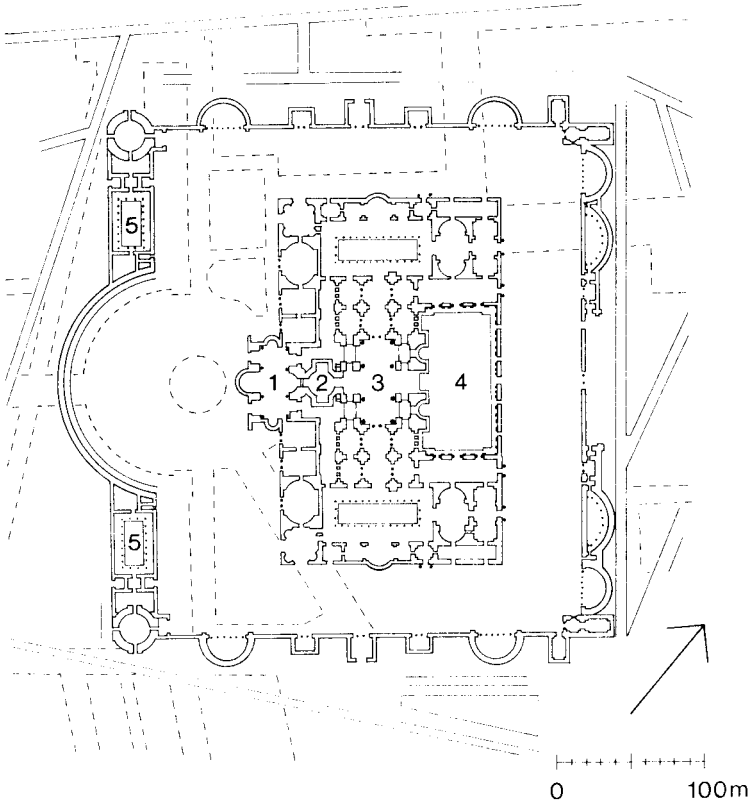


Abb. 4.8 Diokletiansthermen, Rom, 298-306 n. Chr. Mit Thermenbau, Freiluftanlagen und Umfassungsmauer.

Der Archäologe William Mac Donald beschreibt die Thermenanlagen demgemäß als verdichtetes Abbild einer Stadt – ganz ähnlich wie Norman Klein, der die Kasinos in Las Vegas als "condensed cities" charakterisiert[85] – in dem die unerwünschten Teile urbaner Realität ausgeblendet bleiben: „For baths too had public halls, latrines, fountains, archways, and exedras, and sometimes peristyles as well, all set at different intervals along ritual armatures….In this sense, baths were like abridged towns, with some of the chief sights of outdoor life provided indoors in sometimes sensational and luxurious form: town models free of less desireable realities found outside."[86] Im Inneren dieser „abridged towns" entsteht neben dem Baden ein umfangreiches Angebot zur geistigen und körperlichen Erholung in Form von Wandelhallen, Bibliotheken, Geschäften, Lokalen, großzügige Gartenanlagen und Sportplätzen (*palästren*). [87]

85 Klein, The Vatican to Vegas, S. 342

86 MacDonald, The architecture of the Roman Empire Vol. II., S. 219

87 Müller und Vogel, dtv-Atlas Baukunst Band 1, S. 237

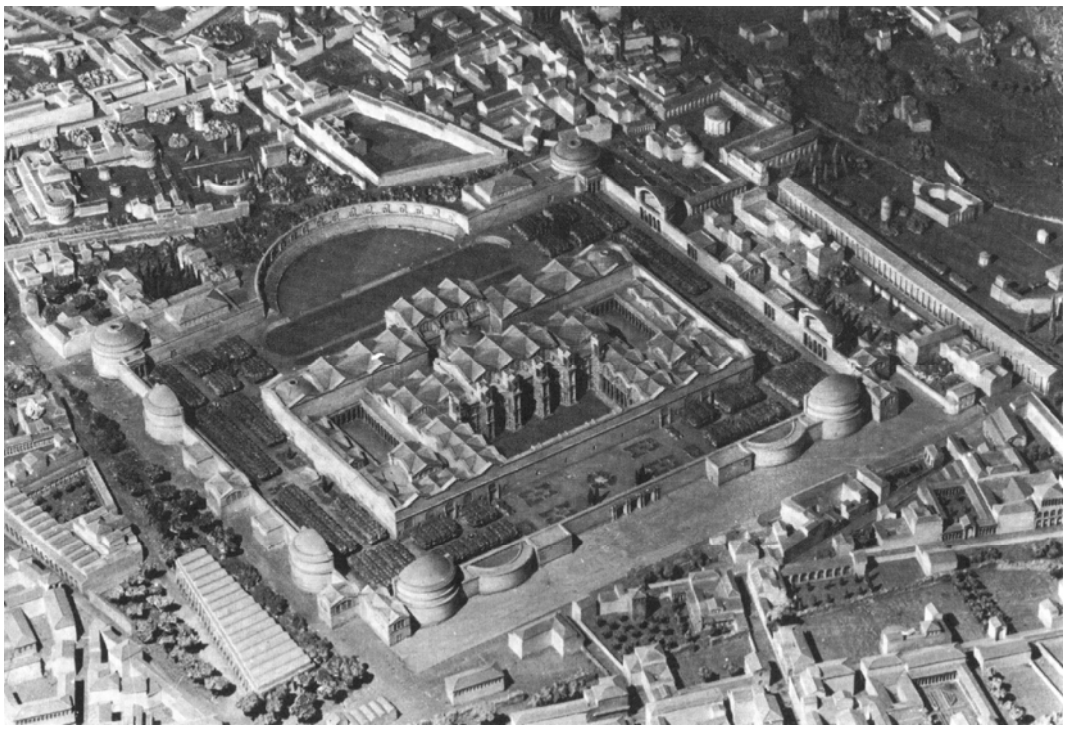


Abb. 4.9 Diokletiansthermen, Rom. Überblick über den von der umliegenden Stadtstruktur abgetrennten Thermenkomplex.

In unserem Zusammenhang stellt sich nun die Frage, welche Bedeutung die Inszenierung des performativen Nutzers in dem nach außen hin abgeschlossenen Mikrokosmos der Thermenanlagen für den Bauherrn hat. Um dies zu verstehen, ist es wichtig, deren politische Motivation beim Bau der Anlagen zu sehen. Neben der großzügigen Errichtung von Freizeitanlagen für das Volk im Zuge der *liberalitas principis* verfolgen die Bauherren damit zudem sport- und gesundheitspolitische Ziele. Dies geschieht unter anderem auch in Hinsicht auf Tauglichkeit der Römer für den Einsatz im Heer.[88] Schon Augustus legt von Anbeginn seiner Herrschaft an großen Wert auf Einhaltung und Pflege der *mores maiorum*, der Sitten der Vorfahren, zu denen neben der geistigen auch die sportliche Erziehung der Römer zählt. Die Thermen bilden wichtige Zentren für die Verwirkli-

88 Fortuin, Der Sport im augusteischen Rom, S. 93

chung dieses Erziehungsgedankens; hier soll Körperlichkeit inszeniert und der Besucher zu sportlicher Betätigung angeregt werden.[89] Zwar wird auch außerhalb der Thermenanlagen sportliche Betätigung durch athletische Wettkämpfe gefördert. So führt Augustus die *Agonistik* in Rom ein, Wettkämpfe im Wettlauf, Boxen, Ringen, Pankraition, Diskus- und Speerwerfen, die – neben den römischen, schlachtenorientierten Wettkämpfen – nach olympischen Vorbild durchgeführt werden und in denen man die nackten Körper der Athleten inszeniert. Die Agonistik wird auch von Nero (*Neronia*, 60 n. Chr.) und Domitian in Rom fortgeführt. Domitians kapitolinischer *Agon*, 86 n. Chr., steht dabei auf derselben Stufe wir die vier panhellenischen Festspiele in Olympia, Nemea, Delphi und Korinth. [90]

Diese neuartigen griechischen Wettkämpfe, genannt *Certamina Graeca* sind jedoch bald Anlass scharfer Kritik[91]: Die Inszenierung der Sport treibenden, nackten Körper ermutige die Unmoral des Volkes und lenke die Anhänger von ernsten und männlichen Kriegshandlungen ab, indem sie mehr wert auf Schönheit lege als auf die für einen Soldaten nötigen Fähigkeiten.[92]

In den Thermen jedoch werden athletische Leibesübungen nackter Akteure akzeptiert. Der Grund hierfür liegt darin, dass Nacktheit in den Thermen – nach griechischem Vorbild – üblich war[93]: „Für die Benutzung des Bades waren etliche Gerätschaften, in der Regel aber keine besondere Badebekleidung nötig. In der Palaestra folgte man dem griechischen Brauch, vollständig nackt zu turnen oder zu spielen, und auch das vorbereitende Sonnenbad, die *apricatio*, wurde üblicherweise nackt genommen.“[94] Die von Augustus gewünschte Einführung griechischer Athletik[95] im Volk und der damit verbunden Wechsel der Volksgewohnheiten glückte daher vor allem in den Thermen: „Aber in den Thermen regte man sich nicht mehr über die alltäglich gewordene Nacktheit auf….Vergeblich versuchten Augustus, Nero und Domitian, in Rom so etwas wie Olympische Spiele

89 Ibid., S. 93ff

90 Ibid., S. 95

91 Ibid., S. 94

92 Carcopino, Rom. Leben und Kultur in der Kaiserzeit, S. 353

93 Laut Martial werden sogar jene, die nach altrömischer Sitte mit Lendenschurz baden, verspottet. Siehe Martialis, Epigrammata, III,87 VII,35 XI,75

94 Heinz, Römische Thermen, S. 146

95 Fortuin, Der Sport im augusteischen Rom, S. 95

nach griechischem Muster heimisch zu machen. Doch den kaiserlichen Thermen gelang es, einen vollständigen Umschwung der Sitten herbeizuführen.“[96]

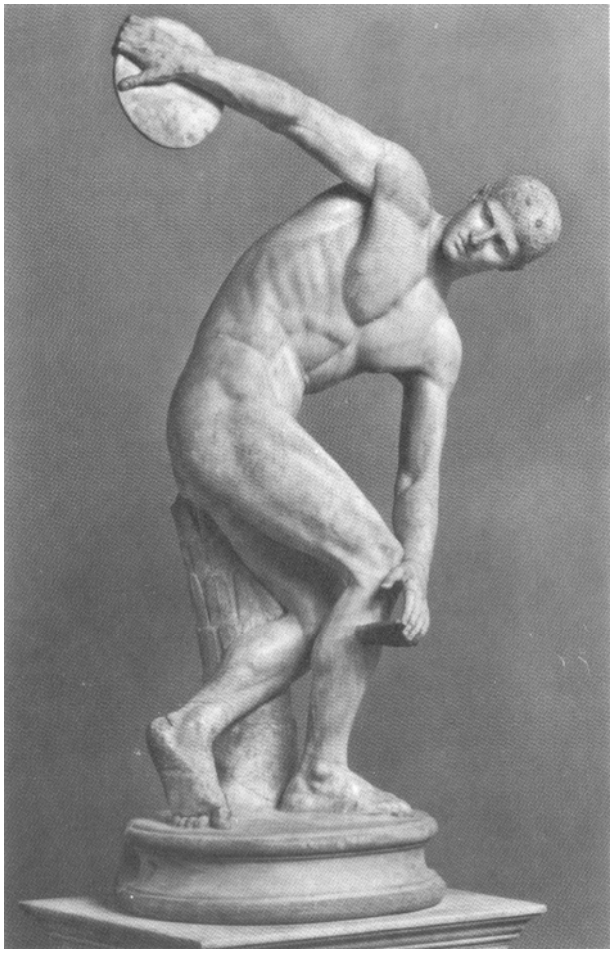


Abb. 4.10 Statue eines antretenden Diskobols. Thermenmuseum, Rom.

Vor diesem Hintergrund kann man die Errichtung und Ausstattung der Thermenanlagen sehen. Sie bieten nach dem Widerstand einflussreicher Kritiker gegen die neumodischen Wettkämpfe unbekleideter Sportler dennoch die Möglichkeit, das Athletische und Körperhafte nach griechischem Vorbild zu thematisieren und zu inszenieren. So bildet sich innerhalb der Thermenkomplexe ein baulich und thematisch abgeschlossener Kosmos, oder, um es mit dem eingangs definierten erzähltheoretischen Vokabular zu umschreiben, eine *erzählte Welt*, ein

96 Carcopino, Rom. Leben und Kultur in der Kaiserzeit, S. 352

Handlungsrahmen, der spezifische Handlungen zulässt oder ausschließt. Innerhalb der *erzählten Welt* der Thermenanlagen können ganz spezifische performative Handlungen vollzogen und inszeniert werden. In den Thermen soll, wie es Leopold Jeßner in Bezug auf die Theaterinszenierung beschreibt[97], die *herrschende Idee* des Bauwerks, da heißt die Inszenierung des Körpers, spürbar werden.

Die figürliche und bildliche Ausstattung der Thermen dient sogar als direktes Vorbild für die Handlungen der Besucher. Statuen und Malereien nackter Athleten werden bewusst als Vorbilder für Leibesübungen aufgestellt (Abb. 4.10 und 4.11) :„Manche Palaestra bzw. manches Gymnasium war mit Statuen von Sportlern in ‚Aktion' ausgestattet, nicht nur um die Atmosphäre künstlerisch zu unter-

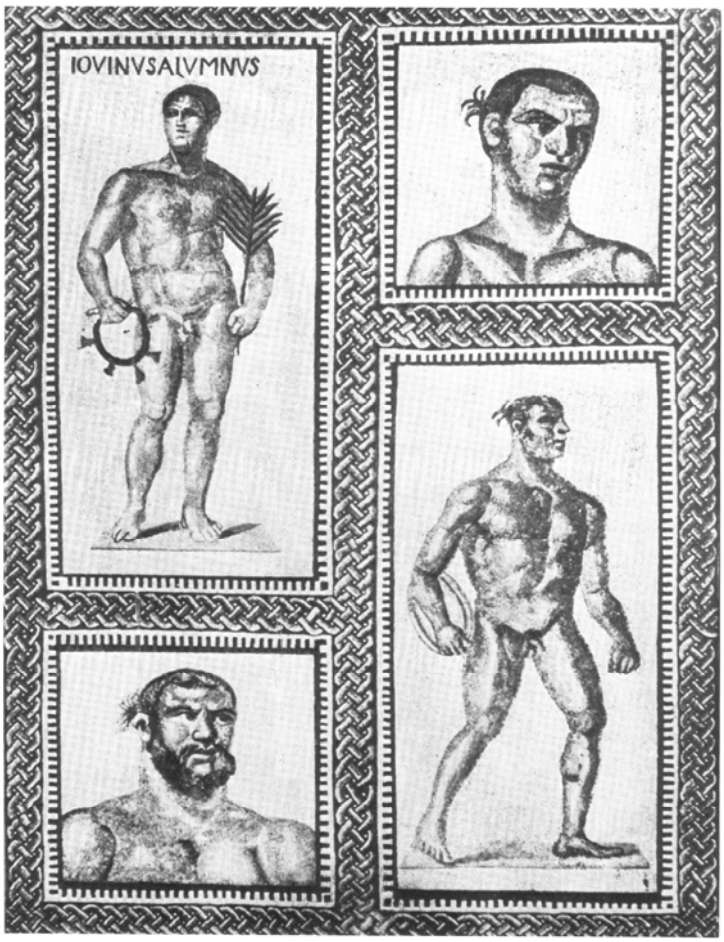


Abb. 4.11 Caracallethermen, Rom. Mosaik mit der Darstellung unbekleideter Athleten nach griechischem Vorbild.

97 Fischer-Lichte, Performance, Inszenierung, Ritual, S. 43

streichen, sondern auch um der Jugend die entsprechenden Vorbilder für die Bewegung zu bieten und so die Anleitung der Trainer zu unterstützen. Wenn möglich, wurden ‚Stifterbilder" aus Olympia oder Delphi kopiert, aber auch Wandmalerei konnte diese Aufgabe erfüllen."[98]

Bedenkt man zudem die Tatsache, dass, wie bereits oben beschrieben, Statuen und Abbilder der dargestellten Athleten für den Römer als beseelt galten[99], verwischen für den Besucher der Thermen, ähnlich wie in den Foren und beim Triumphzug im Theater, auch hier die Grenzen zwischen Realität und Mythos.

Das performative Publikum im narrativen Raum wird so, verbunden mit den umgebenden Statuen, zu einem wichtigen Teil der Inszenierung sportlicher Ästhetik. Auch der Archäologe Paul Zanker beschreibt anhand der römischen Thermen die Vorbildfunktion der Statuen für den Nutzer: „Ein Teil der Bildwerke war in den Hallen frei ausgestellt und konnte von allen Seiten frei betrachtet werden. … Zu den durch die Ikonographie der Bilder aufgerufenen Assoziationen kam als vermutlich noch wirksamere Konditionierung der Wahrnehmung die simple Tatsache, dass die Badenden nackt und mit ihrem Körper beschäftigt waren….Wenn man mit dieser Perspektive als Badender zu den vielen nackten Statuenkörpern mir ihren klassischen idealen Formen aufschaute, konnte deren Vollkommenheit in einer sehr direkten Weise zum Vorbild für einen gesunden Körper werden."[100] Die Ausstattung der Thermen durch Abbildungen und Statuen ist demnach mehr als nur sinnfreies Dekor, sie fungiert als ideales Handlungsvorbild für das Publikum.

An anderer Stelle hält Zanker fest, dass die Wechselwirkung zwischen Ausstattung und Publikum schon bei der Errichtung der Thermenanlagen intendiert ist: „Die Ausstattung der Bild-Räume und die physisch-psychische Disposition der Raumbenutzer potenzieren sich wechselseitig. Man rechnete bei der Einrichtung mit bestimmten Verhaltensweisen und Einstellungen der Benutzer, und umgekehrt stellten sich diese aufgrund ihrer kulturellen Erfahrung beim Betreten eines bestimmten Bild-Raums auf die dort herrschende Atmosphäre ein…"[101]

98 König, Vita Romana, S. 203

99 Alföldi, Bild und Bildsprache der römischen Kaiser, S. 16

100 Zanker, Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom, S. 214f

101 Ibid., S. 215

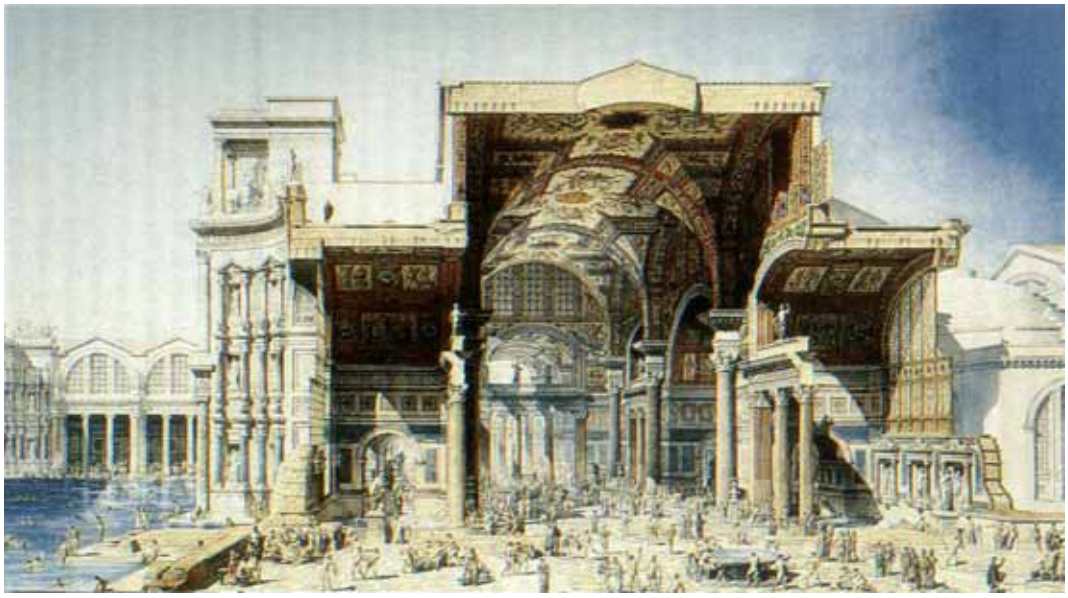


Abb. 4.12 Diokletiansthermen, Rom. Schnittperspektive durch den Innenraum.

Hier stellt sich die Frage, ob sich in der Thermenarchitektur auch baulich manifestiert, dass der performative Nutzer nach Willen des Bauherren Teil eines inszenierten Schauspiels sein soll, beziehungsweise ob hier Raum nach Walter Prigge als Bühne fungiert, auf der Themen, Erzählungen und Bildgeschichten in Szene gesetzt werden. Ein Hinweis darauf, dass die durch Figuren- und Bildschmuck animierten Besucher der Thermen zum Teil einer Inszenierung werden sollen, findet sich in der baulichen Disposition der Diokletiansthermen.

William MacDonald weißt diesbezüglich darauf hin, dass hier so genannte *scenic walls* [102] errichtet wurden, die den bereits oben beschriebenen Bühnenrückwänden römischer Theater nachempfunden sind: „At the Diocletian's Bath in Rome, exterior scenic walls reached their apogee. On the norhteast side of the main building, facing a capacious open-air swimming pool, is a wall about 100 m. long and 32 high.... The rectilinear recesses alternated with two semicircular

102 MacDonald, The architecture of the Roman Empire Vol. II., S. 198

ones, an uncommon scheme in theatre stage design, though something like it was built in Roman times at Priene."[103]

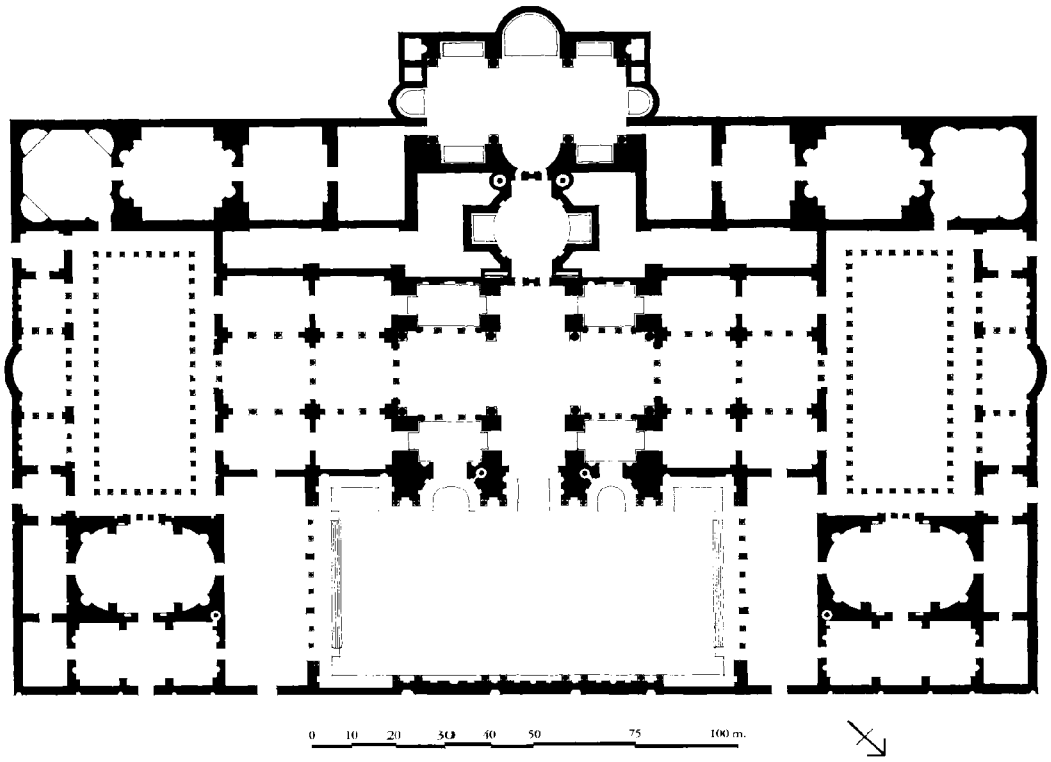


Abb. 4.13 Diokletianstherмen, Rom. „exterior scenic wall" an der Nordostseite (unten) des Hauptgebäudes.

Die Bereiche vor dieser rhythmisierten Bühnenrückwand (Abb. 4.13) und mit ihnen die dort befindlichen, sportlich agierenden Besucher wurden damit – ähnlich wie dies bei einer Aufführung im Theater oder bei einem *tableau vivant* geschieht – zu Bestandteilen und Mitwirkenden auf einer Bühne. „Again a theatrical urban image was created, a grandly recessed wall repeatedly withdrawing in major and minor rhythms from the pool, which had become stage and auditorium

103 Ibid., S. 198

both …."[104] (Abb. 4.14). Wie im römischen Theater sind auch die Schauwände in den Thermen mit Statuen bestückt[105], wodurch der Effekt eines *tableau vivant* zusätzlich verstärkt wird.

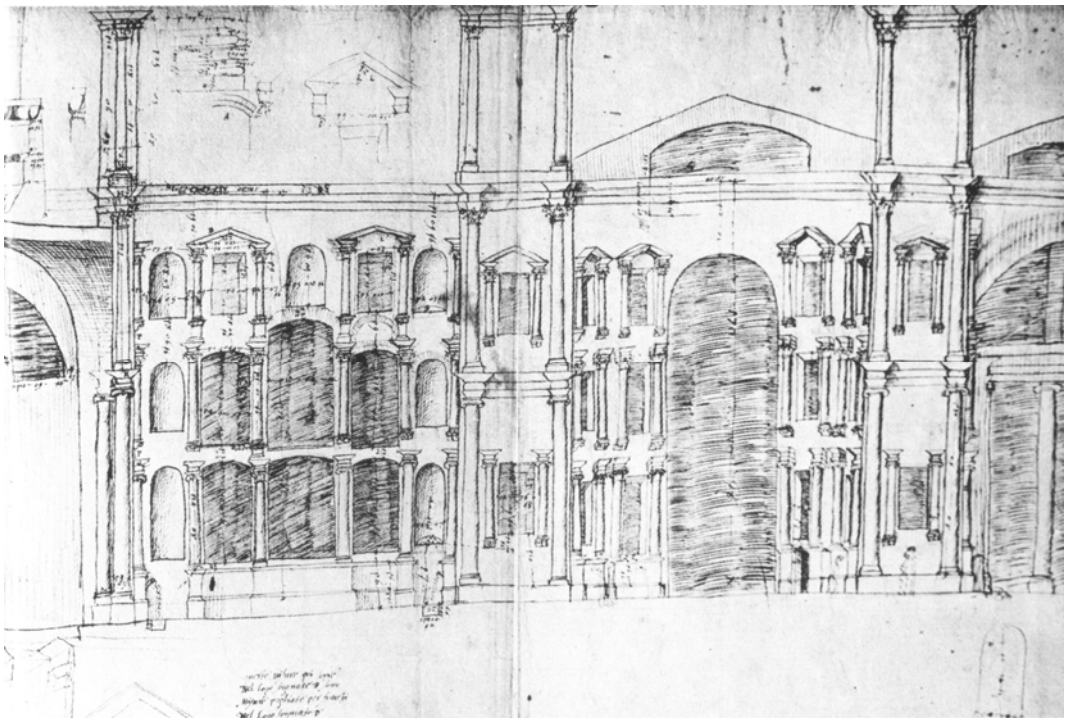


Abb. 4.14 Diokletiansthermen, Rom. Tuscheskizze der Schauwand.

Bis hierhin lässt sich feststellen, dass die Kaiserthermen in hohem Maße inszenierte Räume sind, in denen der Besucher weit mehr als nur passiver Nutzer ist. Handlungen, die durch den performativen Nutzer in zwangloser Freizeitatmosphäre ausgeführt werden, sollen sich in die vom Erbauer gewünschte Inszenierung des narrativen Raums – das zur Schau stellen körperlicher Pflege und athletischer Ästhetik bis hin zum Körperkult – einfügen.

104 Ibid., S. 200

105 Zanker, Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom, S. 214

Das Publikum soll sich dabei sogar Teile der Ausstattung als Vorbild für spezifische Handlungen nehmen. Dabei glückt die vom Bauherrn beabsichtigte Inszenierung nur dann, wenn das Publikum sich ihr entsprechend verhält, wenn es beispielsweise die Posen von athletischen Statuen als Vorbild für sein Handeln akzeptiert und dementsprechend agiert. Andernfalls wird die figürliche und bildliche Ausstattung lediglich zum Dekor und verliert einen Teil ihres ursprünglichen Sinns. Der Bauherr ist also bis zu einem gewissen Grad vom Publikum als Mitproduzenten der räumlichen Inszenierung abhängig. Wir sind damit bei der bereits oben angesprochenen Kontingenz im Handeln des Nutzers angekommen.

4.5.3 Konflikte zwischen Bauherrn und Nutzer: Kontingentes Verhalten im antiken Rom

Die Aktionen des performativen Publikums umfassen erwünschtes, also der Inszenierung des Bauherrn entsprechendes kontingentes Handeln, sowie unerwünschtes kontingentes Handeln, dass die vom Bauherrn intendierte Inszenierung stören oder entstellen kann. Auch in den römischen Thermenanlagen lassen sich Konflikte zwischen erwünschter und unerwünschter Kontingenz und damit Gegensätze zwischen der vom Bauherrn geplanten und der vom Publikum „aufgeführten“ Inszenierung feststellen.

Erwünschte Kontingenz im performativen Verhalten der Nutzer würde demnach diejenigen, nicht planbaren Handlungen umfassen, die der *herrschenden Idee* des Gesamtwerkes entsprechen oder, anders gesagt, die sich in den Handlungsrahmen der *erzählten Welt* – in unserem Fall des Mikrokosmos Therme – einordnen lassen. Wenn also in den Thermen als Freizeitanlagen für das Volk, der Körper gepflegt, Sport getrieben, aber auch ausgeruht, diskutiert oder Politik betrieben wird, so entsprechen diese Handlungen vermutlich dem durch den Bauherren akzeptierten Handlungshorizont. Das ungezwungene Flanieren der Besucher entlang von Brunnen, Exedren und Säulengängen gehört dabei ebenso dazu, wie einige von Seneca beschriebene Handlungen, beispielsweise das ostentative Gebaren einzelner Athleten bei den Leibesübungen: „Ich wohne direkt über dem Bad …Leute voll Energie üben und schwingen mit Blei beschwerte Hände, mühen sich ab oder tun wenigstens so, ich höre sie jedes Mal stöhnen,

sooft sie den angehaltenen Atem ausstoßen, pfeifende und äußerst scharfe Atemzüge; …kommt noch ein Ballspieler dazu, der seine Schläge zählt, dann ist's vorbei….nimm nun die dazu, die mit gewaltigen Schwung unter Platschen ins Wasser springen.“[106] So geartete performative Handlungen tragen dazu bei, dass die von den Bauherren beabsichtigte Inszenierung der Thermen als Freizeitanlagen und als Kathedralen für Körperkult nach griechischer Sitte glückt. Dies wird dadurch unterstützt, dass Rituale – in unserem Fall beispielsweise das Baderitual – laut Fischer-Lichte ein Gemeinschaftsgefühl erzeugen, das die Grenzen aufhebt, welche einzelne Individuen voneinander trennt. [107]

Aber auch unerwünschte Kontingenz im Handeln des Publikums, also nicht planbare Handlungen, die einen Konflikt zwischen der vom Bauherrn intendierten und der tatsächlich stattfinden Inszenierung entstehen lassen, findet in den Thermen statt. Sie entsteht aus der Tatsache heraus, dass es lange Zeit üblich ist, Frauen und Männer gemeinsam baden zu lassen: „Zur Zeit Martials und Juvenals, unter Domitian und noch unter Trajan verbot keine amtliche Bestimmung, dass die Frauen mit den Männern gemeinsam badeten. Den Frauen, die das gemeinsame Baden verabscheuten, stand es frei, statt der Thermen die eigens für sie vorgesehenen *balneae* zu benutzen. Viele Frauen lockten jedoch jetzt die Leibesübungen, die vor dem Bad in den Thermen getrieben wurden. Statt auf dieses Vergnügen zu verzichten, zogen sie es vor, ihren Ruf aufs Spiel zu setzen, indem sie die Thermen gleichzeitig mit den Männern besuchten. Daraus ergab sich, je beliebter die Thermen wurden, eine Reihe von Skandalen, die schließlich die Behörden zum Einschreiten veranlassten.“ [108] Da solche Skandale in Gegensatz zu dem standen, was die Thermen vermitteln sollten, blieb offensichtlich keine andere Wahl, als die Situation über Gesetze zu entschärfen: „Um klare Abhilfe zu schaffen, erließ Hadrian zwischen 117 und 138 die in der Historia Augusta erwähnte Verfügung, die das Baden nach Geschlechtern trennt: *lavacra pro sexibus separavit.*“[109] Hier wird auf besonders drastische Weise Michael Göhlichs Interpretation des performativen Handelns als „etwas tun, indem man etwas

106 Seneca, Epistulae Morales, 56.1f. Zit. nach König, Vita Romana, S. 200f

107 Fischer-Lichte, Performance, Inszenierung, Ritual, S. 49

108 Carcopino, Rom. Leben und Kultur in der Kaiserzeit, S. 354

109 Ibid., S. 354

tut“[110] deutlich. Sexuelle Handlungen haben innerhalb der Thermen, wo Raum als Bühne zur Inszenierung von Körperlichkeit dient, eine besondere Bedeutung, sie spielen eine spezifische *Rolle*. In diesem Fall stört das vom Bauherren nicht planbare, kontingentes Handeln des Publikums die ursprünglich beabsichtigten Inszenierung.

4.5.4 Der performative Nutzer in Las Vegas

In Las Vegas wird die Inszenierung des Besuchers als performativ an der Inszenierung mitwirkendem Akteur durch einen besonderen Umstand in der Entwicklung des Las Vegas Boulevard begünstigt. Während der Rest der Stadt vorwiegend autodominiert ist, entwickeln sich am Strip seit den 1990er Jahren zunehmend lebhaft genutzte Fußgängerbereiche: „Since the 1990s observers have commented on an emergent pedestrian street scene on the Strip, a direct result of the robust theming of building exteriors. Visitors no longer stay within their respective hotels for entertainment but stroll along Las Vegas Boulevard to admire the themed architectural creations that characterize the new style of casino construction.”[111] In dieser Hinsicht hat sich seit der Veröffentlichung von *Learning from Las Vegas* durch Robert Venturi und Denise Scott Brown im Jahre 1972 der Las Vegas Strip tief greifend verändert: Aus einer Stadt für den Autoverkehr, wie sie Venturi und Scott Brown beobachtet haben, ist im Bereich des Las Vegas Boulevard eine Stadt der Fußgänger geworden, wo öffentliches Leben – durch Flanieren, Joggen, Café trinken – performativ zelebriert wird. Ist das Publikum in Las Vegas im Innenraum schon sehr früh Teil eines vom Bauherren organisierten Schauspiels – beispielsweise im Caesars Palace, bei dem der Gast sich als Kaiser fühlen soll – so ist der Wandel des Strips zur fußgängerfreundlichen Zone die Grundvoraussetzung für die Inszenierung des performativen Nutzers im Außenbereich der Kasinos. Die Kasinobetreiber errichten auf eigenem Grund Gehsteige

110 Göhlich, Performative Äußerungen, S. 30-31

111 Gottdiener et al., Las Vegas, S. 87

und Plätze entlang des Las Vegas Boulevard, das Straßenleben wird damit Teil einer Inszenierung.[112]

Die Inszenierung des Straßenlebens am Las Vegas Boulevard und die Rolle des performativen Nutzers in dieser Inszenierung kann über Christine Boyers Begriff der *city tableaux* veranschaulicht werden. Boyer sieht in amerikanischen und europäischen Stadtentwicklungen jüngerer Zeit Strukturähnlichkeiten zwischen Theater und Architektur. Architektur werde dabei in Form von inszenierten, perspektivischen Bildern mit Motiven vergangener Zeiten geplant, die man als Nutzer durch ein imaginäres Proszenium betrachte.[113] Diese *Stadtbilder* teilt Christine Boyer in drei Kategorien ein. Auch wenn die Kategorien Boyers das Auftreten urbaner Inszenierungen stark vereinfachen, sind sie ein Indiz dafür, dass die im Folgenden in Bezug auf Las Vegas untersuchten Phänomene auch in anderen urbanen Strukturen der heutigen Zeit zu finden sind.

Laut Boyer können *city tableaux* erstens in Form von historisch entwickelten Arealen auftreten, wie der Stadtteil Plaka am Fuße der Akropolis von Athen, das Londoner Westend oder der Stadtteil Marais in Paris. An zweiter Stelle stehen Bereiche der Stadt, die sich bestimmten stadtgestalterischen Richtlinien unterwerfen, wie beispielsweise der Union Square in New York, dessen Regenerierung spezifischen Gestaltungsrichtlinien unterliegt, um thematisch an den Ortscharakter der New Yorker Ära vor 1916 anzuschließen.[114] Zuletzt führt sie die Art von *city tableaux* auf, die den Entwicklungen am Las Vegas Strip am nächsten stehen: „Finally countless cities have witnessed the proliferation of residential enclaves, shopping malls, festival marketplaces, and theme parks, whose visual decor and atmosphere are cleverly managed and staged.“[115]

Boyer begreift damit städtischen Raum als inszeniertes und choreographiertes Schauspiel; der performative Nutzer findet sich bei ihr in einem *tableau vivant* (Abb. 4.2) wieder. Demnach wird der Besucher als lebendes bzw. dynamisches

112 Für Prof. Wolfgang Christ wird durch die Inszenierung von Öffentlichkeit auf privatem Grund der *Mythos* Stadt ausgestellt: „Ich begreife das zeitgenössische Las Vegas als Reaktion auf die gescheiterten Versuche, Stadt als Funktionsschema zu bauen. Doch in Las Vegas feiert selbstverständlich nicht die Stadt und schon gar nicht der öffentliche Raum eine Wiedergeburt. Las Vegas stellt deren Mythos aus. Erlebbar sind Atmosphären, Stimmungen und synästhetische Eindrücke überwältigender Art und Dauer.“. Siehe Christ, Öffentlicher versus privater Raum, S. 5

113 Boyer, Cities for Sale, S. 184

114 Ibid., S. 188

115 Ibid., S. 188

performatives Element zum festen Bestandteil der inszenierten, urbanen Bilderwelt.

Bezogen auf Las Vegas bevölkert der performative Nutzer also einzelne *city tableaux,* die sich innerhalb der Kasinos und entlang des Straßenraums am Las Vegas Boulevards entwickeln. Er sorgt dafür, dass sich die statischen Kulissen in lebende und sich daher kontingent verändernde Bilder verwandeln.

Was bedeutet das konkret? Wie lässt sich der Begriff des lebenden Bildes auf Las Vegas übertragen? Wie wird das Publikum zum performativen Akteur in einem urbanen Schauspiel? Verbunden damit stellt sich die eingangs mit Beatrix von Pilgrim beschriebene Frage, ob es bei dem in Szene setzen des performativen Nutzers in Las Vegas eine spezifische Inszenierungsstrategie gibt, die wiederum einen bestimmten Raum erfordert.

Abb. 4.15 “Manipulation des Maßstabs”, wie bei Klein beschrieben. *New York New York* und *Paris, Las Vegas.*

Einen ersten Hinweis darauf geben die Ausführungen des Medientheoretiker Norman Klein. Er beschreibt eine bauliche Technik, welche die Interaktion zwischen performativem Publikum und den Raumbühnen der Kasinos unterstützt : „Heute wird der Gast im MGM Grand, im Caesars und vor allem in allen Hotels Steve Wynns unmittelbar in die Kulisse von Filmen, die heute spielen könnten, transportiert. Durch Manipulation des Maßstabs und optische Tricks scheint sich

der Vordergrund zu weiten und den Gast zu absorbieren. In visueller Hinsicht bedeutet dieser ausgeweitete Vordergrund eine recht komplizierte Veränderung in der Funktionsweise des dramaturgisch inszenierten Raumes. Der Gast wird vom Betrachter einer Szenerie, für ihn unbemerkt, zum Statisten der Inszenierung.“ [116]

Abb. 4.16 Treasure Island, Las Vegas. Piratendorf mit vorgelagerter Bucht.

Klein bezieht sich vermutlich auf ein Phänomen, das sich bei der Umsetzung mehrerer Kasinoresorts am Las Vegas Boulevard finden lässt. Die großflächig entlang des Straßenraums ausgerichteten Fassaden der einzelnen Kasinos ähneln ohnehin schon Filmkulissen, vor denen sich performatives Schauspiel entwickeln kann. Dieser Effekt wird durch eine spezifische Gebäudetypologie der Resorts unterstützt, die durch eine Höhen- und Tiefenstaffelung der einzelnen Kasinobereiche gekennzeichnet ist. Im Vordergrund der Anlagen erstreckt sich – in den meisten Fällen unter Miteinbeziehung des Fußgängerwegs – ein niedrige-

116 Klein, Der Raum summt wie ein glücklicher Wal, S. 2005

rer, auf die gesamte Grundstücksbreite ausgedehnter und auf den menschlichen Maßstab bezogener Gebäudeteil. Im Falle des *Treasure Island* ist dies beispielsweise ein Piratendorf mit vorgelagerter Bucht und einem parallel zur Strasse angelegten Holzsteg (Abb. 4.16), beim *Mirage* ein von Palmen umsäumter, Feuer spuckender Vulkan.

Abb. 4.17,4.18 *Bellagio*, Las Vegas. Aufbau der Gebäudeszenerie aus gestaffelten Schichten: Promenade, Häuserfront am See, Hochhausscheibe.

Bei dem im Auftrag von Steve Wynn errichteten *Bellagio* entspricht der vordere Gebäudeteil einer Nachbildung des gleichnamigen Ortes samt Miniaturausgabe des Comer Sees und einer entlang des Las Vegas Boulevard laufenden See-

promenade (Abb. 4.17).Hinter dieser ersten Gebäudeschicht befinden sich jeweils die kasinoeigenen Hoteltürme. Sie stehen aufgrund ihrer großen Höhe und der durch uniforme Elemente gerasterten Fassade als verhältnismäßig homogene Scheiben hinter der im Vordergrund aufgebauten Szenerie. Dadurch steht die erste Gebäudeschicht vor einer Art überdimensioniertem Schirm (Abb. 4.16 und 4.18), sie tritt in den Vordergrund und zudem besonders stark als Kulisse in Erscheinung. Zudem werden durch den Schirm Störfaktoren in Form von dahinter liegenden, resortfremden Gebäuden aus der Szenerie ausgeblendet. Für den Nutzer entwickelt sich so ein sorgfältig choreographiertes Bild, von dem er, laut Norman Klein, absorbiert wird.

Abb. 4.19 *Venetian*, Las Vegas. Bespielte Kulisse mit Ausrichtung auf den Strassenraum.

Für den Bauherrn scheint dabei in jedem Fall wichtig zu sein, dass die Kulisse vom Publikum benutzt wird, so dass es zum Akteur und somit zum Mitwirkenden

einer Inszenierung urbanen Lebens werden kann. Bei vielen Kasinos wird diese Mitwirkung des performativen Nutzers noch durch einzelne, in die Szenerie integrierte Ereignisse gefördert, teilweise wird die Wirkung eines Bühnenspiels sogar durch parallel agierende Schauspieler unterstützt. Beim *Venetian* beispielsweise kann die Kulisse durch den Nutzer direkt „bespielt" werden, indem er eine der zahlreichen, auf einer Nachbildung des Canale Grande schwimmenden Gondeln besteigt, die direkt am Las Vegas Boulevard und auch im Kasinoinneren bereitstellt werden. Dabei wird er von angestellten Schauspielern – singenden Gondoliere – auf und ab gefahren (Abb. 4.19).[117] Im Inneren des Kasinos wird der Gesang der Gondoliere dabei sogar über drahtlose Mikrophone verbreitet. Beide, Publikum und Schauspieler, sind damit direkt am Schauspiel beteiligt. Durch ihr kontingentes Handeln entsteht die räumliche Erzählung immer wieder aufs Neue.

Die Tatsache, dass Kulissen durch Besucher der Kasinoresorts genutzt und bespielt werden können, beschreibt der Architekturtheoretiker Jon Goodbun mit dem Begriff *inhabitable images*[118], womit er sich den *tableaux vivants* bei Christine Boyer annähert. Um die Eigenschaften der *inhabitable images* zu erklären, zeichnet Goodbun eine Entwicklung im Aufbau der zum Las Vegas Boulevard orientierten Kasinokulissen nach. Dabei unterscheidet er Szenerien, die gut oder weniger gut vom Publikum „bewohnt" werden können.

Das von Steve Wynn errichtete *Mirage* beispielsweise grenzt seine Tropenlandschaft samt Vulkan durch Zäune vom Fußgängerbereich ab. Der Besucher kann als Konsequenz daraus die Szenerie lediglich betrachten, aber nicht benutzen, weshalb Goodbun die Kulisse des Resorts letztlich als unbefriedigend empfindet: „At no point can the visitor actually inhabit the image; at no point is it possible to step into the landscape. The closest the visitor can come to full immersion is through media: in the tourist's photograph or video they will appear to be within the image. It is always actually experienced however, as standing on the edge." [119] Die durch Abgrenzungen geschaffene Unbewohnbarkeit des Bildes

117 Im Inneren des *Venetian* soll urbane Atmosphäre durch eine Performance mit dem Namen *Streetmosphere* erzeugt werden. Sänger und Schauspieler mischen sich dabei unter die Gäste. Auch in anderen Kasinos sind Schauspieler an der Inszenierung beteiligt: Im *Treasure Island* findet in regelmäßigen Abständen eine auf den Las Vegas Boulevard ausgerichtete Schlacht mit verkleideten Piraten statt und im Caesars Palace verkleidet sich das Personal mit römischen Rüstungen.

118 Goodbun, Public Private Pedestrianship, S.158

119 Ibid., S.157

führt Goddbun unter anderem auf das Thema des Kasinos zurück. Die Tropenlandschaft des Mirage lasse sich schlecht mit dem urbanen Umfeld verknüpfen: „It is ultimately impossible to cross programme a casino resort and a tropical arcadia, not least because even as image they embody fundamentally imcompatible property relations, it would prove easier to sample and occupy existing urban form."[120]

Viel geeigneter als *inhabitable image* ist laut Goodbun die Bereitstellung einer "ready-made urban form". Als Beispiel hierfür führt er das *Venetian* auf. Als kollagierte Kopie des echten Venedig bietet es eine urbane Kulisse, die der Besucher bevölkern und in der sich städtisches Leben abspielen kann: „In the *Venetian,* opened opposite the *Mirage/Treasure Island* complex, we can see this tendency to use ready-mades of urban form fully developed. The fact that it is hilariously unlike being in Venice, Italy, is unimportant. Here the sidewalk as a whole becomes the dominant thematic element. There are surprisingly large amounts of relatively unprogrammed, and to some extend public space, produced through the fragmented figures of bridges, piazzas, galleries and arcades. These allow the visitor to more fully inhabit and immerse themselves in the image."[121]

Überträgt man Goodbuns Erkenntnisse über die *inhabitable images* auf die Betrachtung des performativen Nutzers, so zeigt sich, dass es offenbar Räume und auch Themen innerhalb der Kasinolandschaft gibt, die sich für die Inszenierung der Besucherhandlungen besser eignen als andere. Die Anlage des Mirage schöpft das performative Potential der Besucher nicht aus, da sie als hortus conclusus ihre Kulisse durch einen Zaun vom vorbeiziehenden Publikum entrückt und sie somit unbespielbar macht. Letztlich wird dabei – im Vergleich zum *Venetian* – auch das Repertoire der Publikumshandlungen eingeschränkt. Städtische Szenerien scheinen sich in Las Vegas – zumindest was den Außenbereich der Kasinos betrifft – für die Einbindung des Publikums besser zu eignen, da sie die in den 1990er Jahren einsetzende Zunahme des Fußgängerverkehrs – wodurch zahlreiche Touristen entlang des Las Vegas Boulevard flanieren – am besten integrieren können. So lässt sich auch erklären, warum ein Großteil der Kasinoresorts –*Venetian*, *Paris*, *NewYorkNewYork*, *Bellagio* – urbane Kulissen aufbauen.

120 Ibid., S.158

121 Ibid., S. 158 - 159

Gemäß dem Historiker Hal Rothman ist sich das Publikum dabei durchaus der Tatsache bewusst, dass die in Las Vegas mit viel Aufwand erzeugten Kulissen Fakes bzw. Nachbildungen urbaner Motive sind (siehe auch Kap. II. 3). Rothmann betont dabei auch die Mitwirkung des Publikums am narrativen Raum, wenn er feststellt, Las Vegas sei ein Drehbuch, an dem jeder Besucher mitschreibe: „In Las Vegas, nothing is real and you know that. By admitting it is fake and compensating with amenities, Las Vegas becomes how the world should be, how it would be if you told the story and it really was about you. Las Vegas is the script. You write it, you pay to produce it, and it's yours to do with as you please."

Bisher zeigt sich, dass der performative Nutzer in Las Vegas nicht nur als Zuschauer, sondern in hohem Maße auch als Akteur in einer Inszenierung (öffentlichen Lebens) vorgesehen ist. Wie im antiken Rom ist auch in Las Vegas das Publikum an der Produktion des narrativen Raumes mitbeteiligt, auch hier gibt es Handlungen des Publikums, die sich mit den Inszenierungsvorstellungen der Bauherren decken bzw. nicht decken.

4.5.5 Konflikte zwischen Bauherrn und Nutzer: Kontingentes Verhalten in Las Vegas

Um den Konflikt zwischen der vom Bauherren erwünschten und der letztlich von den Besuchern „aufgeführten" Inszenierung zu untersuchen, soll im Folgenden das von *The Jerde Partnership* errichtete und im Jahr 1998 von Steve Wynn eröffnete[122] *Bellagio* Kasino betrachtet werden.

Durch die zentrale Lage im belebten Süden des Las Vegas Boulevard profitiert das *Bellagio*, dessen *erzählte Welt* dem Ort Bellagio am Comer See nachempfunden ist, besonders stark vom Wandel der Stadt zur fußgängerfreundlichen Metropole. Die Planer nutzten diese Entwicklung durch die Errichtung einer für den Strip verhältnismäßig großen Fußgängerpromenade. Sie erstreckt sich auf dem Privatgrund des Kasinos zwischen Straßenraum und See und bettet den Touristen als Flaneur in das Narrativ der Anlage ein. Wie bereits beschrieben,

122 Jerde Partnership Inc., You are here, S. 175

folgt der Aufbau der Anlage einer spezifischen Gebäudetypologie (Abb. 4.17,4.18).

Die Ausführung der Promenade entspricht dabei dem Ziel des beauftragten Architekturbüros Jerde, in seinen Projekten öffentliches Leben nach europäischem Stil inszenieren zu wollen: „This will allow us to prove our point: that our projects are really about creating community and communal space that draws people and offers an experience. Once you create spaces like they exist in Europe – the heart of the town – that's when people congregate and meet. This is where they exchange ideas, where culture happens and where, as a side effect, business gets done. Just like in the ancient Greek city with its Stoa." [123]

Abb. 4.20 *Bellagio*, Las Vegas. Publikumsverhalten auf der Promenade mit Blick auf See und Kulisse.

Bei der Frage danach, welche Bestandteile der Promenade zu diesem in Szene setzen öffentlichen Lebens in italienischer Atmosphäre beitragen, erinnern wir uns an die Definition Erika Fischer-Lichtes, nach der die Aufgabe einer Inszenierung darin bestehe, „unter Rekurs auf und Verwendung von unterschiedlichen Materialien – Räumen, Körpern, Objekten, Licht, Tönen – sinnlich wahrnehmbare Vorgänge zu gestalten, in denen etwas Nicht-Sinnliches, etwas Imaginäres sinn-

123 Michael Hong, Architekt von Jerde Partnership über das *Bellagio*. In: Jaschke und Ötsch, Stripping Las Vegas, S.92

lich in Erscheinung tritt.“ [124] So tragen beim *Bellagio* einerseits die sorgfältig choreographierte Kulisse, aber auch spezifische Requisiten, wie urbanes Mobiliar und südländischer Bewuchs, sowie musikalische Untermalung durch Außenlautsprecher zur Inszenierung bei. Andererseits werden in hohem Maße performative Handlungen der Besucher, wie beispielsweise das Flanieren auf der dafür vorgesehenen Promenade (Abb. 4.20) und das Verweilen auf balkonartigen Ausstülpungen mit Blick auf die Nachbildung des Comer Sees wichtiger Bestandteil der Gesamtinszenierung. Die Kulisse des *Bellagio* wird somit als *inhabitable image* von den Besuchern genutzt.

Durch stimulierende Effekte beeinflusst – beispielsweise durch die der abendlichen Wassershow auf dem See – nehmen die Besucher zeitweise bestimmte Positionen entlang der Promenade ein (Abb. 4.21). Öffentliche Rituale sind zu jeder Tageszeit Teil des Schauspiels. Im Falle der Bellagiopromenade steuert also eine – in Hinsicht auf die Gesamtinszenierung der Anlage geplante – Kombination aus baulichen Elementen und sorgfältig choreografierten Ereignissen spezifische Bewegungsabläufe der Besucher.

Abb. 4.21 *Bellagio*, Las Vegas. Besuchergruppen vor den *Fountains of Bellagio.*

124 Fischer-Lichte, Performance, Inszenierung, Ritual, S. 43

Hier wird zum einen ersichtlich, dass die Inszenierungsstrategie der Planer einen spezifischen Raum hervorbringt und umgekehrt dieser Raum die Inszenierung bestimmt. Zudem begünstigen der Aufbau der Promenade und die stattfindenden Ereignisse ganz spezifische Bewegungen und Bewegungsabläufe der Besucher. Wir erinnern uns an die Ausführungen der Szeneografin Beatrix von Pilgrim bezüglich der Wechselwirkung von Bühne und Akteuren: „Räume, wie spielerische Aktion, ja alles Ereignishafte unterliegen Spielregeln und Gesetzmäßigkeiten auch dann, wenn es scheinbar keine Regeln gibt. … Wenn ein Bühnenraum entwickelt werden soll, beginnt man mit der Frage, welche Bewegungen, Bewegungsabläufe, welche zu gehenden Distanzen lässt der Raum zu? Wie klingt der Raum, wie klingen die Bewegungen in ihm, wie lässt er Schritte und Sprache erklingen?“ [125]

Die Wechselwirkung zwischen inszeniertem Raum und der Performance der Besucher wird auch in der Planungsweise des Architekturbüros Jerde deutlich: „Based on the program we may start from nature and try to create an experience that ties the different aspects together. Then we choreograph the whole thing. The main part of the project is the communal space, where people gather. …We try to influence movement and the circulation pattern and therefore direct people’s experience. This can be done for instance by creating big platforms or balconies overlooking the streets.”[126] Aus dieser Schilderung der Architekten wird ersichtlich, dass die Miteinbeziehung der Publikumshandlungen bereits eine wesentliche Rolle bei der Planung spielt.

Abweichend von der bisher beschriebenen, vom Bauherr geplanten, Führung und Inszenierung der Fußgänger, hinter der letztendlich die privaten Interessen des Kasinobetreibers stehen, möglichst viele Besucher ins Kasinoinnere zu locken, entstehen auf der Promenade jedoch auch nicht planbare, kontingente Aktionen. Hier stellt sich für uns wiederum die Frage, ob es bestimmte, kontingente

125 von Pilgrim, Körper im Raum, S. 19

126 Michael Hong, Architekt von Jerde Partnership über das *Bellagio*. In: Jaschke und Ötsch, Stripping Las Vegas, S.91

Abb. 4.22 *Bellagio*, Las Vegas. Erwünschtes kontingentes Verhalten: Konversation in den Balkonen.

Handlungen gibt, die der Inszenierung des narrativen Raums entsprechen, oder anders gesagt, ob es Handlungen der Besucher gibt, die die Inszenierung des Raumes glücken bzw. nicht glücken lassen. Dabei kann auch im Falle des *Bellagio* zwischen erwünschten, der geplanten Inszenierung des Bauherrn entsprechenden kontingenten Handlungen und unerwünschten kontingenten Handlungen, die das räumliche Narrativ ändern oder stören, unterschieden werden.

Abb. 4.23 *Bellagio*, Las Vegas. Erwünschtes kontingentes Verhalten: Posieren für Fotos.

Spontane Gruppenbildungen der Besucher, das Posieren für Fotos oder die Nutzung des Raumes durch die vor Ort arbeitende Bevölkerung (siehe Abb. 4.22-4.24) zeigen, dass der Bereich entlang des Sees zufälligen, nicht planbaren Prozessen unterliegt, die sich mit der Inszenierungsstrategie des Bauherren und seiner *erzählten Welt* vereinbaren lassen. Durch dieses kontingente Verhalten entstehen Handlungsabläufe, wie sie von den Architekten bereits bei der Planung als Ziel definiert werden: „people congregate and meet“, „they exchange ideas“ , „culture happens“ [127]. Hier entsteht Raum als Sozialraum und als Ergebnis einer Vielzahl nicht planbarer Prozesse. Die Nutzer gestalten die räumliche Erzählung – bewusst oder unbewusst – im Sinne des Bauherrn aktiv mit.

Abb. 4.24 *Bellagio*, Las Vegas. Erwünschtes kontingentes Verhalten: Spontane Gruppenbildung der Besucher.

Aber auch nicht planbare, *unerwünschte* kontingente Handlungen entstehen auf der Promenade des *Bellagio*. Sie sorgen für einen unmittelbaren Interessenkonflikt zwischen Nutzer und Bauherrn. Von hoher Relevanz für den Kasinobetreiber ist die möglichst authentische Umsetzung des Narrativs in Raum. Die im Falle des *Bellagio* mit hohem Aufwand erzeugte Illusion, man befände sich in gepflegter, südländischer Atmosphäre und flaniere entlang der Promenade mit

127 Ibid., S.92

Blick auf den See, steht daher im Mittelpunkt des geplanten Erlebnisses und darf aus Sicht des Betreibers unter keinen Umständen gestört werden. Wie in den Thermen des antiken Roms, bildet damit auch beim *Bellagio* die *erzählte Welt* einen Rahmen, der spezifische Handlungen der Nutzers ein- und ausschließt. Ein Beispiel für entstehende Konflikte zeigt daher die unerwünschte Verteilung von Handzetteln auf kasinoeigenem Grund. Die entlang der Bellagiopromenade stattfindende Ausgabe von Werbeflyern für Prostituierte stört die bis ins Detail geplante Inszenierung Steve Wynns: “At its core, Las Vegas was a script for the visitor: every major operator worked to fashion their script so that visitors left their concerns behind and found themselves center stage. The process had to be controlled from beginning to end, and people offering handbills at the entrance to imagined paradise intruded in a way that threatened every other dimension of the experience.” [128]

Abb. 4.25 Las Vegas Boulevard. Verteilen von Handzetteln an Passanten.

128 Rothman, Neon Metropolis, S. 103

Die Verteilung der Handzettel erfolgt in der Regel durch Gruppen von bis zu fünf zusammenstehenden Personen, die beim Verteilen auf charakteristische Weise performativ in Erscheinung treten (Abb. 4.25): Ein durch Schnippen der Karten erzeugtes Geräusch soll die vorbeiziehenden Besucher aufmerksam werden lassen. „After nine years of distributing such material to tourists on the Strip, the process is second nature to Garcia. … When the crowd makes its way to him, he sticks his right arm in front of a man, and gives the edges of the cards an attention-grabbing "click, click, click" of his thumb. The man ignores them, but Garcia is undeterred; he thrusts them toward another and another, then a group of people talking and laughing together. And he does it lightning fast, without touching a single person."[129] Das Verteilen der Handzettel unterläuft die Planung des Bellagiobetreibers Wynn auf seinem eigenen Privatgrund. Die *herrschende Idee* der Inszenierung ist durch nicht planbare und unerwünschte Handlungen gestört. Wynn versucht sogar gerichtlich gegen das Verteilen der Handzettel vorzugehen.

Dieser Konflikt ist für Las Vegas wesentlich, da sich herausstellt, dass performative Handlungen auf dem durch die Öffentlichkeit genutzten Privatgrund nicht grenzenlos reglementiert werden können: "But in front of the hotel, on the sidewalks he built under the same ordinance as the MGM, smut peddlers disseminated lurid pamphlets, making a mockery of Wynn's vision. … By 1999 he'd tried everything to stop them. His lawyers worked constantly for a solution, but none was forthcoming. The very freedom that made Las Vegas also made it possible for smut peddlers to disrupt Wynn's vision and cut into the future he planned." [130]

Somit entstehen auf der Bellagiopromenade aus mehreren Gründen Konflikte zwischen den Vorstellungen Steve Wynns und den Handlungen der performativen Nutzer. Sie sind zum einen im Wesen performativer Darstellungen begründet: Eine Aufführung ist immer flüchtig und kann nicht endgültig geplant werden. Wie bereits beschrieben, stellt Fischer-Lichte diesbezüglich fest, dass die Materialität einer Aufführung nicht als Werk – im Sinne eines Artefaktes – begriffen werden kann, sondern als ein Ereignis. Als solches ist sie einmalig und unwie-

129 Padgett, JUST A JOB

130 Rothman, Neon Metropolis, S. 97

derholbar.[131] Daher entsteht für den Bauherrn immer das Risiko einer sich verselbstständigenden Inszenierung, die sich seiner Kontrolle entzieht. Dies wird im Falle des *Bellagio* noch dadurch unterstützt, dass die Akteure auf Wynns urbaner Bühne nicht nach Drehbuch handeln. Er ist dennoch auf das Publikum als Mitproduzenten narrativen Raums angewiesen: Ohne die kontingente Nutzung seiner Promenade durch die Touristen wird das *Bellagio* als *city tableaux* nicht *bewohnt*, es bleibt leerer Kulisse und das von den Planern erwünschte öffentliche Ritual kann sich damit nicht entwickeln.

Zum anderen liegt das Konfliktpotential bereits in der *herrschenden Idee* der Aufführung selbst. Wynn will auf seiner Promenade öffentliches Leben inszenieren. Er gesteht den öffentlichen, performativen Nutzern jedoch nur ganz spezifische Aktionen zu. Er unterliegt damit dem Irrglauben, das Nutzerverhalten reglementieren zu können, da die Inszenierung auf seinem Privatgrund stattfinden. Im Gegensatz zu Rom, wo der Kaiser über Gesetze indirekt die Art der performativen Handlungen beschränken kann, muss Wynn jedoch das Eigenleben öffentlicher Akteure auf privatem Grund akzeptieren.

4.6 Der performative Nutzer und Folgen für den narrativen Raum

Wir haben in diesem Kapitel Raum als Teil einer Inszenierung und die darin stattfindenden Handlungen der Besucher als Performance begriffen. Die beschriebenen Beispiele in Rom und Las Vegas haben die Rolle des Nutzers und dessen Interaktion mit dem narrativen Raum thematisiert. In beiden Städten ist die Performativität des Publikums wesentlicher Bestandteil räumlicher Erzählungen. Dies zeigen sowohl die *theatrical urban images*[132] in Rom als auch die sorgfältig choreografierten *city tableaux*[133] in Las Vegas.

Wenn aber Raum als Bühne für die Inszenierung spezifischer performativer Handlungen genutzt wird – sei es die Athletik in Rom oder das öffentliche Ritual in Las Vegas – so wird das Publikum zu dessen Mitproduzenten. Planer und Bauherren können somit nicht alleiniger Autor sein. Dies wird nicht nur deutlich,

131 Fischer-Lichte, Performance, Inszenierung, Ritual, S. 39

132 MacDonald, The architecture of the Roman Empire Vol. II., S. 200

133 Boyer, Cities for Sale, S. 184

wenn die Nutzer aktiv werden, wenn also das Schauspiel auf den Raumbühnen Roms und Las Vegas beginnt; wie wir gesehen haben, fließt bereits in die Planung des Raumes ein, welche Bewegungsabläufe in ihm stattfinden sollen.

Dabei weist die eingangs gestellte Frage – können kontingente und nicht vorhersehbaren Verhaltensweisen und Handlungen der Nutzer eine Konfliktsituation zwischen der vom Ersteller beabsichtigten und der vom Nutzer mitgestalteten Aussage der räumlichen Erzählung schaffen – gleichzeitig auf einige besonders brisante Charakteristika inszenierter performativer Handlungen hin. Zum einen sind diese Handlungen immer flüchtig. Als Teil einer Aufführung lassen sie sich somit nicht vom Bauherrn festschreiben. Wie wir gesehen haben liegt darin einerseits ein großes Potential – nur durch Kontingenz kann beispielsweise das in Szene setzen öffentlichen Lebens in Las Vegas authentisch wirken – andererseits entstehen dadurch mitunter Diskrepanzen zu der vom Bauherren geplanten Inszenierung. Zudem folgen die am Schauspiel Beteiligten eigenen Gesetzmäßigkeiten. Sie entziehen sich auf diese Weise bis zu einem gewissen Grad der Kontrolle des Bauherrn.

Im Gegensatz zur schriftlichen oder filmischen Erzählung, die eine vom Autor bereits festgeschriebene Ereignisfolge darstellt und vom Betrachter interpretiert aber in ihrer Handlung nicht mehr beeinflusst werden kann, muss die räumliche Erzählung daher mit einem grundsätzlichen Dualismus zurechtkommen: Einerseits ist das Publikum als Mitproduzent des narrativen Raumes erwünscht, andererseits kann dessen kontingentes Verhalten die Entstehung der Erzählung nachhaltig und konstant verändern oder stören.

ABSTRACT: Performative Actions in Narrative Space (4.)

The user of narrative space is not only actively involved in the development of his own/personal narrative (Chapter II.2), but also in the narrative of other participants. The present chapter deals with this issue on the basis of performative acts. Thereby, it shall be explored to what extend the visitor – by acting individually - can become an actor in a planned staging.

The performative acts of the audience are substantial part of spatial narratives. Whereas written or cinematic narratives already represent a fixed sequence of events that can be interpreted but not changed by the viewer, spatial stories have to deal with a fundamental dichotomy: On the one hand, the audience is desired as a co-producer of narrative space; on the other hand, their contingent behaviour can strongly influence and disturb the development of the owner's spatial narratives.

How to do things with words – Austin on Performative Utterances (4.1)

At first, in order to shed light on the consequences of an actively participating audience for narrative spaces, this chapter explores the basics of communicative acts. In this context, the concept of the *Performative* by John Austin is addressed: He distinguishes between *constative* (describing) utterances and *performative* utterances. According to Austin, to say something may be to do something, or: by saying something we do something (*speech-act*). Hence, when uttering performative sentences, we *perform actions* (e.g. I do take this woman as my lawful wedded wife).

Transfer of Speech-Acts to Bodily Acts (4.2)

Austin's *speech-acts* (in saying something we do something) can be linked to *bodily acts* (in doing something we do something). According to Michael Göhlich, actions can be symbolically charged with a connotation: by lifting up your hat, for example, you greet somebody.

Bodily Acts and Space: Performance, Staging, Ritual (4.3)

In this chapter, *bodily acts* are considered in the context of space. The similarities bodily acts bear to theatrical *performances* make it possible to apply the concept of *speech-acts* (Austin) and *bodily acts* (Göhlich) to narrative space. For this, we draw on the terms *Performance*, *Staging* (mise-en-scène) and *Ritual*, which are used in theatre studies (Fischer-Lichte).

The *Performance* (4.3.1) is no permanently determined artefact, but rather an event that is consistently recreated by the actors. Furthermore, the encounter between two groups of people is constitutive for a *Performance*: between those that are actors and those belonging to the audience, a role attribution that may be reversed in the process. Hence, the visitor of the narrative space, whether or not he is aware of it, simultaneously and concurrently performs the role of the observer and the co-creator.

Whereas *performance* means the way of performing as such, *staging* (4.3.2) describes the way of setting up the performance in detail. *Staging* includes the composition of the stage, its equipment, the requisites that are used, as well as the performers, who act and move within the space of the *performance*. The space is thereby significantly marked by the actors that perform in it; conversely, the space predetermines to a certain degree how the *staging* and the movement of the performers will develop. According to theatre and film director Leopold Jeßner, staging should make the *key idea* of an opus emerge (e.g. Wilhelm Tell's outcry for freedom). Not only the stage design, but also the *performance* of the actors should be subordinate to the *key idea*. Hence, the *staging* of an opus – in our case of a specific narrative space - only succeeds if the user behaves according to the *key idea*. Jeßner's concept shows certain parallels to narratological approaches, namely to the notion of *Diegesis*, the (fictional) *narrated world*, in which the narrated events occur. Not unlike the staging, the *narrated world* also creates a frame of action that includes and excludes specific occurrences (e.g. the donkey in Animal Farm is able to talk, but he has no hands). If visitors in ancient Rome and Las Vegas act in a way that does not correspond with

the character of the *narrated worlds*, they generate a new situation that may change or even disturb the staging from the point of view of the owner of narrative space (see Chapter 4.5.3 and 4.5.5).

The Space of Possibilities – Performance and Contingency (4.4)

The fact that the performative acts of the user – contrary to a stage performance in a theatre – are hard to predict for the owners of narrative space can be elucidated with the concept of the user's *contingent* (accidental) behaviour. Concerning the narrative spaces in ancient Rome and Las Vegas, *contingent* behaviour is on the one hand desired by the builder-owner – but always within the framework of the *staging*. On the other hand, undesired *contingent* acts of the audience can disturb the *staging* of the builder-owners.

The Performative Users and Narrative Space:
Ancient Rome and Las Vegas (4.5)

The Performative User in Ancient Rome: Fora and Theatres (4.5.1)

The overlap of everyday life and spectacle is characteristic of narrative space in ancient Rome. Besides pantomime, which has major influence on the Romans' habitual *performative acts* and gestures, images and statues constantly surrounding the user of narrative spaces add to the fact that day-to-day life can become a *staged* play for the Roman population: In ancient Rome, statues are not only considered as simple reproductions, but are full of live and have a soul. At the same time, Romans are required to wear specific clothes (the Roman toga) in particular areas of the capital – for example the Forum. Hence, in many areas of the city, highly *staged* areas evolve: They develop from the interplay between the citizens, who are influenced by the Pantomime as well as obligatorily dressed up in the toga, and the surrounding statues (Fig. 4.3-4.5).

The overlap of everyday life and spectacle can also be observed in the triumphal processions. These parades are *staged* exaggeratedly, being lead directly through several theatre buildings. A triumphal procession that a moment ago marched trough the streets becomes shortly after part of a *stage performance* in the theatre. The participants of the procession hence become performers in the superstructure of the *staging*.

The Performative User in Ancient Rome: Thermae (4.5.2)

The Thermae of Caracalla and Diokletian are a structurally and thematically self-contained complex, or, to describe it with narratological vocabulary, a *Diegesis* with a frame of action meant to stage corporality. Here, the visitor is far more than a passive user. Due to sports- and health-related policy objectives, already Augustus tries to make Greek athleticism popular. Therefore, in the Thermae, specific *performative acts* are intended to be carried out and *staged*. This happens in different ways. Firstly, the figurative and pictorial equipment is not merely décor but serves as a direct example for *performative acts* of the visitors. Statues and Paintings of nude athletes are intentionally arranged as examples for bodily exercise (Fig. 4.10 und 4.11). The *performative* audience in the narrative space, together with the surrounding statues, thereby becomes a significant element for the staging of sportive aesthetics. Furthermore, so-called *scenic walls*, adaptations of the back walls of Roman theatres, are erected inside the Thermae. The users exercising in front of those scenic walls therefore become – a phenomenon similar to a theatre *performance* - *performative* components and participants on a stage.

Conflicts within Narrative Space:
Contingent Behaviour of the Users in the Roman Thermae (4.5.3)

Builder-owners of the Thermae depend to a certain degree on the *performative* audience as co-producers of a spatial *staging.* Therefore, conflicts

arise between desired and undesired *contingency*, i.e. contradictions between the *staging* intended by the owners and the one performed by the audience. Concerning the behaviour of the audience, desired *contingency* comprises those actions that correspond to the key idea of the opus, or, to put it differently, those actions that can be incorporated in the context of the narrated world – in our case the microcosm of the Thermae. If the Thermae as leisure facilities for the public are used for purposes of personal hygiene, exercise, but also of rest, discussions and politics, then those activities are likely to correspond to the frame of action accepted by the owner.

Undesired *contingency* in the Thermae arises from the fact that for a long time, it was common to let women and men bath together nakedly. This results in an accumulation of sexual scandals. Such scandals are the strict opposite of what the Thermae are meant to represent; consequently, joint male-female bathing is prohibited by law. Sexual activity within the Thermae, where space is *staged* as a scene for corporality, has a *performative* meaning as defined by Göhlich. In this case, however, the audience's contingent *performance*, which cannot be planned by the builder-owners, damages the originally intended *staging*.

The Performative User in Las Vegas (4.5.3.)

On the private property of the casinos along the Las Vegas Boulevard, public life is increasingly *staged*. The Strip is not longer exclusively used by cars – as Venturi, Scott, Brown explored – but more and more by pedestrians. The audience thereby becomes a *performative* actor in an urban play, which is *staged* by the casinos. A specific structural technique supports the interaction between the *performative* audience and the casinos' spatial stages. Over the foreground of most of the casinos, a lower part of the building is extended, the size of which is adapted to human scale. At the Bellagio, this part is a reproduction of the Italian village of the same name, including the Lake Como and a Lake Promenade (Fig. 4.17). The hotel towers of the casino stand behind this lower building part like an oversized screen (Fig. 4.16 und 4.18). The lower part in the foreground thereby ap-

pears as a coulisse or scenery in front of which *performative* action can develop. Supported by paid actors, the audience takes an active role and hence becomes a participant in the *staging* of urban life: At the Venetian, for example, the visitor can directly perform in the scenery by boarding one of the swimming gondolas (Jon Goodbun therefore describes certain sceneries in Las Vegas as inhabitable images). Here, actors – singing gondoliers – take the visitor for a ride up and down the canal (Fig. 4.19). Thus it becomes evident that the *performative* user in Las Vegas is not only intended to be a spectator, but to a high degree to be an actor in the *staging* of urban life.

Conflicts within Narrative Space:
Contingent Behaviour of the Users in Las Vegas (4.5.5)

In the following, conflicts arising from the *contingent* behaviour of the user are explored, illustrated by the example of the pedestrian promenade in front of the Bellagio. The lake promenade is situated directly at the Strip and embeds the tourist as a Flâneur in the Mediterranean narrative of the casino. Here, *performative* actions of the visitors become an essential component of the overall urban *staging*. A combination of structural elements (promenade, benches, balconies) and carefully choreographed events (The fountains of Bellagio) affects the visitors' motions. The incorporation of the audience's actions already plays an essential role in the planning process. Concerning the Bellagio, we can again distinguish between desired and undesired *contingency*, i.e. between the staging desired by the owner Steve Wynn and the actual performance of the audience.

On the one hand, visitors gathering and meeting spontaneously, people posing for photographs or even the working population using the promenade during breaks show that the promenade along the lake is subject to processes that conform to the staging strategies of the owner and his *narrated world* (Fig. 4.22-4.24). Here, social space emerges as a result of multiple processes. Whether or not they are aware of it, the users actively participate in the spatial narrative in keeping with the owner's purpose.

On the other hand, undesired *contingent performance* causes conflicts of interest between user and owner. Undesired *contingent* actions are all those that do not conform to the *narrated world* of the Bellagio. In this way, the distribution of pornographic flyers disturbs the carefully planed *staging* of casino manager Steve Wynn. Moreover, the distributors make a *performative* appearance by flipping noisily with their flyers in front of the visitors (Fig. 4.25). The *key idea* is thus disturbed by undesired actions that cannot be planned in advance.

Hence, several phenomena on the Bellagio promenade lead to conflicts between the owner Steve Wynn and the actions of the *performative* users. On the one hand, they are rooted in the nature of *performative* acts as such: Performances are always non-permanent and cannot be planned conclusively. On the other hand, the potential for conflicts lies in the *key idea* of the *performanc*e itself. Wynn wants to *stage* public life on his promenade. But he only allows the public users to perform specific actions. In so doing, he seems to be under the delusion that he is able to regularise user behaviour because the *staging* takes place on his private property.

ALEXANDER KNOOP

5. Narrative Räume als Bühnen des Alltagslebens

Das vorliegende Kapitel erörtert den narrativen Raum als Teil des täglichen Lebens seiner Nutzer. Damit wird der Tatsache Rechnung getragen, dass die narrativen Räume des antiken Rom und des modernen Las Vegas immer auch Orte des urbanen Alltagslebens sind. Wurde im vorangegangenen Kapitel das performative Handeln des Nutzers im narrativen Raum thematisiert, so wird im Folgenden der Blick darauf gelenkt, dass dieses Handeln gleichzeitig Teil des täglichen Lebens der Nutzer ist.

Zu untersuchen, wie der narrative Raum von seinen Nutzern in das eigene tägliche Leben und Handeln integriert wird, heißt zunächst einen Zusammenhang zwischen Erzählungen und menschlichem Handeln zu unterstellen. Eine solche Verbindung ist von verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen thematisiert worden – so u.a. anderem von den Kognitionswissenschaften, der narrativen Psychologie, der Geschichtswissenschaft und der Philosophie (siehe dazu Kapitel II.1.1 und II.3.1.2). Den verschiedenen Ansätzen gemein ist die Auffassung, dass Erzählungen dazu beitragen, menschliches Handeln „sinnvoll" zu machen. Der Philosoph Alasdair MacIntyre etwa schreibt dazu: „Der Mensch ist in seinen Handlungen und in seiner Praxis ... im wesentlichen ein Geschichten erzählendes Tier. ... ich kann die Frage ‚Was soll ich tun?' nur beantworten, wenn ich die vorgängige Frage beantworten kann: ‚Als Teil welcher Geschichte oder Geschichten sehe ich mich?'"[1] Einen Zusammenhang von Narrativität und menschlichem Handeln entwickelt auch Hannah Arendt in ihrer *Vita Activa*[2]. „Das ursprünglichste Produkt des Handelns ist nicht die Realisierung vorgefasster Ziele und Zwecke", so Arendt, „sondern die ... Geschichten, die sich ergeben, wenn bestimmte Ziele verfolgt werden."[3]

Die Narrativität menschlicher Handlungen ist die Grundannahme, von der die weiteren Überlegungen in diesem Kapitel ausgehen: Das Alltagsleben wird ebenfalls als narratives (bzw. als theatralisches) Geschehen angesehen. Den Hintergrund dafür bildet ein Vergleich zwischen der Gesellschaft und dem Geschehen auf einer Theaterbühne, den der Soziologe Erving Goffman gezogen hat.

1 MacIntyre, Der Verlust der Tugend, S.288. Zit. bei: Arnold, Die „leeren" Formen des Narrativen, S.276

2 Zum Begriff des *Handelns* bei Arendt, insbesondere zur Abgrenzung von *Arbeiten* und *Herstellen*, siehe: Arendt, Vita Activa, S. 16-21

3 Arendt, Vita Activa, S.226

Ausgehend von Goffman wird im Folgenden einerseits untersucht, wie die Nutzer des narrativen Raumes die gebauten Erzählungen in ihre persönlichen Erzählungen integrieren und für ihre eigene Selbstdarstellung im Alltag nutzen. Andererseits wird der Blick darauf gerichtet, wie die im narrativen Raum angelegten Handlungsabläufe und Rollenzuschreibungen das Alltagshandeln und das Selbstverständnis seiner Nutzer bestimmen.

5.1 Selbstdarstellung und Raum: Goffman, Bourdieu, Sibley und Foucault

Die Untersuchungen Erving Goffmans zu menschlichen Alltagshandlungen bilden den Ausgangspunkt der folgenden Überlegungen zur Funktion des narrativen Raumes im täglichen Leben seiner Nutzer.

Die Soziologie Goffmans[4] ist ein handlungstheoretischer Ansatz, d.h. sie ist nicht an einer makrosoziologischen Erklärung gesellschaftlicher Phänomene, sondern an einer Analyse der kleinen Alltagssituationen interessiert. Im Zusammenhang mit der Untersuchung von narrativen Räumen im Alltag ist vor allem sein Werk *Wir alle spielen Theater* (engl. *The Presentation of Self in Everyday Life*, 1959) von Interesse, und zwar in zweifacher Hinsicht: Zum einen, weil Goffman hier eine dramaturgische Perspektive auf das Leben im Alltag entwickelt, d.h. das Leben als erzählerisches Geschehen versteht.[5] Zum anderen, weil er in diesem Zusammenhang Aussagen zur Funktion des gebauten Raumes macht.

Ausgehend von einer Analogie zwischen dem Geschehen auf einer Theaterbühne und dem normalen menschlichen Handeln begreift Goffman den Einzelnen als einen Darsteller in eigener Sache. Dem liegt die Auffassung zugrunde, „daß ein Einzelner, wenn er vor anderen erscheint, zahlreiche Motive dafür hat, den Eindruck, den sie von dieser Situation empfangen, unter Kontrolle zu brin-

4 Siehe dazu: Knoblauch, Erving Goffman, S.157ff und auch: Willems, Rahmen und Habitus, S.41-45

5 Zur dramatischen Darstellung als Form der Erzählung sei auf die Erzähltheoretiker Martinez und Scheffel verwiesen. Diese gehen (unter Bezugnahme auf den *Distanz*-Begriff bei Genette) davon aus, dass zwei grundlegende Formen des Erzählens existieren: zum einen der *narrative Modus* (hier existiert Distanz zum Geschehen) und der *dramatische Modus* (die Distanz zum Geschehen ist aufgehoben). Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S.47fff

gen."[6] Er möchte für den gehalten werden, der er zu sein behauptet. Goffman zitiert hier Robert E. Park: „Es ist wohl kein historischer Zufall, daß das Wort Person in seiner ursprünglichen Bedeutung eine Maske bezeichnet. Darin liegt eher eine Anerkennung der Tatsache, daß jedermann überall und immer mehr oder weniger bewusst eine Rolle spielt ... In einem gewissen Sinne und insoweit diese Maske das Bild darstellt, das wir uns von uns selbst geschaffen haben – die Rolle die wir selbst zu erfüllen trachten -, ist die Maske unser wahreres Selbst: das Selbst, das wir sein möchten. ... Wir kommen als Individuen zur Welt, bauen einen Charakter auf und werden Personen."[7]

Der Handelnde liefert, so Goffman, eine Darstellung (*performance*), in der er eine bestimmte Rolle (*part*) einnimmt[8]. Diese Darstellungen müssen nicht nur die Leistungen Einzelner sein, sondern können von ganzen Ensembles (*teams*)[9][10] erbracht werden; Voraussetzung ist immer die Existenz eines Publikums, wobei das Publikum, anders als im Theater, auch zum Darsteller werden kann.

Um eine erfolgreiche Selbstdarstellung zu zeigen, muss der Handelnde auf ein *standardisiertes Ausdrucksrepertoire* zurückgreifen, sogenannte *Fassaden*: „Da finden wir zunächst das ‚Bühnenbild', das Möbelstücke, Dekorationselemente, Versatzstücke, die ganze räumliche Anordnung umfasst – die Requisiten und Kulissen für menschliches Handeln, das sich vor, zwischen und auf ihnen abspielt. Ein Bühnenbild ist meist unbeweglich im geographischen Sinne, so daß diejenigen, die ein bestimmtes Bühnenbild als Teil ihrer Vorstellung verwenden wollen, ihr Spiel nicht beginnen können, bevor sie sich an den geeigneten Ort begeben haben, und ihre Vorstellung beenden müssen, wenn sie ihn verlassen. Nur unter außergewöhnlichen Umständen folgt das Bühnenbild den Darsteller, wir finden das bei Leichenzügen, Paraden und den Festzügen von Königen und Königinnen."[11] Die Darstellung ist also (meistens) an den Aufenthalt an bestimmten Orten geknüpft. Neben dem gebauten Raum umfasst die *Fassade* auch die

6 Goffman, Wir alle spielen Theater, S.17

7 Ibid., S.21

8 Ibid., S.18

9 Ibid., S.73fff

10 Goffman nennt als Beispiele eines Ensembles u.a. die Angestellten eines Restaurants, das Pflegepersonal eines Krankenhauses oder eine Familie

11 Goffman, Wir alle spielen Theater, S.23

Erscheinung (incl. Kleidung, Rangabzeichen, körperliche Eigenschaften) und das Verhalten des Handelnden.

Die gebaute *Fassade* (d.h. das *Bühnenbild*), darauf weist Goffman explizit hin, muss nicht der vom Handelnden selbst, entsprechend seinen eigenen Vorstellungen, gestaltete Raum (etwa die private Wohnung) sein: „Es ist ein charakteristischer Zug der westeuropäischen Länder, ... daß es eine große Zahl von luxuriösen Bühnenbildern gibt, die jedermann zur Verfügung stehen, sofern er es sich leisten kann.“[12] Goffman nennt im Folgenden die Londoner Klubs als Beispiel, die ihren Mitgliedern ein repräsentatives Umfeld bieten, welches sich diese sonst nicht leisten könnten.

So vielfältig die sozialen Rollen, die im Alltag zur Verfügung stehen, auch sind, die Zahl der *Fassaden* ist begrenzt. Sie sind weitgehend abstrakt, allgemeingültig und ermöglichen eine einfache Orientierung des Publikums (Goffman erläutert dies anhand der weißen Laboratoriumskittel, die von Parfümverkäufern wie auch von Londoner Kaminkehrern getragen werden und in beiden Fällen Standardisierung, Reinheit und Vertrauenswürdigkeit suggerieren). Die Folge ist, dass, „da verschiedene Rollen durch die gleiche Fassade dargestellt werden können ... [,] nicht immer vollständige Übereinstimmung herrschen muß zwischen dem spezifischen Charakter einer Darstellung und der verallgemeinerten sozialen Rolle, in der sie vor uns erscheint.“[13] Gleichzeitig tragen die stereotypen *Fassaden* so dazu bei, ein einfaches soziales System der Identifizierung und der Verhaltensweisen zu schaffen.[14]

Die *Fassaden* werden vom Handelnden nicht neu entwickelt: „Wenn ein Darsteller eine etablierte soziale Rolle übernimmt, wird er im allgemeinen feststellen, daß es bereits eine bestimmte Fassade für diese Rolle gibt. Ob er die Rolle nun in erster Linie übernommen hat, weil er die gestellte Aufgabe erfüllen wollte, oder etwa, weil ihn die entsprechende Fassade reizte, immer wird er feststellen, daß er beiden entsprechen muß.“[15] Eine überzeugende Darstellung wird also auch durch die vorhandenen *Fassaden* bestimmt, auf die der Betreffende zurückgreift.

12 Ibid., S.24

13 Ibid., S.30

14 Ibid., S.27

15 Ibid., S.28

Die Theateranalogie Goffmans berücksichtigt den Raum aber nicht nur als Träger von Bedeutungen, wie im vorgestellten Konzept von *Fassade* und *Bühnenbild*, sondern auch als den Ort eines theatralischen Geschehens, als Bühne: „Jeder Ort, der durch feste Wahrnehmungsschranken abgegrenzt ist und an dem eine bestimmte Art von Tätigkeit regelmäßig ausgeübt wird, ist eine gesellschaftliche Einrichtung.“[16] Goffman unterscheidet im Folgenden zwischen einer *Vorderbühne*, auf der ein Ensemble oder ein Einzelner einem Publikum eine kontrollierte Darstellung bietet, und einer *Hinterbühne*, die dem Publikum verborgen bleibt. Die *Hinterbühne* ist ein Rückzugsraum, in dem sich die Ensemblemitglieder anders verhalten können als es die Selbstdarstellung gegenüber dem Publikum erfordert, er dient der Vorbereitung. (Goffman nennt als Beispiel den Küchentrakt eines Restaurants, wo sich die Kellner informeller geben als im Speiseraum selbst.) Die Begriffe von *Vorder-* und *Hinterbühne* bezieht Goffman dabei immer auf eine Darbietung; bei einer anderen Darstellung kann sich das Verhältnis der Bühnen umkehren.[17]

Für Goffman ist die Kontrolle über die Bühne von besonderer Bedeutung, um eine stimmige Darstellung zu gewährleisten; der „Zugang ... wird unter Kontrolle gehalten, um das Publikum daran zu hindern, hinter die Bühne zu schauen, und um Außenseiter davon fernzuhalten, eine Aufführung zu besuchen, die nicht für sie bestimmt ist. ... Zwischen Darsteller und Publikum herrscht ein stillschweigendes Einverständnis darüber, daß beide Gruppen handeln, als bestünde ein bestimmtes Ausmaß an Übereinstimmung und Gegensatz zwischen ihnen.“[18] Die Leistung der Bühne besteht für Goffman darin, zwischen wahrnehmbaren und nicht-wahrnehmbaren Bereichen zu differenzieren und darüber hinaus eine Eingrenzung des Publikums zu erleichtern bzw. erst möglich zu machen. Die Möglichkeit, über die Kontrolle des Zugangs den Zuschauerkreis zu beschränken, ist noch in anderer Hinsicht interessant: Wie Goffman beobachtet, nutzt der Einzelne im Alltag verschiedene Bühnen, um so verschiedene Zuschauerkreise getrennt zu halten;[19] darüber hinaus ist die Übernahme einer neuen sozialen Rolle

16 Ibid., S.217

17 Ibid., S.117f

18 Ibid., S.217

19 Goffman gibt das Beispiel einer privaten Feier: „Wenn etwa die Gastgeberin jedem ihrer Gäste einzeln einen besonders warmen Gruß oder Abschied – also eine Sondervorstellung – zuteil werden lassen will, so

häufig mit einem Ortswechsel (und damit auch einem Wechsel der Zuschauer) verknüpft.[20]

Raum tritt bei Goffman nicht als Teil der Inszenierung eines Bauherren auf, der die Nutzer beeinflussen oder in seine Darstellung einbinden möchte (ein Aspekt, der den Gegenstand der Kapitel II.1-4 darstellt), sondern als Teil einer *Selbstdarstellung* seiner Nutzer. Es handelt sich hierbei gewissermaßen um eine Aneignung des Raumes *von unten*, d.h. durch diejenigen, die ihn benutzen. Die Rollen, die der Einzelne dabei spielt, sind für Goffman auch nicht von der Gesellschaft genau festgelegt, die Selbstdarstellung ist keine theatralische Darstellung der sozialen Ordnung, in der jeder sich so verhält, wie es seine soziale Stellung vorgibt: „Goffmans Metapher des Theaters ist kein Theatrum mundi, das den einzelnen als Rollenträger in einem halbwegs fixierten Skript betrachtet. Die rollentheoretische Vorstellung wird von Theoretikern vertreten, die die Rolle an ein festes soziales Gefüge mit all seinen Erwartungen, Regeln und Sanktionen knüpft. ... Für Goffman ist das Theater weniger an eine feste Struktur des Sozialen gekoppelt, die vorgegeben ist. In der Tat geht Goffman davon aus, dass ... [das] Ziel darin besteht, unsere Handlungen mit unserem projektierten Selbst in Deckung zu bringen. Die Beteiligten pflegen ihr taktvolles Verhalten also keineswegs nur, um ein besonderes Ereignis (eine Zusammenkunft, eine Party, ein Essen) aufrechtzuerhalten; sie tun es vor allem, um den Gesichtsverlust und damit den Schaden für die eigene Identität zu vermeiden.“[21] Die Auffassung von Identität, die dem zugrunde liegt, ist eine soziale: „Mit ‚persönlicher Identität’ meine ich die einzigartige organische Kontinuität, die jedem Individuum zugeschrieben wird und die sich auf unterscheidende Merkmale wie zum Beispiel Name und äußere Erscheinung gründet und durch Kenntnisse hinsichtlich seiner Biographie und seiner sozialen Eigenschaften ergänzt wird – Kenntnisse, die um seine unterscheidenden Merkmale zentriert sind.“[22] In seiner Eigenschaft als *Fassade* oder als *Vorder-* und *Hinterbühne* ist Raum an der Konstruktion und an der Auf-

muß sie dafür sorgen, daß dies in einem Vorraum geschieht, der von dem Raum getrennt ist, in dem sich die anderen Gäste befinden.“ Goffman, Wir alle spielen Theater, S. 127

20 Goffman nennt hier Personen, die einen gesellschaftlichen Aufstieg erreichen, indem sie ihren Geburtsort verlassen. Goffman, Wir alle spielen Theater, S.126

21 Knoblauch, Erving Goffman, S.160f

22 Goffman, Erving: Das Individuum im öffentlichen Austausch. Mikrostudien zur öffentlichen Ordnung. Frankfurt am Main, 1974, S.256. Zit. nach: Willems, Rahmen und Habitus, S.156f

rechterhaltung dieser sozialen Identität beteiligt; wir haben es folglich mit einer Nutzung der theatralischen Qualitäten des Ortes für die Selbstdefinition seiner Besucher zu tun. (Zur Identitätskonstruktion durch Erzählung siehe auch Kapitel II.1.1.2)

Auf einer anderen Ebene setzt sich Pierre Bourdieu in seinen Analysen der *symbolischen Herrschaft* und des *Habitus* mit der symbolischen Funktion des Raumes im Alltag auseinander. „Während Goffman ... ausdrücklich darauf verzichtet, von der ‚Organisation der Gesellschaft' zu handeln, ist genau diese der Bezugsrahmen der Bourdieu'schen Forschungen. Andererseits gibt es auch auf Anhieb unübersehbare Parallelen. In beiden Werken spielen z.B. Phänomene des Alltagslebens eine Schlüsselrolle. Ebenso ist die strategische Verbindung eines ethnologischen Blicks mit einer verfremdeten theoretischen Perspektive, die das scheinbar Natürliche und Selbstverständliche in ein neues Licht rückt, Wesensmerkmal der Goffman'schen wie der Bourdieu'schen Soziologie. "[23] (Ähnlichkeiten bestehen auch zwischen dem Konzept des *Rahmens* bei Goffman, das in Kapitel II.3.1.1 besprochen wird, und dem *Habitus* bei Bourdieu.[24]) Bourdieu entwickelt dabei keine mit der Theater-Analogie Goffmans vergleichbare narratologische Perspektive auf die Nutzung von Räumen im Alltag; aufgrund dessen wird hier nur knapp auf einzelne Aspekte seines *Habitus*konzepts eingegangen.

Der *Habitus* bei Bourdieu umfasst die Denk-, Wahrnehmungs- und Handlungsschemata einer Person. Dazu gehören u.a. der persönliche Lebensstil und Geschmackspräferenzen, wie sie Bourdieu in *Die feinen Unterschiede* untersucht[25]. Einerseits ist dieser *Habitus* durch die sozialen Strukturen geprägt; er ist „etwas Gewordenes, *opus operatum*; er ist geronnene Erfahrung, Produkt der Geschichte eines Individuums ..., zur Natur gewordene Geschichte. In ihm wirkt, wie Bourdieu sagt, die ganze Vergangenheit, die ihn hervorgebracht hat, in der Gegenwart fort."[26] Andererseits reproduziert er die gesellschaftlichen Bedingungen, durch die er bestimmt wurde: „Zugleich ist er *modus operandi*, ein generierendes Prinzip jener regelhaften Improvisationen, die man auch gesellschaftliche

23 Willems, Rahmen und Habitus, S.212f

24 Ibid.211fff

25 Bourdieu, Die feinen Unterschiede

26 Krais, Soziologie als teilnehmende Objektivierung der sozialen Welt, S.191f

Praxis nennen kann."[27] Soziale Ungleichheiten und Differenzierungen sind im *Habitus* nicht nur abgebildet, er trägt auch dazu bei, sie immer wieder neu zu erzeugen.[28]

Zwei Aspekte der *Habitus*theorie sollen hier hervorgehoben werden: einerseits das Prinzip der Distinktion und andererseits die Ausübung von Definitionsmacht innerhalb eines sozialen Feldes.

Die feinen Unterschiede untersucht die Distinktionsfunktion verschiedener Lebensstile; die höheren Schichten, so Bourdieu, versuchen sich dabei von den niedrigeren zu differenzieren. Das Verständnis etwa für Kunst, das eine bestimmte Gruppe entwickelt, bleibt für Außenstehende unverständlich und schafft damit eine Unterscheidung zwischen den beiden: „Von Bedeutung und Interesse ist Kunst einzig für den, der die kulturelle Kompetenz, d.h. den angemessenen Code besitzt. Die bewusste oder unbewusste Anwendung eines Systems der mehr oder minder expliziten Wahrnehmungs- und Bewertungsschemata, das künstlerische Bildung ausmacht, bildet die verborgenen Voraussetzung jener elementaren Form von Erkenntnis: Wem der entsprechende Code fehlt, der fühlt sich angesichts dieses scheinbaren Chaos an Tönen und Rhythmen, Farben und Zeilen ohne Vers und Verstand nur mehr überwältigt und ‚verschlungen'"[29] Die Abgrenzungsfunktion des *Habitus*, wie Bourdieu sie beschreibt, unterscheidet ihn von Goffman, der primär untersucht, wie in einer Situation geklärt wird, *was eigentlich vorgeht*[30]*,* d.h. heißt wie (durch Rahmungen) eine Sinnkonstruktion möglich wird: „Während Goffman ... ein allgemeines, integratives und (daher) symbolisch ‚unschuldiges' Basiswissen thematisch privilegiert, fokussiert Bourdieu in seinen Analysen sozialer Distinktionen auf diesem Wissen aufbauende Sondercodes und Sinntransformationen."[31]

Bei Bourdieu ist der Begriff des *Habitus* mit jenem des *Feldes* verbunden, wobei ein *Feld* einen Bereich des gesellschaftlichen Lebens bezeichnet, z.B. Religion, Literaturbetrieb.[32] Innerhalb eines *Feldes* wird versucht, Ansehen und Einfluss, d.h. symbolische Macht zu erringen. Darüber hinaus geht es darum „über-

27 Ibid., S.192

28 Moebius, Pierre Bourdieu, S.54

29 Bourdieu, Die feinen Unterschiede, S.19f

30 Goffman, Rahmen-Analyse, S.16

31 Willems, Rahmen und Habitus, S.214

32 Moebius, Pierre Bourdieu, S.56

haupt Definitions- und Legitimationsmacht über die Spielregeln, an denen sich die Kämpfe und Distinktionsbemühungen auszurichten haben," auszuüben; „es geht in den Kämpfen darum, *wer* definiert, *was* im jeweiligen sozialen Feld erstrebenswert ist (zum Beispiel welche Titel, welche Literatur), wie gedacht, wahrgenommen und gehandelt werden darf."[33] Die Wirksamkeit dieser symbolischen Macht beruht darauf, dass sie unbewusst wirkt; die Überlegenheit anderer wird anerkannt, ohne dass der Herrschaftscharakter bewusst wird: „Die symbolische Herrschaft (des Geschlechts, der Ethnie, der Bildung, der Sprache usw.) entfaltet ihre Wirksamkeit nicht in der reinen Logik des erkennenden Bewusstseins, sondern in den dunklen Dispositionen des Habitus, denen Wahrnehmungs-, Bewertungs- und Handlungsschemata innewohnen, aus denen vor jeder bewusst getroffenen Entscheidung und willentlichen Kontrolle eine sich selber undurchsichtige Beziehung praktischen Erkennens und Anerkennens hervorgeht."[34]

Die Nutzung von Räumen im Alltag, ihre symbolische Funktion für die Selbstrepräsentation Einzelner oder von Gruppen wird demnach immer auch durch eine Logik der Distinktion und durch den Versuch bestimmt, symbolische Macht, insbesondere Definitions- und Legitimationsmacht, zu gewinnen.

Verwiesen sei ebenfalls auf David Sibleys Buch *Geographies of Exclusion: Society and Difference in the West*[35] (1995), das den Ausschluss sozialer Gruppen von bestimmten Orten untersucht; Sibley fokussiert dabei die Bedeutung räumlicher Grenzen für die Identitätsbildung, insbesondere für die Unterscheidung zwischen einem Selbst (*self*) und dem Anderen (*generalized other*[36]): „The self is a cultural production. The perpetual restructuring of the self takes place through what Lacan calls the 'symbolic order', which includes social and cultural symbolism."[37] Sibley erklärt weiter: „I have suggested that both space and society are implicated in the construction of the boundaries of the self but that the self is also projected onto society and onto space. Self and other, and the spaces they cre-

33 Ibid., S.56f

34 Bourdieu, Pierre: Meditationen. Zur Kritik der scholastischen Vernunft. Frankfurt am Main, 2001, S.218, zit. nach: Moebius, Pierre Bourdieu, S.54

35 Sibley, Geographies of Exclusion

36 Sibley bezieht sich hier auf Mead, George H.: Mind, Self and Society. Chicago, 1934. Siehe dazu auch: Sibley, Geographies of Exclusion, S.9

37 Sibley, Geographies of Exclusion, S.7

ate and are alienated from, are defined through projection and introjection. Thus, the built environment assumes symbolic importance, reinforcing a desire for order and conformity if the environment itself is ordered and purified; in this way, space is implicated in the construction of deviancy."[38]

Sibley untersucht dabei die Funktion von stereotypen Bildern und Vorstellungen über bestimmte Orte, die dazu führen, dass bestimmte Personengruppen von Orten ausgeschlossen werden. Durch die Konstruktion von Raumstereotypen kann eine Gruppe einen Raum für sich reklamieren, anderen kann der Zugang zu bestimmten Räumen verwehrt werden, weil sie dort „unpassend" sind. Sibley demonstriert dies anhand von Redebeiträgen in einer britischen Parlamentsdebatte über die englische Landschaft, die als Ort des Mittelstandes gilt; andere Gruppen, wie etwa Anhänger der New Age Bewegung, werden als Bedrohung wahrgenommen: „This case suggests how a group, like New Age Travellers, can be denied a place in society through a particular construction of place. A rigid stereotype of place, the English countryside, throws up discrepant others. The presence of these discrepant groups reflects the anxieties of those in dominant positions who see their material interests threatened."[39]

Sibley interessiert sich vorrangig für die *ausschließende* Wirkung von Stereotypen, die an bestimmte Orte gebunden sind. Raum ist dabei (und darin steht er in Analogie zu Goffman und Bourdieu) an der Konstruktion eines sozialen Selbst beteiligt. Seine Vorstellungen entwickelt Sibley anhand von Beispielen aus der westlichen Zivilisation des 19. und 20. Jhdts, stellt aber auch Bezüge zur Antike her, so zum negativ besetzten Bild, dass die Römer und Griechen von den Barbaren entwickeln, die „weit weg" von der Zivilisation leben: "... the ancient Greeks and Romans, like mediaeval European powers, saw themselves at the centre of the civilized world, and in their ordering of cultures and societies, the farther a group was from the centre the greater was its 'vice'. … Thus, on a global scale, a spatial and cultural boundary was drawn between civilization and various uncivilized, deviant 'others'. … Aristotle's conception of the mean or average was effectively a moral judgement about levels of civilization. Being close to it was a mark of virtue but departure from the mean signalled vice. Thus, deviation in the

38 Ibid., S.86

39 Ibid., S.107

statistical sense was also moral deviance and device for conceptualising the boundaries of society."[40]

Bereits Goffman stellt bei seinem dramatologischen Ansatz fest, dass der Raum, der sich bei ihm aus *Vorder-* und *Hinterbühne* zusammensetzt und als *Bühnenbild* Teil der persönlichen *Fassade* ist, das Handeln (mit-)bestimmt. Sibley geht hier jedoch weiter, wenn er untersucht, wie mit Hilfe von Stereotypen und Bildern Erwartungen konstruiert werden und festgelegt wird, welches Verhalten und welche Personengruppen an einem Ort für angemessen erachtet werden.

Einen Ansatz, der im Zusammenhang mit Las Vegas von Interesse ist, stellen die von Michel Foucault entwickelten *Heterotopien* dar, die er u.a. in seinem Aufsatz *Andere Räume*[41] erörtert. Anders als *Utopien* sind *Heterotopien* „wirkliche Orte, wirksame Orte, die in die Einrichtung der Gesellschaft hineingezeichnet sind, sozusagen Gegenplatzierungen oder Widerlager, tatsächlich realisierte Utopien, in denen die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichermaßen repräsentiert, bestritten und gewendet sind, gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können."[42] Die *Heterotopien* stehen zur Gesellschaft als Ganzes insofern in Beziehung, als sie alle übrigen Räume in Frage stellen. Foucault nennt verschiedene Beispiele, darunter Bordelle, Gefängnisse, Altersheime, Kolonien und Feriendörfer. In den *heterotopischen* Räumen ist für ein Verhalten Platz, das ansonsten nicht gesellschaftlich akzeptiert wird. Dies impliziert auch, dass solches abweichendes Verhalten besser kontrolliert und beherrscht werden kann, sobald es in einem *heterotopischen* Raum lokalisiert ist.

Als Orte des Anormalen bieten die *Heterotopien* ein brauchbares Werkzeug für das Verständnis der Kasinos in Las Vegas; der gleiche Aspekt lässt sie jedoch für eine Beschreibung der großen antiken Freizeitanlagen in Rom ungeeignet erscheinen: Die Thermen, Foren und Theater sind in Rom nicht Orte, an denen anormales Verhalten lokalisiert ist, sondern vielmehr die zentralen Orte des Staates, die der politischen und gesellschaftlichen Repräsentation des offiziellen Rom dienen. Daher wird Foucault im Folgenden nur für die Analyse von Las Ve-

40 Ibid., S.50

41 Es handelt sich bei diesem Aufsatz ursprünglich um einen Vortrag aus dem Jahr 1967 mit dem Titel *Des espaces autres.*

42 Foucault, Andere Räume, S.39

gas herangezogen. In Rom werden die (bereits von antiken Autoren aufgeworfenen) Gegensätze von griechisch und republikanisch-römisch geprägten Lebensräumen als Leitfaden dienen.

5.2 Lebenswelten im antiken Rom und in Las Vegas

Im Rom der späten Republik ist eine Entwicklung getrennter Lebensbereiche zu beobachten, die sich auch räumlich manifestiert; es besteht ein Zusammenhang zwischen den verschiedenen Rollen, die der römische Bürger im Alltag übernimmt, und den Räumen (d.h. den *Bühnen* und *Fassaden*), die er dazu nutzt. Durch die Bautätigkeit Augustus' wird diese Tendenz, die ursprünglich nur eine kleine Elite erfasst, zu einem Massenphänomen.

Innerhalb der Stadt Las Vegas sind mit den Kasinos einerseits und den *master planned communities* andererseits ebenfalls Räume vorhanden, die für unterschiedliche Formen der Selbstdarstellung verwendet werden. Darüber hinaus können die Kasinolandschaften als *andere Räume* im Sinne Foucaults[43] verstanden werden, als Orte abweichenden Verhaltens, die nicht nur zum Leben in den Wohnvierteln der Stadt Las Vegas, sondern zum amerikanischen Alltag allgemein, unabhängig davon ob er sich in Las Vegas oder anderen Orts abspielt, in Beziehung und in Kontrast stehen.

Damit existieren sowohl im antiken Rom als auch in Las Vegas jeweils zwei räumlich getrennte Lebenswelten, die mit bestimmten Rollenangeboten und Möglichkeiten der Selbstdarstellung verbunden sind.

5.2.1 *Otium* und *negotium* im antiken Rom

5.2.1.1 Villa und Stadt

Das Alltagsleben der römischen Aristokratie spielt sich gegen Ende der römischen Republik in zwei Bereichen ab, die vielfach zueinander in Widerspruch

43 Ibid., S. 34 – 46

stehen[44]: Der erste ist jener des *otium,* d.h. der privaten Muße oder Freizeit, die meist auf dem Land oder im Grünen gepflegt wird; der Begriff *otium* ist mit dem der *luxuria* (Prunksucht und Zügellosigkeit) verbunden und in der römischen Öffentlichkeit entsprechend negativ konnotiert. Der zweite Bereich ist der des *negotium*, d.h. der Pflicht und der politischen Tätigkeit, dessen Ort das urbane Umfeld der Stadt Rom ist. Der Lebensbereich des *negotium* ist idealerweise durch die Einhaltung der *mores maiores*, der Sitten der Vorfahren[45], bestimmt, in denen der Grund für den Aufstieg Roms gesehen wird.

Der Kontext, in dem das Phänomen räumlich getrennter Lebensbereiche auftritt, ist die Eroberung der griechischen Welt durch die Römer. Die militärisch besiegten Griechen erweisen sich als kulturell bestimmend; der römische Dichter Horaz schreibt über die fremden, griechischen Einflüsse: „Das unterworfene Griechenland bezwang den Sieger und brachte die Künste ins bäurische Latium.“[46] Der Archäologe Paul Zanker gibt eine anschauliche Schilderung der Veränderungen: „Mit der Eroberung des griechischen Ostens war die noch archaisch strukturierte Gesellschaft des Stadtstaates von der Kultur der hellenistischen Welt überschwemmt worden. ... Die Auswirkungen auf die Lebensgewohnheiten, Religion, Moral und Selbstverständnis waren unübersehbar. Die Gegensätze zwischen den *mores maiorum* und dem, was man in Rom bald unter dem Sammelbergriff *luxuria* verteufelte, hätten kaum größer sein können. Auf der einen Seite in den griechischen Städten ein hochkultivierter Lebensstil, die glanzvolle Selbstdarstellung der Könige, die Tradition der klassischen Kultur Athens, die Philosophenschulen, das rationale Denken, aber auch die Mysterienkulte für die Heilsbedürfnisse des Individuums; auf der anderen Seite eine altertümliche, auf das Leben von Bauern zugeschnittene und untrennbar mit dem Staat verbundene Religion, die festen Bindungen patriarchalisch geführter Familienverbände, einfache, seit Generationen kaum veränderte Lebensläufe, eine karge Kultur ohne Literatur und Bilder.“[47]

44 Ich folge, was die Darstellung des spätrepublikanischen Rom betrifft, in diesem Kapitel der Argumentation Paul Zankers in: Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.35-41 und S.141-148

45 Dazu zählen: Einfachheit und Bedürfnislosigkeit, harte Erziehung, Sittenstrenge, Ordnung und Unterordnung in Familie und Staat, Fleiß, Tapferkeit und Aufopferungsbereitschaft. Nach: Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.161

46 Horaz, ep. II1,156. Zit. nach: Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.11

47 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.11

Einerseits ist der neue Lebensstil für die römische Oberschicht attraktiv: „Den schon hellenisierten Familien, vor allem einzelnen Triumphatoren bot sie einen eindrucksvollen Rahmen, in dem Weltläufigkeit und Machtansprüche sichtbar gemacht werden konnten.“[48] Zanker weist ferner darauf hin, dass der neue Stil in einem Umfeld auftaucht, das von einer starken Konkurrenz zwischen etablierten Eliten (alte Familien) und potenten Aufsteigergruppen (u.a. reiche freigelassene Sklaven) geprägt wird – er erweist sich dabei als brauchbar, um das Verlangen nach sozialer Distinktion zu befriedigen.[49]

Andererseits führen die griechischen Einflüsse zu einer Abwehrhaltung gegen den fremden Lebensstil, der auch als jener der Reichen wahrgenommen wird. Die Versuche der Reichen, sich von der traditionellen römischen Lebensweise abzusetzen, werden kritisch beurteilt und als Gefahr für die Gesellschaft gewertet. Von Cato etwa wird die folgende Aussage berichtet: „... je besser und glücklicher es um das Geschick unseres Staates von Tag zu Tag bestellt ist und je mehr seine Macht wächst – wir gehen schon nach Griechenland und Asien hinüber, die von allen Verlockungen zu Ausschweifungen voll sind, und greifen schon nach den Schätzen der Könige –, desto mehr Angst habe ich, daß jene Dinge mehr von uns Besitz ergreifen als wir von ihnen. Als etwas Bedrohliches, glaubt mir, sind die Kunstwerke aus Syrakus in diese Stadt gebracht worden. Denn schon allzu viele höre ich die Ausschmückung von Athen und Korinth preisen und bewundern und über die tönernen Giebelfiguren der römischen Götter lachen.“[50]

Die Konsequenz dieses ideologisch überhöhten Konflikts um ein durch die *mores maiores* bestimmtes Römertum und ein luxuriöses hellenisiertes Leben ist, dass die Angehörigen der römischen Oberschicht nicht gleichzeitig die Rolle des Römers und des zivilisierten Anhängers griechischer Kultur geben können. Dieser Konflikt wird gelöst, indem die beiden Lebenswelten *räumlich* voneinander getrennt werden[51]. Ort des *negotium*, der Darstellung von Pflichterfüllung, Einfachheit und Bedürfnislosigkeit, ist die Stadt Rom, die bis zu Augustus durch schlichte Tempel Ziegelbauten[52] und enge, schlechte Straßen[53] geprägt ist. Der

48 Ibid., S.12

49 Ibid., S.12

50 Livius, Römische Geschichte, XXXIV, 4,3f

51 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.35

52 Suetonius Tranquillus, Leben der Caesaren, 29

Ort des *otium*, der Muße, ist die private Villa in griechischem Stil, die entweder am Stadtrand oder im römischen Umland gelegen ist. Durch die räumliche Trennung wird unterschiedliches Handeln möglich; was in der Villa durchaus angemessen ist, ist in der Stadt nicht akzeptabel. „'Denn in Rom ginge das nicht an', lässt Cicero den Redner M. Antonius (Konsul 99 v. Chr.) statuieren."[54]

Die Lokalisierung der verschiedenen Lebensbereiche an getrennten Orten ermöglicht unterschiedliches Handeln, ohne dass die Widersprüche offenkundig werden. Im Hinblick auf das Theatermodell Goffmans lässt sich hier von zwei *Bühnen* sprechen, einer städtischen Bühne des *negotium* und einer Villenbühne des *otium*, auf denen der Angehörige der römischen Oberschicht verschiedene, aber jeweils kohärente Rollen spielt. Durch die räumliche Trennung werden die Situationen geklärt; es wird dem Einzelnen ermöglicht, Ereignisse auszublenden, die die eigene Darstellung diskreditieren. Die Funktion des Raumes besteht nicht zuletzt darin, die Zuschauerkreise getrennt zu halten; der Personenkreis, dem der Adelige in der Stadt begegnet und in dem er sich als „echter Römer" präsentiert, ist nicht derselbe, mit dem er in der Freizeit seiner Griechenland-Leidenschaft nachgeht.

(Paul Zanker weist darauf hin, dass hier erstmals die Trennung des Alltagslebens in einen öffentlichen und in einen privaten Bereich erfolgt, die Begriffe von *otium* und *negotium* aber dazu nicht deckungsgleich sind: Ausgehend von der Villenkultur dringt die griechische Kultur auch in das öffentliche Leben der Stadt Rom ein.[55] Die Bautätigkeit für die Öffentlichkeit, die Agrippa und Augustus entfalten, sorgt schließlich dafür, dass Freizeit und Muße zu einem Teil des öffentlichen Lebens werden – in den privat finanzierten und unterhaltenen Räumen der Euergeten allerdings. *Otium* und *negotium* sind also nicht mit privat und öffentlich identisch, sie stehen eher den modernen Begriffen von Freizeit und Arbeitsleben näher, wobei die römische Pflichterfüllung (*negotium*) keine Erwerbsarbeit im heutigen Sinn ist. Unter den Begriff *negotium* fällt vielmehr die politische Tätigkeit, die als Ehrenamt ausgeübt wurde.)

53 Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, S.36

54 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.35

55 Ibid., S.35

Abb. 5.1 Getty-Museum,
Malibu. Villa dei Papiri.
Rekonstruktion.

Die Räume und Ausstattungselemente, die von den reichen Römern für ihre Selbstdarstellung in der Freizeit genutzt werden, sind Zitate griechischer Architektur und Kunst, ergänzt durch importierte Originale.[56] Mit der griechischen Architektur existiert ein fertiges Repertoire, das für die Repräsentation in eigener Sache genutzt werden kann. Wie Paul Zanker schildert, erfolgt die Kopie der gewählten stilistischen Vorbilder äußerst detailliert: „Der lernbegierige Römer trat der griechischen Kultur als einem abgeschlossenen Ganzen gegenüber. Durch die Ausstattung der Villen mit griechischen Portiken, Sälen und Ruheräumen, mit Bibliotheken und Pinakotheken, mit Gärten und Raumfolgen, die man nostalgisch mit Namen griechischer Kultureinrichtungen wie *gymnasium, lyceum, palaestra* oder berühmten Stätten der griechischen Welt belegte und vor allem durch das hier gepflegte Künstlerleben unter Beteiligung leibhaftiger griechischer Philosophen und Künstler, wurde diese private Welt zu einem wahren Amalgam griechischer Kultur. ... Bei der Bibliothek standen die Statuen und Büsten der großen Dichter, Philosophen und Redner, und bei den *gymnasium* genannten Säulenhal-

56 Ibid., S.36

len sah man Athleten-, Hermes-, Herakles- und Athenastatuen. Beim Gang durch die Gärten entdeckte man dionysische Gestalten und erotische Gruppen. Anderswo wurde man in die Welt des homerischen Mythos versetzt, der in der großen Villa bei Sperlonga sogar in einer natürlichen Grotte inszeniert wurde.“[57] (Abb.5.1)

Die Räume und Gegenstände, mit denen sich die Römer umgeben, sind das, was Goffman als das *Bühnenbild* bezeichnet. Sie sind Teil des standardisierten Ausdrucksrepertoires (der *Fassade*), dessen sich der Einzelne bedient, um eine bestimmte Rolle zu spielen. Das Bühnenbild, dessen sich die Römer für ihre Freizeit (*otium*) bedienen, ist jedoch nicht neu und aus den (wie auch immer gearteten) Anforderungen der Rolle des Müßiggängers entwickelt, sondern ein schlichter Rückgriff auf die Formensprache der Griechen. Auffällig ist dabei, dass es sich hier um eine weitgehend eklektizistische Zusammenstellung architektonischer Elemente und Kunstgegenstände handelt[58]; offensichtlich geht es darum, ein stereotypes, hellenistisches *Bühnenbild* zu erzeugen, das schematisch und, um Goffman zu zitieren, abstrakt genug ist, um eine einfache Orientierung zu gewährleisten. Für die Anwesenden ist daher sofort offensichtlich, wie sie sich zu verhalten und was sie zu erwarten haben. Dies ermöglicht eine „sinnvolle“, in sich stimmige Selbstdarstellung.

Gleichzeitig führt der abstrakte Charakter dieses griechischen *Bühnenbilds* dazu, dass es nicht nur im Zusammenhang mit Muße und Freizeit einsetzbar ist; die gleiche griechisch inspirierte Architektur wird in den Kaiserforen auch als *Bühnenbild* für ganz andere, politische Darstellungen verwendet. Dies steht im Einklang mit den Beobachtungen Goffmans, dass die Zahl der *Fassaden* begrenzt ist und sie aufgrund ihres Abstraktionsgrads für verschiedene Rollen genutzt werden.

Bezeichnenderweise finden sich in den hellenistischen *Bühnenbildern* der Villen keine Verweise auf den Bereich des *negotium*.[59] Die Wohnräume verweisen auf den griechischen Lebensstil, den ihre Bewohner übernommen haben und hier kultivieren. In den Innenräumen der Villen sind die Wände mit komplexen, illusionistischen Darstellungen griechischer Architekturen geschmückt. Der abs-

57 Ibid., S.36

58 Ibid., S.37

59 Ibid., S.38

trakte Charakter der neuen griechischen *Fassade*, die sich die Angehörigen der römischen Oberschicht zugelegt haben, wird auch dadurch unterstrichen, dass die Ausstattung weder Bezüge zum Landleben[60], noch zur konkreten Funktion der einzelnen Räume aufbaut: Es „fällt auf, dass es innerhalb des Hauses keine Bild-Räume spezifischer Thematik, etwa entsprechend der Funktion der Räume gab.“[61] Die Räume stellen sich folglich in den Kontext des Griechentums, nicht aber in jenen eines ländlich geprägten Lebens oder einer Überhöhung bestimmter alltäglicher Tätigkeiten wie Essen, Schlafen, etc.

Paul Zanker diskutiert in diesem Zusammenhang die Frage, ob man aus den Thematiken schließen könne, dass es sich um Räume handelt, die der Flucht vor der Realität dienen: „Die konkrete Lebenswelt der Benutzer bleibt ... von der Bilderwelt völlig ausgeschlossen (Alltag, Öffentlichkeit, Staat, Kaiser) ... Es wäre jedoch falsch, dies als eine Form des Eskapismus zu verstehen ... Es ging nicht um Flucht aus der Wirklichkeit, sondern um eine Erweiterung der Erlebnis- und Vorstellungswelt. Auch die von den Bildern evozierten Räume der Phantasie sind ein Teil der Lebenswelt, verbinden sich mit dieser und ändern sie dabei, das heißt, sie wirken auf die in den Räumen agierenden Menschen zurück.“[62]

Der griechische Lebensstil bestimmt nicht nur den Raum; auch das Handeln und die Kleidung werden entsprechend ausgerichtet: Dazu gehören die Beschäftigung mit Philosophie und Kunst ebenso wie regelrechte Maskeraden. Berichte über Römer in griechischer Kleidung finden sich bei Cicero, Sueton und Tacitus.[63] Manche lassen sich sogar in griechischer Tracht als Statuen abbilden[64]

60 Ibid., S.38

61 Zanker, Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom, S.208

62 Ibid., S.210

63 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.39

64 In der Antike wird nicht nur die Kleidung, sondern auch das Auftreten entsprechend der Lebenswelt stilisiert; Tonio Hölscher verweist darauf: „In Griechenland und Rom haben wechselnde gesellschaftliche Leitbilder vielfach auch in der konkreten Erscheinung der Menschen Ausdruck gefunden, und zwar jeweils spezifisch für bestimmte Epochen. Dieses Phänomen erhält in der Antike besondere Bedeutung durch den Umstand, daß diese gesellschaftlichen Idealvorstellungen in sehr engem Zusammenhang mit allgemeinen Stiltendenzen der gleichzeitigen Bildkunst stehen. Kunst und Lebenswelt erhellen sich hier in besonders pointierter Weise wechselseitig.“ Hölscher, Formen der Kunst und Formen des Lebens, S.18. „Eine ganz analoge Episode berichtet Sueton von Augustus. Dieser habe beim Reden wie beim Schweigen eine abgeklärte Ruhe ausgestrahlt, und ein gallischer Häuptling habe einmal von einem Mordanschlag auf den Kaiser Abstand genommen, als er diesen Ausdruck bemerkt habe. ... [Diese Anekdoten] zeigen jedenfalls, wie stark das tatsächliche Auftreten solcher Politiker in seiner bildhaften Wirkung begriffen und beurteilt wurde. Daß an diesem Image sehr bewusst gearbeitet wurde, ... bei Augustus ist es gut bezeugt. Damit ist aber

oder griechische Statuen zu einem eigenen Porträt umarbeiten, indem der Kopf ausgetauscht wird.[65] (Abb.5.2)

Das griechische Ausdrucksrepertoire, dessen sich die reichen Römer für ihre Freizeit bedienen, umfasst demnach ihr ganzes Umfeld – von der Architektur bis hin zur Kleidung. Dabei scheint, wenn man Goffman folgt, die griechische *Fassade,* d.h. das gebaute *Bühnenbild* und seine Erscheinung (incl. Kleidung), auch das Verhalten zu beeinflussen: Der Angehörige der römischen Oberschicht liest griechische Dichter, verfeinert seinen Geschmack und philosophiert, um sein Verhalten mit der Fassade in Einklang zu bringen und eine kohärente soziale Rolle zu spielen.

Abb. 5.2 Statue des griechischen Dichters Poseidippos mit Kopf eines Römers.

zugleich ein programmatischer Ausdrucksgehalt der Augustus-Bildnisse aus der Zeit des Prinzipats getroffen. ... Es war ein Habitus, der vom Princeps in eigener Person als reales Leitbild inszeniert und zur Schau gestellt wurde.“ Ibid., S.22f

65 Ibid., S.39f

5.2.1.2 Innerstädtische Freizeitanlagen

Abb.5.3 Innerstädtische Freizeitanlagen und Kultstätten auf dem Marsfeld, Rom. Späte Kaiserzeit.

Im Rom der Kaiserzeit verlagert sich der Bereich des *otium* vom privaten Raum der Villa in den öffentlichen Raum der innerstädtischen Freizeitanlagen. Durch die Schenkungen der privaten Euergeten an die Öffentlichkeit existieren weitläufige Freizeitlandschaften, die es breiteren Bevölkerungsschichten ermöglichen, an der Lebenswelt des *otium* teilzuhaben (Abb.5.3, siehe auch Kapitel I.3.1.1). Die erste Anlage dieser Art wird von Agrippa auf dem Marsfeld geschaffen. Mit dem Park des *campus agrippae*, den (ersten öffentlichen) Thermen, den Sportanlagen, dem künstlichen See, der *saepta* und den angrenzenden Theatern von

Pompeius und von Balbus entsteht hier eine Stadtlandschaft, die dem feierlich überhöhten Freizeiterlebnis und der politischen Inszenierung dient.[66] (Abb.5.4)

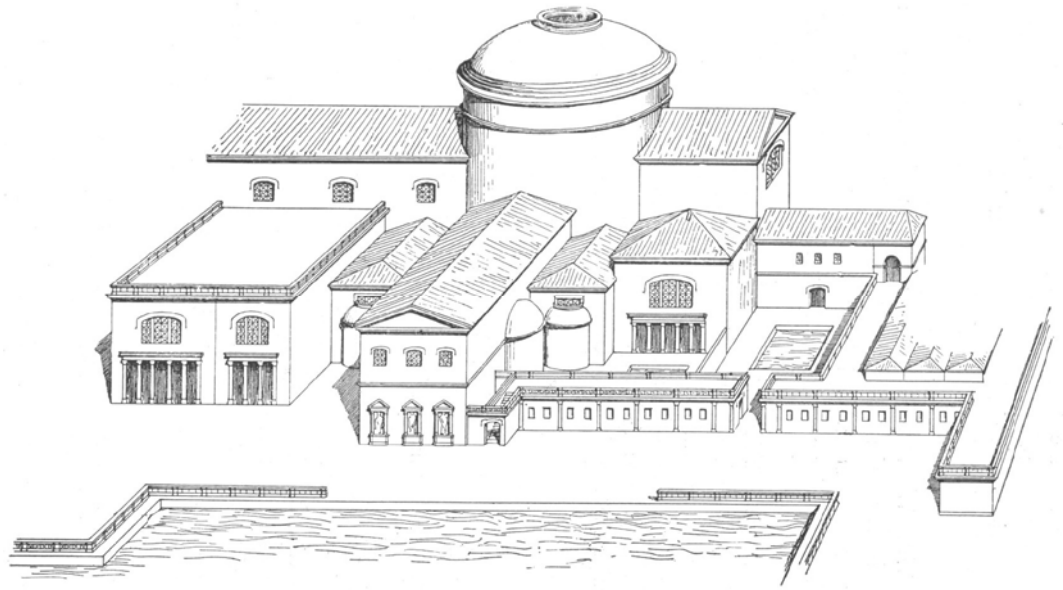


Abb.5.4 Agrippathermen auf dem Marsfeld, Rom. Erste große öffentliche Thermenanlage in Rom. Rekonstruktion von Hülsen, 1910.

Die Bauten sind einerseits funktional als Orte der Muße zu verstehen - sie dienen dem Baden, der körperlichen Ertüchtigung, dem Spiel und offiziellen Festakten, in denen sich politische Inszenierung und Unterhaltung vermischen. Ein Beispiel ist die *saepta*, ein offiziell als Wahllokal der *plebs* errichteter Bau. Der zentrale, in 300m mal 95m große marmorne Säulenhallen eingefasste Wahlplatz ist, anders als die offizielle Funktion vermuten lässt, kein Ort der Mitbestimmung und der pflichtgemäßen Teilnahme der Bürger an den Staatsgeschäften (*negotium*), sondern eher eine Art Festplatz: „Während das Volk immer seltener und schon bald gar nicht mehr zu den Urnen gerufen wurde, war ihm in die-

66 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.144f

sem Gebäude ein riesiges Symbol seiner Würde entstanden. In Wirklichkeit diente die Saepta künftig meist für Gladiatorenkämpfe und Seeschlachten. Aber man nutzte sie auch gerne für spektakuläre Begegnungen des Volkes mit dem Kaiserhaus.“[67] Im Alltag ist laut Seneca die *saepta*, ebenso wie die angrenzenden Gärten, aufgrund ihres angenehmen Raumklimas der Aufenthaltsort für Flaneure. „Der Senat berät oft den ganzen Tag, während zu dieser Zeit gerade die verächtlichsten Existenzen auf dem Marsfeld müßiggehen ... .“[68]

Abb. 5.5 Villa von Piazza Armerina. Bikini als Sportbekleidung (gebadet wurde nach griechischer Sitte nackt).

Zentraler Bestandteil des gelungenen Freizeiterlebens sind die monumentalen Thermenanlagen, deren Entwicklung in den *thermae agrippae* am Marsfeld ihren Ursprung hat. Für den Dichter Martial gehören die Thermen als Teil des *otium* zur Idealvorstellung eines sorgenfreien Tages.[69] Innerhalb eines abgeschlossenen Rahmens werden hier alle Funktionen integriert, die zur Muße benötigt werden: Baden, Flanieren, Sport treiben, Ausruhen, Lesen und Studieren. Umgekehrt bleiben die Funktionen, die den Lebensbereich des *negotium* ausmachen, außen vor.

67 Ibid., S.146f

68 Seneca, Philosophische Schriften, Erster Band, De providentia V,4

69 Martialis, Epigrammata, V,20

Neben der funktionalen Zugehörigkeit bestimmter Bauten zum Lebensbereich des *otium* gibt es andererseits auch eine des architektonischen Stils, der mit einem bestimmten Lebensstil korrespondiert. Die Thermenanlagen der Kaiserzeit sind Teil eines urbanen Lebensstils – so werben etwa Herbergen auf Inschriften um Kunden, indem sie ihnen ein „Bad[ ] städtischer Art“[70] versprechen. Seneca wiederum „stellt programmatisch das Warmbad der Thermen in Meeresvillen als Indiz städtischen Badeluxus' und Zivilisationsanspruchs gegen das natürliche, kalte Meereswasser.“[71] Als erklärter Gegner des urbanen Luxus stellt er in einem seiner Briefe die rhetorische Frage, ob nicht jene widernatürlich leben, die „die Grundmauern ihrer Badeanlagen im Meer legen und ... nicht anspruchsvoll zu schwimmen meinen, wenn nicht an ihre warmen Swimmingpools Wellen und Sturm schlagen.“[72] Bei Caesar wird das Bad im kalten Flusswasser als Sitte der Germanen, d.h. von Barbaren, dargestellt.[73] Der urbane Lebensstil wird durch Referenzen an die griechische Kultur bestimmt, die, ebenso wie in den Villen der Oberschicht, auch in den städtischen Bädern allgegenwärtig ist. Dazu gehört die Sitte des Nacktbadens, die sich nach griechischem Vorbild durchsetzt und dazu führt, dass jene, die (nach altrömischer Sitte) einen Lendenschurz tragen, verspottet werden.[74] Ebenso Teil diese Lebensstils ist die Ausübung griechischer Sportarten, die wegen der nackten Athleten von Traditionalisten anfangs mit Argwohn verfolgt wird.[75] Wie die Kleiderordnung und die Sportarten ist auch die opulente Ausstattung der Räume durch griechische Anleihen bestimmt. Dazu zählen der Einsatz von Marmor, die Übernahme der griechischen Ordnungen und die Ausstattung mit Statuen, die nackte Menschen darstellen. Bezeichnenderweise lässt Agrippa die Statue des berühmten griechischen Bildhauers Lysipp vor seinen Thermen aufstellen und macht sie so zu einem Wahrzeichen der Anlage, das große Popularität erlangt (siehe Kapitel I.3.1.1).[76]

70 Corpus Inscriptionum Latinarium, 11,721; 14,4019. Zit. nach: Egelhaaf-Gaiser, Kulträume im römischen Alltag, S.377

71 Egelhaaf-Gaiser, Kulträume im römischen Alltag, S.377

72 Seneca, Philosophische Schriften, Vierter Band, Epistulae Morales, 122,8

73 Caesar, Bellum gallicum, 4,1,1-9; 6,21,5

74 Martialis, Epigrammata, III,87 VII,35 XI,75

75 Carcopino, Rom, S.353

76 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.144

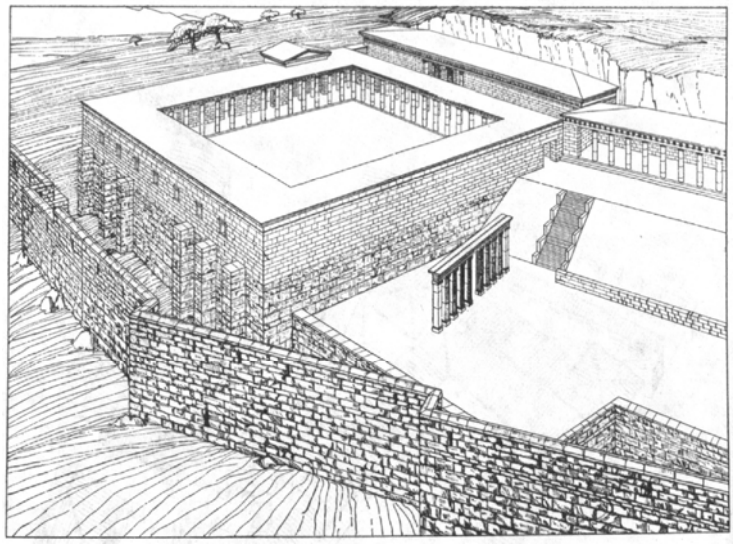


Abb. 5.6 Unteres *gymnasion*, Priene. Links die *palaestra*, am rechten Bildrand die Laufbahn. Griechische Anlage aus hellenistischer Zeit. Rekonstruktion.

Die Ausübung von den Griechen übernommener Sportarten erfolgt in Räumen, die ihrerseits auf griechische Vorbilder zurückgehen: die *palaestra* und das *gymnasium* (Abb.5.6). Die *palaestra* ist ursprünglich für den Ring- und Boxkampf bestimmt, das *gymnasium* für die Athletik (in offenen und überdachten Anlagen) sowie für die Zusammenkunft von Philosophen und Lehrern. (In Rom werden beide Begriffe praktisch synonym verwendet.) Vitruv macht Angaben darüber, wie eine *palaestra* auszusehen habe: „Nun scheint es mir am Platze zu sein, die bauliche Einrichtung der Ringschulen (Palästren), obwohl diese in Italien nicht gebräuchlich sind, nach der Überlieferung zu entwickeln und zu zeigen, wie sie bei den Griechen angelegt werden. Bei den Ringschulen sollen ringsum Säulenhallen von quadratischer oder länglich viereckiger Form angelegt werden, so daß der Umfang ihres Umganges zwei Stadien beträgt, was die Griechen Diaulos, Doppelbahn, nennen. Von diesen Säulenhallen sollen drei einfach angelegt werden, die vierte, welche nach der Südseite gewendet ist, doppelt, damit der Regen bei den vom Winde gejagten Ungewittern nicht in das Innere hineingeschleudert werden kann. Es sollen aber an den drei Säulenhallen geräumige Anbaue (Exedren) mit Sitzen angebracht werden, so die Philosophen, Rhetoren und die übrigen, welche an wissenschaftlichen Bestrebungen Gefallen finden, sitzend ihre Vorträge und Erörterung veranstalten. ... Außerhalb aber müssen drei Säulenhallen angelegt werden, eine gleich beim Ausgange aus dem Säulenumgang und zwei zur Rechten und Linken, welche Wettkampfplätze (Stadien) enthalten;

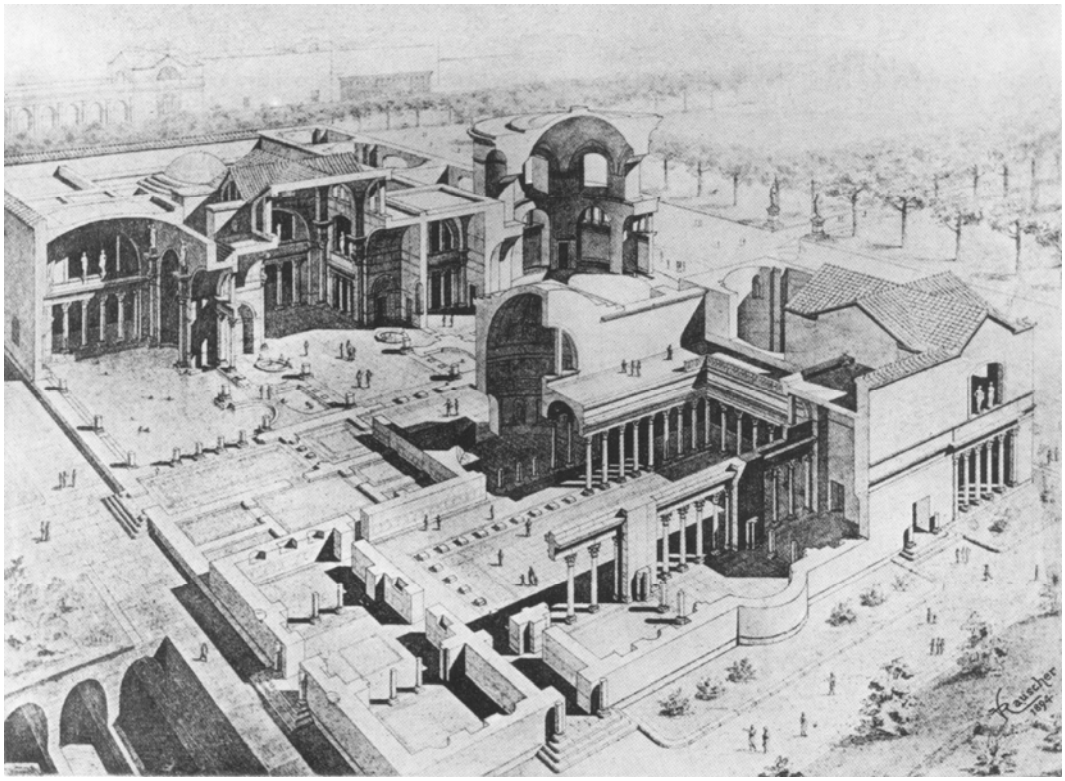


Abb.5.7 Caracallathermen, Rom. Im Vordergrund die *palaestra*, die nach neueren Forschungen wohl überdacht war. Rekonstruktion von Rauscher 1894.

... Eine solche Säulenhalle wird bei den Griechen Xystos genannt, weil die Athleten zur Winterszeit in bedeckten Stadien sich üben.“[77] Auffällig ist, dass sich Vitruv bei der Benennung der Bauteile mehrfach explizit auf das griechische Vorbild bezieht. Die vorgeschlagene bauliche Anlage wird dabei auf zweierlei Arten begründet: einerseits mit praktischen Überlegungen („... damit der Regen ... nicht in das Innere hineingeschleudert werden kann“) und andererseits mit den Sitten der Griechen („... weil die [griechischen] Athleten zur Winterszeit in bedeckten Stadien sich üben“). Auch letztere Begründung hat einen praktischen Hintergrund (den Winter); es ist aber offensichtlich vor allem wichtig, nach griechischem Vor-

77 Vitruv, De Architectura Libri Decem, V,11,1-4

bild zu bauen und sich zu verhalten. (Im Übrigen entspricht das, was Vitruv hier schildert, eher einem griechischen *gymnasium* denn einer *palaestra*[78]) Die Räume, in denen sich der neue Lebensstil entfaltet, müssen demnach nicht nur den funktionalen Bedürfnissen entsprechen, sondern sind auch selbst Teil dieses Stils und müssen ihm genauso wie das persönliche Auftreten und die Tätigkeiten, die dort gepflegt werden, entsprechen. (Abb.5.7)

Dies passt zu dem Konzept der *Fassade* nach Goffman, die als standardisiertes Ausdrucksrepertoire die Erscheinung (Kleidung, körperliche Eigenschaften, etc.) und das gebaute *Bühnenbild* umfasst. Alle Elemente, die einer überzeugenden Selbstdarstellung als in luxuriöser Muße lebendem, urban geprägtem Römer mit einem Faible für griechische Kultur entsprechen, werden hier bereitgestellt. Gegen einen geringen Eintritt[79] steht dem römischen Volk eine Umgebung zur Verfügung, die es sich – meist in desolaten Wohnverhältnissen lebend – privat nicht leisten könnte. Umgekehrt wird alles, was zur Lebenswelt des *negotium* gehört, aus den nach Außen abgeschlossenen Bauten weitestgehend ausgeblendet: Die großen Thermen mit ihrer kostbaren Ausstattung, ihren gewaltigen Dimensionen (siehe Kapitel I.3.2.1) und ihren ausdifferenzierten Formen des Badens sind kein Ort der Einfachheit und der Bedürfnislosigkeit, wie es den *mores maiores*, den Sitten der Vorfahren, entsprechen würde. Zudem ist in den Thermen keine Trennung nach sozialen Hierarchien vorgesehen[80], selbst über Kaiser Hadrian wird der (gelegentliche) Besuch eines öffentlichen Bades berichtet - inmitten der anderen Badegäste.[81] Auch sind sie kein Ort der Sittenstrenge; ein räumlich nach Geschlechtern getrenntes Baden war aufgrund der baulichen Anlage vielerorts nicht möglich[82].

Nicht zuletzt deshalb sind die Thermen immer wieder Gegenstand einer konservativen Kulturkritik, die, ausgehend von den *mores maiores*, im luxuriösen Badewesen Zeichen des moralischen Verfalls erkennen will: so schreibt etwa Seneca: „Nachdem man piekfeine Bäder eingeführt hat sind sie [die Menschen]

78 Siehe dazu: König, Vita Romana, S.199

79 Siehe dazu: Weeber, Alltag im Alten Rom, S.40

80 Wohlhabende verfügen allerdings oft über Privatbäder und sind daher nicht auf die großen Thermenanlagen angewiesen

81 Carcopino, Rom, S.358

82 Die Stabianer Thermen in Pompeji verfügten über ein Männer- und ein Frauenbad mit getrennten Eingängen. Siehe dazu: Stützer, Kunst und Leben im antiken Rom, S.166

noch schmutziger geworden."[83] Das gemeinsame Baden von Männern und Frauen wird schließlich nach verschiedenen Skandalen von Hadrian verboten und durch eine zeitliche Regelung ersetzt, wonach die Frauen vormittags und die Männer nachmittags baden dürfen[84] (siehe dazu auch Kapitel II.4.5.3).

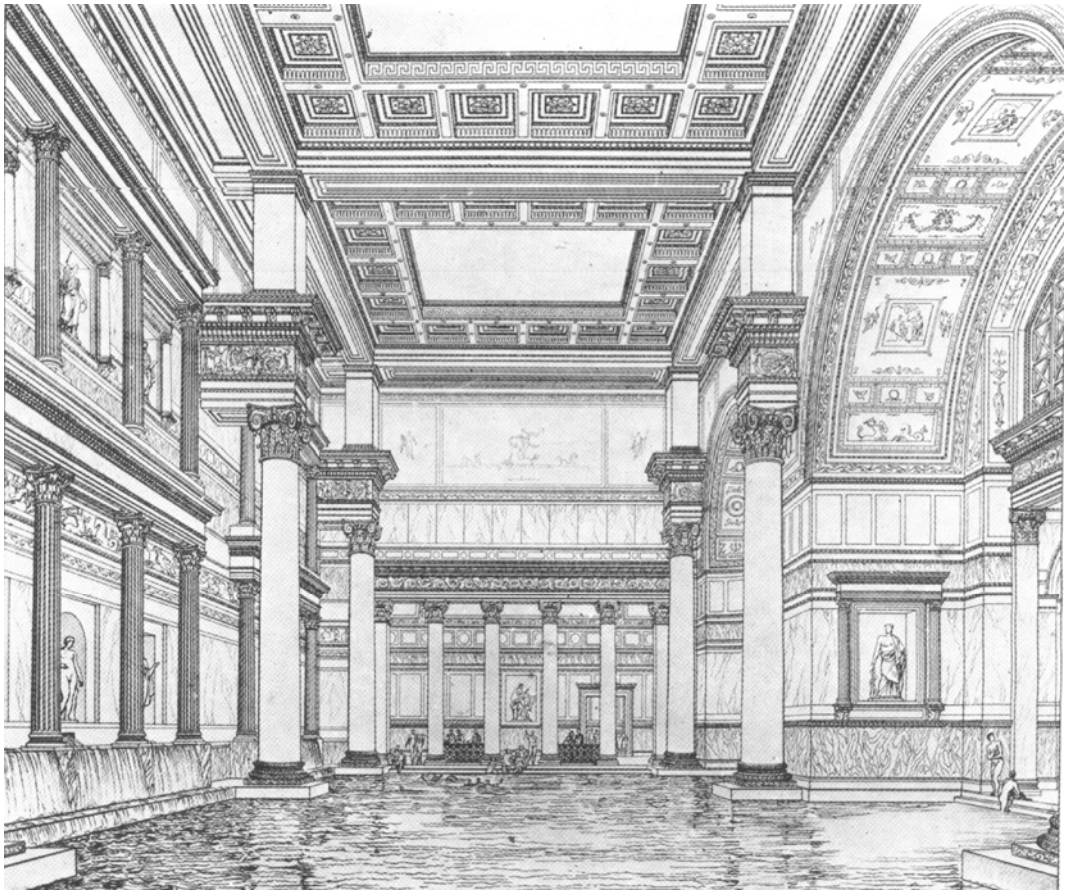


Abb.5.8 Caracallathermen,
Rom. Schwimmhalle. Rekonstruktion von Iwanoff.

Die großen römischen Thermen- und Freizeitanlagen sind das, wovon Goffman als den „luxuriösen Bühnenbildern, die jedermann zur Verfügung stehen,

83 Seneca, Philosophische Schriften, Vierter Band, Epistulae Morales 86,12

84 Stützer, Kunst und Leben im antiken Rom, S.166 , S.199

sofern er es sich leisten kann“[85] spricht (Abb.5.8). Sie werden von privaten Erbauern, den Euergeten, errichtet und können gegen ein geringes Entgelt von jedem für seine Selbstdarstellung genutzt werden. Der Nutzer dieser Räume ist demnach nicht nur ein Teil der Inszenierung des Bauherren und ein Protagonist in der Erzählung des narrativen Raumes. Er ist auch jemand, der seine eigene Person „spielt“ und der den Raum dazu nutzt, um seine eigene Identität zu konstruieren und aufrecht zu erhalten. Ebenso wie die von Goffman zitierten Londoner Clubs, die ihren Mitgliedern ein Umfeld bereitstellen, das sie sich privat nicht finanzieren könnten, erlauben auch die von den Euergeten gestifteten öffentlichen Freizeitanlagen dem Einzelnen, seiner Selbstprojektion zu entsprechen. Die Annahme dahinter ist, dass sich das Alltagsleben aus einer dramaturgischen Perspektive und damit ebenfalls als eine erzählerisches Geschehen begreifen lässt. Augustus, der Raum gezielt zur Selbstdarstellung nutzt[86], scheint es jedenfalls nicht fremd zu sein, das Leben als theatralisches (und damit auch als narratives) Geschehen zu betrachten: Sein Biograph Sueton berichtet, er habe auf dem Totenbett gefragt, ob er seine Rolle in der Komödie des Lebens gut gespielt habe.[87]

5.2.2 *Symbolische Macht* im antiken Rom

Im letzten Abschnitt wurde der von Anleihen an Griechenland geprägte Lebensstil, der den Römern in den Thermen- und Freizeitanlagen der Euergeten ermöglicht wird, in Bezug auf seine Bedeutung für die Selbstdarstellung und die Identität des Einzelnen untersucht. Im Folgenden soll dieser hellenistische Architektur- und Lebensstil mit Blick auf Bourdieus Überlegungen zur *symbolischen Herrschaft* und zum Bemühen um *Distinktion* (als der treibenden Kraft hinter der Entwicklung verschiedener Lebensstile) beleuchtet werden.

Anders als in den Kapiteln II.1-II.4 geht es in diesem Zusammenhang nicht darum, ob und wie der Raum das Verhalten beeinflusst und inwieweit der Einzel-

85 Goffman, Wir alle spielen Theater, S.24

86 Zur Stilisierung der Person Augustus’ siehe u.a. Hölscher, Formen der Kunst und Formen des Lebens, sowie Zanker, Augustus und die Macht der Bilder

87 Suetonius Tranquillus, Leben der Caesaren, 99

ne von räumlichen Inszenierungen vereinnahmt wird. Dennoch geht es hier um Macht und Beeinflussung: Die Frage ist, ob die Thermen- und Freizeitanlagen der Euergeten bestimmen, welcher Architekturstil in der römischen Gesellschaft des beginnenden Kaiserreichs erstrebenswert ist und inwieweit dieser Architekturstil zur sozialen Abgrenzung genutzt wird. Die Quellenlage dazu ist ungünstig[88]; einige exemplarische Beispiele sollen dennoch die Zusammenhänge verdeutlichen.

Abb.5.9-10 Sphinx als Siegel (l.). Sphinx als Fuß für eine Steinplatte (r.). Vergleich nach Paul Zanker.

Den Ausgangspunkt sollen nicht Bauten bilden, sondern vielmehr Alltagsgegenstände und Möbel.[89] Ein Beispiel ist die Verwendung der Sphinx im frühen Kaiserreich; Augustus nutzt das Tier der Mythologie, das zu dieser Zeit symbolhaft für die Prophezeiung einer besseren Zukunft steht[90], zeitweise als persönli-

88 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.264

89 Ich folge, was Untersuchung römischer Möbel betrifft, in diesem Kapitel der Argumentation Paul Zankers in: Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S.264-279

90 Ibid., S.57f

ches Siegel[91] (Abb.5.9). Wie Paul Zanker festgestellt hat, ist in der Folgezeit in den privaten Häusern der römischen Oberschicht das Erscheinen einer Vielzahl von Möbeln zu beobachten, die alle das Motiv der Sphinx integrieren (Abb.5.10). Einige weisen auch andere von Augustus genutzte Symbole wie die Ranken auf, die auch an der Ara Pacis zu finden sind und dort die Fruchtbarkeit des neuen, goldenen Zeitalters (*saeculum aureum)* versinnbildlichen sollen. Zanker hat in diesem Zusammenhang die Frage erörtert, ob es sich bei diesen Möbeln um die Übernahme einer Mode handle, oder um eine bewusste politische Aussage, also ein Bekenntnis des Besitzers dieser Möbel zur Anhängerschaft des Augustus: „... die Sphinx war unbeschadet ihres hehren Zeichenwertes ein vielseitig brauchbares Dekorationsmotiv. Weder Künstler noch Besteller brauchten bei der Verwendung solcher Motive an die Propagierung des *saeculum aureum* gedacht zu haben. Es waren einfach oft gesehene und schon deshalb beliebte Motive.“[92] Ein Indiz dafür, dass die Übernahme des neuen Stils der Bauten des Augustus im privaten Rahmen tatsächlich oft ein Modephänomen ist, bietet der Vergleich zweier Tonlampen, den Zanker anstellt (Abb.5.11-12): „Die Victoria ... erscheint auf den Tonlampen zunächst als eindeutiges Zeichen der Loyalität und Augustusverehrung. Auf dem Schild dieser frühen Lampen steht *ob cives servatos*. Es handelt sich also um Wiedergaben des berühmten Ehrenschildes in der Curia [Sitzungsgebäude des Senats]. Aber schon bald tauchten Lampen mit demselben Motiv auf, bei denen die Inschrift auf dem Schild einen ganz anderen Bezug zum Ausdruck bringt. *Annum novum felicem mihi et tibi* (‚Dir und mir ein glückliches Neues Jahr') liest man jetzt in abgekürzter Inschrift. Es handelt sich um Neujahrsgeschenke.“[93] Wie dieser Vergleich belegt, handelt es sich hier nicht um politische Aussagen, sondern um das Nacheifern eines neuen Stils, der ohne Rücksicht auf den inhaltlichen Gehalt übernommen wird.

Ein anderes Beispiel, bei dem Augustus' stilbildende Wirkung nachvollziehbar ist, sind die zeitgenössischen Graburnen und -altäre; hier werden nicht nur einzelne Motive, sondern ganze augusteische Tempel in Form einer Urne nachgebildet bzw. Kultaltäre werden als Grabaltäre kopiert.[94]

91 Ibid., S.270
92 Ibid., S.269
93 Ibid., S.273
94 Ibid., S.276

Abb.5.11-12 Römische Tonlampen. Viktoria hält einen Schild, der Augustus ehrt (l.). Viktoria hält einen Schild mit Neujahrsgrüßen (r.). Vergleich nach Paul Zanker.

Augustus – ähnliches gilt auch für die anderen Euergeten – übt mit seinen der Öffentlichkeit gestifteten Bauten demnach *symbolische Macht* aus; er bestimmt, welcher Stil als „modern“ gilt, während die römische Oberschicht sich wiederum bemüht, seinem Beispiel im privaten Rahmen nachzueifern und sich mit Gegenständen umgibt, die sich an eng an die Vorbilder anlehnen. Seine *symbolische Herrschaft* wird offensichtlich nicht hinterfragt; seine Beispiele gelten als so nachahmenswert, dass sie, wie im Fall der Lampen, selbst dann kopiert werden, wenn ihre politischen Aussage zu dem neuen Zweck unpassend ist. Die Übernahme des neuen, in den öffentlichen Bauten der Euergeten propagierten Stils in den privaten Rahmen ist, so Zanker, auch vom Bemühen um Distinktion bestimmt: „Die großen ‚politischen’ Bauten waren jetzt die bei weitem interessanteste Quelle für ikonographische und stilistische Neuheiten, mit denen man das ü-

berkommene Werkstattrepertoire beleben und sich von der Konkurrenz absetzen konnte."[95]

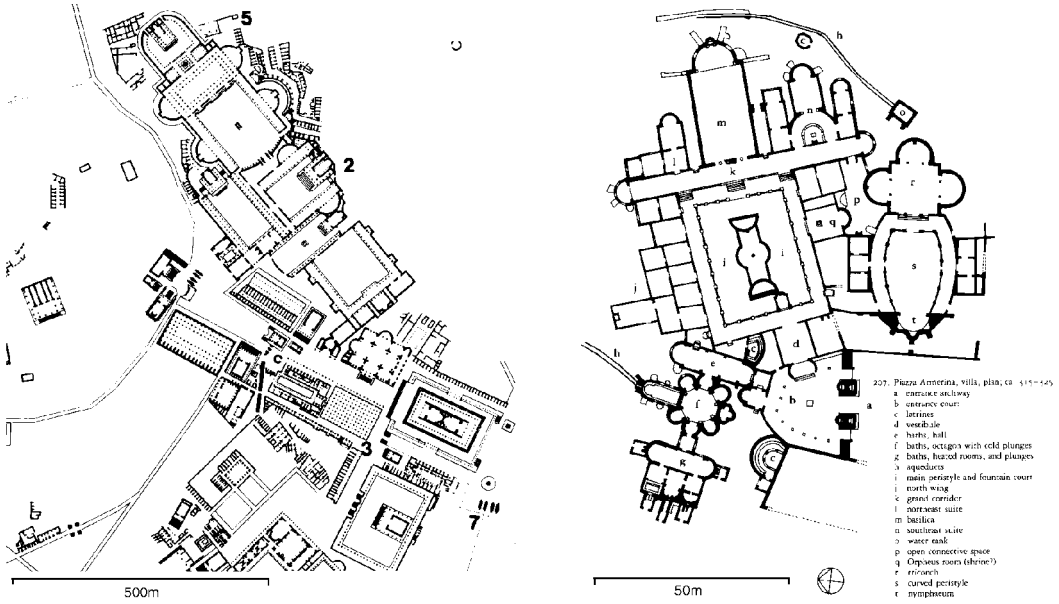


Abb.5.13-14 Foren, Rom (l.) und Villa von Piazza Armerina (r.). Übernahme der Typologien der „öffentlichen" narrativen Räume in die private Villa.

An den stilistischen Standards, die private Stifter wie Augustus mit ihren Bauten für die Öffentlichkeit setzen, orientiert sich nicht nur das Handwerk, sondern auch der private Wohnbau. Aufschlussreich sind diesbezüglich die Erläuterungen Vitruvs.[96] Zum einen, weil er die Architektur des Privathauses ausdrücklich an jener der Euergeten orientiert: „... für die höheren Stände aber, welche, während sie Würden und Ämter bekleiden, die Bürger empfangen müssen, sind fürstliche Vorhallen, hohe Atrien und sehr geräumige Säulenhöfe, Gartenanlagen mit Bosquets und ausgedehnten Promenaden in einer höchster Würde angemessenen

95 Ibid., S.268f

96 Elsner, Art and the Roman Viewer, S.59ff

Ausführung anzulegen: außerdem Bücher- und Gemäldesäle und Basiliken in einer dem Prunk der Staatsgebäude nicht unähnlichen Weise ausgestattet, ...“[97] (Abb.5.13-15). Zum anderen, weil die Anlehnung an die öffentlichen Bauten der Euergeten (die „Staatsgebäude“) zur Distinktion verschiedener sozialer Schichten eingesetzt wird – selbst innerhalb eines privaten Wohnhauses. (Allgemein lässt sich dabei feststellen, dass Vitruv großen Wert auf die bauliche Artikulation von Rangunterschieden legt.[98]) „Für diejenigen, welche sich nur in gewöhnlichen Glücksumständen befinden, sind daher prächtige Vorhallen, Empfangssäle und Höfe nicht nötig ... Für Banquiers und Staatspächter ferner sind die Gebäude wohnlicher und ansehnlicher und vor Einbruch gesichert anzulegen. ... Wenn mit dieser Rücksichtnahme auf den besonderen Stand der Person ... die Gebäude angelegt sein werden, so dürfte nichts daran auszusetzen sein.“[99] Die sozialen Differenzen sollen, so Vitruv, durch die Architektur abgebildet und aufs neue bekräftigt werden. Die Reproduktion der sozialen Ordnung geschieht dabei durch eine Architektur und eine Ausstattung, die von den öffentlichen Bauten der Euergeten übernommen werden.

Praktische Beispiele für die von Vitruv postulierten Leitlinien sind die privaten Bäder. Überlieferte Beschreibungen dieser Bäder stellen immer wieder den Bezug zu den großen öffentlichen Thermenanlagen der Euergeten her; so bemerkt etwa der römische Dichter Statius, dass das luxuriöse private Bad von Etruscus einen Vergleich mit den Nerothermen bestehe[100]. Martial wiederum bezeichnet selbiges nicht als *balneum* (kleines Bad) sondern als *thermulae,* als kleine Therme.[101] Berücksichtigt man die Größe der Thermen der Kaiserzeit, können diese Vergleiche offensichtlich nicht durch vergleichbare Maße des Privatbads und der Thermen inspiriert sein. Die Aussage scheint sich wohl eher auf die Ausstattung zu beziehen.[102]

Seneca schildert den Bau solch luxuriöser Privatbäder als eine Eigenart sozialer Emporkömmlinge, die die Attribute der großen Thermen als Statussymbole aufgreifen: ... wie aber, wenn ich jetzt zu den Bädern der Freigelassenen kom-

97 Vitruv, De Architectura Libri Decem, VI,5,2

98 Elsner, Art and the Roman Viewer, S.59

99 Vitruv, De Architectura Libri Decem, VI,5,2-3

100 Statius, Silvae, I,5,60-63

101 Martialis, Epigrammata, VI,42

102 Egelhaaf-Gaiser, Kulträume im römischen Alltag, S.378

me? Welche Fülle von Standbildern, von Säulen, die gar nichts zu tragen haben, sondern bloß zum Schmuck aufgestellt sind, um damit zu protzen! Welche Fülle von Wasser, das über Stufen rauschend hinabgleitet!“[103] Den freigelassenen Sklaven, die alles übernehmen, was als teuer und kulturell prestigeträchtig gilt, stellt Seneca rhetorisch die alte Oberschicht gegenüber, die nicht darauf angewiesen war, die aufwendige Architektur anderer (schlecht) zu kopieren: „... wie interessant ist es, jene finsteren, nur mit gemeiner Tünche überzogenen Badestuben der alten Zeit zu betreten, wenn man weiß, daß einem hier ein Cato oder ein Fabius Maximus oder einer von den Corneliern als Aedil mit eigener Hand das Wasser auf seinen Wärmegrad zu prüfen pflegte.“[104] Auch wenn das Bild der alten, bescheidenen Vorfahren eine ideologische Konstruktion Senecas sein mag, so ist doch auffällig, wie deutlich er die reich ausgestatteten Privatbäder als eine Kombination isolierter, übernommener architektonischer Elemente kennzeichnet („Säulen, die gar nichts zu tragen haben“), die primär dem Prestige und der sozialen Distinktion seiner Nutzer dienen.

Einzelne Elemente und Stilformen der großen Bauten der Kaiserzeit werden, so lässt sich aus den angesprochenen Beispielen schlussfolgern, von wohlhabenden Privatpersonen in ihr eigenes Wohnumfeld übernommen und zur Selbstdarstellung verwendet. Die Thermenanlagen, Foren und Portiken der Kaiserzeit prägen folglich nicht nur als narrative Räume mit ihren Rollenzuschreibungen und Handlungsabläufen des Alltagsleben, sondern üben darüber hinaus *symbolische Macht* aus, indem sie festlegen, welche Architektur und welcher Stil in der Gesellschaft des Kaiserreichs als nachahmenswert gilt.

103 Seneca, Epistulae Morales, 86,7. Zit. nach: Brödner, Die römischen Thermen und das antike Badewesen, S.46f

104 Seneca, Epistulae Morales, 86,10. Zit. nach: Brödner, Die römischen Thermen und das antike Badewesen, S.47

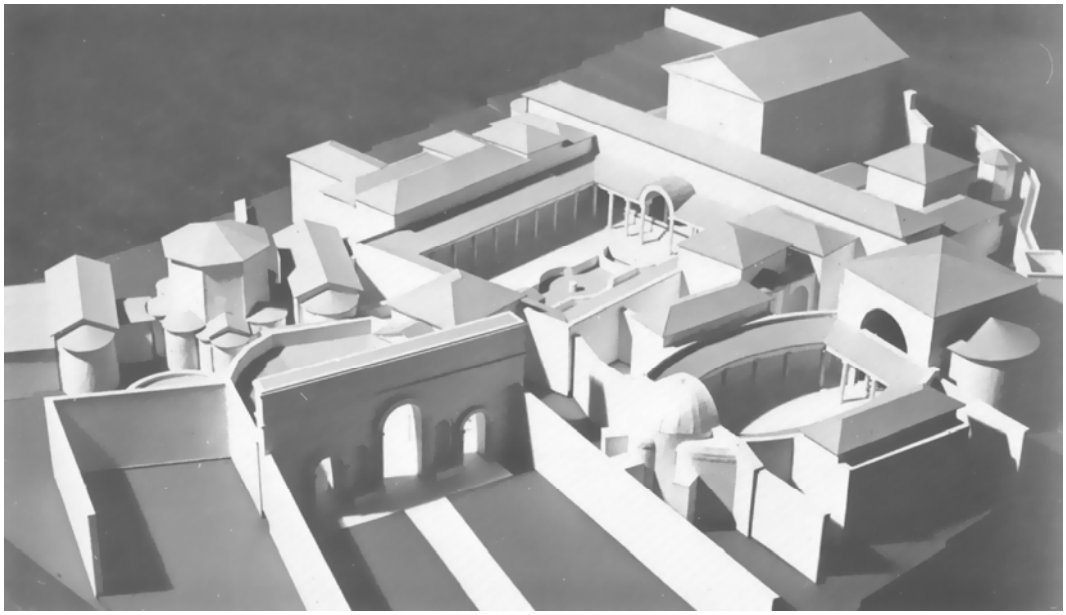


Abb.5.15 Villa von Piazza Armerina. Übernahme der Typologien der „öffentlichen“ Räume und Bauten in die private Villa: Triumphbogen, Säulenhalle (m.), Exedra (r.), Basilika (r.o.), Bäder (l.) .

5.2.3 *Heterotopien* in Las Vegas

„Las Vegas sits at a crossroad between … two worlds. The city nestles uncomfortably between at least these two different realities: on the one hand, it is a typical southwestern Sunbelt city, with its familiar pastel architecture, strip malls, suburban sprawl, and influx of opportunity seekers; on the other, it is a mold-breaking carnivalesque hub of gambling, sex and entertainment.”[105] Wie im antiken Rom existieren auch in Las Vegas widersprüchliche Lebensbereiche räumlich nebeneinander: Besucher, die die großen Kasinoresorts im Bereich des Las Vegas Boulevard aufsuchen, verbringen ihren Aufenthalt in opulent ausgestatten,

105 Hausbeck, Who Puts the “Sin” in the “Sin City” Stories, S.336

luxuriösen Freizeitlandschaften. Diese Orte des *adult entertainment*, d.h. des Glücksspiels und der (offiziell verbotenen) Prostitution[106], blicken auf eine Vergangenheit zurück, die bis in die 1960er Jahre durch die Mafia bestimmt wurde.[107] Die Besucher dürfen sich in diesen Räumen anders geben, sich anders selbst darstellen, als sie dies im Alltag tun; der für die *Las Vegas Convention and Visitors Authority* entwickelte Werbespruch „What happens here, stays here" und seine auf zahlreichen Souvenirs genutzte Abwandlung „What happens in Vegas, stays in Vegas" spielen mit dieser Möglichkeit[108]. Daneben existieren in der Stadtregion von Las Vegas mit ihren 1,7 Millionen Einwohnern einerseits große, allgemeine Wohngebiete und andererseits *master planned communities*, die sich als dezidierte Gegenentwürfe zum Las Vegas Strip verstehen lassen. In diesen suburbanen Lebenswelten wird die Einhaltung von sogenannten *codes, covenants and restrictions (CC&Rs)*[109] gefordert, die detaillierte Angaben über das richtige Verhalten der Bewohner im Alltag, die Gestaltung und die Nutzung der Häuser und Gärten enthalten.

5.2.3.1 Las Vegas Strip

Das Verhalten des Einzelnen im Bereich des *adult entertainment,* der in den Räumen entlang des Las Vegas Boulevard und der Fremont Street verortet ist, wird bereits bei Robert Venturi und Denise Scott Brown thematisiert. Sie beobachten in ihrem Buch *Learning from Las Vegas*, dass dem Besucher der Freizeitlandschaften die Gelegenheit gegeben wird, verschiedene Rollen zu erproben: „Wichtig für Architekten und Stadtplaner sind die Hinweise, die sich bei einem Vergleich von Las Vegas mit anderen Vergnügungszentren der Welt ergeben – z.B. mit Marienbad, der Alhambra, Xanadu und Disneyland. Es scheint, als ob insbesondere die folgenden Momente wesentlich zum Bild der unbewusst

106 Gottdiener et al., Las Vegas, S.78f

107 Ibid., S.28f

108 Die Rechte an „What happens in Las Vegas, stays in Las Vegas" sind Gegenstand eines Rechtsstreits gewesen. Siehe dazu: Las Vegas slogan sparks lawsuit.

109 Diese „Regeln, Richtlinien und Verbote" sind vertraglich geregelt und müssen von den Bewohnern unterzeichnet werden.

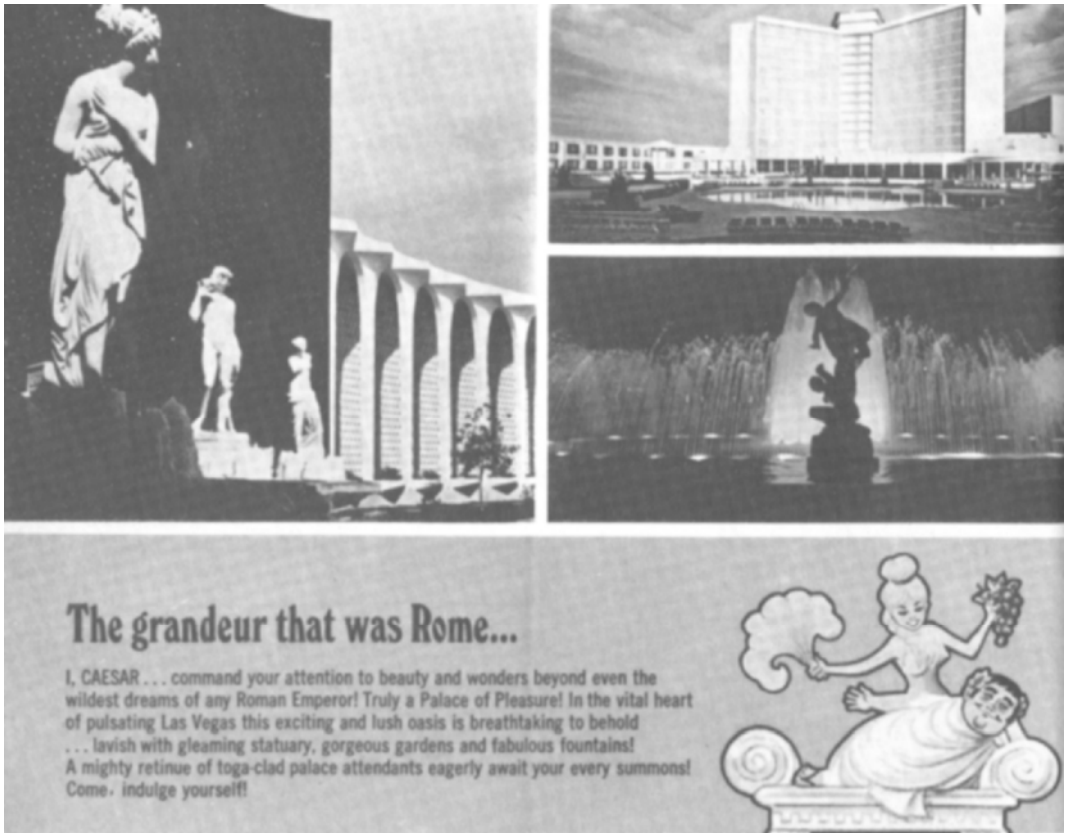


Abb.5.16 *Caesars Palace*, Las Vegas. Touristen-Prospekt des Kasinos, wie er in *Lernen von Las Vegas* abgebildet ist.

verlangten Vergnügungs-Architektur beitragen: strahlende Helligkeit, ein Oasen-Erlebnis inmitten einer lebensfeindlichen Umgebung, ein forcierter Symbolismus und schließlich auch *die gezielte Bereitstellung sozialer Rollen, Systeme des Verhaltens für die Besucher* [kursiv vom Verfasser]. Drei Tage lang kann sich jeder vorstellen, in ‚Caesars Palace' ein Zenturio, im ‚Frontier' ein Ranger oder im ‚Riviera' ein Jet-Setter zu sein – und nicht der kleine Verkäufer aus Des Moines in Iowa oder der Architekt aus Haddonfield in New Jersey."[110] (Abb.5.16) Bemerkenswert ist hier vor allem der Zeitpunkt dieser Feststellung; das Buch ist erstmals 1978 erschienen – seitdem sind die Kasinos einem Transformationsprozess

110 Venturi et al., Lernen von Las Vegas, S.68-86

unterworfen, der ihre bauliche Gestalt vollständig verändert hat. (Zu den baulichen Entwicklungen siehe Kapitel I.2.2) Dennoch scheint, was die von Venturi angesprochene Funktion der Räume als Bühne für die Erprobung sozialer Rollen anbelangt, bis heute Konstanz zu herrschen; auf der Internetseite der *Las Vegas Convention and Visitors Authority* findet sich etwa ein kleines Spiel mit dem Titel: „In a city where you could be anybody, why don't be somebody? Be anyone you want to be in Las Vegas. We'll give you a profession and everything you need to back up your story…"[111] Dem Nutzer dieses Spiels ist es in der Folge möglich, persönliche Eigenschaften auszuwählen und sich daraus eine Identität aufzubauen - inklusive Lebenslauf, Visitenkarten, Zeugnissen zum Ausdrucken und einer eigenen Website. Der spielerische Umgang mit der eigenen Identität wird, wie diesem Beispiel zu entnehmen ist, bis heute als Potenzial der Vergnügungsstätten verstanden und entsprechend zu ihrer Vermarktung genutzt (Abb.5.17).

Abb.5.17 Internetseite der *Las Vegas Convention and Visitors Authority.* Visitenkarte aus dem Spiel *Be Anyone in Las Vegas.*

Eine über das Deskriptive hinausgehende Auseinandersetzung mit den Kasinos in Las Vegas als Räumen, in denen von gesellschaftlichen Normen abweichendes Verhalten möglich ist, findet sich in einem Aufsatz von Karin Jaschke[112], die sich wiederum auf Michel Foucaults Konzept der *Heterotopien* bezieht.[113]

Bei Foucault sind die (auch als *andere Räume* bezeichneten) *Heterotopien* Orte, die den *Utopien* entgegengesetzt sind. Während *Utopien* „unwirkliche

111 Be anyone in Las Vegas.

112 Jaschke, Casinos Inside Out, S.109-131

113 Foucault, Andere Räume, S.34–46

Räume“ sind „die mit dem wirklichen Raum der Gesellschaft ein Verhältnis unmittelbarer oder umgekehrter Analogie unterhalten“, indem sie „Perfektionierung der Gesellschaft oder Kehrseite der Gesellschaft“[114] sind, existieren *Heterotopien* tatsächlich. Sie sind „wirkliche Orte, wirksame Orte, die in die Einrichtung der Gesellschaft hineingezeichnet sind, sozusagen Gegenplatzierungen oder Widerlager, tatsächlich realisierte Utopien, in denen die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichermaßen repräsentiert, bestritten und gewendet sind, gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können.“[115] Bei den *Heterotopien* handelt es sich also um Räume, die zur Gesellschaft als Ganzes in Beziehung stehen, die „gegenüber dem verbleibenden Raum eine Funktion haben“[116]. Diese Funktion kann entweder bedeuten, dass die *Heterotopie* einen Illusionsraum schafft, „der den gesamten Realraum ... als noch illusorischer denunziert.“[117] Ein Beispiel für eine solche *Illusionsheterotopie* ist für Foucault ein Bordell. Oder ein Raum kann als *Kompensationheterotopie* funktionieren, als eine Art perfektionierter Raum: „Oder man schafft einen anderen Raum, einen anderen wirklichen Raum, der so vollkommen, so sorgfältig, so wohlgeordnet ist wie der unsrige ungeordnet, missraten und wirr ist. ... ich frage mich, ob nicht Kolonien ein bisschen so funktioniert haben. ... Ich denke etwa an die erste Kolonisationswelle im 17. Jahrhundert, an die puritanischen Gesellschaften, die die Engländer in Amerika gründeten und die absolut vollkommene Orte waren. Ich denke auch an die außerordentlichen Jesuitenkolonien, die in Südamerika gegründet worden sind: vortreffliche, absolut geregelte Kolonien, in denen die menschliche Vollkommenheit tatsächlich erreicht war.“[118]

Die Errichtung heterotopischer Räume ist dabei, so Foucault, eine allgemeine Eigenschaft menschlicher Kultur: „Es gibt wahrscheinlich keine einzige Kultur auf der Welt, die nicht Heterotopien etabliert. Es handelt sich da um eine Konstante jeder menschlichen Gruppe.“[119] Die heute am weitesten verbreitete Form ist hierbei die *Abweichungsheterotopie*. „In sie steckt man die Individuen, deren Verhalten abweichend ist im Verhältnis zur Norm. Das sind die Erholungsheime, die

114 Ibid., S.38f
115 Ibid., S.39
116 Ibid., S.45
117 Ibid., S.45
118 Ibid., S.45
119 Ibid., S.40

psychiatrischen Kliniken; das sind wohlgemerkt auch die Gefängnisse, und man müßte auch die Altersheime dazu zählen, ... denn das Alter ist ... auch eine Abweichung, da in unserer Gesellschaft, wo die Freiheit die Regel ist, der Müßiggang eine Art Abweichung ist."[120]

Eine Eigenschaft der Heterotopie ist es, dass sie verschiedene, sonst getrennte Orte vereint: „Die Heterotopie vermag an einen einzigen Ort mehrere Räume, mehrere Plazierungen zusammenzulegen, die an sich unvereinbar sind. So läßt das Theater auf dem Viereck der Bühne eine ganze Reihe von einander fremden Orten aufeinander folgen; so ist das Kino ein merkwürdiger viereckiger Saal, in dessen Hintergrund man einen zweidimensionalen Schirm einen dreidimensionalen Raum sich projizieren sieht."[121]

Das Besondere dieser *anderen, heterotopischen Räume* findet sich, so Foucault, auch in der Abkoppelung von der „herkömmlichen" Zeit, die in den übrigen Räumen gilt: Die Heterotopie erreicht ihr volles Funktionieren, wenn die Menschen mit ihrer herkömmlichen Zeit brechen."[122] Als Beispiele nennt Foucault hier Museen, die Exponate verschiedener Zeiten nebeneinander stellen, aber auch Feriendörfer in Polynesien, wo die Besucher für ein paar Wochen das Leben nackter Ureinwohner leben wollen. Der Zugang zu diesen anderen Räumen ist beschränkt und kontrolliert: „Die Heterotopien setzen immer ein System von Öffnungen und Schließungen voraus, das sie gleichzeitig isoliert und durchdringlich macht. Im allgemeinen ist ein heterotopischer Plan nicht ohne weiteres zugänglich. Entweder wird man zum Eintritt gezwungen, das ist der Fall der Kaserne, der Fall des Gefängnisses, oder man muß sich Riten und Reinigungen unterziehen. Man kann nur mit einer gewissen Erlaubnis und mit der Vollziehung gewisser Gesten eintreten."[123] [124]

Jaschkes Argument ist nun, dass es sich bei den Kasinos in Las Vegas um *andere Räume* handle*;* wobei sie sich insbesondere auf die Vorstellung von *Abweichungsheterotopien* bezieht, in denen ein Verhalten möglich ist, dass in anderen Räumen nicht toleriert würde:

120 Ibid., S.40f

121 Ibid., S.42

122 Ibid., S.43

123 Ibid., S.44

124 Foucault nennt noch einen weiteren Grundsatz der Heterotopie: Im Lauf der Geschichte kann eine Heterotopie verschieden funktionieren, je nach gesellschaftlichem Kontext.

„Michel Foucault developed the notion of ‚heterotopias of deviance', referring for example to prisons, cemeteries, and brothels. Although not explicitly included by Foucault, casinos would be an obvious addition to the list. Like delinquency or prostitution gambling is a transgressive activity insofar as it disturbs existing orders and produces contradictions in a social and psychological sense. Thus, for example, it bends rational thinking and common sense, fundamental principles on which modern societies are built. It ignores the traditional Western relationship between work and money, something that has frequently led to restrictions on gambling … . As a consequence, the practice of gambling itself appears to be characterized by contradictions. Gambling is omnipresent yet not fully socially sanctioned in the sense that winning money is less respectable than earning it."[125]. Jaschke argumentiert weiter, dass das von sozialen Normen abweichende Verhalten der Spieler durch die Architektur der Räume begünstigt wird und dass dies absichtlich geschieht: „Although Foucault did not speak about design, aesthetic or architectural properties in conjunction with heterotopic spaces this cannot be dissociated from the configuration of an ‚other' space within society. Not only the question of location – of centrality and marginality, of borders and connections – is relevant in this regard but also the aesthetic qualities of the respective space. … The argument here is that casino resorts made an effort to underscore their heterotopic character and that the best way to do this in a subtle and unoffensive but intuitively intelligible manner was through excessive design."[126] Die opulenten Ausstattungen der Kasinos lassen sich, so Jaschke, als Variationen eines *meta-theme of excess*[127] verstehen, das dem Thema der Kasinos übergeordnet ist. Die Vorstellung von so einem *meta-theme of excess* impliziert, alle Kasinos würden auf einer Meta-Ebene die gleiche Geschichte erzählen – unabhängig davon, welche Motive (z.B. Tropen, Orient, etc.) im Kasino im Einzelnen enthalten sind. (Abb.5.18-19)

Neben der „exzessiven" Ausstattung trägt auch die räumliche Anlage zu einem Verhalten bei, das Normen überschreitet; der labyrinthische Grundriss führt zu Verwirrung und Desorientierung, man verliert sich in den Raumfolgen der Anlage. Jaschke verwendet in diesem Zusammenhang den von Norman Klein ge-

125 Jaschke, Casinos Inside Out, S.117

126 Ibid., S.117f

127 Ibid., S.118

prägten Begriff des „happy imprisonment“[128] der die (nicht unangenehme) Verwirrung des Besuchers in diesem Labyrinth bezeichnet: „In the context of the present argument, ‚happy imprisonment’ represents the spatial correlate to the ... excess design ...“[129]. Demnach wird sowohl über die Ausstattung, die den Rahmen des Üblichen, des Angemessenen sprengt, als auch über die labyrinthische Anlage im Grundriss, die den Besucher ohne Halt und Orientierung lässt, ein „abweichendes“ Verhalten gezielt befördert.

Im Kontext der hier behandelten Frage, ob und wie der Einzelne oder eine ganze Gruppe (ein *Ensemble*) die Räume für ihre Selbstdarstellung im Sinne Goffmans nutzt, enthält Jaschkes Argumentation eine wichtige Aussage: Offensichtlich suchen die Besucher von Las Vegas ganz bestimmte Räume, d.h. die Kasinos, auf, um dort ein exzessives Verhalten zu erproben, das sie außerhalb dieser Räume nicht zeigen würden. (Die *Abweichungsheterotopie* unterscheidet hierbei nur zwischen dem Verhalten im Kasino von Las Vegas und dem in allen übrigen Räumen. Was diese „übrigen Räume“ sind, ist kontextabhängig und bestimmt die jeweilige Funktion des *heterotopischen* Raumes – Jaschke versteht Las Vegas als *Heterotopie* der amerikanischen Gesellschaft, teilweise auch der westlichen Gesellschaft allgemein.[130]) Das exzessive Verhalten ist demnach ortsgebunden. Dabei geht es nicht nur darum, dass das Glücksspiel in Las Vegas erlaubt ist – spielen kann man in fast allen amerikanischen Bundesstaaten (siehe Kapitel I.3.2.2). Darauf verweist auch die Aussage eines von Rothman zitierten Touristenführers, der seine Kunden am Flughafen empfängt: „You can gamble anywhere ... Las Vegas, you have to see!”[131] Mit dem *excess design* des Dekors und dem labyrinthischen Aufbau der Kasinos wird vielmehr ein Goffman’sches *Bühnenbild* bereitgestellt, das für verschiedene Formen exzessiven Verhaltens geeignet ist – sei es Spielen, Einkaufen, Essen und Trinken (die Spieler werden kostenlos von leicht gekleideten Serviererinnen mit alkoholischen Getränken versorgt). Der Besucher kann in den Kasinos eine Rolle spielen, die er andernorts, etwa an seinem Arbeitsplatz, nicht realisieren könnte.

128 “This is Happy Imprisonment, a labyrinth effect, standard issue at most casinos. You have infinite choice, but seemingly no way out.” Klein, The Vatican to Vegas, S.338

129 Jaschke, Casinos Inside Out, S.124

130 Jaschke zeichnet in ihrem Aufsatz die historische Entwicklung der Kasinos von Las Vegas vom regionalen zum internationalen Reiseziel nach.

131 Rothman, Neon Metropolis, S.38f

Abb. 5.18-19 *Venetian* (l.) und *Paris Las Vegas* Kasino (r.), Las Vegas. *Exzess* als Meta-Thema - in italienischem und französischem Barock.

Wenn man Karin Jaschkes Überlegung zum *meta-theme of excess* folgt, sind für das exzessive Verhalten des Besuchers, der sein Geld verspielt, über die Maßen trinkt und möglicherweise die Dienste einer Prostituierten in Anspruch nimmt, die verschiedenen *Bühnenbilder* der Kasinos gleichermaßen geeignet, unabhängig davon, ob es sich um Bellagio, Venedig oder New York handelt. Aus der Sicht des Besuchers leisten sie das gleiche: Sie sind abstrakt, allgemeingültig und übermitteln Luxus, Übermaß und Opulenz jenseits der Norm. Diese Überlegung deckt sich mit dem von Goffman festgestellten Abstraktionsgrad der *Bühnenbilder*. Dies impliziert gleichzeitig den Verzicht auf Unterscheidungen, wie sie noch Venturi trifft, der zwischen einer Rolle des Besuchers als Zenturio, als Ranger und als Jet-Setter differenziert.

Das Verständnis der Freizeitlandschaften in Las Vegas als *heterotopische* Räume, in denen abweichendes, exzessives Verhalten akzeptiert wird, bietet eine Parallele zu den römischen Auseinandersetzungen um *otium* und *negotium*,

um *luxuria* und *mores maiores*, wie sie bei Seneca immer wieder thematisiert werden. In beiden Fällen existieren Goffman'sche *Bühnenbilder,* die der Einzelne gebraucht, um sich selbst darzustellen und seine Identität zu konstruieren. In Las Vegas ist dabei das Spielerische, der Rückgriff auf verschiedene italienische, französische, amerikanische usw. *Bühnenbilder*, charakteristisch. Es handelt es sich hier um ein Theater, dessen spielerische Züge für alle Beteiligten offensichtlich sind. (Zu Ernst und Spiel bei Goffman siehe Kapitel II.3.1.1 und II.3.2.3)

Ebenso wie bei den Räumen, die von den Römern für die Muße und Freizeit genutzt werden, wird auch bei den Kasino- und Unterhaltungsräumen in Las Vegas die Frage aufgeworfen, ob sie dem Eskapismus dienen. Mit Rückgriff auf Foucault argumentiert Jaschke, dass es sich nicht um Räume handelt, die der Flucht vor der Realität, dem Alltag oder der Zeit dienen[132]; dabei weist sie die gängige Auffassung[133] zurück, die Kasinos (in denen keine Uhren und kein Tageslicht die Tageszeit verraten) seien dazu da, die Besucher von der Alltagsroutine zu entfernen.[134] Die Räume sind keine Utopien, die zur Entfernung von der Gesellschaft genutzt werden, sondern *heterotopische* Räume, in denen der Umgang mit kulturellen und sozialen Erscheinungen wie Freizeit, Konsum und sozialer Mobilität erprobt werden kann.[135]

Eine Deutung der Kasinos von Las Vegas als *Abweichungsheterotopie* im Sinne Foucaults stellt notwendigerweise die Grenzüberschreitung, den Bruch mit sozialen Normen in den Vordergrund. „Casinos are still 'other spaces' that are not so much themed on an 'other' in the sense of exotic themes as on an 'other' in the sense of the repressed within society."[136] An diesem Punkt unterscheiden sich die Spielkasinos von den römischen Theatern, Portiken und Thermen, in denen ebenfalls exzessives Verhalten gesellschaftlich akzeptiert war: Die römischen Anlagen für Freizeit und Feierlichkeiten sind keine Räume, in die man In-

132 Jaschke, Casinos Inside Out, S.118

133 Diese Auffassung findet sich u.a. bei Frances Anderton: "Las Vegas has always been a night-time city, the absence of clocks and windows in the casino intended to befuddle the visitor into staying, and gambling, all hours. … Every bit of ornament or theming in a casino is intended to separate you in time and space from your nine-to-five routine and the need to make your mortgage payment." In: Anderton und Chase John, Las Vegas the success of excess, S.50-52 . Ähnliches äußert Hal Rothman: „Las Vegas … guarantees escape from the mundane — with you at the center of the story." In: Rothman, Neon Metropolis, S.xiii

134 Jaschke, Casinos Inside Out, S.128

135 Ibid., S.119

136 Ibid., S.127

dividuen „steckt ... deren Verhalten abweichend ist im Verhältnis zur Norm.“[137] Wie Paul Veyne betont, sind die römischen Feste und Theaterinszenierungen immer auch politische Repräsentationen der römischen Euergeten und Anlässe, an denen sich die römische Gesellschaft offiziell darstellt, an denen sozialen Hierarchien und Normen veranschaulicht werden.[138] Auch Paul Zanker spricht im Kontext von Rom nur von zwei Lebenswelten, ohne dem Bereich des *otium* die Funktion einer *Heterotopie* zuzuschreiben. Der theatralische Ansatz, den Goffman wählt, hat jedoch einen anderen Fokus: Goffman ist, anders als Foucault, nicht an der Funktion des Raumes für die Gesellschaft als Ganzes interessiert; Raum ist für ihn *Bühne* und *Bühnenbild* im Alltagsgeschehen und hat keine kompensatorische oder illusionistische Funktion wie die *Heterotopien*.

Das Argument von *heterotopischen* Räumen in Las Vegas stützt sich weitgehend auf die eigentlichen Spielsäle, in denen die „exzessive Funktion“, das Spielen um Geld, lokalisiert ist. Für das Theater des Alltags, wie es Goffman versteht, gilt diese Einschränkung nicht: Die urbanen *Bühnenbilder* von New York, Venedig, Paris, usw., die in Las Vegas vorhanden sind, können ebenso für die Inszenierung der eigenen Person und ihrer Geschichten verwendet werden wie die opulenten Spielhallen. Dies berücksichtigt die Tatsache, dass die *Bühnenbilder* in den Kasinoanlagen nicht *nur* Variationen des Luxus, der Extravaganz und des Exzesses sind, sondern *auch* Variationen urbaner Szenerien und klassischer, touristischer Stätten. Die Kasinos am Las Vegas Strip sind eine eklektizistische Zusammenstellung, die Architekturen ohne historischen oder örtlichen Kontext vereint; sie werden in ihrer Eigenschaft als Attraktion, als Sehenswürdigkeit bereitgestellt. Die Rolle des Besuchers dieser Freizeitlandschaften kann damit auch die eines (Besichtigungs-)Touristen sein. Hal Rothman verweist auf die Bedeutung eines konventionellen Tourismus für die Stadt: “Las Vegas has developed a second stream of revenue: pure tourism, people who come to see the spectacle and maybe play a little.”[139] (Abb.5.20)

137 Foucault, Andere Räume, S.40

138 Veyne, Brot und Spiele, S.603-632

139 Rothman, Neon Metropolis, S.38

Abb. 5.20 *Paris Las Vegas* Kasino, Las Vegas. Touristische Sehenswürdigkeiten am Strip.

Rothman schildert, wie die Besucher die Attraktionen des Las Vegas Strip für ihre Rolle als Tourist gebrauchen: “You can spot the real tourists. They're everywhere, day and night, in shorts and hats, with cameras and fanny packs, walking, riding, calling to friends or relatives. They stroll the Strip by the thousands. Tourists walk with camcorders, filming the town, but they don't look through the camera eye. Instead they walk and watch, their camera recording a version of it at shoulder-height for eternal replay on the home VCR. They buy T-shirts and bottled water, eat meals, see the sights, and shop and shop. They crowd the walkway in front of Treasure Island, where they await the battle between the pirates and the British man-of-war and the cannonfire over their heads that accompanies it. They stand near the Mirage's volcano to watch the hourly eruption, wait for the fountains in front of the Bellagio to shoot water skyward, lunch at the Eiffel Tower in the Paris, but more likely stop by a buffet or McDonald's. They crowd the cor-

ners at the stoplights, walking, walking, always walking." [140] Der gebaute Raum mit seinen Sehenswürdigkeiten, die Kleidung, das Verhalten, die touristischen Handlungen, wie Fotografieren, Filmen, Souvenirs kaufen, usw. – sie alle tragen als Teil der *Fassade* zu einer stimmigen, überzeugenden Darstellung des Einzelnen als Tourist bei.

5.2.3.2 *Master planned communities*

Neben dem von Glücksspiel, Konsum und Besichtigungstourismus geprägten Lebensbereich existiert in Las Vegas ein „normales" Alltagsleben; auffällig ist jedoch, dass in Las Vegas beide *Bühnen* räumlich weitgehend getrennt bleiben.

Abb.5.21 *Summerlin*, Las Vegas.

140 Ibid., S.39

Dies betrifft erstens die Kasinos, in denen die Räume des Personals, d.h. das, was Goffman als die (der Vorbereitung dienende) *Hinterbühne* bezeichnet, von den Kasinoräumen, der eigentlichen *Vorderbühne* der Kasino-Inszenierungen, strikt separiert sind.

Zweitens ist auch in städtischem Maßstab eine solche Differenzierung zweier Lebenswelten zu beobachten: Der Las Vegas Boulevard ist durch eine Autobahn im Westen, den Flughafen im Südosten sowie durch Schnellstraßen und Gewerbegebiete von den suburbanen Wohngebieten isoliert. Umgekehrt sind die von privaten Entwicklern errichteten *master planned communities* weitgehend autark und gegenüber der Umgebung abgegrenzt: So verfügt etwa das privat entwickelte Wohngebiet *Summerlin* in West Las Vegas über eigene Parks, Golfplätze, Schwimmbäder, Schulen, Kirchen verschiedener Konfessionen, eine Bibliothek und ein Theater, ein Krankenhaus, eine Entzugsklinik[141] sowie auch über verschiedene Restaurants und Einkaufszentren.[142] Dass *Summerlin* kein reines Wohnviertel für Pendler ist, belegt auch die Tatsache, dass dort bei 95.000 Einwohnern immerhin 22.000 Menschen arbeiten.[143] (Abb.5.21)

Als Konsequenz dieser weitgehenden räumlichen und funktionalen Trennung der *Bühnen* des städtischen Lebens ist unterschiedliches Verhalten an verschiedenen Orten möglich, ohne dass es zu Konflikten und Störungen der einzelnen Darstellungen kommt. So erklärt eine Serviererin des *Excalibur* Kasinos: „Family entertainment has ruined Las Vegas. These families are on a budget. They have three or four kids on their laps. When you ask if they want a cocktail, the first thing they ask is, 'How much?' and you want to kill them. It's lost the glamour. Now it's just baby strollers everywhere you go."[144] Die gleiche Person lebt selbst ebenfalls von begrenzten finanziellen Mitteln und wohnt zusammen mit ihrer Familie: "I make about $2,400 a month after taxes. My little girl and I can live pretty good on that. We live in my mom's house with my brother and his wife and two kids and our elderly great-aunt."[145] (Abb.5.22-23) Die hier offenbar werden Widersprüche werden durch die räumliche Trennung der beiden Lebensbereiche im Alltag bewältigt; die verschiedenen Zuschauerkreise bleiben getrennt und erle-

141 Drug Rehab, Summerlin South, Nevada.

142 Summerlin Fact Sheet.

143 Zahlen von Mai 2007 nach Angaben von *Summerlin.* Summerlin Fact Sheet.

144 Miller, Inside the Glitter, S.217

145 Ibid., S.217

ben die Darstellerin nur in der einen oder nur in der anderen Rolle. Für sie selbst ist es selbstverständlich, dass ein Verhalten, das in den Räumen des Kasinos unpassend ist, in ihrem Wohnumfeld ganz normal ist.

Abb.5.22 Las Vegas. Serviererin im *Excalibur* Kasino.

Abb.5.23 Las Vegas. Die gleiche Person zu Hause.

Der Wunsch, verschiedene Darstellungen getrennt zu halten, hat insofern Konsequenzen für die Stadt, als er zu Abgrenzungen führt, wie ein Beispiel verdeutlicht, von dem Marc Gottdiener berichtet: „When citicorp located its credit-card operations in Las Vegas, it was attracted by the town's location and low business taxes, but was leery of the ‚lost wages' reputation, so the company unilaterally changed its adress to The Lakes, Nevada and a seperate zip code was created."[146] Die Absicht der Citicorp, ihren Standort von allen Verweisen zu reini-

146 Gottdiener et al., Las Vegas, S.217

gen, die die Selbstdarstellung als seriöses, verlässliches Finanzunternehmen untergraben, ähnelt jener der Bewohner der privat entwickelten Wohngebiete, die aus ihrer Inszenierung von Wohlstand und häuslichem Glück alle Hinweise auf Exzess und Luxus der Kasinos, aber auch auf Armut verbannen. Ermöglicht wird diese Trennung der verschiedenen *Bühnen*, indem die komplette Infrastruktur für den alltäglichen Bedarf innerhalb der privaten Wohngebiete bereitgestellt wird.

Abb.5.24 *Green Valley*, Las Vegas. Wohnstraße.

Die privat entwickelten Wohngebiete, die *master planned communities*, stellen jedoch nicht nur die Funktionen bereit, die für das Alltagsleben der amerikanischen Mittelschicht benötigt werden; vielmehr liefern sie auch das gebaute Umfeld für einen bestimmten Lebensstil: So wird die bauliche Gestalt dieser privat entwickelten Stadtteile über ein Regelwerk kontrolliert, das neben Aussagen über Abstandsflächen, überbaubare Flächen usw. vor allem detaillierte stilistische Aussagen über das Erscheinungsbild der Häuser, der Vorgärten und der Gärten bis hin zu den Gartenmöbeln enthält. Die Bestimmungen sind u.a. in den *cove-*

nants, conditions and restrictions (CC&R) festgehalten, die von den Eigentümern beim Hauskauf zu unterzeichnen sind und bei Verstößen Geldstrafen bis hin zur Pfändung vorsehen.[147] Bezeichnend ist dabei der hohe Wert, der Stilfragen beigemessen wird; in den Design-Prinzipien von *The Pointe*, einem Teil von *Summerlin* ist z.B. festgelegt: "A variety of architectural styles are appropriate for The Pointe. Due to the topography and general character of this neighborhood, the following architectural styles are not envisioned and are, therefore, prohibited: Alpine, Victorian, Tudor, English, Colonial, Georgian, Tuscan, Pueblo, Mission, Mediterranean, Craftsman or Cottage."[148] Begründet werden die Verbote mit dem "general character" des Stadtteils und mit der Topographie, wobei letztere ebenfalls in Bezug auf ihre ästhetischen Qualitäten berücksichtigt wird und nicht aus funktionalen oder bautechnischen Überlegungen: *The Pointe* liegt am höchsten Punkt einer Kuppe am Rande der Red Rock Berge, die bis zu 2000m Höhe erreichen – ein explizites Verbot einer "alpinen" Bauweise ist hier aus bautechnischen Gründen nicht geboten. Um den „general character" des Stadtteils zu erhalten, wird in *Summerlin North* die äußere Erscheinung jedes Hauses minutiös festgelegt; die Farbe des Hauses, Balkons, Solaranlagen, Fenster, Garagentüren – sie müssen alle dem Stil des Hauses entsprechen. Im Garten ist die zulässige Vegetation und die Gestaltung vertraglich definiert, wie ein Ausschnitt aus den *Design*

147 Siehe dazu: Franzese, Does it take a village, S.556f. Franzese berichtet von verschiedenen Fällen, in denen Eigentümer wegen Verstößen gegen die CC&Rs mit dem Eigentümerverband (Home Owners Association) ihrer Wohnviertel in Konflikt geraten sind: „ In Atlanta, Georgia, a family recounts that its homeowners' association fined them $25 per day ‚for having green grass in winter.' An applicable covenant obliges residents to plant Bermuda sod in their front yards, which turns a telltale dormant brown during the winter month. In Charlotte, North Carolina, a condomium owner was fined $75 per day by his home owners' association because his dog exceeded the weight limitations imposed by the covenant. $11.000 of fines forced him to declare bankruptcy." Ibid., S.574. Auseinandersetzungen um das Verbot, in Jupiter (Florida) im Vorgarten die amerikanische Flagge zu hissen, sind dokumentiert bei McKenzie: „The Indian Creek Phase 3B Homeowners Association recently won a protracted legal battle against Andres, a US Marine Corps veteran, who erected a flagpole on his lawn in violation of the association's rules. He now faces the loss of his home in foreclosure if he keeps the pole and fails to pay the association's legal fees, amounting to some$21,000, but he remains adamant. Conservative talk show hosts Rush Limbaugh and Sean Hannity have featured Andres' plight, Florida governor Jeb Bush personally delivered an American flag to him, along with signing into law a bill passed by the state legislature that retroactively legalizes what Andres was doing. But this did not dissuade the association or the local judge, who ruled that the lien for attorney fees was filed before the law became effective and remains in force. The ruling, delivered with incredibly bad timing the day before the two year anniversary of 9/11/01, received national attention." McKenzie, Private Gated Communities in the American Urban Fabric, S.18; siehe dazu auch: Veteran fights for front yard flag.

148 The Pointe.

Guidelines belegt: „Any statuary object or water feature forward of the respective building setback may not exceed three (3) feet in height unless located within a courtyard area… In all cases, said objects or features shall be maintained in like-new condition at all times. …Prohibited Landscape Material: The following landscape materials are not permitted in front yards and side yards in front of return walls a. White edging b. White rock or artificially painted rocks c. Caliche d. Wooden materials (such as railroad ties and wood chips/bark except within small bedding areas). e. Artificial turf, artificial plants and artificial trees."[149] Der Umfang und der Detaillierungsgrad dieser stilistischen Vorgaben belegen die Bedeutung, die der Schaffung eines in sich konsistenten *Bühnenbildes* beigemessen wird. Die *master planned communities* gewährleisten ihren Bewohnern mehr als nur Sicherheit und soziale Abgrenzung gegenüber anderen sozialen Gruppen (die Segregation erfolgt über den Preis der Häuser und spezielle vertragliche Bestimmungen; in *Summerlin* existiert mit der *Sun City* ein Stadtteil nur für über 55-Jährige[150]): Dem Käufer eines Hauses wird gleichzeitig ein standardisiertes Ausdrucksrepertoire, ein *Bühnenbild* bereitgestellt, das er für seine eigene Selbstdarstellung nutzen kann. Dieses *Bühnenbild* umfasst den gesamten Außenraum (sowie Teile des Innenraumes, soweit er von außen einsehbar ist) inklusive aller Ausstattungen sowie alle Gemeinschaftsräume und -anlagen.

Zusätzlich existieren Vorgaben, die die Nutzung des Raumes, das Verhalten und die Erscheinung (incl. körperlicher Eigenschaften) betreffen, d.h. das, was Goffman als die *persönliche Fassade* bezeichnet: „Es gibt Festlegungen zum Mindestalter der Bewohner, Begrenzungen des Besuchsrechts von Kindern sowie des Aufenthalts außerhalb des eigenen Grundstücks bei Nacht. Sogar das Küssen im Gemeinschaftsbereich, Wäsche aufhängen im Vorgarten, Autoputzen in der Garagenzufahrt, das Anbringen eines Basketballkorbes usw. kann unter Umständen verboten sein. Verstöße gegen diese Regeln können mit Rügen, Geldbußen oder Pfändung geahndet werden. Bezeichnenderweise werden in der Disney-Stadt *Celebration* Integrationskurse angeboten, die den Zugezogenen Werte und Verhaltensweisen nahe bringen sollen."[151] Um die Beschwerden über ein etwaiges Fehlverhalten der Nachbarn zu erleichtern, bietet *Summerlin* auf

149 Summerlin North Community Association: Design Guidelines and Standards.

150 Sun City Summerlin Community Association: 55 Year Age Restriction Policy.

151 Schemmerling, Multikulti konsequent, S.24

seiner Internetseite ein entsprechendes Formular an, das online ausgefüllt werden kann. Die vertraglichen Bestimmungen, denen sich die Bewohner unterwerfen, institutionalisieren sowohl die soziale Kontrolle als auch die *persönliche Fassade*, d.h. das Auftreten und Verhalten des Einzelnen im Theater des Alltags, und gewährleisten Schutz vor Störungen, die die eigene Rolleninszenierung zerstören könnten. Während der Zugang zu diesen *Bühnen* des Alltagslebens durch Tore oder die Lage (Erreichbarkeit nur mit dem PKW) beschränkt wird, werden Störungen im Inneren durch die angeführten Verhaltens- und Nutzungsbestimmungen ausgeschlossen.

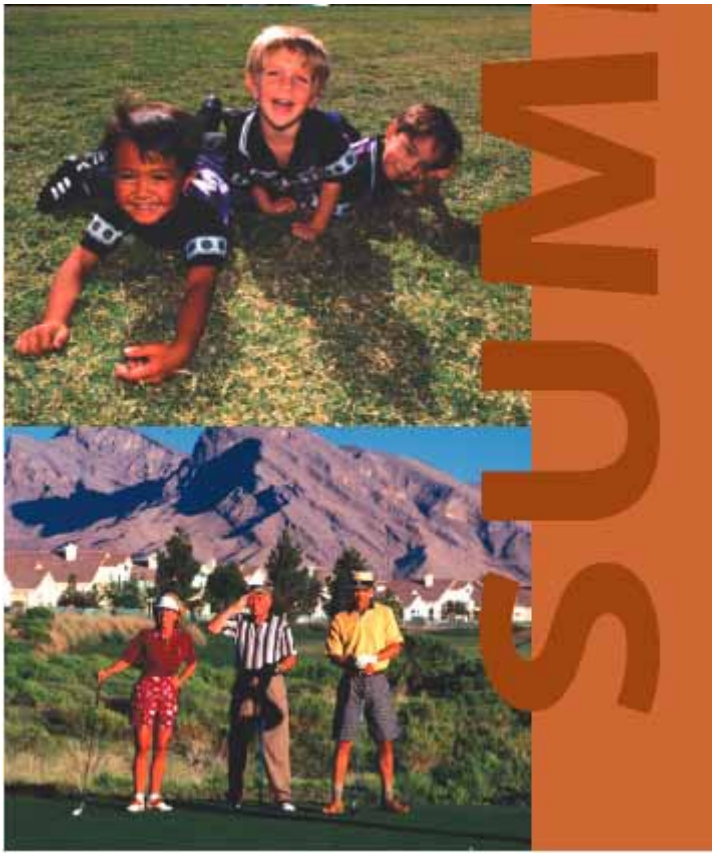


Abb.5.25 *Summerlin*, Las Vegas. Ausschnitt aus dem Titelblatt der Pressemappe.

Die Verhaltensregeln und die stereotypen architektonischen *Bühnenbilder* stellen eine abstrakte, wohlgeordnete *Fassade* her, auf die der Einzelne oder ein Ensemble zurückgreifen kann, um eine bestimmte Rolle zu realisieren; die aus Raum und Verhalten bestehende *Fassade* ist dabei, so Goffman, aufgrund ihres

Abstraktionsgrades nicht nur für eine, sondern für verschiedene Rollen verwendbar. Eine Auswahl möglicher Rollen und Darstellungen zeigt der Internetauftritt von *Summerlin* in Bildern, Videos und Texten: glückliche Mittelstandsfamilien, verlässliche, hilfsbereite Nachbarn, behütete Kinder, engagierte Mitglieder der Gemeinschaft, leistungsbereite Freizeitsportler und ähnliches.[152] (Abb.5.25)

Die Goffman'schen *Fassaden* der *master planned communities* können von den Einwohnern genutzt werden, um Ansätze einer lokalen Identität zu konstruiren; Gottdiener weist darauf hin, dass diesbezüglich die Bedeutung der Gesamtstadt gegenüber den *master planned communities* zurückgegangen ist. „Thus, construction of highly differentiated communities within the Las Vegas region has replaced a general, unifying Las Vegas identity with more localized conceptions, such as: 'I live in Summerlin,' or 'Green Valley,' or 'Eldorado,' or 'The Lakes,' or 'Desert Shores.' Many of the planned developments actively promote this seperation from the Las Vegas regional identity."[153] Ein Teil einer solchen Strategie sind die von der *Summerlin Community Association* organisierten Gemeinschaftserlebnisse: "The Association sponsors special events at the community pool, an all-day Fourth of July party with a parade and concert, a springtime egg hunt, and a Christmas holiday lighting ceremony. Originally developed by a public relations firm contracted by Summerlin, the events were designed to generate publicity for the fledgling community and have since become popular traditions in the community."[154] [155] Gottdiener zitiert ebenfalls M. Fine von der *master planned community Green Valley,* der in der Existenz einer begrenzten Gemeinschaft die Attraktivität solcher Wohngebiete sieht: „[People] need to belong to a community, not a random developed, amorphous location within a larger metropolitan area. Having a specially named community helps newcomers with a personal sense of identity."[156] (Abb.5.26)

152 This is Summerlin. This is home.

153 Gottdiener et al., Las Vegas, S.162

154 Ibid., S.151

155 Zur Bildung von Gemeinschaften in *master planned communities* siehe auch: Franzese, Does it take a village, S.553-594

156 Gottdiener et al., Las Vegas, S.135

Abb.5.26 *Summerlin*, Las Vegas. „Ortsschild“ von *The Hills*.

Die vielfältigen Ordnungsbestimmungen, denen die Räume der *master planned communities* unterworfen sind, machen sie einerseits zum Gegenstück der *heterotopischen* Kasinos, in denen abweichendes Verhalten gesellschaftlich akzeptiert ist. Andererseits lassen sie sich selbst als *andere Räume* im Sinne Foucaults verstehen; sie erfüllen die Funktion von *Kompensationsheterotopien*, d.h. von „vortreffliche[n], absolut geregelte[n]“ Räumen „in denen die menschliche Vollkommenheit tatsächlich erreicht“[157] wird. Foucault nennt als Beispiel einer solchen *Kompensationsheterotopie* amerikanische Kolonialstädte – seine Beschreibung offenbart Analogien zu den Charakteristika der *master planned communities* in Las Vegas*:* „Die Jesuiten haben in Paraguay Kolonien errichtet, in denen die Existenz in jedem ihrer Punkte geregelt war. Das Dorf war in einer strengen Ordnung um einen rechteckigen Platz angelegt, an dessen Ende die Kirche stand; an einer Seite das Kolleg, an der anderen der Friedhof, und gegenüber der Kirche öffnete sich eine Straße, die eine andere im rechten Winkel

157 Foucault, Andere Räume, S.45

kreuzte. ... Das tägliche Leben der Individuen wurde nicht mit der Pfeife, sondern mit der Glocke geregelt. Das Erwachen war für alle auf dieselbe Stunde festgesetzt; die Arbeit begann für alle zur selben Stunde; die Mahlzeiten waren um 12 und 5 Uhr; dann legte man sich nieder, und zur Mitternacht gab es das, was man das Ehewachen nannte, d. h. wenn die Glocke des Klosters ertönte, erfüllte jeder seine Pflicht.“[158] Foucault schließt seine Überlegungen mit dem Hinweis, dass „das Schiff“, das „von Bordell zu Bordell, bis zu den Kolonien fährt ... die Heterotopie schlechthin“[159] sei, weil es die extremen Typen der Heterotopie verbinde. Die Stadt Las Vegas mit den Illusionsräumen der Spielkasinos und den absolut geregelten *master planned communities* lässt sich ebenfalls als solch eine „Heterotopie schlechthin“ begreifen.

Im Kontext der Selbstdarstellung im Alltag, wie sie in Goffmans Theateranalogie verstanden wird, lassen sich die angesprochenen Stadträume als jedem zur Verfügung stehende *Bühnenbilder* beschreiben. Sowohl die opulent ausgestatteten Kasinoanlagen als auch die privat entwickelten, suburbanen Wohnviertel sind fertige, inklusive aller Ausstattungen bereitgestellte *Bühnenbilder,* die von jedermann benutzt werden können – vorausgesetzt, er kann es sich leisten. (Der Eintritt in die Kasinos ist kostenlos, dafür sind nahezu alle Vergnügungen, denen man dort nachgehen kann, mit Kosten verbunden. Die *master planned communities* bieten Häuser für die mittlere bis gehobene Mittelschicht in einer breiten Preisspanne an.[160] [161])

Ähnlich wie die Römer, die die Thermenanlagen, Portiken und öffentlich zugänglichen Anlagen zur Selbstrepräsentation nutzen, haben auch die Besucher der Kasinos und die Bewohner der *master planned communities* Zugriff auf Räume und Architekturen, die sie für ihr eigenes Alltagstheater gebrauchen können. Dabei müssen sie umgekehrt aber auch den im Raum angelegten Handlungsabläufen, sowie festen Verhaltensvorgaben und Rollen entsprechen.

158 Ibid., S.45-46

159 Ibid., S.46

160 In *Summerlin* reichen die Preise der im Juni 2007 zum Verkauf stehenden Wohneinheiten von $ 684 pro Sq. Ft. bis zu $ 5,904 pro Sq. Ft.

161 Zu den sozialen Konsequenzen siehe: Parker, Social Costs of Rapid Urbanization in Southern Nevada, S.139ff

Die Räume der *master planned communities* sind folglich mehr als nur eine Kulisse, vor der sich das Alltagsleben abspielt: Als narrative Räume bilden sie eine *erzählte Welt*, in der nur bestimmte Verhaltensweisen möglich sind, wenn die Inszenierung nicht gefährdet werden soll (zum Begriff der *erzählten Welt* siehe Kapitel II.2.2). Um diese narrativen Räume als Bühne für die eigene Selbstdarstellung zu nutzen, müssen die Bewohner der *master planned communities* die Vorgaben und Grenzen der *erzählten Welt*, d.h. einer Welt der Wohlanständigkeit und Bürgerlichkeit, akzeptieren.

5.2.3 *Symbolische Macht* in Las Vegas

Im vorangegangenen Abschnitt wurden die Kasino- und Freizeitlandschaften sowie die *master planned communities* auf die Bedeutung hin untersucht, die sie für die Selbstdarstellung im Theater des Alltags und für den spielerischen Umgang mit verschiedenen Rollen und Verhaltensweisen haben. Während sich mit Blick auf Goffman feststellen lässt, dass all diese Räume als *Bühnen* und *Bühnenbilder* für die Selbstinszenierung ihrer Nutzer fungieren, verweist das *Heterotopiemodell* von Foucault darauf, dass diese *Bühnen* auch eine Funktion gegenüber der Gesamtgesellschaft erfüllen, und zwar insofern, als sie anormales, abweichendes Verhalten in bestimmten Räumen lokalisieren und damit beherrschbar machen.

Im Folgenden soll am Beispiel der *master planned communities* untersucht werden, inwiefern diese Räume, in denen sich die Nutzer selbst darstellen, zur sozialen Distinktion genutzt werden.[162] Vor dem Hintergrund von Bourdieus *symbolischer Herrschaft* soll (analog zur Analyse des antiken Rom) auch betrachtet werden, ob die privat entwickelten *master planned communities* eine Form der symbolischen Machtausübung darstellen, indem sie festlegen, welcher Architekturstil erstrebenswert ist.

162 Auf eine Analyse von Distinktionsbemühen und *symbolischer Macht* im Bereich der Kasinos wird im Hinblick auf die Tatsache verzichtet, dass der überwiegende Teil der Kasinobesucher nicht aus der Stadt Las Vegas selbst kommt; eine Untersuchung darüber, inwiefern und aus welchen Beweggründen diese Besucher architektonische Elemente aus den Kasinos in ihren privaten Rahmen übernehmen, würde daher notwendigerweise den Rahmen dieser Arbeit sprengen, die sich auf die Stadträume von Rom und Las Vegas beschränkt.

Ein Ansatz, der die Funktion von privat entwickelten Wohnsiedlungen in Bezug auf Status und Distinktion ihrer Bewohner beschreibt, findet sich in Blakely und Snyders *Fortress America: Gated Communities in the United States*.[163] Die Autoren entwickeln eine Typologie der *gated communities* (d.h. der privat entwickelten Wohnviertel, die über Mauern und Tore abgegrenzt sind[164]) und schlagen dabei drei verschiedene Grundtypen vor, die auf unterschiedlichen Formen, Funktionen und sozialen Effekten begründet sind.[165] Der erste Typus ist die *lifestyle community*, in der ein oft umfangreiches Angebot an Golf- und sonstigen Sport- und Freizeiteinrichtungen zusammen mit den Häusern errichtet wird und der Bewohner mit gleichem Lebensstil zusammenführen soll. Manche dieser Wohngebiete werden nur temporär, etwa als Zweitwohnsitz, bewohnt; andere sind explizit für Rentner ausgelegt. Die *Sun City* in *Summerlin* entspricht diesem Typus: Die Anlage ist für über 55-Jährige geplant[166] und verfügt über drei Golfclubs und mehrere medizinische bzw. soziale Zentren[167]. Überwachung und Zugangskontrollen sollen hier vorrangig zur Schaffung einer sozial homogenen Gruppe mit gleichem Lebensstil beitragen: „The shared public space in these developments is privatized and controlled, but more as a social statement than as a safety device.“[168] [169] (Abb.5.28) Der zweite Typus, den Blakely und Snyder definieren, ist die *prestige community*. Mauern, Tore und Wärterhäuser an den Einfahrten sind in erster Linie dem Bedürfnis nach Statussymbolen geschuldet. Freizeiteinrichtungen sind nur eingeschränkt vorhanden und auch der Sicherheitsaspekt ist sekundär: „They lack the recreational amenities of the lifestyle communities, often differing little from standard residential subdivision except for their gates. The gates are motivated by a desire to project an image, protect current investments, and control housing values. …They feature elaborate gatehouses,

163 Blakely und Snyder, Fortress America

164 Die *gated communities* können damit als eine Sonderform der *master planned communities* betrachtet werden. In den großen *master planned communities* von Las Vegas existieren Bereiche, die ohne, und andere, die nur mit Zugangskontrollen zu betreten sind.

165 Blakely und Snyder, Fortress America, S.36ff

166 Die Bewohner müssen mindestens 55 Jahre alt sein; Ausnahmeregelungen sind nur sehr eingeschränkt möglich. Sun City Summerlin Community Association: 55 Year Age Restriction Policy.

167 Summerlin Villages. Sun City Summerlin.

168 Blakely und Snyder, Fortress America, S.47

169 Zur Bildung eines *Club-Effekts* innerhalb homogener sozialer Gruppen siehe: Bourdieu, Physischer Raum, sozialer und angeeigneter physischer Raum, S.32

monumental entrances, and prestige amenities such as artificial lakes or carefully preserved natural features such as ocean or river fronts and woods."[170] Projekte wie *The Lakes* und *Desert Shores* im Westen von Las Vegas (Abb.5.29-30) weisen Eigenschaften eines solchen Typus auf. Der dritte Typus schließlich, die *security zone community* ist primär durch die Angst vor Kriminalität motiviert und durch den Wunsch, Außenstehende, die als Gefahr für Besitz und körperliche Unversehrtheit wahrgenommen werden, auszuschließen. Blakely und Snyder orten diesen Typus v.a. in Metropolen mit hoher Kriminalitätsrate. Im Kontext der hier untersuchten Distinktionsbemühungen über Lebensstil und Statussymbole ist dieser Typus nicht weiter relevant. Einen Überblick über die verschiedenen sozialen Werte, die sie den einzelnen Typen zuordnen, geben Blakely und Snyder in einer Tabelle. (Abb.5.27)

Value	*Lifestyle*	*Prestige*	*Security zone*
Sense of Community	Tertiary	Tertiary	Secondary
Exclusion	Secondary	Secondary	Primary
Privatization	Primary	Tertiary	Tertiary
Stability	Secondary	Primary	Secondary

Abb.5.27 "The Importance of Social Values in Residents' Choice of a Gated Community" nach Blakely und Snyder.

Eine Anwendung auf die *master planned communities Summerlin* und *Desert Shores* verdeutlicht den unterschiedlichen Aufbau der *lifestyle* und der *prestige communities*, macht aber auch klar, dass die verschiedenen Typen nicht immer klar voneinander zu trennen sind.

170 Ibid., S.41f

Abb. 5.28 *Green Valley*, Las Vegas. Privat entwickeltes Wohnviertel mit eigenen Golfplätzen. *Lifestyle Community* nach Blakely und Snyder.

Summerlin ist in einzelne Untereinheiten gegliedert, die jeweils einem bestimmten Lebensstil entsprechen sollen. „Every thoughtfully planned Summerlin village is designed to enhance the lifestyles of you, your family and your neighbors.“[171] Ein näherer Blick auf die einzelnen Einheiten zeigt dann allerdings wenig Differenzen in Bezug auf das Freizeitangebot; Golfplätze oder Parks gehören zur Standardausstattung. Was vielmehr auffällt, ist das Bemühen um Statussymbole und soziale Abgrenzung gegenüber weniger finanzstarken Gruppen, so etwa in *The Ridges* im Südwesten von *Summerlin*: “Nestled against the picturesque foothills of the Spring Mountains, The Ridges village is one of the country's most coveted guard-gated luxury communities. The nearly 800-acre village features luxury and custom home neighborhoods, a 10,000-square-foot private resident clubhouse and the world’s first Jack Nicklaus replication golf

171 Summerlin Villages.

course - Bear's Best Las Vegas, which features copies of famous signature holes from Nicklaus-designed courses."[172]

Abb.5.29 *The Lakes*, Las Vegas. Privat entwickeltes Wohnviertel an künstlichem See. *Prestige Community* nach Blakely und Snyder.

Desert Shores hingegen lässt sich mit seinen künstlichen Seen, den langgestreckten Uferpanoramen und den zentral gelegenen Brücken, die weite Ausblicke über das Wasser zulassen, als Beispiel einer *prestige community* verstehen. Dennoch existieren Bemühungen der Verwaltung, die Seen als Freizeiteinrichtung nutzbar zu machen; die Vergabe von (streng reglementierten) Fischereirechten, die Zulassung von privaten Yachten und Mietbooten sowie eine „Schwimm-Lagune" sind hier aufzuführen.[173] Es geht demnach auch in dieser *prestige community* darum, einen bestimmten Lebensstil zu etablieren.

172 Summerlin Villages. The Ridges.

173 Desert Shores Community. Facilities.

Im Hinblick auf Bourdieus Überlegungen zur Distinktion durch Ausformung verschiedener Lebensstile kann diese Überschneidung von *prestige* und *lifestyle communities* nicht überraschen: in beiden Fällen geht es den Hauseigentümern darum, sich von anderen sozialen Gruppen zu differenzieren.

Abb.5.30 *Desert Shores*,
Las Vegas. Uferpanorama.

In *Summerlin*, *Desert Shores* und anderen *master planned communities* wird der gebaute Raum, der von den einzelnen Käufern anschließend erworben und genutzt wird, zentral errichtet und mit Nutzungsbeschränkungen versehen. Der Einzelne kann dann seinen Wunsch nach einem bestimmten Lebensstil, nach Statussymbolen und nach Sicherheit erfüllen. Dennoch bleiben der Raum und seine Nutzungsbestimmungen immer auch durch die ökonomischen Interessen der Projektentwickler bestimmt; McKenzie hat auf diesen Aspekt hingewiesen: „I have argued that the CID [Common Interest Housing Developments, d.h. privat verwaltete Wohngebiete] revolution is driven by the motivations of developers and local governments on the supply side, and consumers on the demand side, with the supply side interests predominating over the demand side. Developers have found that CIDs help them pursue higher density, in order to maintain profits despite rising land costs. They can put more people on less land, and also provide amenities to buyers, by creating common ownership of parks, swimming

pools, and so forth."[174] Von besonderem Interesse sind daher Bereiche der Stadt Las Vegas, in denen ein solch direkter ökonomischer Einfluss privater Entwickler nicht gegeben ist. In solchen Bereichen lässt sich beobachten, inwiefern die privaten Entwickler der *master planned communities* auch *symbolische Macht* ausüben, indem sie mit ihren Projekten bestimmen, welche Architektur von den Bewohnern der Stadt für erstrebens- und nachahmenswert erachtet wird.

Abb.5.31 *Green Valley*, Las Vegas. Mauer um ein Wohnviertel.

Ein im Kontext der *symbolischen Macht* aufschlussreicher Fall ist die Kontroverse um die Errichtung einer Mauer in *Bonanza Village*, die McKenzie dokumentiert.[175] Das Wohnviertel *Bonanza Village* im Nordwesten von Downtown Las Ve-

174 McKenzie, Private Gated Communities in the American Urban Fabric, S.4

175 Ibid., S.7-16

gas ist ein vergleichsweise altes Viertel; 1946 gegründet, verfügt es über 168 Wohneinheiten – es existieren dort keine Abgaben für Gemeinschaftseinrichtungen und keine Hauseigentümerverwaltung, die die Einhaltung von Regeln kontrolliert.[176] Seit den frühen 80er Jahren des 20. Jhdts kommt es hier zu einer Auseinandersetzung zwischen alteingesessenen und neu hinzugezogenen Bewohnern um die Errichtung einer Mauer um das Viertel einschließlich eines Tores. Interessant sind die Argumente, die von den Befürwortern der Mauer ins Feld geführt werden: "The president was followed by the association vice president, who added to her comments … and then proceeding to advocate for the wall purely because it would make Bonanza Village look like nearby gated communities: 'There is some new development that's happening in our area that we're excited about. The Andre Agassi Boys and Girls Club looks really good. The Veterans Hospital close by us looks good. There's a new Post Office going in. And also there's a subdivision that has planted itself north of us. It's single family homes and they have a really nice wall running along Vegas Drive. Now all these good looking projects, when they look across the road or into our area, they see what typical horse zoned property, the back side, lots of typical horse zoned property looks like. It's a mish-mash of different fencing. Sometimes you're not going to put your lumber pile in the front yard if you got a half acre. That's one of the reasons you own it is so that you can have a few things other than just landscaping. And so a lot of that stuff winds up in the back yards… The project is not only good for Bonanza Village, but it's good for the City. If we do not build this wall, Bonanza Village will fall behind the level of the new developments coming into our area and we don't want that. We're an inner-city neighborhood that's willing to spend our own money to bring itself up to the level of the new stuff that's moving in around us.'"[177] Hier stehen offensichtlich nicht die Sicherheitsinteressen im Vordergrund, sondern einfach der Wunsch, das Erscheinungsbild von *Bonanza Village* dem einer *gated community* anzugleichen und damit einen Lebens- und Wohnstil zu übernehmen, der als erstrebenswert gilt. Die Umfassungsmauer des Nachbarviertels wird folglich als „really nice wall" bezeichnet und die Mauer, die das Viertel fast vollständig von der umliegenden Stadt isolie-

176 "Cuthbert Mack, a private attorney and resident … :'When I purchased that (land), there was no homeowners' association, no fees, no dues, nothing,'" Edwards, Building Fences

177 McKenzie, Private Gated Communities in the American Urban Fabric, S.11

ren soll, als „good for the City“ angesehen. McKenzie argumentiert denn auch, dass es sich bei dieser Mauer in erster Linie um eine symbolischen Bau handle, der Status und Distinktion verspricht: “The drive to wall-in Bonanza Village was an attempt to enhance the status of the development and raise its property values.“[178] Der Konflikt wird schließlich zugunsten der Befürworter der Umfassungsmauer entschieden – nicht zuletzt deshalb, weil die Stadt Las Vegas das Projekt unterstützt und der oberste Gerichtshof von Nevada die Auffassung teilt, eine Umfassungsmauer sei *per se* eine Maßnahme, die der Stadtverbesserung diene und daher in öffentlichem Interesse sei.[179] Interessant ist im Kontext der hier untersuchten Frage nach *symbolischer Macht* vor allem, dass die Mauern und Tore der *master planned communities* in Las Vegas zu einem architektonischen Element geworden sind, das unabhängig von seiner funktionalen Notwendigkeit (Schutz vor Kriminalität)[180] in ein anderes Viertel übernommen und zur Distinktion genutzt wird. Die großen, privat entwickelten Wohnanlagen setzen damit Standards; sie legen fest, welche baulichen Elemente als Statussymbole Geltung besitzen. Die Hauseigentümer in anderen Stadtteilen versuchen diese zu übernehmen und für ihre persönliche Selbstdarstellung brauchbar zu machen. (Abb.5.31)

Um die symbolische Abgrenzungsfunktion der Mauer zu verdeutlichten, vergleicht sie McKenzie mit dem *pomerium*, der “heiligen” Grenze der Stadt Rom, die verwaltungstechnische und vor allem religiöse Bedeutung hatte und durch Grenzsteine (*cippi*) markiert war: “The overriding consideration, it seems, was to extend the pomerium around this piece of real estate, to embrace these 168 lots

178 Ibid., S.16

179 Ibid., S.13

180 Wie McKenzie feststellt, handelt es sich bei der von manchen Befürwortern vorgebrachten Behauptung, die Mauer von *Bonanza Village* sei zum Schutz vor Kriminalität notwendig, um ein Scheinargument, dessen fragwürdiger Charakter allen Beteiligten klar gewesen sei: „...the president and vice president of the Bonanza Village Homeowner Association addressed the Las Vegas City Council at a public hearing ... to advocate for the wall project. They began by arguing that the wall was a crime prevention measure needed to prevent petty burglaries committed with shopping carts. The facts, which were no doubt known to everybody in the room, were that the crime rate in Las Vegas was plummeting, paralleling a similar drop in crime rates across the nation. But after this rather lame justification, they became much more eloquent in portraying the wall as an esthetic measure that would make Bonanza Village look like other, newer, communities, and thereby make the neighborhood look like part of the downtown redevelopment.” McKenzie, Private Gated Communities in the American Urban Fabric, S.10-11

within the arms of the sanctified, symbolic wall that separates civilization from barbarism, civil peace from chaos, and us from them."[181]

Die *master planned communities* etablieren in Las Vegas architektonische Elemente, die von jenen, die außerhalb dieser Viertel wohnen, aufgenommen und als repräsentative Symbole in das eigene Umfeld übernommen werden, in diesem Fall in *Bonanza Village*. Ebenso wie die römische Oberschicht, die Elemente der großen Bauvorhaben im Rom der Kaiserzeit in ihr privates Wohnumfeld übernimmt und zur Repräsentation in eigener Sache gebraucht, erkennen diese Bewohner die *symbolische Herrschaft* der großen (privat entwickelten) Bauprojekte an und versuchen ihnen nachzueifern.

5.3 Schlussfolgerungen

Dieses Kapitel hat sich mit der Tatsache auseinandergesetzt, dass die narrativen Räume des antiken Rom und des modernen Las Vegas immer auch Räume des Alltagslebens sind. Mit Goffman lässt sich dieses Alltagsleben als Theater und damit ebenfalls als Erzählung beschreiben.

Den im Rom der beginnenden Kaiserzeit nebeneinander bestehenden Lebensbereiche des (traditionell-römischen) *negotium*s und des (griechisch geprägten) *otiums* wurden in Las Vegas die beiden Lebensbereiche der Kasinoanlagen und der *master planned communities,* der privat entwickelten und unterhaltenen Wohnviertel, gegenübergestellt.

Bei allen bestehenden Unterschieden zwischen Rom und Las Vegas lässt sich dabei erkennen, dass der narrative Raum von seinen Nutzern gezielt in ihr eigenes Alltagstheater integriert und damit Teil von vielen verschiedenen, teils sehr persönlichen Erzählungen wird. Als *Bühnenbild* ermöglicht er es seinen Nutzern, bestimmte Selbstdarstellungen zu konstruieren und das Verlangen nach Distinktion zu befriedigen. Räumliche Trennungen erlauben es, verschiedene Formen der Selbstdarstellung getrennt zu halten.

Gleichzeitig lässt sich aber auch feststellen, dass der narrative Raum bestimmte Rollen vorschlägt und Handlungsabläufe vorgibt. Derjenige, der sich nicht an eine dieser Rollen hält, zerstört die von Goffman postulierte „Kohärenz zwischen

181 Ibid., S.16

Bühnenbild, Erscheinung und Verhalten“[182] und gefährdet damit möglicherweise seine Selbstdarstellung. Darin scheint auch die besondere Funktion des narrativen Raumes für das Theater des Alltags zu liegen: Er ist nicht nur eine zeichenhafte Kulisse, die auf Begriffe wie Luxus, Opulenz oder Exzess verweist und je nach Bedarf zitiert werden kann – der narrative Raum ist vielmehr ein abgeschlossener Kosmos, eine kleine Lebenswelt, in der Handlungsabfolgen und ein bestimmtes Rollenverhalten angelegt sind, die sich auch auf das Alltagsgeschehen auswirken. Der Nutzer des narrativen Raumes nutzt demnach nicht nur ein bestimmtes *Bühnenbild* für sein eigenes Alltagstheater, er übernimmt mit dem *Bühnenbild* immer auch ein ganzes Narrativ, das Rollenzuschreibungen enthält, in seine eigene Alltagsdarstellung. Einen Extremfall stellen hier die *master planned communities dar*, in denen ein Verhalten vertraglich festgelegt wird, das ganz bestimmten Rollenbildern entspricht und mit dem Narrativ des gebauten Raumes korrespondiert.

Die Attraktivität der römischen Thermen und der Kasinos in Las Vegas, auch das lässt sich erkennen, ist in diesen Rollenangeboten und in dem ganzen Lebensstil begründet, den sie versprechen. Das funktionale Angebot ist demgegenüber sekundär: Während man in Rom in Hunderten von kleinen *balnae* baden konnte, boten nur die großen Thermen eine ganze, griechisch inspirierte Lebenswelt. Ähnliches gilt für Las Vegas, wo Spielautomaten allgegenwärtig sind, aber nur die großen Kasinos einen exzessiven Stil bieten, der einem exzessiven Verhalten und Lebensstil entspricht.

182 Goffman, Wir alle spielen Theater, S.26

ABSTRACT: Narrative Spaces as Stages for Day-to-Day Life (5.)

The present chapter discusses the narrative space as a part of its users' daily life. This allows for the fact that the narrative spaces in ancient Rome and Las Vegas are always also places of urban everyday life.

In order to explore how its users integrate the narrative space into their own daily life and actions, this study initially assumes a connection between narratives and human action. The reflections of this chapter are thereby based on the postulation that human everyday actions can also be considered as a narrative (or theatrical) process. A comparison of social actions and performative actions on a theatrical stage, as drawn by the sociologist Erving Goffman, constitutes the theoretical background to this chapter. To add wider meaning to this comparison, the theoretical approaches of Bourdieu, Sibley and Foucault will be taken into account as well.

Taking Goffman's model as a starting point, two statements are formulated. On the one hand, the users of the narrative space integrate the built stories into their personal stories and employ them when presenting themselves in everyday life. As a consequence, the narrative space becomes part of numerous personal narratives that are independent of the building owner's interests. On the other hand, however, the action sequences and the attribution of roles suggested by the narrative space shape the users' everyday actions and self-image.

Space and the Presentation of the Self (5.1)

In *The Presentation of Self in Everyday Life* Goffman compares human everyday action with narrative performance on a theatrical stage: people perform self-projections, they play clearly defined *parts*, they become part of a *team* and are watched by an *audience*. In Goffman's concept, the built space is relevant in two respects. Firstly, the space constitutes the (stage) *setting* and is as such part of the standardised repertoire of expression (the *front)* on which the actor draws for successful self-presentation. Secondly,

the built space also forms the *stage* of the performance. Due to the spatial finiteness of the *stage*, it is possible for the actor to control the impression made on the audience; as a result of the spatial separation of different stages, one person can play deviating *parts* in different places. Correspondingly, Goffman conceives of the built space not as part of the building owner's *mise-en-scène*, but as part of its user's self-projection. Thus, the space contributes to the narrative construction of the social identity of its users.

To supplement Goffman's theory of action, Bourdieu's theory of *symbolic violence* and *habitus* is employed to shed light on the symbolic function of the narrative space in everyday life. The *habitus*-concept is relevant insofar as it combines the use of the space for self-projection with the pursuit of social distinction and *symbolic power*. Here, the *habitus* includes a person's patterns of thinking, perception and action (including personal lifestyle, matters of taste, etc.). On the one hand, the *habitus* depicts social inequalities and differentiations, on the other hand, it also contributes to newly generate them time and again. In the struggle for social influence, lifestyle is used for distinction.

Finally, I refer to the studies of Sibley, who discusses the exclusionary impact of location-dependent stereotypes and images, and to Foucault, who, in the framework of his *heterotopia*-model, establishes the idea of *other spaces* where behaviour differing from social norms is accepted.

Lifeworlds in Ancient Rome and Las Vegas (5.2)

Both in ancient Rome and in Las Vegas the narrative space is integrated into its users' own everyday theatre, thus becoming part of their own personal narrative. As (stage) *setting*, it enables its users to construct their self-projection and to satisfy the desire for distinction. Spatial separations allow to keep differing forms of self-representation separate.

At the same time, it can be argued that the narrative space suggests predefined *parts* and sets sequences of action. Anyone not sticking to either of these *parts* destroys the coherence of setting, appearance and be-

haviour postulated by Goffman and therefore endangers his self-representation. This seems to be the particular function of the narrative space for everyday theatre: It is not so much an emblematic backdrop, but rather a self-contained cosmos, a small *lifeworld*, with ingrained sequences of action and specific role behaviours that have an impact on everyday action. Together with the *setting*, the user of the narrative space inevitably also integrates a complete story in his own self-representation.

Otium and *Negotium* in Ancient Rome (5.2.1)

Day-to-day life in the Rome of the early imperial period takes place in two spatially separated spheres: the first is the sphere of *negotium*, characterised by an old-Roman lifestyle and political activity. The place of the *negotium*, the representation of a sense of duty and frugality, is the city of Rome, the characteristic feature of which are simple brick buildings. The second is the sphere of the *otium*, marked by a Hellenistic lifestyle and private leisure. The place of the *otium* is initially the private, Greek-style villa. In the course of the imperial era, the sphere of the *otium* moved to the inner-city leisure-landscapes on the Field of Mars and to the *thermae*.

For the presentation of the self in the everyday theatre, the villas and the *thermae* provide two different crucial aspects: Firstly, the spatial seclusion enables the users to play a particular *part*, e.g. the part of the connoisseur of a luxurious Greek lifestyle, which would not be socially accepted elsewhere (in the sphere of the *negotium*). Secondly, they offer a complete standardised repertoire of expression, a *setting* for a self-representation as an adept of a Hellenistic way of life. Consequently, the exercise of Greek sports takes place in spaces which for their part refer to Greek archetypes: the *palaestra* and the *gymnasion*. Furthermore, it can be argued that these spaces provide all elements that correspond to a convincing self-representation as an urban Roman, living in luxury and leisure.

Symbolic Power in Rome (5.2.2)

With regard to Bourdieu's research on *symbolic violence* and on the effort to *distinction,* the Hellenistic architectural- and lifestyle of the villas and *thermae* can be understood as part of a fight for social prestige and influence. An example mentioned by Zanker is the employment of the sphinx in the early imperial period: Augustus temporarily uses the heraldic animal as a personal seal; in the period following, the appearance of numerous pieces of furniture integrating the motif of the sphinx can be observed. Also instructive are the explanations of Vitruvius concerning the architecture of the upper-class private house: Its style and typology should follow the architectural design of the "public" buildings. Augustus and his successors exercise *symbolic power* as they determine what style and architecture is regarded as modern. The Roman upper-class in turn tries to emulate this example in the private domain and to thereby set themselves off against less privileged social classes (pursuit of *distinction*).

Heterotopias in Las Vegas (5.2.3)

In Las Vegas, too, conflicting spheres of live coexist in close vicinity. The luxurious leisure landscapes on the Las Vegas Strip, where excessive behaviour is accepted (adult entertainment), contrast with the suburban residential areas of the *master planned communities*, where compliance with detailed behaviour and design regulations *(CC&Rs)* is required. Due to the significant spatial separation of these *stages* of urban life, divergent behaviour at different places becomes possible without disturbing the presentation of the self.

The issue of the visitor's self-presentation on the Las Vegas Strip has already been broached by Venturi and Scott Brown – they allude to the fact that the casinos give their visitors the opportunity to try out various *parts*. With reference to Foucault and Jaschke, the casinos can be understood as *other spaces*, where a behaviour that would not be tolerated in "normal" spaces becomes possible *(heterotopias of deviance*). The narrative space

itself contributes to the visitors' excessive behaviour: the excess is already inherent in the space as a meta-theme. Thus the narrative space of the casinos is not only a neutral place where deviant behaviour is allowed, but it also contributes actively to its users actions.

The residential areas of the master planned communities can be considered an alternative draft to the Las Vegas Strip. Here the compliance with so-called *codes, covenants and restrictions (CC&Rs)* is required, containing detailed guidelines to the right behaviour of the residents in day-to-day life as well as to the design and use of the houses and gardens. The code of behaviour and the stereotyped architectural *settings* provide a narrative on which individuals or *teams* can draw to present themselves. On the one hand, the regulations these narrative spaces are subject to, make them the counterpart to the *heterotopic* casinos, where excessive behaviour is socially accepted. On the other hand, they themselves can be regarded as *other spaces* in the sense of Foucault; they fulfil the function of *heterotopias of compensation*, i.e. of "absolutely regulated" spaces "in which human perfection [is] effectively achieved" (Foucault).

Symbolic Power in Las Vegas (5.2.3)

Using the *master planned communities* as an example, this chapter investigates to what extent these narrative spaces are used by their residents for social distinction. Against the background of Bourdieu's *symbolic violence*, the *master planned communities* can be understood as the exertion of *symbolic power* insofar as they determine what kind of architecture is considered desirable. The *master planned communities* in Las Vegas can be described as *lifestyle* and *prestige communities* according to Blakely and Snider. In both cases, there are noticeable efforts on the part of the residents to preserve clear social distinction, be it via the leisure facilities or via socially prestigious spatial elements. As I can exemplify on the basis of a dispute concerning the construction of a wall around the residential area of *Bonanza Village* (Las Vegas), documented by McKenzie, traditional residential areas, too, try to adopt the constructional features of the *master*

planned communities **(walls and gates), just because they are perceived as stylistically exemplary.**

FRANK RÖDL

6. Die Ausrichtung des narrativen Raums am Zielpublikum

In Kapitel I wird ersichtlich, dass die Erstellung narrativer Räume Kriterien unterliegt, die sich auf den Konkurrenzdruck der privaten Bauherren untereinander zurückführen lassen. Dieser Konkurrenzdruck entsteht durch ein gemeinsames Ziel, die Belebung und Nutzung der privaten Räume durch die Öffentlichkeit. Die Euergeten in Rom, sowie die Kasinoresortbesitzer in Las Vegas schaffen Orte, die von der Öffentlichkeit besucht werden sollen.

Ein Vergleich der Situation im antiken Rom und in Las Vegas zeigt dabei in beiden Fällen eine Bezugnahme auf die Öffentlichkeit über die Ansprache unterschiedlicher Zielgruppen. So richtet sich das Augustusforums in Rom an eine andere soziale Schicht und an ein Publikum mit einem anderen Bildungsgrad als das Traiansforum. Auch in Las Vegas bezieht sich die Planung der einzelnen Kasinos zunehmend auf Gruppen unterschiedlicher Schichten und mit unterschiedlichem Bildungshorizont, um Marktpositionen zu festigen oder Nischen zu besetzen. Die Erwartungen dieser Nutzergruppen und deren Interpretation durch den Ersteller werden daher in hohem Maße relevant für die Gestalt der Räume.

Hierbei fällt auf, dass sowohl in Rom als auch in Vegas die Ausrichtung an ein spezifisches Zielpublikum verbunden ist mit voneinander abweichenden, spezifischen Gestaltungen der Räume. Es stellt sich daher die Frage, ob die Erwartungen unterschiedlicher Zielgruppen auf die Gestalt dieser Räume mehr Einfluss haben, als die individuellen Präferenzen und Wünsche der Bauherren und Architekten, ob also die Gestalt der narrativen Räume in Rom und Las Vegas letztendlich ein Produkt der Erwartungen des Publikums ist.

6.1 Das Zielpublikum im antiken Rom und Las Vegas

In Rom lässt sich besonders seit dem Wechsel von der Republik zur Kaiserzeit (ca. 27 v. Chr. unter Augustus) eine Verbindung zwischen der Ausformung der Bildsprache und dem adressierten Zielpublikum erkennen. Wie das folgende Beispiel verdeutlicht, wird eine genaue Datenerfassung der Bevölkerung als Grundlage für politische Entscheidungen und letztlich auch für die Ausbildung einzelner Bestandteile narrativen Raumes genutzt. Auch in Las Vegas ist die Ermittlung personenbezogener Daten Grundlage für Planungsentscheidungen der einzelnen Kasinos, allerdings in Form eines umfassenderen Verfahrens als in Rom.

6.1.1 Der Census als Abbild der Bevölkerung im antiken Rom

Zu Beginn der Kaiserzeit wird die Registrierung bevölkerungsrelevanter Daten (ein Vorgang, der vor allem durch die von Augustus befohlene Volkszählung und die darauf folgende Reise Josefs und Marias nach Bethlehem bekannt ist) umfassender durchgeführt. "Mit der Errichtung des Kaiserreiches verändert sich die Verfahrensweise und der Zweck der Volkszählung; von nun an – im Jahr 28 v. Chr. beginnend … wird die Gesamtheit des Staatsvolks, Alte, Frauen und Kinder inbegriffen, erfasst, in Rom, in Italien und in den Provinzen." [1] Der Census findet in regelmäßigen Abständen statt; er erfasst unter anderem Namen, Alter, Geschlecht, Vermögen und besondere körperliche Merkmale der Bevölkerung.[2]
Augustus hält die Erhebung des Census für so wichtig, dass er sie eigens in den von ihm verfassten *res gestae* aufzählt: „Eine Neukonstituierung des Senates habe ich dreimal vorgenommen, und in meinem sechsten Konsulat (28 v. Chr.) eine Schätzung des Volkes [lat. census] mit meinem Amtskollegen M. Agrippa durchführen lassen. [Danach] … habe ich wieder ein Lustrum [ein nach der Ausführung des Census abgehaltenes Opfer] veranstaltet; bei dieser Gelegenheit wurden vier Millionen und dreiundsechzigtausend römische Bürger gezählt. Später habe ich, gestützt auf meine konsularische Befehlsgewalt, unter den Konsuln C. Censorinus und C. Asinius (8 v. Chr.) allein eine solche Volkszählung durchgeführt, wobei vier Millionen zweihundertdreiunddreißigtausend römische Bürger gezählt wurden. Auch ein drittes Mal habe ich kraft konsularischer Befehlsgewalt mit meinem Sohn Tiberius Caesar als Kollegen unter den Konsuln Sex. Pompeius und Sex. Appuleius (14 n. Chr.) ein solches Lustrum abgehalten, wobei die Kopfzahl der römischen Bürger mit vier Millionen neunhundertsiebenunddreißigtausend ermittelt wurde." [3] Die erhobenen Censusdaten bilden die Einteilung der Bürger in verschiedene ökonomische und politische Einheiten, beispielsweise in

1 Giardina, Der Mensch der römischen Antike, S.31

2 Ein Beispiel aus einem unter Kaiser Hadrian durchgeführten Census enthält folgende Daten : " I register myself and those of my household for the house-by-house census of the past second year of Hadrian Caesar our Lord. I am Horos, the aforesaid, a cultivator of state land, 48 years old, with a scar on my left eyebrow, and (I register): my wife Tapekusis, daughter of Horos, 45 years old, and our own child, Horos, a son, . . . years old, with no identification marks, and Horion, another son, one year old, with no identification marks. . . .". In: Maier, In the Fullness of Time, S.4

3 Augustus, Meine Taten. Res gestae divi Augusti, S. 17

Unter- und Oberschichten ab.[4]

Von Augustus sagt man, dass er, verärgert über die aus den Censusdaten hervorgehende, geringe Geburtenrate, eigenhändig ledige und verheiratete Männer auf dem Forum in zwei Gruppen teilte und den Ledigen eine Strafpredigt ob ihrer vergessenen Pflichten hielt.[5] Der Historiker Paul L. Maier vermutet daher, Augustus habe den Census zur Kontrolle der Geburtenraten genutzt : „… it was to gauge his success in raising the marriage and birth rates that Augustus was so concerned about the imperial census, and he took severals…".[6]

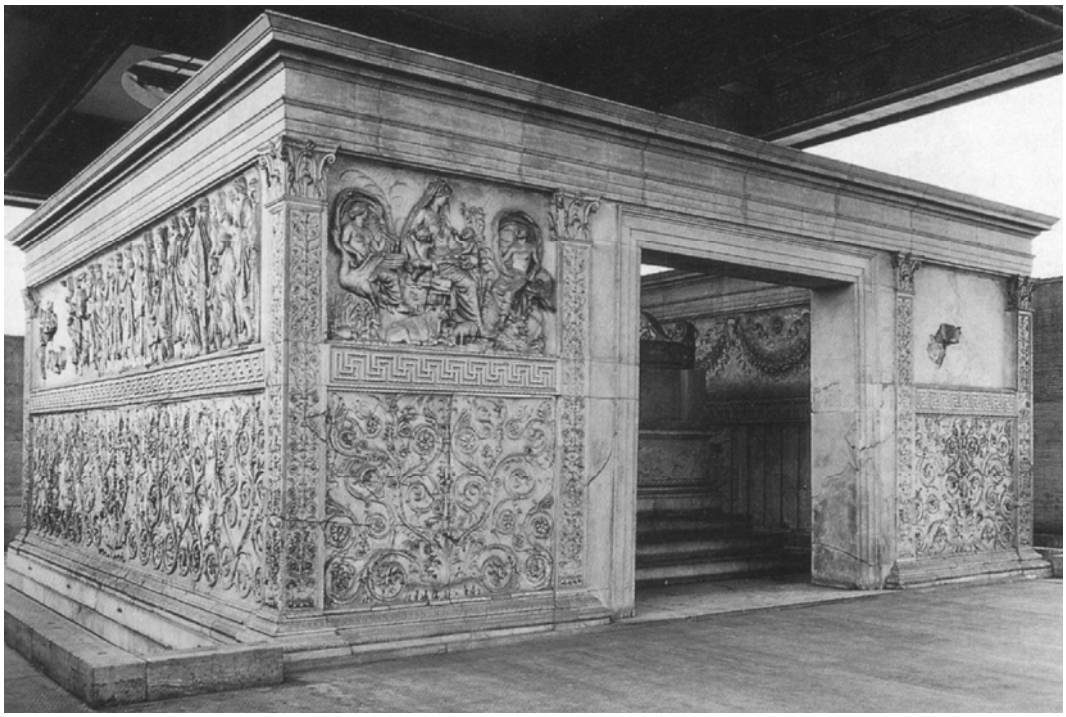


Abb. 6.1 Ara Pacis, Rom.
Relief mit Kindersegen an
der Ostseite (links oben).

4 Die Schichten werden weiter aufgeteilt, beispielsweise die Oberschicht in Senatoren, Ritter und Decuriones. Hierzu siehe Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S. 156

5 Maier, In the Fullness of Time, S.6

6 Ibid., S.8

Um potente Bevölkerungsgruppen gezielt anzusprechen und zu motivieren, bleibt es jedoch nicht bei Strafpredigten und dem darauf folgenden Ehegesetz. Der Appell des Priceps wird auch mit bildnerischen Darstellungen unterstrichen. Ein Beispiel hierfür zeigt die für Augustus auf dem Marsfeld errichtete Ara Pacis [7] (Abb. 6.1-6.3): „Das Thema des Kindersegens wird zwar in das Zentrum der Komposition gerückt, ist aber eingebettet in eine allgemeine Segensvision mit vertrauten Chiffren. Die politische Mahnung des Princeps [Augustus], wurde in ein ästhetisch ansprechendes Bild umgesetzt…." [8] so der Archäologe Paul Zanker zu den Darstellungen.

Abb. 6.2 Ara Pacis, Rom.
Detail: Pax und Sinnbilder der Fruchtbarkeit mit dem Ziel der Förderung des Kindersegens.

7 Die Ara Pacis ist ein Altar / Denkmal für den unter Augustus entstandenen römischen Frieden (pax romana) und bildete auf dem Marsfeld mit dem Augustusmausoleum und der kolossalen Sonnenuhr des Augustus eine Einheit.

8 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S. 180

Das Relief des Kindersegens an der Ostseite der Altaranlage (Abb.6.1 und 6.2) wird laut Heiner Knell durch die Positionierung des Altars im Kontext einer großen Sonnenuhr (der Obelisk als Zeiger der Sonnenuhr zeigte an Augustus Geburtstag auf die Mitte der Ara Pacis) in ein übergeordnetes, zukunftsweisendes Narrativ eingebettet: „Es sind dies Bilder, die gleich einer glücksverheißenden Zukunftsprojektion die Ostseite und damit die Seite des Sonnenaufgangs, des Beginns eines neuen Tages und zugleich jener neuen Zeit schmücken, die als Pax Augusta durch den Altarbau und sein Bildprogramm umschrieben wird.“ (Abb. 6.3)

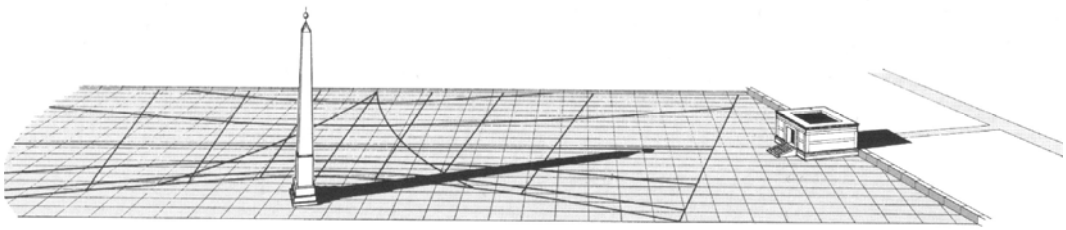


Abb. 6.3 Ara Pacis, Rom. Standort auf dem Marsfeld. Gebäude als Bestandteil des *Solarium Augusti*, der Sonnenuhr des Princeps Augustus

Der Kaiser war also durch den regelmäßig ausgeführten Census über die Bevölkerungsverteilung in Rom im Bilde. Zudem wurden ausgewählte Themen, Darstellungsformen und Allegorien eingesetzt (im Falle des Kindersegens beispielsweise die üppig dargestellten Fruchtbarkeitssymbole auf der Ara Pacis), um spezifische Bevölkerungsgruppen anzusprechen. Hierin lässt sich erkennen, dass man zu dieser Zeit schon in der Lage ist, statistisch erhobene Daten zu deuten und die daraus erworbenen Kenntnisse durch räumlich narrative Elemente zur Ansprache bestimmter Rezipientengruppen zu nutzen.

Ob die Römerinnen und Römer sich durch solche, an ihnen ausgerichteten Darstellungen tatsächlich angesprochen fühlen, kann man, wie sich im Kapitel

II.6.1.3 auch im Falle der Kasinoausstattung in Las Vegas zeigen wird, nicht mit Sicherheit sagen. Die Akzeptanz der Inhalte wird von zu vielen anderen Faktoren beeinflusst (so behandelt bezeichnenderweise Horaz in einigen Strophen des von Augustus beauftragten *carmen saeculare* zeitgleich die Ehegesetze als erhoffte Quelle neuer Nachkommen[9]). Es lässt sich jedoch umgekehrt feststellen, mit welchen Mitteln die Errichter der Räume eine spezifische Nutzerschicht ansprechen wollen, wie sich also die von den Bauherren eingesetzte Ausstattung je nach Zielgruppe unterscheidet. So stellt der Archäologe Tonio Hölscher einen Zusammenhang zwischen verschiedenen Gruppen von Rezipienten in der Gesellschaft und den im antiken Rom eingesetzten Formen von Architektur und Kunst her: „In diesem Sinne konnten für verschiedene gesellschaftliche Gruppen und verschiedene soziale Situationen Bildwerke von unterschiedlicher Komplexität geschaffen werden. In der frühen römischen Kaiserzeit wurden die Themen der kaiserlichen Politik sehr unterschiedlich dargestellt: an öffentlichen Monumenten mit repräsentativer Wirkung in einem lapidaren und typisierenden Klassizismus; auf den kostbaren Kameen für die ‚private' Betrachtung einer engen Oberschicht in komplexen Allegorien; auf den massenhaft produzierten Ringsteinen aus Glas und Lampen aus Ton in einfachen Bildchiffren." [10]

6.1.2 Vom Augustusforum zum Traiansforum: Wechselndes Zielpublikum im antiken Rom

Ein Vergleich des 2 v. Chr. eingeweihten Augustusforum mit dem 112 n. Chr. eingeweihten Forum des Kaisers Trajan soll die Bezugnahme auf verschiedene Nutzergruppen durch die veränderte Ausführung und Ausstattung der jeweiligen Anlage weiter veranschaulichen. Beide Foren wurden *in privato solo,* also mit privaten Mitteln der Kaiser errichtet. Das Augustusforum entspricht laut Hölscher den Erwartungen der gebildeten, römischen Oberschicht, das Traiansforum hingegen richtet sich an ein breiteres Zielpublikum mit niedrigerem Bildungsgrad.[11] Aufgrund der oben dargestellten Erhebung der Censusdaten waren die Kaiser

9 Ibid., S. 180

10 Hölscher, Bildwerke: Darstellungen, Funktionen, Botschaften, S. 162

11 Hölscher, Staatsdenkmal und Publikum, S.11

über die Zusammensetzung der jeweiligen Zielgruppe informiert. Wie wir später auch am Beispiel Las Vegas sehen werden, findet die Ansprache dieser Gruppen innerhalb der Anlagen auf mehreren Ebenen statt.

Die Stellung des jungen Octavian (erst später vom Senat Augustus, „der Erhabene“ genannt) beruht am Anfang seiner politischen Karriere nur auf dem Namen seines Großonkels und Adoptivvaters Caesar. Der „Knabe, der alles seinem Namen verdankt“ [12] spottet deshalb M. Antonius. Der Großteil der alten, adeligen Führungsschicht wartet anfangs seine Politik skeptisch ab, bei bestimmten Gelegenheiten trägt Octavian daher im Senat den Panzer unter der Toga, aus Angst, das gleiche Schicksal zu erleiden wie Caesar.[13] Sein vornehmliches Ziel besteht deshalb darin, die alte Nobilität zur Mitarbeit zu gewinnen.[14] Die Ansprache einer ausgewählten, traditionell verhafteten Bildungsschicht als Zielpublikum lässt sich beim Augustusforum folglich mit dem politischen Werdegang des Princeps erklären.

Ein erstes Indiz hierfür ist die städtebauliche Anordnung des Forums. Als hallenumsäumter Tempelplatz mit axialer Orientierung auf den Tempel des Mars Ultor ist es eine traditionelle Anlage mit griechischem Vorbild. Die Funktionen innerhalb der Anlage sind nicht für den alltäglichen Gebrauch einer breiten Öffentlichkeit ausgelegt. „Das F. A. [Forum Augustum] war eine Anlage für staatliche Repräsentation (Empfang ausländischer Gesandtschaften, Ort der jährlichen Feierlichkeiten nach der Annahme der *toga virilis* durch röm. Knaben), für Opfer (Bankett der *Salii*; Opfer der *Arvales fratres*) und Rechtsprechung, nicht aber für Marktbetrieb.“[15]

Die innerhalb des Forums aufgestellten Statuen zeigen die *summi viri* (verdiente Staatsmänner) der republikanischen Nobilität. Ihnen gegenüber stehen Vertreter aus der Familie des Augustus. So versucht der Princeps direkt die Verbundenheit mit der Oberschicht zu thematisieren.[16]

12 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S. 96

13 Caesar wurde 44 v. Chr. von den Verschwörern um Marcus Brutus und Gaius Longinus während einer Senatssitzung im Pompeiustheater erstochen.

14 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S. 96

15 Cancik und Schneider, Der Neue Pauly, S.615

16 Hölscher, Staatsdenkmal und Publikum, S.11

Besonders aufschlussreich ist die Ausführung des Bildschmucks in der Attikazone des Forums (Abb.6.4 und 6.5). Er besteht aus detailgenauen Kopien der Karyatiden des Erechtheion auf der Akropolis von Athen.

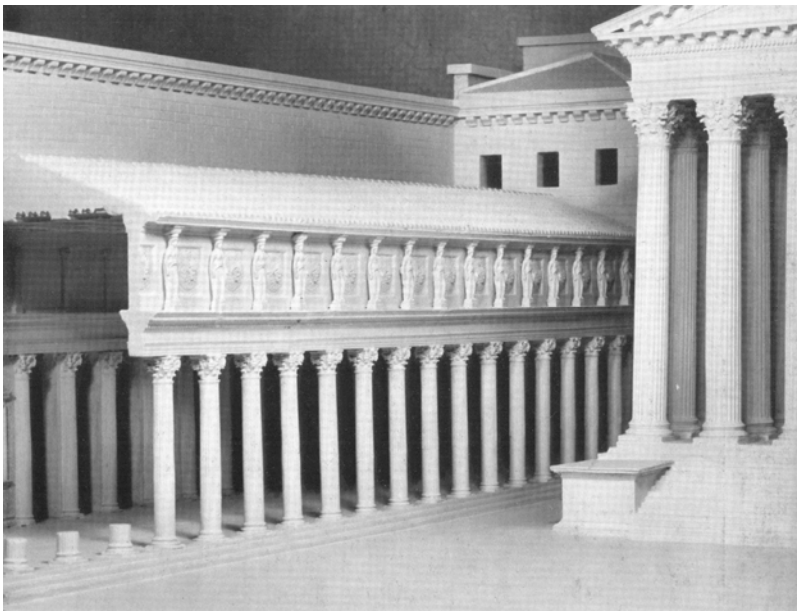


Abb. 6.4 Augustusforum, Rom. Säulengang mit Attikazone.

Vitruv interpretiert die Bedeutung der Karyatiden (mit dem vorangestellten Hinweis auf die für deren Deutung nötige Bildung) folgendermaßen „… wenn einer weibliche Marmorstatuen mit langem Gewand bekleidet, die sog. Karyatiden, in seinem Bauwerke statt der Säulen aufstellt und darüber Gebälke und Gesimse angebracht hat, so wird er denen, die sich darnach erkundigen, folgenden Grund angeben: Karya, eine Stadt in der Peloponnes, stand mit den Persern gegen Griechenland im Einverständnisse: darauf kündigten die Griechen, durch den Sieg ruhmvoll vom Kriege befreit, im gemeinsamen Beschlusse den Karyaten den Krieg an. Und so führten sie, nach Einnahme der Stadt, Ermordung der Männer und Vernichtung des Staates, die Frauen derselben in die Sklaverei ab, und gestatteten nicht, daß sie ihre langen Gewänder und ihren Frauenschmuck ablegten, auf daß sie nicht bloß einmal im Triumphe aufgeführt würden, sondern als dauerndes Beispiel der Sklaverei mit schwerer Schmach belastet für ihren Staat die Strafe zu erstehen schienen. So haben die Baumeister der damaligen

Zeit an öffentlichen Gebäuden Nachbildungen derselben, aufgestellt um einen Last zu tragen, angebracht, damit die bekannte Strafe des Verrats der Karyaten auch dem Andenken der Nachwelt überliefert würde.“[17]

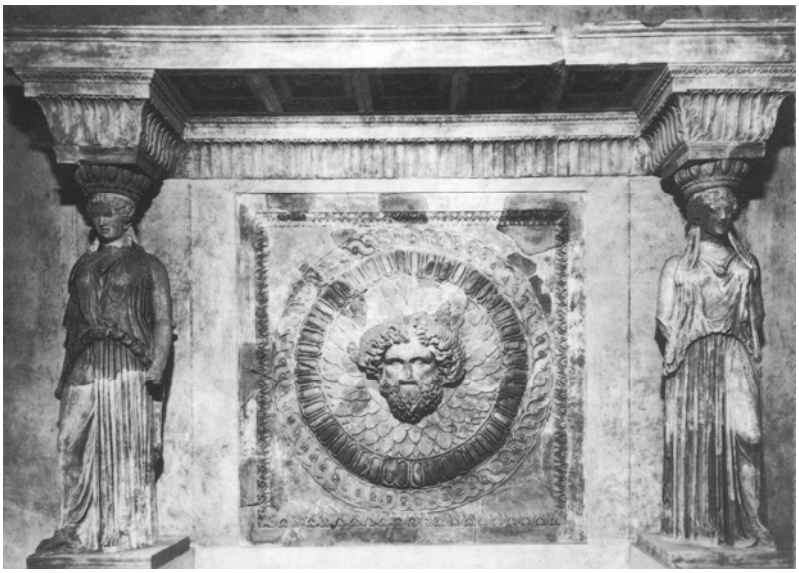


Abb. 6.5 Augustusforum, Rom. Karyatiden in der Attikazone.

Die Karyatiden im Forum stehen demnach sinnbildlich für die von Augustus unterworfenen Völker. Der relativ komplexe Zusammenhang zwischen der Geschichte der Karyatiden und deren Bedeutung im Forum deutet dem Archäologen Tonio Hölscher nach darauf hin, dass der Princeps sich beim Einsatz der Statuen auf ein gebildetes Zielpublikum bezieht: „Augustus rechnet mit einem Betrachter, der die Kunstwerke des klassischen Athen kennt und schätzt, der die Umsetzung abstrakter oder kollektiver Themen wie der Völkerschaften in die Form der Personifikation sogar ohne hinweisende Attribute versteht, und der vor allem die allegorisierende Bildersprache zu entschlüsseln vermag, in der das Tragen des Gebälks auf die Rolle der unterworfenen Völker als Träger des Reiches weist.

17 Vitruv, De Architectura Libri Decem, Zehn Bücher über die Architektur, S.14-15, Kap. 1.5.
Die Bedeutung der Karyatiden in Athen ist nicht geklärt. Die - anhand des griechischen Vorbildes genau kopierten - Karyatiden in Rom haben aber allen Anschein nach die von Vitruv beschriebene Bedeutung und sind demnach Sinnbilder für unterworfene Völkerschaften und Zeichen eines unendlichen Triumphs. Siehe hierzu Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, S. 78

Zweifellos wird hier ein hohes Bildungsniveau vorausgesetzt.“[18]. Das Augustusforum richtet sich demnach stark an den Interessen, den Erwartungen und dem geistigen Niveau der römischen Oberschicht aus.

Das Traiansforum richtet sich dagegen an breitere Schichten mit niedrigerem Bildungsniveau. Die Ursachen hierfür liegen im der Veränderung der gesellschaftlichen Strukturen seit dem Principat des Augustus. Unter Traian verlagert sich durch das Schrumpfen und Aussterben der stadtrömischen Oberschicht der öffentliche Einfluss tendenziell auf breitere Schichten, beispielsweise auf reiche und verdiente Freigelassene oder Angehörige des Heeres.[19] Die Ansprache dieser Nutzergruppe unterscheidet sich gegenüber der im Augustusforum in mehrfacher Hinsicht.

Dass Traian in Teilen bewusst von der Konzeption des Augustusforums abweicht zeigt sich in der wiederum bewussten Übernahme einzelner Elemente (beispielsweise der halbrunden Apsiden). [20] Wie schon im Kapitel II.1 beschrieben, bricht das Traiansforum mit der Tradition der vorherigen Kaiserfora durch seine städtebaulich veränderte Anordnung. So ist anstelle des im Augustusforums stehenden Göttertempels des Mars Ultor bei Traian der Hauptplatz des Forums axial auf einen profanen Zweckbau ausgerichtet, die unter anderem für Marktfunktionen genutzte Basilica Ulpia. Erst hinter der Marktbasilika befinden sich das Staatsarchiv sowie der Tempel des Divus Traianus. [21] Hölscher sieht in dem dadurch entstehenden „prosaischeren“ Charakter der Anlage eine Reaktion auf die von Traian anvisierte Zielgruppe: „Die Vermutung liegt nahe, dass Veränderungen solcher für breite Kreise geschaffener Nutzanlagen nicht nur dem individuellen Einfall des Bauherrn oder Architekten entspringen, sondern zugleich den Bedürfnissen und Erwartungen eines veränderten Publikums entsprechen.“ [22] Die Basilica Ulpia macht das Forum zu einem für den alltäglichen Gebrauch der breiten Öffentlichkeit nutzbaren Raum. Unterstützt wird die Nutzung der breiten Masse durch die mit Hilfe des Traiansforums hergestellte Verbindung zwischen

18 Hölscher, Staatsdenkmal und Publikum, S.10

19 Ibid., S.35

20 Zanker, Das Traiansforum in Rom, S. 505

21 Ibid., S. 505

22 Hölscher, Staatsdenkmal und Publikum, S.10

altem Stadtkern und Marsfeld; es war daher anders als das Forum des Augustus kein ruhiger, in sich abgeschlossener Ort.[23] Weiter zeigen Büsten mit Darstellungen zeitgenössischer Beamter und Militärs die Bezugnahme auf Stellvertreter der geänderten, neuen Führungsschicht. Besonders deutlich wird die Bezugnahme auf ein geändertes Publikum jedoch durch den Vergleich der Statuen in der Attikazone beider Foren (Abb. 6.6 und 6.7).

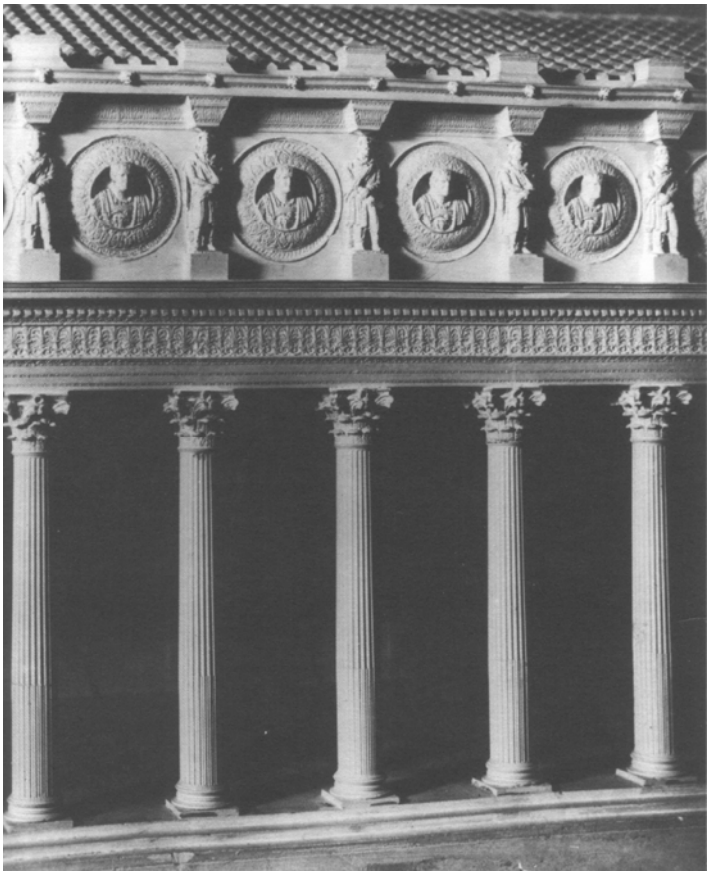


Abb. 6.6 Traiansforum, Rom. Säulengang mit Attikazone.

Die im Augustusforum eingesetzten Karyatiden als Sinnbild für die von Augustus unterworfenen Völker ersetzt Traian durch sehr realistische Darstellungen der von ihm unterworfenen Daker: „Traian … mutet dem Besucher seines Forums nichts dergleichen [Bedeutung der Karyatiden] zu: Statt der Personifikationen sieht man wirkliche Barbaren, statt des allegorischen Tragens [des Gebälks] eine

23 Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, S.74

konkrete Geste der Unterwerfung, statt der klassisch griechischen Form einen eingängigen Realismus. Die Darstellung ist sehr viel unmittelbarer und leichter verständlich.“ Traian geht laut Hölscher auf den niedrigeren Bildungshorizont seines Zielpublikums durch Vermeidung abstrakter Darstellungen ein.

Abb. 6.7 Traiansforum, Rom. Daker-Statue vom Konstantinsbogen, wie sie in der Attikazone des Forums zum Einsatz kommt.

Die voneinander abweichenden, spezifischen Gestaltungen von Augustus- und Traiansforum lässt eine bis ins Detail gehende Bezugnahme auf gewandelte Erwartungen des Zielpublikums erkennen. Wie wir am Beispiel des Census gesehen haben, herrscht ein starkes Interesse der Kaiser an der Aufzeichnung gesellschaftlicher Veränderungen. Bei der Gestaltung ihrer Foren (siehe z.B. die Attikafiguren) gehen sie gezielt auf diese Veränderungen ein und berücksichtigen den wechselnden Bildungshorizont ihres Publikums.

Pierre Bourdieu stellt diesbezüglich in seinem Buch „Die feinen Unterschiede“, fest: „Konsum von Kunst erscheint … als ein Akt der Dechiffrierung oder

Dekodierung, der die bloß praktische oder bewusste und explizite Beherrschung einer Geheimschrift oder eines Codes voraussetzt.“[24] Sowohl Traian als auch Augustus wollen dem Besucher des Forums Nachricht geben über die von ihnen unterworfenen Völkerschaften. Beiden Foren sind von solchen Elementen als Teil des narrativen Raumes maßgeblich geprägt (siehe Kapitel II.1). Die Kaiser verwenden jedoch unterschiedlich komplexe Darstellungen, realistische Daker oder abstrakte Karyatiden, zur Übermittlung ihrer Botschaft. Die inhaltliche Aussage bleibt somit gleich, die Formulierung jedoch unterscheidet sich je nach Zielgruppe.

Aufgrund eines unterschiedlichen Bildungsgrads entwickelt sich laut Bourdieu ein spezifischer Geschmack, wodurch Geschmack zum Zeichen für eine bestimmte gesellschaftliche Klasse wird. Augustus bezieht sich in dieser Hinsicht mit seiner räumlichen Erzählung bewusst auf die römische Oberschicht, die die abstrakte, allegorisierende Bildsprache in Form der Karyatiden schätzt und deren Bedeutung entschlüsseln kann. Folgt man der Argumentation Bourdieus, so bezieht der Princeps damit nicht nur eine spezifische Nutzergruppe ein, sondern er schließt gleichzeitig Besucher aus, die aufgrund des fehlenden Bildungsniveaus nicht in der Lage sind die Bedeutung der Statuen zu verstehen. „Von Bedeutung und Interesse ist Kunst einzig für den, der die kulturelle Kompetenz, d.h. den angemessenen Code besitzt.“[25]

6.1.3 Erfassung demographischer Gruppen als Planungsgrundlage in Las Vegas

In Las Vegas publiziert die für Öffentlichkeitsarbeit zuständige *Las Vegas Convention and Visitors Authority* [26] seit den 70er Jahren ein detailliertes Besucherprofil. Dieses auf Umfragen beruhende *Las Vegas Visitor Profile* gibt unter anderem genaue Auskünfte über Herkunft, Alter, Bildungsniveau, Spiel- und Freizeit-

24 Bourdieu, Die feinen Unterschiede, S.25

25 Ibid., S.25

26 Die *Las Vegas Convention and Visitors Authority* ist eine Behörde in Form einer public private partnership. Sie wird über die room tax aller Hotels in Clark County finanziert.
URL: http://www.lvcva.com/about/index.jsp

verhalten sowie Einkommen der Besucher.[27] Die einzelnen Kasinos sind an dieser jährlichen Erhebung beteiligt. Aufgrund des Konkurrenzdrucks konzentrieren sie sich zunehmend auf spezifische Nutzergruppen, die aus der Masse der mittlerweile rund 38 Millionen Besucher pro Jahr herausgefiltert werden. Bei der Errichtung neuer Resorts werden daher neben den Ergebnissen des *Visitors Profile* detaillierte Recherchen in Bezug auf die anvisierte Zielgruppe erstellt. Eine an der Planung beteiligte Architektin beschreibt die Herangehensweise folgendermaßen:“ Casinos used to be called carpet joints. In the old days all you had to do was to put a red carpet on the floor, red wall covering some huge crystal chandeliers and lots of brass! That was enough to create a level of passion that enhanced spending and gambling. Today it is so much more competitive, in principle all casinos have the same layout and it is the design that distinguishes them. Some demographic groups will feel more comfortable, and spend more, in certain environments. Usually the casino owners have thorough background research into which demographic group they want to attract and target, the theme and execution are about targeting those groups.” [28] Auch wenn sich die Kasinos in der Summe an alle Schichten richten, ist demnach die Planung im Einzelfall nicht auf das Massenpublikum zugeschnitten, sondern die anvisierte Zielgruppe und deren Vorlieben und Erwartungen sind ausschlaggebend für die Ausführung der Kasinos.

Ob sich die betreffende Nutzerschicht im Endeffekt tatsächlich durch die auf sie zugeschnittene Ausstattung angesprochen fühlt und ob dadurch im Gegenzug sogar andere Zielgruppen ausgeschlossen werden, lässt sich nicht mit Sicherheit klären. Zu viele andere Faktoren beeinflussen die Nutzung und Akzeptanz der einzelnen Resorts. (Das *Bellagio* verweigert beispielsweise Besuchern unter 18 Jahren ohne Begleitung den Zutritt, zudem sind Kinderwägen, die nicht Hotelgästen gehören, unerwünscht[29]) Im Gegenzug lässt sich jedoch wie am Beispiel Rom feststellen, welche Nutzerschicht ein Kasino erreichen will, mit welchen Mitteln der Bauherr und die Planer diese spezifische Zielgruppe anspre-

27 LVCVA Visitors Profile 2005: Beispielswiese waren die meisten der 38.566.717 Besuchern in Las Vegas 2005 demnach verheiratet, angestellt oder in Rente, weiß, 47.7 Jahre, aus den westlichen Vereinigten Staaten und gaben in durchschnittlich 4.5 Tagen rund 440 $ für Essen, Shopping und Sightseeing aus.

28 Jaschke und Ötsch, Stripping Las Vegas, S.88

29 Policies in der Dining, Shopping & Entertainment Brochure, Bellagio

chen, und inwiefern sich infolgedessen die Ausstattung für die verschiedenen Nutzer von Kasino zu Kasino unterscheidet.

Die Kasinos am Strip decken ein breites Nutzerspektrum ab und werben im Einzelfall auch ganz offen damit. Das *Treasure Island* oder das *Circus Circus* richtet sich beispielsweise an die untere, das *NewYork NewYork* an die Mittelschicht, das *Mirage* zielt *auf* die mittlere und höhere Mittelschicht ab und das *Bellagio* oder das *Wynn Las Vegas* richtet sich an wohlhabende Besucher aus der Oberschicht. [30] Anhand zweier Kasinos aus der *MGM Mirage* Gruppe, dem *Bellagio* und dem *New York New York* lässt sich erkennen, wie die Planer die Erwartungen der unterschiedlichen Zielgruppen interpretieren und inwiefern sie versuchen auf diese einzugehen.

6.1.4 Vom *Bellagio* zum *New York New York*: Unterschiedliches Zielpublikum in Las Vegas

Bei der Planung des *Bellagio* macht Steve Wynn, damaliger Vorsitzende des Unternehmens Mirage Resorts, dem beauftragten Architekturbüro The Jerde Partnership bezüglich der Zielgruppe klare Vorgaben: „design simply the world's finest hotel. A hotel that would attract those who normally bypass Las Vegas for exclusive European resorts". [31] Die Erwartungen des gehobenen Zielpublikums versucht er auf mehreren Ebenen anzusprechen. Zum einen über die Wahl der Attraktionen und Funktionen innerhalb der Anlage, zum anderen über die Umsetzung des gewählten Motivs und ferner über die eingesetzten Materialien.

Das Motiv selbst kann zwar bei einigen Anlagen unmittelbar mit dem Zielpublikum in Zusammenhang gebracht werden – wie es beispielsweise beim *Circus Circus* der Fall ist, das Familien mit Kindern bewirbt. Eine generelle Zuordnung einer spezifischen Nutzerschicht zu einem für diese Schicht prädestinierten Thema scheint jedoch eher willkürlich. Die Wahl des Motives *Bellagio* gibt einen Hinweis darauf: „Before we really turned into the *Bellagio* there were other ideas like an island, a kind of art deco scheme like in Miami and then it turned Greek! This all happened in a couple of months. One moment it was more like a natural land-

30 vgl. hierzu Rothmann und Ötsch

31 URL: http://www.jerde.com, Projekt Bellagio (15.01.2007)

scape, then it was Greek, then again Chinese. Eventually we decided on Italian. The Italian theme was based on Mr. Wynn's visit to Lake Como." [32]

Abb. 6.8 *Bellagio,* Las Vegas*.* Überblick über Ausstattung und Material.

Wynn kommt es, anders als bei einem Großteil der neu entstandenen Kasinos am Strip, weniger auf die detailgenaue, ganzheitliche Umsetzung des Motivs *Bellgio* an. Vielmehr versucht er sein Zielpublikum durch stilistisches Vokabular aus den bereits bei Robert Venturi in *Learning from Las Vegas* beschrieben „pleasure zones" wie Marienbad [33] oder Einkaufspassagen wie der Galleria Vittorio Emanuele II in Mailand anzusprechen. Bei der Außenwirkung setzt er beispielsweise auf die *Fountains of Bellagio*, ein Wasserballett bestehend aus über 1000 Düsen, das, unterstützt durch die Klänge des London Symphony Orchestra, Luciano Pavarotti oder Frank Sinatra, für ein elegantes Erlebnis sorgen soll. Im Inneren kommen einzelne Stilelemente, wie aus der Fassade tretende Pilaster,

32 Jaschke und Ötsch, Stripping Las Vegas, S.95

33 Venturi et al., Learning from Las Vegas, S. 53

Säulen und mehrstufige Gesimse oder aufwendige Mosaikarbeiten aus Naturstein im Bodenbelag zum Einsatz. Diese Elemente werden dann, wie etwa in der an Mailänder Einkaufspassagen erinnernden *Via Bellagio*, mehrfach aneinandergereiht. Auf der Homepage des Kasinos als „elite destination" bezeichnet, gibt auch die *Via Bellagio* mit Markennamen wie Armani, Chanel oder Prada einen Hinweis auf das Zielpublikum. Die *Bellagio Gallery of Fine Arts*, die auch nach der Ära Wynn in wechselnden Ausstellungen Kunstwerke von Museen und privaten Sammlern zeigt, ist als Vertreter der Hochkultur in das Gesamtkonzept integriert. Im *Bellagio Conservatory & Botanical Gardens* werden schmiedeiserne Gewächshäuser, wie das Ende des 19.Jahrhunderts entstandene Palmenhaus im Schloss Schönbrunn, zitiert.

Abb. 6.9 *Bellagio,* Las Vegas. Blick in die Einkaufspassage der *Via Bellagio*.

Gesteigerten Wert legt man auf Ausstrahlung und Wertigkeit der Materialien. In einer Pressemitteilung wird der Einsatz echten Marmors und handgeblasenen

Muranoglases betont, die Wände sind mit Stofftapeten belegt oder mit Applikationen aus Edelmetallen versehen. Man distanziert sich gegenüber dem Massengeschmack, indem man das Niveau der erwarteten Zielgruppe eigens betont: „In order to become synonymous with beauty and elegance, Bellagio addressed its guests' higher sensibilities. Bellagio had to be distinctive enough to surpass the expectations of discerning individuals not easily fooled by advertising or hype. In a cynical world, creating a place of special elegance, quality and distinction is a difficult feat." [34]

Einige Blocks weiter südlich am Las Vegas Strip spricht das *New York New York* ein anderes Zielpublikum an. „New York New York was New York for the american middle class, mom and pop from Des Moines, who where put off by he real thing. The hotel wasn't the New York of *NYPD Blue*, the one filled with crime and every ethnicity under the sun. It captured Frank Sinatra's 'New York New York,' simulating that great postwar burst of energy when no other city in the world could compete." Auch hier wird das Zielpublikum, die Mittelklasse, auf mehreren Ebenen adressiert. Die Ansprache erfolgt hier eher in Anlehnung an die in Amerika weit verbreiteten Themen- und Vergnügungsparks, was sich auf die Wahl der Attraktionen und des stilistischen Vokabulars auswirkt. Bezeichnenderweise spricht man auf der Homepage des Resorts, im Gegensatz zu der Eleganz des nördlichen Konkurrenten Bellagio, von „energy and excitement" die der Besucher erleben soll. Statt auf Wasserballet setzt man bei der Außenwirkung auf eine Achterbahn, die sowohl die Skyline (in Form einer Nachbildung 12 markanter Hochhäuser) umfährt, als auch in den Innenraum des Kasinos abtaucht. Mit dem *Coney Island Emporium,* einer aus Jahrmarktbuden und Videospielen bestehenden Reminiszenz an den Vergnügungspark vor Long Island, gibt es auch im Innenraum intellektuell anspruchslosere Unterhaltung. Im Gegensatz zum *Bellagio* werden zudem ganze Häuserfassaden und Straßenzüge des Big Apple, unter anderem als nostalgischer Verweis auf Little Italy und Greenwich Village, bis ins Detail nachgestellt.

34 Press Releases Bellagio.
URL: http://www.bellagio.com/pages/about_press_pressrelease.asp?PressID=129# (14.02.07)

Abb. 6.10 *New York New York,* Las Vegas. Überblick über Ausstattung und Material.

Die Architekten versuchen dabei, anders als bei Steve Wynns Kasino, die adressierte Zielgruppe durch den kreativen Einsatz vergleichsweise konventioneller und billiger Materialien anzusprechen. Die Pflastersteine sind schematisch in den Estrich geritzt, die Bäume augenscheinlich aus Plastik, und die aus Gipskarton zusammengesetzten Fassaden wie bei einer Filmkulisse auf Fernwirkung ausgelegt und in expressiven Farben gestrichen. Unterstützt wird diese Wirkung noch durch die Beleuchtung einzelner Gebäudeteile mit Hilfe von Scheinwerferspots. Auffallend ist dabei die vergleichsweise niedrige Authentizität der Ausführung. Die Architekturtheoretikerin Dörte Kuhlmann sieht in schlechten Kopien eine Strategie der Kasinoplaner: „The point is to deliberately produce a bad copy that breathes the air of inauthenticity and cheapness. This way, the visitor will not feel intimidated…" [35] Das *New York New York* versucht den Geschmack seines Zielpublikums über eine betont karikaturhafte Ausführung und eine etwas prosaischere Atmosphäre anzusprechen, während man im Bellagio durch das zur

35 Kuhlmann, Big Bright Green Pleasure Machine, S.178

Schau stellen werthaltiger Materialien, aufwendig gestalteter Stilelemente und das Schaffen einer eleganteren Atmosphäre seine Zielgruppe ansprechen will (wobei man dabei dazu tendiert, Hemmschwellen zu errichten).

Abb. 6.11 *NewYork New York*, Las Vegas. Strassenszene.

Wie bereits erwähnt, ist laut Bourdieu Geschmack – er bezieht sich unter anderem auf Geschmack bezüglich Inneneinrichtung, Kunst, Musik, Kleidung oder Nahrung – eng mit der Klassenzugehörigkeit sozialer Subjekte verbunden. Angehörige der gleichen Klasse verinnerlichen, sowohl bewusst als auch unbewusst, aufgrund ihrer gegenwärtigen Stellung in der Gesellschaft und aufgrund ihrer Herkunft, ähnliche Vorlieben und ästhetische Einstellungen. Im Geschmack, als Teil des *Habitus* eines Menschen, zeigt sich demnach weniger sein individueller Ausdruck, sondern seine Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe oder Klasse. Auf diesem Phänomen fußt die Kasinoplanung in Las Vegas. Dadurch, dass sich Klassenzugehörigkeit in einem bestimmten Geschmack äußert, wird es erst möglich, spezifische Zielgruppen über die Ausstattung anzusprechen. Der

Philosoph Gernot Böhme sieht zudem im Charakter einzelner Materialien eine Verbindung zu gesellschaftlichen Gruppierungen. In Anlehnung an Goethes Farbenlehre und deren „sinnlich-sittlicher“ Wirkung der Farben, unterscheidet er den synästhetischen (hart, weich, hell, dunkel) und den gesellschaftlichen Charakter der Materialien: „Materialien haben gesellschaftliche Charaktere, insofern sie eine Atmosphäre ausstrahlen, die zu einer bestimmten Lebensform gehört.“[36] So könne Glanz im Sinne von Pracht, oder Gold im Sinne von Reichtum den Sozialcharakter eines Materials ausmachen. Weitere gesellschaftliche Charaktere sind laut Böhme rustikal, elegant und vornehm. Demnach ist es durch die Auswahl objektiver Materialqualitäten möglich, Atmosphären zu schaffen, die bestimmten Lebensformen entsprechen. (Böhme nennt beispielsweise „cool“ als eine Atmosphäre einer Lebensform, die erst in jüngerer Vergangenheit auftritt.[37]) Bezeichnenderweise versucht man im Bellagio, die oben erwähnte Eleganz und Vornehmheit (elegance and distinction) durch den wiederholten Einsatz von Glas, Marmor und Edelmetallen zu erreichen.

Im Falle des *Bellagio* und des *NewYork NewYork* lassen sich anhand der Umsetzung des Kasinothemas, sowie der durch charakteristische Materialien erzeugten Atmosphären und der Auswahl der Attraktionen, jeweils spezifische Reaktionen auf den Geschmack des erwarteten Zielpublikums erkennen. Um erfolgreich zu sein, müssen die Betreiber, wie wir später noch sehen werden, in Las Vegas zudem schnell und fortlaufend auf sich ändernde Erwartungen des Besuchers reagieren. Das Zielpublikum hat damit erheblichen Einfluss auf die Planung der Kasinos.

6.1.5 Folgen der Zielgruppenorientierung im antiken Rom und Las Vegas

Der Vergleich zwischen dem antiken Rom und Las Vegas zeigt, dass die von privaten Bauherren erstellten und für die Öffentlichkeit bestimmten Bauten, stark auf die Interessen, sozialen Hintergründe und Erwartungen von Zielgruppen eingehen, sei es aus politischen oder finanziellen Gründen. Dadurch entsteht zunächst ein Vorteil für den Besucher, da seine Wünsche bei der Planung berück-

36 Böhme, Atmosphäre, S. 55

37 Ibid., S. 56

sichtigt werden. Ist sich das Publikum jedoch über die vom Bauherrn eingesetzten Methoden, die er aufgrund empirisch erhobener Daten einsetzt, nicht im Klaren, so steigt das Risiko der unbewussten Beeinflussung für den Besucher.

Aber auch für Bauherren und Planer ergeben sich Folgen und Zwänge. Sie stehen zunächst vor dem Problem, die Vorlieben der anvisierten Nutzergruppe lediglich prognostizieren zu können. Sowohl in Rom als auch in Vegas stellen die narrativen Räume daher weniger ein genaues Abbild unterschiedlicher Geschmacksrichtungen in der Gesellschaft dar. Sie zeigen vielmehr deren Interpretation durch die Bauherren und Planer, die darum bemüht sind, ein möglichst großes Maß an Übereinstimmung zwischen ihrem Gebäude und den Erwartungen des Publikums herzustellen. Der Interpretationsrahmen des Publikums muss den Bauherren so gut wie möglich bekannt sein. Risiken, die durch Fehldeutung der Publikumserwartungen entstehen könnten, sollen so möglichst klein gehalten und Misserfolge vermieden werden (siehe Kap. II.6.2). Es ist jedoch offensichtlich, dass die Vielschichtigkeit einzelner Zielgruppen nicht vollständig berücksichtigt werden kann. Das *Bellagio* zeigt sicher nur eine mögliche Auslegung der vermuteten Vorlieben einer ausgesuchten gesellschaftlichen Gruppe und auch in Rom hat es sicher einzelne Vertreter der Nobilität gegeben, die die Karyatiden nicht deuten konnten. Vorlieben einer bestimmten sozialen Schicht können demnach nur schematisiert oder ausschnitthaft umgesetzt werden. Erschwert wird die Deutung der Zielgruppen zudem über die von Bourdieu angeführte Entwicklung neuer Geschmacksmuster und die Überschneidung einzelner gesellschaftlicher Klassen in Grenzbereichen.

Der persönliche Handlungsspielraum der Bauherren und Planer ist zudem durch die Ausrichtung an Zielgruppen stark eingeengt. Besonders exzentrische oder neuartige Bauwerke, die häufig den architektonischen Diskurs weiterentwickeln – wie sie in der beginnenden Moderne beispielsweise mit der Weißenhofsiedlung in Stuttgart oder dem Loos Haus in Wien entstanden sind und Quelle heftiger Diskussionen in der Bevölkerung waren – könnten Verwirrung und Abneigung beim Besucher und somit das Risiko des Misserfolges zur Folge haben. Bezeichnenderweise stehen deshalb sowohl in Rom als auch in Vegas nicht der individuelle Stil eines Architekten oder Architekturbüros im Vordergrund. „Wie einer Aussage des Projektarchitekten [des Bellagio] Michael Hong zu entnehmen ist, treffen die Planer sogar Entscheidungen, die dem eigenen Empfinden zuwi-

derlaufen…. Anstatt einen bestimmten Bürostil zu pflegen, antizipieren die Planer die Erwartungen der Zielgruppe.“[38] Auch in Rom tritt der einzelne Künstler so gut wie nie in Erscheinung: „Die Künstler, Kunsthandwerker und Architekten, die … beschäftigt wurden, hatten keinen besonderen Status, waren Helfer des Herrschers wie alle anderen, die mit seinen großen Unternehmungen befasst waren.“[39]

Die Ausrichtung des Entwurfs- und Planungsprozesses am Erwartungshorizont des Publikums und dessen Interpretationsrahmen hat somit zur Folge, dass sowohl im kaiserzeitlichen Rom als auch in Las Vegas wenig baulich Innovatives oder Verstörendes entsteht. In Las Vegas zeigt sich das, bei aller Berücksichtigung der Zielgruppen im Detail, am grundsätzlich ähnlichen Aufbau der Anlagen. In Rom der frühen Kaiserzeit spiegelt sich laut Tonio Hölscher darin auch das Verhältnis des Planer und Auftraggebers zur Gesellschaft: „Diese Situation ist dadurch gekennzeichnet, dass die Urheber von Bildwerken, Auftraggeber wie Künstler, mit ihren Vorstellungen und Zielen gewöhnlich sehr stark in ihre soziale Umgebung integriert waren. Das Kunstwerk entwickelte unter diesen Umständen relativ wenig innovatorische Kraft, sondern fand sein Ziel weitgehend darin, daß jeder neue Auftraggeber sich mit den prinzipiell anerkannten Vorstellungen identifizierte. Darum war die Kongruenz von Absicht des Auftraggebers und Erwartungshorizont der Adressaten besonders ausgeprägt… Gerade in politischen Denkmälern hatte der Einzelne sich vor allem im Rahmen des Anerkannten zu profilieren, mußte also den bereits etablierten Erwartungen - oder zumindest den bereits konzipierten Zukunftshoffnungen - der Umwelt in hohem Maß entsprechen.“[40] Gebäude privater Bauherren für das öffentliche Publikum müssen sich demnach, wollen sie ohne Risiken erfolgreich sein, stärker an gesellschaftlichen Erwartungen ausrichten als dies beispielsweise bei einer Planung der Fall wäre, die sich vornehmlich am architektonischen Diskurs orientiert. (Dies wirkt sich wiederum unmittelbar auf die Ausstattung der narrativen Räume aus.) In einem Vergleich zwischen der Architektur in Las Vegas und der des Architekten Rem Koolhaas, der es sich aufgrund seines Rufs leisten, kann unabhängig zu arbeiten, stellt die Architekturtheoretikerin Silke Ötsch diesbezüglich fest: „What are

38 Ötsch, überwältigen und schmeicheln, S.239

39 Zanker, Der Kaiser baut fürs Volk, S.6

40 Hölscher, Staatsdenkmal und Publikum, S.9

the comparative differences between Las Vegas' and Koolhaas' architecture other than the architectural form. …Koolhaas is able to make architectural designs that are appealing to the architectural discourse, rather than merely catering to the taste of the target group…: opium for the people as opposed to opium for the architectural discourse."[41]

6.2 Interpretationsrahmen und kollektives Gedächtnis

Die Ausführung von Bauten privater Bauherren im antiken Rom und Las Vegas baut auf der Kenntnis darüber auf, wie die Öffentlichkeit mit den eingesetzten räumlichen und narrativen Elementen voraussichtlich umgehen wird, beziehungsweise wie sie diese interpretieren wird. Deuten Besucher diese Elemente anders als vom Verfasser beabsichtigt, steigt das Risiko für den Bauherrn, missverstanden zu werden.

Um ein möglichst großes Maß an Übereinstimmung zwischen Gebäude und Erwartungen der Besucher herstellen zu können, verlassen sich die Ersteller jedoch nicht nur auf statistisch erhobene Daten wie den Census oder das Visitors Profile. Sie versuchen zudem, den Interpretationsrahmen des Publikums einzuengen. Dabei wird in Rom und Las Vegas häufig auf Elemente und Narrative zurückgegriffen, die im kollektiven Gedächtnis der Öffentlichkeit verhaftet sind. Sie können aufgrund ihres allgemeinen Bekanntheitsgrades unerwünschte Interpretationen ausschließen. So wird in Rom der Mythos des immerwährenden Reiches und demgegenüber die Bedrohung durch feindliche Barbaren genutzt, in Las Vegas greift man bei baulichen Motiven beispielsweise auf bekannte literarische Schilderungen (z.B. Hemingway's Paris) zurück. Die folgenden Beispiele sollen zunächst zeigen, welche Risiken die Interpretation mehrdeutiger Elemente durch die Öffentlichkeit für den Verfasser bergen kann, warum also bei der Errichtung narrativer Räume die Berücksichtigung des kollektiven Gedächtnisses erforderlich sein kann.

Plinius der Ältere berichtet in seiner Naturalis Historia, Augustus trage ursprünglich eine Gemme (Edelstein) mit dem Bild einer Sphinx im Siegelring.

41 Jaschke und Ötsch, Stripping Las Vegas, S. 149-150

Empfänger von Schreiben, die mit diesem Motiv gesiegelt werden, sind ob der doppelsinnigen Bedeutung der Sphinx verunsichert (die Sphinx gilt zu dieser Zeit als ein mächtiges aber auch rätselhaftes Wesen und auch als Todesdämon). Als man schließlich über das Fabeltier spottet und sarkastisch bemerkt, es stecke voller Rätsel und Geheimnisse, wie sein Herr, wechselt Augustus denn Ringstein. Er trägt von da an das Motiv Alexander des Großen.[42] Der Einsatz der Bildsprache, die Augustus im späteren Verlauf seiner Amtszeit exzessiv nutzt, um der Bevölkerung sein Programm der kulturellen Erneuerung zu vermitteln (siehe Kap. II.6.2.1), ist für den Princeps eine Gratwanderung zwischen intendierter Bedeutung des Werkes und dessen Interpretation durch die Öffentlichkeit.

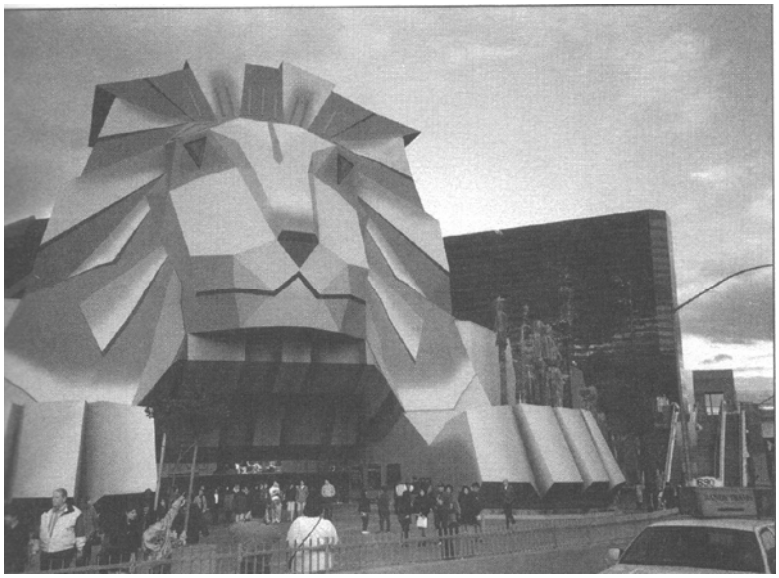


Abb. 6.12 *MGM Grand,* Las Vegas. Ursprünglicher Eingang mit Löwenkopf.

Probleme hat in dieser Hinsicht auch das am Las Vegas Boulevard gelegene *MGM Grand* Kasino. Es ist nach dem Hollywoodstudio *Metro-Goldwyn-Mayer* benannt, dessen Markenzeichen der brüllende Löwe ist. Bei der Einweihung im Jahr 1993 betritt man die Anlage daher durch einen knapp 27 Meter hohen Löwenkopf-Eingang (Abb. 6.12). Für Besucher aus Asien, die mitunter als *high roller* für einen Großteil des Umsatzes an den Spieltischen sorgen, bedeutet der Gang unter dem Löwen hindurch jedoch Pech, weshalb sie dem Kasino fern

42 Alföldi, Bild und Bildsprache der römischen Kaiser, S. 11

bleiben. Das *MGM Grand* sieht sich gezwungen, durch einen Umbau zu reagieren: „In response, the resort underwent a $40-million renovation in 1997, removing the fiberglass lion's head with glowing green eyes to make way for a full bodied lion statue on a 25-foot-high pedestal surrounded by water fountains and dramatic night-time lighting. In deference to Asian visitors, a Feng Shui blessing ceremony was conducted when the project was completed." [43] Von nun an betritt man das Kasino über die Seitenflügel.

Der Soziologe Mark Gottdiener beschreibt in seinem Buch *The Theming of America* den Zusammengang zwischen Räumen als Bestandteil einer thematischen Symbolik und deren unterschiedlicher Interpretation durch den Betrachter: „… themed material forms are also products of a cultural production process that seeks to use constructed spaces as symbols. The latter, then, *convey* meaning to inhabitants. On the receiving side of this relation—regarding the inhabitants or users of these themed spaces—interpretation of symbols takes on a range of meanings according to the reaction of people when exposed to symbolic motifs. The range of responses can include everything from no response at all (that is, a failure of the symbolic content to stimulate), to a variety of reactions dependent on individual associations invoked by the environment, to a negative response, and even displeasure." [44]

Im schlimmsten Fall reagiert das Publikum demnach mit Abneigung auf den symbolischen Gehalt narrativer Räume. Die von Gottdiener beschriebene "range of responses" versucht man in Rom und Las Vegas daher durch die Bezugnahme auf Vorstellungen, die im kollektiven Gedächtnis des Publikums bestehen, einzugrenzen. Das Ziel ist die Verminderung des Planungsrisikos für den Bauherrn durch die passende Deutung narrativer Inhalte auf Seiten des Nutzers.

6.2.1 Die Gegenwelt der Barbaren und das Saeculum Aureum im antiken Rom

In Rom sind die Barbaren als allgegenwärtige Bedrohung für den Frieden und Wohlstand des Reiches fest im kollektiven Gedächtnis der Bevölkerung verhaftet.

43 Gottdiener et al., Las Vegas, S. 39

44 Gottdiener, The Theming of America, S.5

Sie sind damit Teil einer übergeordneten kollektiven Erzählung in der römischen Gesellschaft, die unter anderem in der Arena inszeniert wird: „... die Bedeutung der Arena reicht weit über die Barbarenthematik hinaus, sie ist in einem allgemeineren Sinn der Ort, an dem „Gegenwelten" vorgeführt, das ständige Chaos der Unordnung immer wieder gebändigt und die Ordnung wiederhergestellt wurde."[45] Ein Großteil der Einwohner ist sich dabei der Fülle an Völkern außerhalb der Reichsgrenzen und deren individuellen Kulturen nicht bewusst. Vielmehr fällt den Barbaren in der römischen Kaiserzeit verallgemeinernd die Rolle der Anderen zu.[46] Als fester Bestandteil des römischen Wertesystems sind sie daher „ …ideologische Konstrukte, die mit den wirklichen Barbaren in der Lebenswelt der Zeitgenossen, auch mit dem Verhalten der Barbaren in der Schlacht, ihrem tatsächlichen Charakter wenig oder nichts zu tun haben."[47] Ihr Bild in der römischen Bevölkerung ist demnach vereinfacht und beinahe karikiert, der Interpretationsrahmen der Bürger folglich weitgehend homogen. Dem Archäologen Paul Zanker nach kann man in Hinblick auf die Barbarenstatuen daher Deutungen ausschließen, „die Sympathie oder gar Mitleid mit den Unterworfenen voraussetzt…weil das Barbarenbild in der kaiserzeitlichen Staatskunst durch entsprechende Stereotypen eindeutig negativ konnotiert ist."[48]

Beim Einsatz von Barbarenillustrationen innerhalb narrativer Räume besteht demnach (durch den in der Bevölkerung vorherrschenden Stereotyp) für den Bauherren ein geringes Risiko der Fehlinterpretation. In den meisten Fällen werden sie von der Bevölkerung als Ausdruck von Bedrohung oder im Falle von Augustus- und Traiansforum (siehe Kap. II.6.1.2) als überwundene Bedrohung gedeutet werden. Zusätzlich wird die im kollektiven Gedächtnis der Öffentlichkeit vorherrschende Erzählung von Barbaren durch deren Darstellung in einem spezifischen, untergeordneten Stil gefestigt. „Das führte etwas in augusteischer Zeit dazu, dass klassische Formtraditionen vor allem für solche Themen übernommen wurden, die besonders hoch bewertet wurden: etwa für die höchsten Götter und

45 Zanker, Die Gegenwelt der Barbaren, S.416

46 Ibid., S.410

47 Ibid., S.411

48 Zanker, Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom, S. 224

für Staatsereignisse … Niedrige und feindliche Gestalten dagegen konnten mehr in hellenistischer Tradition bleiben: etwa Barbaren, Giganten oder Satyrn.“[49]

Auf der einen Seite sind die Bedrohungen an den Grenzen des Reiches Teil des kollektiven Gedächtnisses, auf das sich die Bauherren beziehen können, auf der anderen Seite ist es die Hoffnung auf eine Epoche des Wohlstands und Lebensglücks im Inneren des Imperiums. Auch dies kann durch ein Beispiel auf der frühen Kaiserzeit verdeutlicht werden. Die Vorstellung vom goldenen Zeitalter als eine glückliche, sorglose Ära geistiger und kultureller Höchstleistungen, in der die Menschen nicht altern und die fruchtbare Erde von sich aus alle notwendigen Nahrungsmittel bereitstellt, wird schon bei den Griechen erwähnt (so zum Beispiel bei Hesiod).[50] Auch in der römischen Antike phantasiert man lange Zeit über den bevorstehenden Beginn eines neuen saturnisch glücklichen Zeitalters.[51] Auf diesen kollektiven Vorstellungen kann Augustus aufbauen, als er nach 10 Jahren erfolgreicher Regentschaft das *saeculum aureum* (goldene Zeitalter) einläutet, um den Mythos des erneuerten, stabilen Staates zu fördern. „Jetzt war die Zeit gekommen, der positiven Stimmung dauerhaften Ausdruck zu geben. Der neue Staat brauchte Bilder, die die Wirklichkeit überhöhen und den Glückszustand der Gegenwart beschwören konnten. … Für das Jahr 17 v. Chr. war wieder ein Komet angesagt – wie damals nach Caesars Tod. Was lag für Augustus näher, als das neue Zeitalter jetzt einfach für angebrochen zu erklären.“[52] Mit einem großen Saecularfest wird das saeculum aureum am 30. Mai des Jahres 17 v. Chr. eingeläutet. Zudem sorgen zahlreiche Münzprägungen (in Rom als eine Art antikes Massenmedium genutzt) dafür, dass sich die Nachricht von der neuen Zeit verbreitet und im Gedächtnis der Römer einprägt.

In den nächsten Jahren entstehen an Gebäuden und Monumenten neuartige Bilder (Abb. 6.13 und 6.14), wie beispielsweise Darstellungen von Füllhörnern, weidenden Rindern, friedlich säugende Schweine, Darstellungen von Früchten, Getreideähren und üppigen Pflanzenranken.[53]

49 Hölscher, Römische Bildsprache als semantisches System, S. 57-58

50 dtv-Lexikon, Band 20, S.240

51 ab hier vergleiche: Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S. 171-196

52 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S. 171

53 Ibid., S. 177

Abb. 6.13 Praeneste, Symbolische Bilder für Frieden und Fruchtbarkeit in der Natur.

Vor dem Hintergrund des goldenen Zeitalters werden diese allgemeinen Darstellungen von der römischen Bevölkerung jedoch nicht nur als autarke, detailliert gestaltete Kunstwerke gesehen, sondern sie werden jetzt als Zeichen des Se-

gens und der Fülle unter der Herrschaft des Augustus interpretiert. „Wenn jetzt aus Akantuszweigen Trauben, Arazeen und Palmetten wachsen, wenn Efeu und Lorbeer zwischen den schweren Voluten rankt, wenn Girlanden mit verschiedenartigen Früchten behangen sind, dann soll damit auf die paradiesischen Zustände der neuen Weltzeit hingewiesen werden.“[54] Der vom Princeps wiederbelebte, allseits vertraute Begriff des goldenen Zeitalters bildet damit einen festen Interpretationsrahmen für die Deutung relativ allgemeiner Zeichen als Stellvertreter des neuen Staatsmythos und als Hinweis auf die prosperierende Entwicklung des Imperiums. Dabei liegt die Raffinesse in der Einbindung allseitig bekannter Darstellungen in den Kontext der Erzählung vom goldenen Zeitalter. Die zu tausenden aus den Umland und den Provinzen nach Rom strömenden Neuankömmlinge konnten die neuen Symbole vor dem Hintergrund des *saeculum aureum* damit im gleichen Maße deuten wie alteingesessene Römer.

Abb. 6.14 Ara Pacis, Rom.
Ausschnitt aus einem der
Rankenbilder.

54 Ibid., S. 186

6.2.2 Hemingway's Paris, New York als Klischee und die Grand Tour in Las Vegas

In Las Vegas versucht man ebenfalls durch die Bezugnahme auf das kollektive Gedächtnis den Interpretationsrahmen des Publikums einzugrenzen. Auch wenn im Einzelnen die Vorstellungen anderer kultureller Kreise berücksichtigt werden (wie z.B. beim oben erwähnten Umbau des *MGM Grand* für wohlhabendes Klientel aus Asien), so zeigt ein Blick in das *Las Vegas Visitors Profile*, dass der Großteil der Besucher, nämlich 88 Prozent, aus den Vereinigten Staaten anreisen.[55] Dementsprechend häufig setzt man auf das kollektive Gedächtnis der amerikanischen Öffentlichkeit.

So geschehen *Paris Las Vegas*. Hier werden keine Gebäude des neuzeitlichen Paris zitiert, sondern man hält sich an Vorgaben, die das amerikanische Publikum aus literarischen Bestsellern wie denen von Ernest Hemingway kennt: "We've re-created a Paris street scene, reminiscent of the city in 1920, 1925. That's the Paris that most people think of ... the Paris between the two (world) wars ... the Paris they know from Ernest Hemingway's 'The Sun Also Rises' "[56], so der Innenarchitekt des Kasinos Charles Silverman. Folgerichtig zeigt das Paris in Las Vegas lediglich ausgesuchte Nachbildungen wie die der Pariser Oper, des Louvre, des Triumphbogens, des Musée D'Orsey und des Eiffelturms. Im Inneren schlendert man wie die Romanhelden Jacob „Jake" Barnes und Lady „Brett" Ashley entlang des so genannten *Le Boulevard* von Café zu Boulangerie. Hier zählt eher der Stereotyp von Paris als melancholische Metropole, ein verklärendes Narrativ, das auf allgemein bekannten Vorstellungen beruht.

Auch einige Blocks weiter südlich orientiert man sich mit dem *New York New York* an kollektiven Erzählungen : „ It stood in memoriam to tourists not quite remembering which building went where…It was built as a social imaginary of a social imaginary…'It was creating a New York people could recognize based on previous New Yorks they had seen. Many of the designers on both sides had never been to New York. Their primary sources were library books and travel guides. From the get-go, they were recuperating the distributed imagery of New

55 LVCVA Visitors Profile 2005, S.67

56 Caruso, Designers want to offer a stylized French feel, S.1

York, rather than translating directly from the city itself. '"[57] Bei der Planung des Kasinos bedient man sich also allgemein bekannter Beschreibungen aus Reiseführern und Büchern, um beim Publikum ohne Ortskenntnisse und fundiertes Hintergrundwissen sofort die richtigen Assoziationen zu wecken.

Auch in einem größeren Maßstab lässt sich im Rückgriff auf urbane Motive in Las Vegas eine Bezugnahme auf das kollektive Gedächtnis des Publikums erkennen. Giovanna Franci sieht einen Zusammenhang zwischen der so genannten *Grand Tour*, die anfangs von europäischen Aristokraten, später von Amerikanern und heute noch von einem breiteren Publikum in Form des Massentourismus begangen wird und der Themenwahl einzelner Kasinoresorts am Las Vegas Boulevard.

Abb. 6.15 *Bellagio*, Italien. Haltepunkt auf der Grand Tour.

Die Grand Tour bezeichnet eine Erholungs- und Bildungsreise in Europa mit vergleichsweise limitierten Destinationen (Abb. 6.15). Auf dem Reiseprogramm

stehen häufig Ziele, die auch in Las Vegas zitiert werden, wie Paris, Rom, Venedig oder der Comer See: „…Lake Como was one of the favorite destinations on the Grand Tour: Varenna, Tremezzo, Cadenabbia, Cernobbio, and Bellagio were mandatory stops in the Baedeker of high-class tourism between the nineteenth and twentieth centuries, and they remain so today.“[58] Franci sieht deshalb Teile von Las Vegas als “Virtual Grand Tour”, die sich viele Besucher mit einem Besuch in Las Vegas erfüllen. Bezeichnenderweise bewirbt Steve Wynn, der Begründer des Bellagio Kasinos, sein Resort als „A hotel that would attract those who normally bypass Las Vegas for exclusive European resorts”.[59] Die Orte entlang der Grand Tour sind weitläufig bekannt, sei es durch Medien oder persönliche Erfahrungen. Mit ihnen verbindet der Besucher spezifische Assoziationen, die sich auch auf die urbanen Nachbildungen in Las Vegas übertragen. So evoziert laut Franci beispielsweise der Einsatz italienisch gethemter Resorts ganz charakteristische Vorstellungen beim Besucher „…in the collective imagination of tourists, the ‚Italy' theme is synonymous with elegance, refined taste, decorum, in a word, beauty, but also with leisure, breakaway behaviour (gambling), sexuality (decadence).“[60] Diese Assoziationen zeigen, dass spezifische regionale Motive bei den Besuchern positive Emotionen hervorrufen können. Die Kasinos setzen diese daher systematisch ein, um über das kollektive Gedächtnis der Besucher angenehme Assoziationen abzurufen.

6.2.3 Folgen der Bezugnahme auf das kollektive Gedächtnis im antiken Rom und Las Vegas

Die Bezugnahme der Bauherren und Planer auf das kollektive Gedächtnis ihres Publikums bestätigt die Schlussfolgerungen, die sich in Kapitel II. 6.1.5 aus der Beobachtung der Ausrichtung an spezifischen Zielgruppen ergeben haben. Die Rücksichtnahme auf allgemein verhaftete Vorstellungen schränkt sowohl die Gestaltungsfreiheit der Planer als auch die Auswahl der Elemente im narrativen

58 Franci, Dreaming of Italy, S.99

59 URL: http://www.jerde.com, Projekt *Bellagio* (15.01.2007)

60 Franci, Dreaming of Italy, S.20

Raum ein. Zudem ist die Zahl der Themen begrenzt, die innerhalb der Foren und Kasinoresorts dargestellt werden können.

So zeigt das oben behandelte Beispiel italienisch geprägter, urbaner Nachbildungen in Las Vegas zwar, dass ausgesuchte örtliche Bezüge bei den Besuchern mit angenehmen Vorstellungen verknüpft werden. Es wird allerdings auch ersichtlich, dass die Anzahl städtischer Referenzen für narrative Räume in Las Vegas dadurch begrenzt ist: Die Stadt muss einerseits einen relativ hohen Bekanntheitsgrad haben, um allgemein akzeptiert zu sein, vor allem aber muss sie im kollektiven Gedächtnis positiv konnotiert sein. Dadurch sinkt die zur Verfügung stehende Pallette für die Kasinos beträchtlich. Eine bereits 1999 gemachte Bemerkung des Architekten Charles Silverman verdeutlicht die Situation am Las Vegas Boulevard: „'We're running out of cities' Silverman said. 'Look what we have ... Rome, Paris, New York, Egypt, King Arthur's England, Venice…' The cities have well-known and recognizable landmarks and streetscapes, but other less distinctive cities may be more difficult, he said. ‚How do you re-create Toronto.' "[61] Der Wettbewerb um Themen, die vom Publikum angenommen werden, beschränkt sich dabei nicht auf die Nachbildung urbaner Milieus. Das *Tropicana* verklagte beispielsweise das *Mirage*, um es an der Kopie des Tropenthemas zu hindern, verlor jedoch vor Gericht.[62] Die Orientierung am Nutzer bewirkt also eine ähnliche Auswahl erfolgreicher und positiv konnotierter Motive. Dies gibt uns einen Hinweis darauf, warum sich die Kasinoresorts in Las Vegas in ihrem Aufbau sehr ähnlich sind.

Auch in Rom führt die Bezugnahme auf das kollektive Gedächtnis des Publikums zu Ähnlichkeiten zwischen den einzelnen Anlagen. Wiederholt wird das Motiv der Barbaren als Sinnbild für eroberte Völker eingesetzt. Zudem kommt innerhalb der Foren meist die griechische Formensprache zum Ausdruck. Sie hat über die Privaträume der Römer (das Publikum), die in griechischer Lebensweise und Kunst ein Sinnbild für *luxuria* sahen, den Weg in die öffentlichen Bauten gefunden. Tonio Hölscher sieht in der thematischen und ikonographischen Konstanz, ähnlich wie es in Vegas zu beobachten ist, ein Kennzeichen für die Verfestigung der römischen Repräsentationskunst: „Erst dadurch wurde endgültig jene Versteinerung erreicht, die für die römische Kunst kennzeichnend ist: eine inhalt-

61 Caruso, Designers want to offer a stylized French feel, S.2

62 Gottdiener et al., Las Vegas, S. 34

liche Versteinerung, die in der weitgehenden Wiederholung relativ weniger Themen über lange Zeit hinweg bestand; damit zusammenhängend, eine formale Versteinerung, die in der immer stärkeren typologischen Chiffrierung dieser Themen zum Ausdruck kommt; und eine materiellen Versteinerung; die zur Verschalung des ganzen Reiches mit einer relativ einheitlichen Marmorkultur führte, welche bis heute überall präsent ist.“[63]

Ein Vergleich zwischen dem antiken Rom und Las Vegas zeigt also ähnliche Ansätze, um den Interpretationsrahmen des Publikums einzugrenzen und so ein möglichst großes Maß an Übereinstimmung zwischen Gebäude und Erwartungen der Besucher herzustellen. In beiden Fällen erfolgt eine Bezugnahme der Bauherren und Planer auf das kollektive Gedächtnis ihres Publikums. Der Mythos des durch Barbaren bedrohten Reiches und des goldenen Zeitalters in Rom sowie der verfilmte Bestseller Hemingways oder die Grand Tour in Las Vegas wecken kollektiv verhaftete, spezifische und unmissverständliche Assoziationen in der Bevölkerung, die bei der Errichtung der privaten Bauten genutzt werden. Die verhältnismäßig überschaubare Zahl solcher Motive führt dabei in beiden Städten zu ähnlichen Konsequenzen: zum Einsatz immer wiederkehrender, bewährter Motive, die eine Ähnlichkeit der einzelnen Anlagen in Rom und in Las Vegas zur Folge haben.

6.3 Fortlaufende Anpassung des narrativen Raums an das Zielpublikum

Neben der Bezugnahme auf das kollektive Gedächtnis und den Interpretationsrahmen der Öffentlichkeit, richtet man den Raum in Rom und Las Vegas zusätzlich durch die konstante Veränderung und nachträgliche Anpassung narrativer und räumlicher Elemente am Publikum aus. Daher wird im Folgenden die teils kurzfristige und teils kontinuierliche Reaktion auf Publikumserwartungen angesprochen.

63 Hölscher, Staatsdenkmal und Publikum, S.36

6.3.1 Fortlaufende Anpassung an die Erwartungen des Publikums im antiken Rom

In Rom sind zwar kurzfristige und kontinuierliche Anpassungen des Raumes an das Publikum zu erkennen, wenngleich auch bei weitem nicht so stark ausgeprägt wie in Las Vegas. Das erklärt sich damit, dass die Bauten der Kaiser, ganz anders als in Las Vegas, für die Ewigkeit gebaut werden sollten. Der Historiker Paul Veyne hat in dieser Hinsicht festgestellt, dass den Menschen zu dieser Zeit der schnelle Wandel von Ansprüchen und Technologien fremd war: „Sie konnten nicht davon ausgehen, dass Techniken und Bedürfnisse sich stark weiterentwickeln würden. Für sie war die Welt begrenzt, alle Techniken schienen entdeckt, das große Haus des Universums war gebaut und fast vollständig eingerichtet.“[64] Laufende Veränderungen in der baulichen Struktur widersprechen dabei dem Idealbild der ewigen Stadt, die alle Zeit den Stürmen der Barbaren an den Reichsgrenzen standhalten sollte. Sie widersprechen einer Botschaft, die dem Besucher Roms ständig durch Bildwerke und symbolische Gesten vor Augen geführt wurde.[65] So wurden die Tempel aus der Zeit der Republik mit Holzdächern und Terrakotaverzierungen in der Kaiserzeit sorgfältig restauriert und nicht durch neue Marmorbauten ersetzt (unter anderem wieder auf Rücksichtnahme auf die alten Sitten).

Im Einzelfall, wie teilweise unter der Herrschaft des Augustus, lassen sich jedoch kleinere Maßnahmen erkennen, die eine Veränderung der Elemente des narrativen Raumes als Reaktion auf Publikumserwartungen zur Folge haben. In der Seeschlachtschlacht bei Actium besiegt Octavian seinen politischen Gegner Antonius. Als Folge des Sieges und entstehen überall in der Stadt von und für Octavian errichtete Denkmäler. Besonders das Forum Romanum erinnert mit Statuen und bildnerischen Verweisen an den Sieg des Princeps.[66] Doch der Friede ist noch unsicher, er beruht zunächst auf Gewalt und nicht auf Konsens. „Octavian hatte den Staat vor dem Untergang bewahrt, nun aber musste er ihn wiederherstellen“ [67] Wie schon in Kapitel II. 6.1.2 erwähnt, wartet ein Großteil der

64 Veyne, Brot und Spiele, S. 547

65 Hölscher, Bildwerke: Darstellungen, Funktionen, Botschaften, S. 151

66 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, S. 87

67 Ibid., S. 96

alten Führungsschicht daher skeptisch ab, wie sich der Princeps bewähren wird. Schon anhand des Augustusforum haben wir gesehen, dass er deswegen stark auf die Bedürfnisse des römischen Adels eingeht. Auch nach dem Sieg bei Actium zeigt der Princeps Anerkennung für die bisherige Führungsschicht und nimmt sich als Sieger zurück. Octavian schmilzt die Statuen ein, die ihn als auftrumpfenden Herrscher zeigen. Ein Vorgang, den die alte Nobilität sicher mit Wohlwollen verfolgt.[68] In seinen Tatenbericht verzeichnet er folgendes: „Meine Standbilder, Reiterstatuen und Darstellungen in Quadrigen, insgesamt 80 an der Zahl, alle aus Silber, die in der Stadt standen, habe ich selbst entfernen und aus diesem Geld im Apollotempel in meinem Namen und im Namen derer, die mich durch die Statuen geehrt hatten, goldene Weihgeschenke aufstellen lassen“[69] Mit dieser Maßnahme verändert Oktavian kurzfristig Teile des Stadtbildes und wird gleichzeitig einer gesellschaftlichen Gruppe gerecht, die auf Zurückhaltung des Princeps gehofft hat.

6.3.2 Fortlaufende Anpassung an die Erwartungen des Publikums in Las Vegas

In Las Vegas geschieht auch die kontinuierliche Anpassung der Kasinos an das Publikum auf mehreren Ebenen, jedoch ungleich elaborierter als in Rom. Zum einen ändern sich bei einigen Anlagen über die Zeit die anvisierte Zielgruppe und dadurch notwendigerweise auch die Ausstattung und die Ausarbeitung der Attraktionen. Das 1993 errichtete Treasure Island beispielsweise versucht anfangs Familien mit Kindern anzusprechen. Seit 2003 richtet man sich jedoch durch zahlreiche Änderungen an ein junges, erwachsenes Publikum („Once known as a kid-friendly pirate paradise, TI now is all about adults“[70]). Dem gehen Befürchtungen voraus, finanzkräftigere Teile der Besucher könnten sich an dem kinderfreundlichen Image der Stadt stören: „There has been a feeling that some adults may have been put off coming to Las Vegas because of its family-friendly image,

68 Ibid., S. 97

69 Augustus, Meine Taten. Res gestae divi Augusti, S. 33

70 URL: http://www.vegas.com/resorts/treasure/ (19.02.07)

preferring more exclusively racy destinations."[71] Das signifikante Totenkopfschild am Las Vegas Boulevard wird daraufhin durch ein schlichtes aber hippes *TI* ersetzt. Im Inneren verschwinden die Piratendekorationen und eine Halle mit Videospielen für Kinder und Jugendliche. Auch das im Außenbereich des Kasinos laufende Spektakel, eine Schlacht zwischen Piraten und einer britischen Fregatte, genannt „Battle of Buccaneer Bay" wird erneuert. Die neue Show „The Sirens of TI" ist auf ein älteres Zielpublikum zurechtgeschnitten und zwar durch körperbetontere Darstellungen in Form einer „combination of music, dance, excitement and seduction." Sie zeigt verführerische Sirenen, die ein Schiff mit barbrüstigen Piraten in ihre Bucht locken, um es dort zu versenken; die Tanzdarbietung wird als Aushängeschild des neuen Treasure Island verstanden („Nothing epitomizes the energy and vibe of the new TI better than the resort's tantalizing production, The Sirens of TI® " [72]). Das *TI* hat damit als Reaktion auf das Publikum innerhalb relativ kurzer Zeit Ausstattung und Attraktionen gewechselt und das Resort-Image geändert.

Auf einer anderen Ebene finden laufend Änderungen und Verbesserungen im Detail statt um auf das Verhalten der Nutzer zu reagieren: „…a constant adjustment of the buildings is carried out. The preliminary examinations are brought to completion using a trial and error method in which the actual behaviour of the visitors is observed and from which modifications in the design are undertaken."[73] Verhalten und Erwartungen der Besucher sind damit bestimmend für das aktuelle Layout des Grundrisses. Beispielsweise wird die Position der Spielautomaten je nach Nutzerverhalten ständig verändert, und auch Teile der Inneneinrichtung unterliegen einem ständigen Wandel: „If a design feature does not work it will be torn down and replaced quickly. It is a question of real estate and what they deliver."[74]

Für das *Bellagio Conservatory*, einen überdachten botanischen Garten, sieht das Planungsbüro Jerde sogar temporär wechselnde, mehrmalige Umgestaltungen innerhalb eines Jahres vor, um den Wünschen des Publikums nach Abwechslung nachzukommen. Auch hier spricht man teilweise spezifische Nutzer-

71 Bryman, The Disneyization of society, S.63-64

72 URL: http://www.treasureisland.com/pages/pressroom_120706_03.asp (19.02.07)

73 Jaschke und Ötsch, Stripping Las Vegas, S.138

74 Ibid., S.90

gruppen an. So wird ab März 2007 in Hinsicht auf asiatische Besucher das chinesische Neue Jahr (Jahr des Schweines) thematisiert, wobei man Wert legt auf passende Motive (ein sich räkelndes Schwein, eine Statue des chinesichen Glückgottes sowie eine 12 Meter hohe, vergoldete Pagode) und die Ausrichtung der Anlage nach Feng Shui.[75]

6.3.4 Unterschiedliche Vorgehensweise bei der Anpassung des narrativen Raums

Sowohl im antiken Rom als auch in Las Vegas besteht also ein gewisses Interesse daran, narrativen Raum nachträglich an die Interessen der Öffentlichkeit anzupassen. In Rom ist der Raumumbau dabei eher eine Randerscheinung. Wie Paul Veyne bemerkt, ist den Römern ein starker Wandel von Publikumsbedürfnissen sowie rapider technischer Fortschritt fremd.[76] Es besteht daher im Gegensatz zu Las Vegas keine Notwendigkeit darin, die Gebäude laufend an gesellschaftliche oder technologische Veränderungen anzupassen. Zudem würde ein fortlaufender Wandel narrativer Räume den Mythos des ewigen Roms schwächen. Maßnahmen wie die unter Augustus scheinen hier also eher die Ausnahme zu bleiben.

In Las Vegas ist die kontinuierliche Anpassung des Raumes hingegen Teil der Gesamtstrategie. Teilbereiche der Kasinos werden als Reaktion auf die Publikumsbedürfnisse stetig verändert. Zudem werden laufend technologische Neuerungen eingesetzt, um auf den stetigen Wandel am Las Vegas Boulevard zu reagieren. So setzen die Kasinos als Reaktion auf die fußgängerfreundliche Entwicklung am Strip mittlerweile vermehrt Außenlautsprecher ein, um ihre Resorts gegeneinander Abzugrenzen, eine Herangehensweise, die zu Venturi Scott Browns Zeiten mit dem autodominierten Strip noch keinen Sinn gemacht hätte.

75 URL: http://www.vegas.com/attractions/on_the_strip/bellagioconservatory.html (19.02.07)

76 Veyne, Brot und Spiele, S. 547

6.4 Erwartungen des Publikums und Folgen für den narrativen Raum

In Bezug auf die Frage, ob die von privater Hand für die Öffentlichkeit errichteten, narrativen Räume letztlich ein Produkt der Erwartungen des Publikums sind, lassen sich durch einen Vergleich zwischen dem antiken Rom und Las Vegas mehrere Schlüsse ziehen.

Wie wir gesehen haben müssen sich Gebäude privater Bauherren für die Öffentlichkeit stärker an gesellschaftlichen Erwartungen orientieren, als dies bei einer Planung der Fall ist, die sich vorwiegend am architektonischen Diskurs ausrichtet. In den Bauten wird auf Interessen und soziale Hintergründe einzelnen Nutzergruppen und das kollektive Gedächtnis Bezug genommen, um politisch oder finanziell erfolgreich zu sein. Dadurch haben die Erwartungen unterschiedlicher Zielgruppen auf die Gestalt narrativer Räume stärkeren Einfluss, als die individuellen Präferenzen und Wünsche der Bauherren und Architekten. Die Tatsache, dass diese Räume also nicht nur auf den Forderungen der Bauherren und Planer basieren, sondern auch gesellschaftliche Interessen berücksichtigen müssen und folglich auch vom Publikum geprägt sind, gibt bis zu einem gewissen Grad auch Auskünfte über das Publikum selbst.

Hierbei zeigt sich jedoch, dass die Präferenzen einzelner Zielgruppen von den Bauherren und Planern lediglich prognostiziert, werden können. Dadurch offenbaren sich in den Bauten nicht direkt die Erwartungen des Publikums, sondern primär deren Auslegung durch die Bauherren. Narrative Räume in Rom und Las Vegas können daher nur bedingt Auskunft über gesellschaftliche Entwicklungen geben. Gesellschaftliche Vorlieben zeigen sich in ihnen nur ausschnitthaft und schematisch aus dem Blickwinkel der privaten Ersteller, die Vielschichtigkeit einzelner Zielgruppen in der Bevölkerung bleibt unberücksichtigt. Dieser Aspekt verschärft sich dadurch, dass von vorneherein nur spezifische Gruppen in der Gesellschaft von den Bauherren angesprochen werden.

ABSTRACT: Adjustment of Narrative Space to the Target Audience (6.)

A comparison of the situation in ancient Rome and Las Vegas shows private builder-owners as referring to the public by addressing different target groups. Individual target groups are thereby addressed by varying, specific designs of the narrative spaces. Therefore, the question arises whether the expectations of those target groups have more influence on the *gestalt* of the spaces than individual preferences of owners and planers, hence whether ultimately the *gestalt* of narrative spaces for the public in ancient Rome and Las Vegas is a product of the audience's expectations.

Target Audience in Ancient Rome and Las Vegas (6.1)

This chapter tries to show how specific target groups are detected in ancient Rome and Las Vegas, and by what means the owner tries to address those groups within the narrative space.

In Rome, regular population censuses (known from the trip of Maria and Joseph to the census of Augustus in Bethlehem) serve as background for political decisions and eventually determine the design of several elements within the narrative space. Augustus for example tries to raise the low birth rate in Rome (emanated from census data) by addressing the public with stimulating images of a "celebration of childbearing" (Fig. 6.1-6.3 ara pacis).

A comparison between the Forum of Augustus that addresses the well-educated and conservative Roman upper class, and the Forum of Traian that targets a broader audience with a lower level of education, tries to show that builder-owners distinctly respond to the varying expectations and differing educational horizons of specific target groups.

In his Forum, Augustus tries to refer to the conservative, aristocratic establishment in order to consolidate his unstable position as an adoptive son of Julius Caesar. Hence, urbanistically, with its axial orientation towards a religious building, the site is built in conservative tradition. Furthermore statues inside the forum show representatives of the Roman up-

per class. The zone above the peristyle, where the princeps adopts copies of the Karyatides of the Erechtheion from the Arkropolis in Athens (Fig. 6.4, 6.5), gives an important hint. By using those statues, according to archaeologist Hölscher, Augustus refers to an educated audience (Vitruv sees it similarly) that appreciates those abstract representations of the Karyatides and is able to interpret them as allegory for conquered people.

Caused by the vanishing of the Roman upper-class, public influence shifts towards broader social levels with a lower level of education under Traian`s Empire. Traian thus responds to the altered target group with a more prosaic forum. His square is therefore not oriented towards a temple but towards a profane functional building (the market hall called basilica Ulpia), which is suited for the daily use of the broad public. Busts inside the forum now show representatives of the new ruling classes (military, civil servants).The reference to an altered audience becomes especially evident in the comparison of the statues in the zone above the peristyles of both fora. The abstract Karyatides that are adopted by Augustus as an allegory for the subdued people are replaced in the Forum of Traian by highly realistic statues of the conquered Dacians (Fig. 6.6-6.7). According to Hölscher, Traian thereby responds to the lower educational horizon of his target audience.

The emperors` response to their target audience shows parallels to the work of the French sociologist Pierre Bourdieu, "Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste". According to Bourdieu, aesthetic judgements of a population are related to positions in social space. Hence, a class is defined by a specific taste. Along with Bourdieu`s argument, by using Karyatides as part of his narrative space, Augustus not only responds to the preferences of the Roman upper class who at that time fancy the abstract Greek picture language, but also excludes those sections of the Roman population that are not capable of understanding their abstract meaning due to a lower level of education.

In Las Vegas, research of demographic data is more comprehensive than the census in Rome. The planning process of casinos is based on information acquired from the *Las Vegas Visitor profile* (it contains data concern-

ing regional provenance, age, level of education, gaming habits and income) and from detailed research carried out by the resorts themselves.

A comparison between the *Bellagio* casino that addresses an upscale audience, and the *New York New York* that applies to the middle class, shows to what extend the owners of private spaces for the public in Las Vegas try to respond to the audience's expectations.

With his *Bellagio,* Steve Wynn addresses the upscale target audience on several levels. The so-called *Fountains of Bellagio* together with elegant music are part of his exterior concept. In the interior, he tries to respond to his audience with a stylistic vocabulary derived from the "pleasure zone" of Marienbad (Czechia), already mentioned in Venturi`s book *Learning from Las Vegas*, or from shopping arcades like the Galleria Vittorio Emanuele II in Milan (Fig. 9). Furthermore, as part of the casino concept, the *Bellagio Gallery of Fine Arts* is supposed to stand for high culture. High value is set on worth and impression of materials like real marble or Murano hand-blown glass (Fig. 6.8-6.9).

Las Vegas` *New York New York,* however, rather addresses the middle class in the style of various American amusement parks. Instead of the *Fountains,* a roller-coaster that also dives into the interior of the casino is part of exterior attractions. In the interior, the *Coney Island Emporium* represents an intellectually less ambitious entertainment concept. In contrast to the *Bellagio*, the architects recreate whole facades of buildings in the style of movie sceneries by using relatively cheap materials in a creative way (Fig. 6.10-6.11). The planners of the *NewYork New York* try to respond to the taste auf their target group with caricatured design and a rather prosaic atmosphere.

Las Vegas also shows parallels to Bourdieu`s theory, according to whom taste as part of man`s *habitus* shows social affiliation to a specific group or class rather than expressing his individuality. It is on this phenomenon that casino design is based in Las Vegas. The fact that class-affiliation is related to a specific taste in the first place consequently makes it possible to address specific target groups within society via design.

Range of Interpretation and Collective Memory (6.2)

Builder-owners in Rome and Las Vegas do not merely rely on demographic data acquired by the census or the Visitor Profile to achieve a maximum affinity between their buildings and the audience's expectations. As this chapter tries to show, they also refer to elements and narratives that exist in the collective memory of the public and thereby try to narrow down the audience's range of interpretation. In Rome, for example, allegories of conquered barbarians are often used in public buildings, as barbarians are clearly connoted negatively during the Roman Empire. In the collective memory of the Roman public, the longing for a golden age exists already long before the Augustan Empire. By merely declaring the start of this *saeculum aureum* (17 B.C.), Augustus now establishes a predetermined background of interpretation. As a result, relatively ambivalent allegories of lactating animals or lush plants (Fig. 6.13-6.14) are now understood as symbols of overabundance under his empire.

Builder-owners also refer to the collective memory of the public in Las Vegas. *Paris Las Vegas* intentionally echoes the Paris that the American public knows from Ernest Hemingway's bestseller „The sun also rises". The planning of the *NewYork NewYork* refers to descriptions in travel guides and books. Furthermore, in the choice of Italian themed resorts Giovanna Franci sees a reference to specific, positively connoted destinations along the Grand Tour in Europe (Fig. 6.15). Thus, according to Franci, the Italian theme in Las Vegas is synonymous with elegance, refined taste, decorum, but also with leisure, breakaway behaviour/gambling and sexuality/decadence in the collective imagination of tourists.

This chapter shows that the connection with collective memories may evoke specific associations of the audience and thereby reduce misinterpretations. However, the range of available motives with a positive connotation in the public is limited (Silverman, the architect of the *Paris Las Vegas,* therefore worries: "We're running out of cities"). The limited range of motives hence results in a resemblance between individual narrative spaces.

Changes after Completion (6.3)

This chapter shows that narrative space in Rome and Las Vegas is permanently adapted to the audience's needs through continuous changes of the space. In Rome, space is rarely modified because of the overall motive of the "eternal city". Augustus however, melting down his own ostentatious statues in the city and transforming them into religious trivets due to the upper classes' expectations, shows an example for the modification of narrative elements. In Las Vegas, on the other hand, the constant adaption of space to visitor behaviour is part of the overall concept. According to architects, a design feature that does not work will be torn down and replaced quickly.

The Audience's Expectations and Consequences for the Narrative Space (6.4)

A comparison between ancient Rome and Las Vegas shows several consequences arising out of the target group orientation. First of all, buildings of private owners for the public need to distinctly refer to the expectations of society in order to avoid political or economic failure. However, they can merely predict society's expectations. As a result, the narrative spaces do not so much show different tastes in society, but rather the owner's schematic, sketchy and segmented interpretation of those tastes. Thereby, the complexity of individual target groups is ignored. Furthermore, the room for manoeuvre of builder-owners and planners is strongly limited by the expectations of target groups. Particularly eccentric or novel buildings, that often enhance the architectural discourse, may result in visitors` confusion or antipathy and thus lead to the risk of failure. Hence the expectations of individual target groups have more influence on the *gestalt* of narrative spaces than personal preferences of owners and planners. A connection of the planning process with the audience's expectations consequently results in the fact that in ancient Rome as well as in and Las Vegas buildings seldom are innovative or unsettling. Furthermore, the consideration of the

visitors` collective memories leads to a high resemblance between individual narrative spaces.

III. ANHANG

Glossar

Bühne: Begrenzter Raum als Ort des Alltagstheaters (Goffman).

Bühnenbild: Raum als Teil des standardisierten Ausdrucksrepertoires (der → *Fassade*), auf das eine Person für die Selbstdarstellung im Alltagstheater zurückgreift (Goffman).

Diegese: → erzählte Welt

Emplotment: Einführung einer → *Erzählstruktur,* eines Plots, mit dem Ziel, Ereignissen eine Erklärung zu hinterlegen (White, Polkinghorne)

Ereignis: Die kleinste thematische Einheit der Handlung. (Todorov: Der Abend brach an) Aus chronologisch aufeinander folgenden *Ereignissen* entsteht ein Geschehen, aus einem → *motivierten* Geschehen entsteht eine Geschichte.

Erzählstruktur: Struktur der Handlung einer → *Erzählung.*

Erzählung: Die Darstellung (→ das *Erzählen*) eines oder mehrerer Ereignisse (der → *Geschichte*, der Handlung) durch einen oder mehrere Erzähler gegenüber einem oder mehreren Rezipienten. Die Erzählung gliedert sich in das „Was“ (*Geschichte*, Handlung, erzählte Welt) und das „Wie“ (die Darstellung bzw. das eigentliche *Erzählen*).

Erzählen: Der eigentliche Akt der Darstellung – mündlich, schriftlich, filmisch, baulich – einer Geschichte. Erst durch das *Erzählen* entsteht eine → *Erzählung*.

Erzählte Welt: Figuren und Objekte sowie Räume und Handlungen in deren Kontext die Erzählung stattfindet.

Euergetismus: private Freigiebigkeit zugunsten der Öffentlichkeit in der Antike. Der Euerget spendet der Öffentlichkeit Feste und Bauwerke.

Fassade: standardisiertes Ausdrucksrepertoire, auf das eine Person zur Selbstdarstellung im Alltagstheater zurückgreift. (Goffman). Die *Fassade* umfasst persönliche Erscheinung, persönliches Verhalten und Raum (→ *Bühnenbild).*

Geschehen: → Ereignis

Geschichte: → Ereignis

Habitus: Die Denk-, Wahrnehmungs- und Handlungsschemata einer Person. Der *Habitus* einer Person wird einerseits durch die sozialen Strukturen geprägt, andererseits trägt er dazu bei , diese Strukturen zu reproduzieren. (Bourdieu)

Heterotopie: Im Gegensatz zu den Utopien stehende „wirkliche Orte, wirksame Orte, ... , tatsächlich realisierte Utopien, in denen die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichzeitig repräsentiert, bestritten und gewendet sind“ (Foucault). Foucault unterscheidet Illusionsheterotopien, in denen eine perfekte Ordnung realisiert ist (z.B. Kolonialstädte), und Kompensationsheterotopien, in denen abweichendes Verhalten möglich ist (z.B. Bordelle).

Modulation: Transformation eines → *Rahmens* (1) (Goffman). Es gibt fünf *Module*: So-Tun-als-ob, Wettkampf, Zeremonie, Sonderausführung, In-anderen-Zusammenhang-Stellen.

Motivierung: Geschehnisse einer Erzählung müssen nicht nur aufeinander, sondern auch motiviert auseinander folgen, wenn eine sinnvoll zusammenhängende → *Geschichte* entstehen soll. Unterschieden werden *kausale*, *finale* und *kompositorische* oder *ästhetische Motivierung*.

Kontingenz: Kontingenz besagt, dass etwas auch anders möglich ist (Luhman).

Performativität: Ursprünglich ein Begriff der Sprechakttheorie (J.L. Austin), der besagt, dass mit spezifischen Äußerungen Handlungen vollzogen werden. *Performativität* wird mittlerweile u.a. in den Theater- und den Filmwissenschaften

behandelt (Performance, Inszenierung), wo Künstler durch performatives Handeln Ereignisse hervorbringen (Erika Fischer-Lichte).

Rahmen: (1) mentale Repräsentation einer typischen Situationen einschließlich der mit ihnen verbundenen Empfindungen und sozialen Erwartungen (Goffman). (2) mentale Rwepräsentation einer statischen Situation (Narratologie). Steht im Gegensatz zum dynamischen → *script*

Script: mentale Repräsentation einer typischen Ereignisabfolge (z.B. eines Restaurantbesuchs). Das *script* umfasst eine Abfolge und steht im Gegensatz zum statischen → *Rahmen* (2) (Narratologie).

Bibliographie

Abbott, H. Porter: The Cambridge Introduction to Narrative. Cambridge 2002

Adkins, Lesley und Adkins, Roy A.: Handbook to Life in Ancient Rome. Oxford, New York, 1998

Agotai, Doris: Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum. Bielefeld, 2007

Alföldi, Maria R., Bild und Bildsprache der römischen Kaiser. Beispiele und Analysen, Mainz am Rhein, 1999

Allen, Richard und Turvey, Malcolm: Camera Obscura, Camera Lucida. Essays in Honor of Annette Michelson. Amsterdam, 2003

Anderton, Frances und Chase, John: Las Vegas, the success of excess. Köln, 1997

Arendt, Hannah: Vita Activa. München, 2006

Aristoteles: Hauptwerke. Stuttgart, 1977

Arnold, Dana und Ballantyne, Andrew: Architecture as Experience. London, 2004

Arnold, Markus: Die 'leeren' Formen des Narrativen: Zu den Bedingungen der Erfahrung menschlicher Freiheit. In: Kunst, Zeichen, Technik. Philosophie am Grund der Medien, hg. v. M. Kubaczek / W. Pircher / E. Waniek. Münster 2004, 271-289

Augustus: Meine Taten. Res gestae divi Augusti. Zürich, 1999

Austin, John L.: Zur Theorie der Sprechakte (How to do things with Words), Stuttgart, 1979

Bachmann-Medick, Doris: Cultural Turns. Neuorientierung in den Kulturwissenschaften. Reinbeck bei Hamburg, 2006

Bachtin, Michail: Formen der Zeit im Roman. Untersuchungen zur historischen Poetik. Frankfurt am Main, 1989

Bahrdt, Hans Paul: Schlüsselbegriffe der Soziologie. München, 1992

Bal, Mieke: Narratology. Introduction to the Theory of Narrative. Toronto, 1985

Barthes, Roland: Das semiologische Abenteuer. Frankfurt am Main, 1988

Barthes, Roland: S/Z. Frankfurt am Main, 1987

Bateson, Gregory: Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Bateson, Gregory: Ökologie des Geistes: Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven. Frankfurt am Main, 1985, S.241-261

Baudrillard, Jean: Architektur: Wahrheit oder Radikalität. Wien, 1999

Beeck, Sonja: Parallele Welten: Theming: Analyse einer Methode aus dem Bereich der visuellen Kommunikation zur semantischen Programmierung, bezogen auf den Kontext von Architektur und Städtebau im 21. Jahrhundert. Karlsruhe (Diss.), 2003. URL: http://www.ubka.uni-karlsruhe.de/cgi-bin/psview?document=/2003/architektur/1&search=/2003/architektur/1

Belliger, Andréa und Krieger, David J. (Hg.): Ritualtheorien. Opladen, Wiesbaden 1998

Benevolo, Leonardo: Die Geschichte der Stadt. Frankfurt am Main, New York, 2000

Benjamin, Walter. Gesammelte Schriften. Band V1. Das Passagenwerk. Hg.: Rolf Tiedemann. Frankfurt am Main, 1982

Berger, Adolf: Encyclopedic Dictionary of Roman Law, Philadelphia, 1991

Bergmann, Bettina: The Roman House as Memory Theater: The House of the Tragic Poet in Pompeii. In: The Art Bulletin, June 1994, Volume LXXVI, Number 2, S. 225-255

Bittner, Regina (Hg.): Die Stadt als Event. Zur Konstruktion urbaner Erlebnisräume. Frankfurt am Main, 2001

Blakely, Edward J. und Snyder, Mary Gail: Fortress America. Gated Communities in the United States. Washington DC, 1999

Blum, Elisabeth: Le Corbusiers Wege. Wie das Zauberwerk in Gang gesetzt wird. Braunschweig, 1991

Boesiger, Willi, Le Corbusier. Zürich, 1994

Böhme, Gernot: Atmosphäre. Frankfurt am Main, 1995

Böhme, Gernot: Architektur und Atmosphäre. München, 2006

Bourdieu, Pierre: Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft, Frankfurt am Main, 1987

Bourdieu, Pierre: Physischer Raum, sozialer und angeeigneter physischer Raum. In: Wentz, Martin (Hg.): Stadt-Räume. Die Zukunft des Städtischen, Band 2. Frankfurt am Main, 1991, S.25-35

Borbein, Adolf, Hölscher, Tonio und Zanker, Paul (Hg.): Klassische Archäologie. Eine Einführung. Berlin, 2000

Boyer, Christine: Cities for Sale. Merchandising History at South Street Seaport. In: Sorkin, Michael (Hg.): Variations on a Theme Park. The New American City and the End of Public Space. New York, 1992, S. 181-204

Brauneck, Manfred und Schneilin Gérard (Hg.): Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles, Hamburg, 1996

Brödner, Erika: Die römischen Thermen und das antike Badewesen. Darmstadt, 1983

Bruno, Giuliana: Atlas of Emotion. Journeys in Art, Architecture, and Film. London, 2002

Bryman, Alan: The Disneyization of society. London, 2004

Buchert, Margitte und Zillich Carl: Performativ? Architektur und Kunst. Berlin, 2007

Caesar, Gaius Julius: Caesaris commentarii rerum gestarum. Vol. I: Bellum gallicum. (Hg. Von Wolfgang Hering) Stuttgart, 1997

Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt am Main, 1953

Carcopino, Jérôme: Rom. Leben und Kultur in der Kaiserzeit. Stuttgart, 1992

Caruso, Monica: Designers want to offer a stylized French feel. (16.02.07).
URL: http://www.reviewjournal.com/lvrj_home/1999/Aug-30-Mon-1999/business/11818165.html

Cassius Dio: The Augustan settlement. Roman History 53 - 55.9. (Übers. u. hg. von J. W. Rich) Warminster, Wilts., 1990

Cancik, Hubert und Schneider, Helmuth (Hg.): Der Neue Pauly. Stuttgart, Weimar, 1997

Chatman, Seymour: Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film. Cornell, 1978

Chlada, Marvin: Heterotopie und Erfahrung. Abriss der Heterotopologie nach Michel Foucault. Aschaffenburg, 2005

Choisy, Auguste: Histoire de L'Architecture. Band 1. Paris, 1899

Christ, Wolfgang: Öffentlicher versus privater Raum. Überarbeitete Fassung des Vortrages beim Internationalen Symposium "Die europäische Stadt – ein auslaufendes Modell?" IRS am 16. und 17. März 2000.
URL: www.uni-weimar.de/architektur/staedtebau1/public_private.htm
(12.06.2006)

Clausberg, Karl: Neuronale Kunstgeschichte. Selbstdarstellung als Gestaltungsprinzip. Wien, 1999

Coarelli, Filippo: The Column of Trajan. Rom, 2000

Crawford, Margaret: The World in a Shopping Mall. In: Sorkin, Michael (Hg.): Variations on a Theme Park. The New American City and the End of Public Space. New York, 1992, S. 3-30

Cunningham, David: Architecture, Utopia and the futures of the avant-garde. In: The Journal of Architecture. Royal Institute of British Architects. London, Volume 6, Summer 2001, S.169-182

Curtis, Eleanor: Hotel. Interior structures. Chichester, 2001

Davis, William Stearns: Readings in Ancient History: Rome and the West. Honolulu, 2004

Debord, Guy: The Society of the Spectacle.New York, 2004

De Certeau, Michel: Kunst des Handelns. Berlin, 1988

Deleuze, Gilles: Woran erkennt man den Strukturalismus? Berlin, 1992

Downs, Roger M. und Stea, David: Kognitive Karten. Die Welt in unseren Köpfen. New York, 1982

dtv-Lexikon, München 1974, Band 20

Duden, Lexikon A-Z. Mannheim, 2001

Dunstan, Roger: Gambling in California (1997).
URL: http://www.library.ca.gov/CRB/97/03/97003a.pdf (16.10.07)

Eck, Werner: Marcus Agrippa – der selbstbewußte Parteigänger des Augustus. In: Hölkeskamp, Karl-Joachim und Stein-Hölkeskamp, Elke (Hg.): Von Romulus zu Augustus. Große Gestalten der römischen Republik. München, 2000

Eco, Umberto: Lector in fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten. München, 1987

Edwards, John G.: Building Fences (09.07.2000).
URL:http://www.reviewjournal.com/lvrj_home/2000/Jul-09-Sun-2000/business/13736931.html (12.06.2007)

Egelhaaf-Gaiser, Ulrike: Kulträume im römischen Alltag. Das Isisbuch des Apuleius und der Ort der Religion im kaiserzeitlichen Rom. Stuttgart, 2000

Elsner, Jas: Art and the Roman Viewer. The Transformation of Art from the Pagan World to Christianity. Cambridge, 1995

Engelkamp, Johannes: Das menschliche Gedächtnis. Göttingen, 1990

Ferre, Albert u.a. (Hg.): Verb Conditioning. The design of new atmospheres, effects and experiences. Exploring the potentials of architectural identity in the age of real artificiality. Architecture boogazine No.4, 2005

Fischer-Lichte, Erika: Performance, Inszenierung, Ritual. Zur Klärung kulturwissenschaftlicher Schlüsselbegriffe. In: Martschukat, Jürgen und Patzold, Steffen: Geschichtswissenschaft und „performative turn“. Ritual, Inszenierung und Performanz vom Mittelalter bis zur Neuzeit. Wien, 2003, S.33-53

Folie Sabine und Glasmeier Michael: Tableaux Vivants. Lebende Bilder und Attitüden in Forografie, Film und Video. Wien, 2002

Fortuin, W. Rigobert: Der Sport im augusteischen Rom. Philologische und Sporthistorische Untersuchung. Stuttgart, 1996

Foucault, Michel: Andere Räume. In: Barck, Karlheinz u.a. (Hg.), Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig, 1992, S. 34 – 46 (Englisch zitiert nach: Foucault, Michel: Of Other spaces (1967), Heterotopias.
URL: http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html)

Franci Giovanna, Dreaming of Italy, Las Vegas and the Virtual Grand Tour, Nevada, 2005

Franzese, Paula A.: Does it take a village? Privatization, Patterns of Restrictiveness and the Demise of Community. In: Villanova Law Review. Vol. 47 (2002), S.552-594

Friedman, Bill: Casino Design and its Impact on Player Behaviour. In: Jaschke, Karin und Ötsch Silke. Stripping Las Vegas, A Contextual Review of Casino Resort Architecture. Weimar, 2003, S. 69-86

Fröbe, Turit: Weg und Bewegung in der Architektur Le Corbusiers. In: Wolkenkuckucksheim, 9.Jahrgang, Heft 1, November 2004

URL:http://www.tucottbus.de/BTU/Fak2/TheoArch/Wolke/deu/Themen/041/Froebe/froebe.htm#_ftnref21 (15.03.07)

Frontinus, Sextus I. (Mitarb.) und Frontinus-Gesellschaft (Hg): Wasserversorgung im antiken Rom. München, Wien,1989

Frye, Northop: Analyse der Literaturkritik. Stuttgart, 1964

Ganzert, Joachim: Der Mars-Ultor-Tempel auf dem Augustusforum in Rom. Mainz, 1996

Genette, Gérard: Die Erzählung. München, 1994

Gergen, Kenneth J.: Erzählung, moralische Identität und historisches Bewusstsein. Eine sozialkonstruktionistische Darstellung. In: Straub, Jürgen (Hg.): Erzählung, Identität und historisches Bewusstsein. Die psychologische Konstruktion von Zeit und Geschichte. Frankfurt am Main 1998, 170-202

Giardina, Andrea: Der Mensch der römischen Antike, Frankfurt am Main, 1997

Gleitman, Henry: Psychology. Fourth Edition. New York und London, 1995

Göhlich, Michael: Performative Äußerungen. In: Wulf Christoph, Göhlich Michael und Zirfas Jörg: Grundlagen des Performativen. Weinheim und München, 2001, S. 25-46

Goffman, Erving: Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience. New York, 1974

Goffman, Erving: Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen. Frankfurt am Main, 1977

Goffman, Erving: Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München, 2006

Gombrich, Ernst H.: Kunst und Illusion. Zur Psychologie der bildlichen Darstellung. Oxford, 1977

Gombrich, Ernst H. und Hochberg, Julian und Black, Max: Kunst, Wahrnehmung, Wirklichkeit. Frankfurt am Main 1977

Gombrich, Ernst H.: The Uses of images. Studies in the Social Function of Art and Visual Communication. London, 1999

Goodbun, Jon: Brand New Tafuri: some timely notes on the imaging of spatial demands. In: Royal Institute of British Architects: The Journal of Architecture. Volume 6: Number 2. Abingdon, 2001, S.155-168

Goodbun, Jon. Public Private Pedestrianship in Las Vegas – Towards a Critical Experientialism of the Inhabitable Image. In: Jaschke, Karin und Ötsch Silke. Stripping Las Vegas, A Contextual Review of Casino Resort Architecture. Weimar, 2003, S. 153-169

Gottdiener M., Collins Claudia C., Dickens David R.: Las Vegas, The Social Production of an All-American City. Oxford, 1999

Gottdiener Mark, The Theming of America, dreams, visions, and commercial spaces. Boulder, Colo. [u.a.], 1997

Gould, Peter und White, Rodney: Mental Maps. Boston, 1974

Grant, Lee: His name in Lights. With dreams and drive, Steve Wynn has changed the face of Las Vegas (31.07.2005).
URL: http://www.signonsandiego.com/uniontrib/20050731/news_lz1c31wynn.html (20.11.2006)

Gros, Roger: The Importance of Place (2004).

URL:http://www.jerde.com/media/documents/casinodesign_2004_web.pdf (07.02.07)

Guzman, Cherie L. : Caesars Palace 1966-1996. (M. Arch. Thesis, University of Nevada) Las Vegas, 1997

Habermas, Jürgen: Strukturwandel der Öffentlichkeit. Darmstadt, 1962

Hafner, German: Kreta und Hellas. Kunst im Bild. München, kein Jahr

Harris, Karsten: The Ethical function of Architecture. London, 1997

Haselberger, Lothar und Humphrey, John (Hg.): Imaging Ancient Rome. Documentation – Visualization - Imagination. Portsmouth, Rhode Island, 2006

Hassenpflug, Dieter: Die europäische Stadt - Mythos und Wirklichkeit. Münster, 2000

Hausbeck, Kathryn: Who Puts the “Sin” in the “Sin City” Stories? In: Rothman, Hal and Davis, Mike: The grit beneath the glitter: tales from the real Las Vegas. Berkeley, London, 2002, S.335-346

Häußermann, Hartmut und Siebel, Walter: Neue Urbanität. Frankfurt am Main, 1987

Heinz, Werner: Römische Thermen. Badewesen und Badeluxus im Römischen Reich. München, 1983

Herman, David: Scripts, Sequences, and Stories: Elements of a Postclassical Narratology. In: Publications of the Modern Language Association of America, Volume 112, Number 5 (October 1997), S.1046-1059

Hess, Alan: Viva Las Vegas, After-Hours Architecture. San Francisco, 1993

Hochberg, Julian: Die Darstellung von Dingen und Menschen. In.: Gombrich, Ernst H. und Hochberg, Julian und Black, Max: Kunst, Wahrnehmung, Wirklichkeit. Frankfurt am Main 1977, S.61-114

Hölscher, Tonio (Hg.): Bildwerke: Darstellungen, Funktionen, Botschaften. In: Borbein, Adolf, Hölscher, Tonio und Zanker, Paul (Hg.): Klassische Archäologie. Eine Einführung. Berlin, 2000, S. 147-165

Hölscher, Tonio: Macht, Raum und visuelle Wirkung: Auftritte römischer Kaiser in der Staatsarchitektur von Rom. In: Maran Joseph, Juwig Carsten, Schwengel Hermann, Thaler Ulrich (Hg.): Constructing Power. Architecture, Ideology and Social Practice. Hamburg, 2006, S. 185-201

Hölscher, Tonio: Die Macht der Texte und Bilder in der griechischen und römischen Antike. Akademie-Journal 1/2005
URL: www.akademienunion.de/_files/akademiejournal/2005-1/AKJ_2005-1-S-42-48_hoelscher.pdf (18.09.06)

Hölscher, Tonio (Hg.): Gegenwelten: zu den Kulturen Griechenlands und Roms in der Antike. München, Leipzig, 2000

Hölscher, Tonio: Römische Bildsprache als semantisches System, Heidelberg, 1987

Hölscher, Tonio: The Language of Images in Roman Art, Cambridge, 2004

Hölscher, Tonio: Staatsdenkmal und Publikum, Konstanz, 1984

Hölscher, Tonio: Formen der Kunst und Formen des Lebens, Ostfildern-Ruit, 1995

Hölkeskamp, Karl-Joachim und Stein-Hölkeskamp, Elke (Hg.): Von Romulus zu Augustus. Große Gestalten der römischen Republik. München, 2000

Hopkins, A.D.: Steve Wynn. The Winner.
URL: http://www.1st100.com/part3/wynn.html (06.02.2006)

Hülsen, Christian Die Thermen des Agrippa. Rom, 1910

Iser, Wolfgang: Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung. München, 1994

Iser, Wolfgang: The Act of Reading. A Theory of Aesthetic Response. London and Henley, 1978

Iser, Wolfgang: Die Appellstruktur der Texte. Unbestimmtheit als Wirkungsbedingung literarischer Prosa. In: Warning, Rainer (Hg.) Rezeptions-ästhetik. Theorie und Praxis. München, 1975, S. 228-252

Iser, Wolfgang: Der implizite Leser. München, 1994

Iser, Wolfgang: Der Lesevorgang. In: Warning, Rainer (Hg.): Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis. München, 1975, S. 253-276

Jane, Jacobs: Tod und Leben großer amerikanischer Städte. Bauwelt Fundamente, Bd.4, 2001

Jannidis, Fotis: Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie. Berlin, 2004

Jaschke, Karin und Ötsch Silke: Stripping Las Vegas, A Contextual Review of Casino Resort Architecture. Weimar, 2003

Jaschke, Karin: Architecture as Artifice. In: Royal Institute of British Architects: The Journal of Architecture. Volume 6: Number 2. Abingdon, 2001, S.135-144

Jaschke, Karin: Casinos Inside Out. In: Jaschke, Karin und Ötsch Silke: Stripping Las Vegas, A Contextual Review of Casino Resort Architecture. Weimar, 2003, S. 109-131

Jerde Partnership Inc. Visceral Reality: The Jerde Partnership International. Milano, 1998

Jerde Partnership Inc.: You are here: The Jerde Partnership International. London, 1999

Joos, Birgit: Lebende Bilder. Körperliche Nachahmung von Kunstwerken in der Goethezeit. Berlin, 1999

Jormakka, Kari: Flying Dutchmen. Motion in Architecture. Basel, 2002

Keller, Reiner (Hg.): Die diskursive Konstruktion von Wirklichkeit. Konstanz, 2005

Kertscher Jens, Mersch Dieter: Performativität und Praxis. München, 2003

Kertscher, Jens: Wittgenstein – Austin – Derrida: „Performativität“ in der Sprachphilosophischen Diskussion. In: Kertscher Jens, Mersch Dieter: Performativität und Praxis. München, 2003, S. 40-52

Kiby, Ulrika: Bäder und Badekultur in Orient und Okzident. Antike bis Spätbarock. Köln, 1995

Klein, Norman: Der Raum summt wie ein glücklicher Wal. Scripting Las Vegas. Bauwelt 1999, Heft 36

Klein, Norman: Las Vegas, The Mall and George Bush. In: Ferré, Albert u.a. (Hg.): Verb Conditioning. The design of new atmospheres, effects and experiences. Exploring the potentials of architectural identity in the age of real artificiality. Architecture boogazine No.4. 2005, S. 35-38

Klein, Norman: The Vatican to Vegas, A History of Special Effects. New York, 2004

Knell, Heiner: Bauprogramme römischer Kaiser. Mainz, 2004

Knoblauch, Hubert: Erving Goffman: Die Kultur der Kommunikation. In: Moebius, Stephan und Quadflieg, Dirk (Hg.): Kultur. Theorien der Gegenwart. Wiesbaden, 2006, S.157-169

König, Ingemar: Vita Romana. Vom täglichen Leben im alten Rom. Darmstadt, 2004

Koolhaas, Rem: Mutations. Harvard project on the city. Stefano Boeri: Multiplicity. Sanford Kwinter. Nadia Tazi. Hans-Ulrich Obrist. Barcelona, 2000

Krais, Beate: Soziologie als teilnehmende Objektivierung der sozialen Welt: Pierre Bourdieu. In: Moebius, Stephan und Peter, Lothar (Hg.): Französische Soziologie der Gegenwart. Konstanz, 2004, S.171-210

Krützen, Michaela: Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt. Frankfurt am Main, 2004

Kuhlmann, Dörte: Big Bright Green Pleasure Machine. In: Jaschke, Karin und Ötsch Silke: Stripping Las Vegas, A Contextual Review of Casino Resort Architecture. Weimar, 2003, 171-186

Kuhlmann, Dörte: Der Geist des (W)ortes. Wolkenkuckucksheim, 3. Jahrgang, Heft 2, Juni 1998. URL: http://www.tu-cottbus.de/BTU/Fak2/TheoArch/Wolke/deu/Themen/982/Kuhlmann/kuhlmann_t.html

Kuhlmann, Dörte: Raum, Macht & Differenz. Genderstudien in der Architektur. Wien, 2003

Kuhlmann, Dörte und Hnilica Sonja und Jormakka Kari (Hg.): Building power, Architektur, Macht Gender. Wien, 2003

Le Corbusier: Ausblick auf eine Architektur (Vers une architecture). Berlin, Frankfurt/M, Wien, 1922

Le Corbusier: Feststellungen zu Architektur und Städtebau. Frankfurt am Main und Wien, 1964

Lévi-Strauss, Claude : Strukturale Anthropologie. Frankfurt am Main, 1971

Link, Jürgen: Versuch über den Normalismus: wie Normalität produziert wird. Opladen, Wiesbaden, 1999

Linke, Detlef: Kunst und Gehirn. Die Eroberung des Unsichtbaren. Reinbeck bei Hamburg, 2001

Livius, Titus: Römische Geschichte. (Übers. und hg. von Hans J. Hillen) München, Zürich, 1991

Lotman, Jurij M.: Die Struktur des künstlerischen Textes. Frankfurt am Main, 1973

Luhmann, Niklas: Soziologische Aufklärung 3. Soziales System, Gesellschaft, Organisation. Wiesbaden, 2005

Lynch, Kevin: Das Bild der Stadt. Braunschweig, 1989

Maar, Christa und Burda, Hubert: Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder. Köln, 2004

MacDonald, William L.: The architecture of the Roman Empire Vol. I. An introductory Study. New Haven, 1965

MacDonald, William L.: The architecture of the Roman Empire Vol. II. An urban Appraisal. New Haven, 1986

MacIntyre, Alasdair: Der Verlust der Tugend. Frankfurt am Main, 1995

Maier, Paul L.: In the Fullness of Time, A Historian Looks at Christmas, Easter, and the Early Church, San Francisco, 1997

Martialis, Marcus Valerius: Epigrammata. (Hg. von Shackleton Bailey) Stuttgart, 1990

Martinez, Matias und Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie. München, 1999

Martschukat, Jürgen und Patzold, Steffen: Geschichtswissenschaft und „performative turn“. Ritual, Inszenierung und Performanz vom Mittelalter bis zur Neuzeit. Wien, 2003

May, Mark: Mentale Modelle von Städten. Wissenspsychologische Untersuchungen am Beispiel der Stadt Münster. Münster, New York, 1992

McKenzie, Evan: Private Gated Communities in the American Urban Fabric: Emerging Trends in their Production, Practices, and Regulation. (2003)
URL: http://www.bristol.ac.uk/sps/cnrpapersword/gated/mckenzie.doc
(12.06.2007)

Meneghini Roberto: Il Foro e I Marcati di Traiano Roma, Rom, 1995

Mercadal, Dennis: A Dictionary of Artificial Intelligence. New York, 1990

Miller, Kit: Inside the Glitter. Lives of Casino Workers. In: Rothman, Hal and Davis, Mike: The grit beneath the glitter: tales from the real Las Vegas. Berkeley, London, 2002, S.214-239

Moebius, Stephan: Pierre Bourdieu: Zur Kritik der symbolischen Gewalt. In: Moebius, Stephan und Quadflieg, Dirk (Hg.): Kultur. Theorien der Gegenwart. Wiesbaden, 2006, S.51-66

Moebius, Stephan und Peter, Lothar (Hg.): Französische Soziologie der Gegenwart. Konstanz, 2004

Moebius, Stephan und Quadflieg, Dirk (Hg.): Kultur. Theorien der Gegenwart. Wiesbaden, 2006

Moehring, Eugene P.: Las Vegas. Reno, 2005

Moehring, Eugene P.: Resort city in the Sunbelt. Reno, 2001

Müller, Günther: Erzählzeit und Erzählte Zeit. In: Morphologische Poetik. Gesammelte Aufsätze. Tübingen, 1968, S. 269-287

Müller, Günther: Die Bedeutung der Zeit in der Erzählkunst. Bonner Antrittsvorlesung 1946. In: Morphologische Poetik. Gesammelte Aufsätze. Tübingen, 1968, S.247-268

Müller, Werner und Vogel Günther: dtv-Atlas Baukunst Band 1. München, 1997

Mumby, Dennis K.: Narrative and social control. Newbury Park, London, New Dehli, 1993

Nash, Ernest: Bildlexikon zur Topographie des Antiken Rom. Tübingen, 1961

Neils, Jenifer: The Parthenon. From Antiquity to the Present. Cambridge, 2006

Neitzel, Britta: Computerspiele - ein literarisches Genre? In: Segeberg, Harro und Winko Simone (Hg.): Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur im Netzzeitalter, München, 2005. Zitiert aus der digitalen Buchveröffentlichung:

URL: http://www1.unihamburg.de/DigiLit/neitzel/computerspiele_lit_genre.html (14.04.07)

Neitzel, Britta: Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchung der Narrativität von Videospielen. Inaugural-Dissertation an der Bauhaus-Universität Weimar. URL: http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/ (19.02.07)

Nerdinger, Winfried (Hg.): Architektur wie sie im Buche steht. München, Salzburg, 2006

Neudecker, Richard: Ein göttliches Vergnügen, Zum Einkauf an sakralen Stätten im kaiserzeitlichen Rom. In: Neudecker Richard, Lebenswelten. Bilder und Räume in der römischen Stadt der Kaiserzeit. Wiesbaden, 2005, S. 81-99

Nickel, Rainer: Kleines Lexikon zur römischen Welt. Bamberg, 1985

Orwell, George: Animal farm. London, 1951

Ötsch, Silke: überwältigen und schmeicheln. Der menschliche Körper im Visier der Planer, Weimar, 2006

Ovidius Naso, Publius : Ars amatoria. Stuttgart, 1992

Ovidius Naso, Publius : Fasti. München, 1960

Packer, James E.: Digitizing Roman Imperial Architecture in the early 21st century: purposes, data, failures and prospects. In: Haselberger, Lothar und Humphrey, John (Hg.): Imaging Ancient Rome. Documentation – Visualization - Imagination. Portsmouth, Rhode Island, 2006, S.309-320

Packer, James E.: The Forum of Trajan in Rome. A Study of the Monuments. Volume One. Berkerley and Los Angeles, 1997

Packer, James E. : The Forum of Trajan in Rome. A Study of the Monuments. Volume Two. Berkerley and Los Angeles, 1997

Parker, Robert E.: Social Costs of Rapid Urbanization in Southern Nevada. In: Rothman, Hal and Davis, Mike: The grit beneath the glitter: tales from the real Las Vegas. Berkeley, London, 2002

Paumgarten, Nick: The $40-Million Elbow (23.10.2006).
URL: http://www.newyorker.com/talk/content/articles/061023ta_talk_paumgarten (20.11.2006)

Piaget, Jean: Der Strukturalismus. Olten, 1973

Pliny: Natural History. Cambridge, Mass., 1989

Polkinghorne, Donald E.: Narrative Psychologie und Geschichtsbewusstsein. Beziehungen und Perspektiven. In: Straub, Jürgen (Hg.): Erzählung, Identität und historisches Bewusstsein. Die psychologische Konstruktion von Zeit und Geschichte. Frankfurt am Main 1998, S.12-45

Prigge, Walter: Zur Konstruktion von Atmosphären. In: Wolkenkuckucksheim, 8.Jahrgang, Heft 2, März 2004.
URL:http://www.tucottbus.de/BTU/Fak2/TheoArch/Wolke/deu/Themen/032/Prigge/prigge.htm (13.03.2007)

Prince, Gerald: A dictionary of narratology. Lincoln, 2003

Prix, Wolf D. im Gespräch mit Ruby Andreas,
URL: http://caad.arch.ethz.ch/teaching/nds/ws98/script/space/fr_space.html auch erschienen in Der Architekt, März 1996.

Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. Frankfurt am Main, 1975

Quintilianus Marcus Fabius: Ausbildung des Redners. Zwölf Bücher. Institutio oratoria. Libri XII. Übers. und Hg. Von Helmut Rahn. Zweiter Teil Buch VII-XII. Darmstadt, 1995

Ricoeur, Paul: Zeit und Erzählung. Band 3. Die erzählte Zeit. München, 1991

Rorty, Richard: Kontingenz, Ironie und Solidarität. Frankfurt am Main, 1993

Roost, Frank: Die Disneyfizierung der Städte. Opladen 2000

Rothman, Hal: Neon Metropolis, How Las Vegas startet the twenty-first century, New York, 2002

Rothman, Hal: The Shape of the City: Money and the Visual Face of Las Vegas. In: Jaschke, Karin und Ötsch Silke. Stripping Las Vegas, A Contextual Review of Casino Resort Architecture. Weimar, 2003, S. 51-68

Rothman, Hal and Davis, Mike: The grit beneath the glitter: tales from the real Las Vegas. Berkeley, London, 2002

Rowe, Colin und Koetter, Fred: Collage City. Basel, Boston. Berlin, 1997

Rowe, Colin: Die Mathematik der idealen Villa und andere Essays. Berlin, 1998

Rubey, Norbert und Schoenwald, Peter: Venedig in Wien. Theater und Vergnügungsstadt der Jahrhundertwende. Wien, 1996

Ruby, Andreas: Where Space Gets Lost, Interview mit Lars Spuybroek.
URL: http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/.xslt/nodenr-70173
(24.05.07)

Saunders, William S.: Commodification and Spectacle in Architecture. Minneapolis, London, 2005, previously published in Harvard Design Magazine

Schank, Roger C.: Tell Me a Story. A New Look at Real and Artificial Memory. New York, 1990

Schank, Roger C und Abelson, Robert P.: Scripts, Plans, Goals and understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structures. Hillsdayle, 1977

Scheidbauer, Andrea: Kaiserliche Bautätigkeit in Rom, Das Echo in der antiken Literatur. Stuttgart, 2000

Schemmerling, Arne: Multikulti konsequent: gated communities. In: Sezession, 13 (April 2006), S.20-25 URL: http://www.sezession.de/pdf/sezession_heft13.pdf (14.06.2007)

Schepelmann, Alexandra: Kontextualisierungskonventionen im Internet Relay Chat. (Diplomarbeit)
URL:http://www.univie.ac.at/linguistics/publikationen/diplomarbeit/schepelmann/Daten/index.htm (01.07.2007)

Seifert, Jörg: Phänomenologie der Raumorientierung – Zum Verhältnis von 'mental maps' und dreidimensional-perspektivischen, mentalen Bildeindrücken von Bewegungsräumen. In: Wolkenkuckucksheim, 9.Jahrgang, Heft 1, November 2004. URL: http://www.tu-cottbus.de/BTU/Fak2/TheoArch/wolke/deu/Themen/041/Seifert/seifert.htm

Seneca, Lucius Annaeus: Philosophische Schriften. Erster Band. (Übers. und hg. von Manfred Rosenbach), Darmstadt, 1995

Seneca, Lucius Annaeus: Philosophische Schriften. Vierter Band. (Übers. und hg. von Manfred Rosenbach), Darmstadt, 1995

Sennett, Richard: Fleisch und Stein. Berlin, 1995

Sennett, Richard: Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität. Frankfurt am Main, 1990

Shamiyeh, Michael: Pixel + Space Management. Die Inszenierung von (Erlebnis-) Welten im realen und virtuellen Raum. Ars Electronica 2001.
URL: http://www.aec.at/de/archiv_files/20011/2001_290.pdf (07.02.07)

Shipley, Frederick W.: Agrippa's building activities in Rome. St. Louis, 1933
Sibley, David: Geographies of exclusion. London, 1995

Singer, Wolf: Das Bild in uns – vom Bild zur Wahrnehmung. In: Maar, Christa und Burda, Hubert: Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder. Köln, 2004, S.56-76

Smith, Rod: From first glance, Las Vegas held allure for Wynn (24.04.2005).
URL: http://www.reviewjournal.com/lvrj_home/2005/Apr-24-Sun-2005/news/26306865.html (10.11.2006)

Padgett, Sonya: JUST A JOB: Strip Tease. Hawkers giving away sexy handbills annoy many tourists, business owners (10.04.2005).
URL: http://www.reviewjournal.com/lvrj_home/2005/Apr-10-Sun-2005/living/25911566.html (03.08.2007)

von Pilgrim, Beatrix: Körper im Raum. In: Buchert, Margitte und Zillich Carl: Performativ?. Architektur und Kunst. Berlin, 2007, S. 17-31

Sorkin, Michael (Hg.): Variations on a Theme Park. The New American City and the End of Public Space. New York, 1992

Spannagel, Martin: Exemplaria principis: Untersuchungen zu Entstehung und Ausstattung des Augustusforums. Heidelberg, 1999

Stafford, Barbara Maria: Neuronale Ästhetik. Auf dem Weg zu einer kognitiven Bildgeschichte. In: Maar, Christa und Burda, Hubert: Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder. Köln, 2004, S.103-125

Statius: Silvae. (Übers. und hg. von Shackleton Bailey) Cambridge (Mass.), London, 2003

Steinby, Eva Margareta (Hg.): Lexicon topographicum urbis Romae. Band 2. 1995

Straub, Jürgen, Erzählung, Identität und historisches Bewußtsein. Frankfurt am Main, 1998

Stützer, Herbert Alexander: Kunst und Leben im antiken Rom. Köln, 1994

Suetonius Tranquillus, Gaius: Leben der Caesaren. (Übers. und hg. von André Lambert) Reinbeck bei Hamburg, 1960

Toolan, Michael J.: Narrative. London, 2001

Tschumi, Bernard: Architecture and Disjunction. Cambridge und London, 2001

Tschumi, Bernard: The Manhattan Transcripts, London, 1994

Ungaro, Lucrezia: Communicare I Fori Imperiali nel museo: tra immagine e integrazione reale. In: Haselberger, Lothar und Humphrey, John (Hg.): Imaging Ancient Rome. Documentation – Visualization - Imagination. Portsmouth, Rhode Island, 2006, S.191-202

Venturi, Robert und Scott Brown, Denise und Izenour, Steven: Lernen von Las Vegas. Zur Ikonographie und Architektursymbolik der Geschäftsstadt. Bauwelt–Fundamente 53. Braunschweig, Wiesbaden, 1979

Vergil: Aeneis. Stuttgart, 2005

Veyne, Paul: Brot und Spiele. Frankfurt am Main, 1994

Vidler, Anthony: Warped Space. Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture. Cambridge, London, 2000

Visible Language, Heft 37.3 (37.2003): Instruction and Provocation, or Relearning from Las Vegas. Providence, Rhode Island, 2003

Vitruv: De Architectura Libri Decem, Wiesbaden 2004

Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. Frankfurt am Main, 2004

Warning, Rainer: Rezeptionsästhetik. München, 1994

Weatherford, Mike: Changing face (06.07.1997).
URL: http://www.reviewjournal.com/lvrj_home/1997/Jul-06-Sun-1997/news/5668716.html (18.07.2007)

Weeber, Karl-Wilhelm: Alltag im Alten Rom. Zürich, 1995

Weimar, Klaus; Müller, Dirk-Jan; Fricke Harald: Reallexikon Der Deutschen Literaturwissenschaft, Band III, Berlin, 2003

Wiegandt, Claus-C. (Hg.): Öffentliche Räume – Öffentliche Träume. Zur Kontroverse über die Stadt und die Gesellschaft. Berlin, 2006

Wilson Jones, Mark: Principles of Roman architecture. New Haven, London, 2000

White, Hayden: Die Bedeutung der Form. Erzählstrukturen in der Geschichtsschreibung. Frankfurt am Main, 1990

Willems, Herbert: Rahmen und Habitus. Zum theoretischen und methodischen Ansatz Erving Goffmans: Vergleiche, Anschlüsse und Anwendungen. Frankfurt am Main, 1997

Wulf Christoph, Göhlich Michael und Zirfas Jörg: Grundlagen des Performativen. Weinheim und München, 2001

Yarbus, Alfred L.: Eye Movements and Vision, New York, 1967

Zanker Paul: Augustus und die Macht der Bilder. München, 1987

Zanker, Paul: Bild-Räume und Betrachter im kaiserzeitlichen Rom. In: Borbein, Adolf, Hölscher, Tonio und Zanker, Paul (Hg.): Klassische Archäologie. Eine Einführung. Berlin, 2000, S. 205-226

Zanker Paul: Die Apotheose der römischen Kaiser. München, 2004

Zanker Paul: Die Gegenwelt der Barbaren und die Überhöhung der häuslichen Lebenswelt. Überlegungen zum System der kaiserzeitlichen Bilderwelt. In: Hölscher, Tonio (Hg.): Gegenwelten: zu den Kulturen Griechenlands und Roms in der Antike. München, Leipzig, 2000, S.409-434

Zanker Paul: Forum Augustum, Das Bildprogramm. Tübingen, 1968

Zanker Paul: Das Trajansforum in Rom, AA 1969

Zanker Paul: Der Kaiser baut fürs Volk, Opladen, 1997

Zeki, Semir: Dante, Michelangelo und Wagner. Das Gehirn als Konstrukteur genialer Kunstwerke. In: Maar, Christa und Burd, Hubert: Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder. Köln, 2004, S.77-103

Zimmermann, Barbara: Erzählte Geschichte im Bild. Die narrative Darstellungsweise als Vermittler historischer Ereignisse in der römischen und spätantiken Kunst.
URL:http://sammelpunkt.philo.at:8080/archive/00000007/02/zimmermann_narrabstr.doc

Internetressourcen ohne Autor:

Archäologisches Institut der Universität Göttingen. Virtuelles Antikenmuseum. Büste des Agrippa. URL: http://viamus.uni-goettingen.de/pages/imageView/big?Object.Id:record:int=3454 (10.10.07)

A walk through Bellagio (22.11.06). URL:http://www.bellagio.com/pages/about_press_pressrelease.asp?PressID=129 (31.01.07)

Be anyone in Las Vegas. URL: http://www.visitlasvegas.com/vegas/features/be-anyone/index.jsp (16.06.2007)

Bellagio Conservatory. URL: http://www.vegas.com/attractions/on_the_strip/bellagioconservatory.html (19.02.07)

Caesars Palace. Shopping at Caesars Palace. URL:http://www.harrahs.com/casinos/caesars-palace/casino-misc/shopping-at-caesars-palace-detail.html (10.10.2007)

Consumer luxury hotel brand name – Wynn Las Vegas. URL: http://www.igorinternational.com/clients/wynn-luxury-hotel-brand-name.php (07.02.07)

Desert Shores Community. Facilities. URL: http://www.desertshores.org/facility_list.asp (12.06.2007)

Drug Rehab, Summerlin South, Nevada. URL: http://www.drug-rehabs.org/Nevada-Summerlin_South-drug-rehab.htm

Igor. Portfolio. Consumer luxury hotel brand name. URL: http://www.igorinternational.com/clients/wynn-luxury-hotel-brand-name.php

Jerde Partnership, Homepage: URL: http://www.jerde.com, Projekt Bellagio (15.01.2007)

Las Vegas Convention and Visitors Authority.
URL: http://www.lvcva.com/about/index.jsp (19.09.2006)

Las Vegas Convention and Visitors Authority: Population Trends.
URL: http://www.lvcva.com/getfile/Population.pdf?fileID=241 (14.11.2006)

Las Vegas Convention and Visitors Authority: Stats & Facts. History of Las Vegas. URL: http://www.lvcva.com/press/statistics-facts/vegas-history.jsp (20.02.2007)

Las Vegas Property Maps and Floor Plans. Bellagio.
URL: http://www.lvcasinoinfo.com/images/propmaps/bellmap56.pdf (20.06.2007)

Las Vegas Property Maps and Floor Plans. Ceasars Forum Shops.
URL: http://www.lvcasinoinfo.com/images/propmaps/fsmap56.pdf (20.06.2007)

Las Vegas slogan sparks lawsuit (03..09.2005).
URL:http://www.gazettetimes.com/articles/2005/09/04/news/nation/nat17.txt (16.06.2007)

Nevada Gaming Abstract. Wynn Resorts Company Profile.
URL: http://gaming.unlv.edu/abstract/fin_wynn.html (20.02.2007)

Summerlin Fact Sheet.
URL: http://www.summerlin.com/news/pdf/SummerlinFactSheet.pdf (16.06.2007)

Summerlin Media Kit.
URL: http://www.summerlin.com/news/pdf/SummerlinMediaKitWeb.pdf (27.06.2007)

Summerlin North Community Association: Design Guidelines and Standards (2005).
URL:http://www.summerlink.com/assets/associations/north/CritDesignGuidelinesNov2005.pdf (12.06.2007)

Summerlin. The Homes. Currently Selling.
URL: http://www.summerlin.com/homes/currently_selling.php (21.06.2007)

Summerlin Villages.
URL: http://www.summerlin.com/homes/villages/ (12.06.2007)

Summerlin Villages. Sun City Summerlin.
URL: http://www.summerlin.com/homes/villages/sun_city_summerlin.php (12.06.2007)

Summerlin Villages. The Ridges.
URL: http://www.summerlin.com/homes/villages/ridges.php (12.06.2007)

Sun City Summerlin Community Association: 55 Year Age Restriction Policy.
URL: http://www.suncity-summerlin.com/Governing/Age_Restriction_Policy.pdf (12.06.2007)

The Pointe. URL: http://www.theridgesinsummerlin.com/5.1.5.html (12.06.2007)

This is Summerlin. This is home. URL: http://www.summerlin.com (12.06.2007)

Treasure Island, Beschreibung in Vegas.com.
URL: http://www.vegas.com/resorts/treasure/ (19.02.07)

Treasure Island, Pressemitteilungen:
URL: http://www.treasureisland.com/pages/pressroom_120706_03.asp (19.02.07)

University of Guelph. News Release. Urge to gamble linked to casino designs (26.09.2003). URL: http://www.uoguelph.ca/mediarel/archives/003453.html (16.10.2007)

VegasTripping. Wynn Las Vegas. URL: http://www.vegastripping.com/images/wynn_steve_reve.jpg (20.09.2007)

Veteran fights for front yard flag (13.09.2003). URL:http://www.cnn.com/2003/US/South/09/12/cnna.flag.fight/index.html (12.06.2007)

Abbildungsverzeichnis

I. Forschungsüberblick – theoretische Grundlagen

1. Medienunabhängigkeit – Raum als Erzählung

Abb.1.1 Tabelle nach Ausführungen von Martinez und Scheffel, Einführung in die Erzähltheorie, S. 25 und S. 123
Abb.1.2 Chatman, Story and Discourse, S. 24

2. Antikes Rom und Las Vegas:
Eingrenzung der Untersuchungsbereiche

Abb.2.1 Benevolo, Die Geschichte der Stadt, Abb. 306
Abb.2.2 Ibid., Abb. 307
Abb.2.3 Ibid., Abb. 316
Abb.2.4 Foto mit freundlicher Genehmigung von David Wellwood
Abb.2.5 Moehring, Las Vegas, S. 231
Abb.2.6 Koolhaas, Mutations, S.165

3. Antikes Rom und Las Vegas:
Gesellschaftliche Rahmenbedingungen der Bautätigkeit

Abb.3.1 Archäologisches Institut der Universität Göttingen.
Abb.3.2 VegasTripping
Abb.3.3 Zanker, Der Kaiser baut fürs Volk, Plan II

II. Einzelstudien

1. Die Struktur der räumlichen Erzählung

Abb.1.1 Gergen, Erzählung, moralische Identität und historisches Bewußtsein, Abb.1
Abb.1.2 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, Abb.149
Abb.1.3 Zanker, Forum Augustum, Abb. 4
Abb.1.4 nach Steinby, Lexicon topographicum urbis Romae, Band 2, Fig.120

Abb.1.5-6 Ganzert, Joachim: Der Mars-Ultor-Tempel auf dem Augustusforum in Rom. Mainz, 1996, Tafel 75
Abb.1.7 Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, Abb. 83
Abb.1.8 Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, Abb. 87
Abb.1.9 Zanker, Forum Augustum, Abb. 33
Abb.1.10 Ungaro, Communicare I Fori Imperiali nel museo, Fig.8
Abb.1.11 Ibid., Fig.9
Abb.1.12 Zanker, Der Kaiser baut fürs Volk, Abb.10
Abb.1.13 Ibid., Abb.4
Abb.1.14 Packer, Digitizing Roman Imperial Architecture in the early 21st century, Fig.8
Abb.1.15 Ibid., Fig.11
Abb.1.16 Packer, The Forum of Trajan in Rome, Voume I, Fig. 87
Abb.1.17 Aufnahme des Autors
Abb.1.18 Ibid.
Abb.1.19 Las Vegas Property Maps and Floor Plans, Bellagio
Abb.1.20 Jerde Partnership Inc, You are Here, S.176
Abb.1.21 Aufnahme des Autors
Abb.1.22 Curtis, Hotel, S.191
Abb.1.23 Aufnahme des Autors
Abb.1.24 Ibid.
Abb.1.25 Las Vegas Property Maps and Floor Plans, Ceasars Forum Shops
Abb.1.26 Aufnahme des Autors
Abb.1.27 Ibid.
Abb.1.28 Ibid.

2. Das In-Bewegung-Setzen der räumlichen Erzählung

Abb.2.1 Le Corbusier, Feststellungen, Abb. 121 und 122
Abb.2.2 Blum, Le Corbusiers Wege, Abb. 34-43
Abb.2.3 Boesiger, Le Corbusier, S. 37
Abb.2.4 Choisy, Histoire de L'Architecture. Band 1, S.412
Abb.2.5 Ibid., S.417

Abb.2.6 Ibid., S.414
Abb.2.7 Ibid., S.415
Abb.2.8 Ibid., S.416
Abb.2.9 Ibid., S.418
Abb.2.10 Le Corbusier, Ausblick auf eine Architektur, S. 46
Abb.2.11 Vidler, Warped Space, Abb. 11
Abb.2.12 Tschumi, Manhattan Transcipts
Abb.2.13 nach Bruno, Atlas of Emotion, Abb. 2.2
Abb.2.14 Yarbus, Eye Movements and Vision, Fig. 109
Abb.2.15 Ibid.
Abb.2.16 Ibid.
Abb.2.17 nach Packer, The Forum of Trajan in Rome. Volume I, Fig. 6
Abb.2.18 Hölscher, Staatsdenkmal und Publikum, Abb. 1
Abb.2.19 Packer, The Forum of Trajan in Rome. Volume I, Fig.111
Abb.2.20 Ibid., Frontispiece
Abb.2.21 Ibid., Fig. 62
Abb.2.22 Ibid., Fig. 68
Abb.2.23 Ferre, Verb Conditioning, S. 23
Abb.2.24 Grafik des Autors auf Grundlage von Ferre, Verb Conditioning, S. 25
Abb.2.25 Aufnahme des Autors
Abb.2.26 Ibid.
Abb.2.27 nach Ferre, Verb Conditioning, S. 20-21
Abb.2.28 Aufnahme des Autors
Abb.2.29 Ibid.

3. Die Funktion kognitiver Schemata
für das Verstehen räumlicher Narrative

Abb.3.1 Ganzert, Der Mars-Ultor-Tempel auf dem Augustusforum in Rom, Abb.32
Abb.3.2 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, Abb.123
Abb.3.3. Heinz, Römische Thermen, Abb.130
Abb.3.4. Ibid., Abb.23
Abb.3.5-7 Brödner, Die römischen Thermen und das antike Badewesen, Z 14

Abb.3.8 Ibid., Z 33
Abb.3.9 Ibid., Z 68
Abb.3.10 Ferre et al., Verb Conditioning, S.24
Abb.3.11 Aufnahme des Autors
Abb.3.12 Ibid.
Abb.3.13 Ibid.
Abb.3.14 Venturi et al., Lernen von Las Vegas, Abb.59
Abb.3.15 Aufnahme des Autors
Abb.3.16 Ibid.
Abb.3.17 Ferre et al., Verb Conditioning, S18
Abb.3.18 Aufnahme des Autors

4. Performatives Handeln im narrativen Raum

Abb.4.1 von Pilgrim: Körper im Raum, S. 17
Abb.4.2 Folie und Glasmeier, Tableaux Vivants, Abb. 28 und 29
Abb.4.3 Zanker, Macht der Bilder, Abb. 4
Abb.4.4 Hölscher, Staatsdenkmal und Publikum, Abb. 3
Abb.4.5 Packer, The Forum of Trajan in Rome, Volume I, Fig. 88
Abb.4.6 Hölscher, Macht, Raum und visuelle Wirkung, Tafel 29, Abb.1
Abb.4.7 nach Zanker, Macht der Bilder, Abb. 119
Abb.4.8 Brödner, Die römischen Thermen und das antike Badewesen, Z 70
Abb.4.9 Heinz, Römische Thermen, Abb.114
Abb.4.10 Hafner, Kreta und Hellas, S.146
Abb.4.11 Heinz, Römische Thermen, Abb.147
Abb.4.12 Zanker, Der Kaiser baut fürs Volk, Abb.14
Abb.4.13 MacDonald, The architecture of the Roman Empire Vol. II., Abb. 170
Abb.4.14 Brödner, Die römischen Thermen und das antike Badewesen, T 31 b
Abb.4.15 nach Ferre, Verb Conditioning, S. 6
Abb.4.16 Aufnahme des Autors
Abb.4.17 nach Jerde Partnership Inc., You are here, S. 174
Abb.4.18 Aufnahme des Autors
Abb.4.19 Ibid.
Abb.4.20 Ibid.

Abb.4.21 Ibid.

Abb.4.22 Ibid.

Abb.4.23 Ibid.

Abb.4.24 Ibid.

Abb.4.25 Padgett, Just a Job, Abb. 1

5. Narrative Räume als Bühnen des Alltagslebens

Abb.5.1 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, Abb. 20

Abb.5.2 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, Abb. 23

Abb.5.3 Benevolo, Die Geschichte der Stadt, Abb.314

Abb.5.4 Hülsen, Die Thermen des Agrippa, Tafel III

Abb.5.5 Heinz, Römische Thermen, Abb.136

Abb.5.6 Brödner, Die römischen Thermen und das antike Badewesen, Z 30

Abb.5.7 Brödner, Die römischen Thermen und das antike Badewesen, T 30

Abb.5.8 Brödner, Die römischen Thermen und das antike Badewesen, T29

Abb.5.9 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, Abb. 38

Abb.5.10 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, Abb. 211

Abb.5.11 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, Abb. 216

Abb.5.12 Zanker, Augustus und die Macht der Bilder, Abb. 217

Abb.5.13 nach Benevolo, Die Geschichte der Stadt, Abb.316

Abb.5.14 nach MacDonald, The architecture of the Roman Empire Vol.II., Abb.209

Abb.5.15 MacDonald, The architecture of the Roman Empire Vol.II., Abb.209

Abb.5.16 Venturi et. al., Lernen von Las Vegas, Abb.55

Abb.5.17 Be anyone in Las Vegas.

Abb.5.18 Aufnahme des Autors

Abb.5.19 Ibid.

Abb.5.20 Ibid.

Abb.5.21 Moehring, Las Vegas, S.234

Abb.5.22 Miller, Inside the Glitter, S.217

Abb.5.23 Miller, Inside the Glitter, S.217

Abb.5.24 Aufnahme des Autors

Abb.5.25 Summerlin Media Kit

Abb.5.26 Aufnahme des Autors
Abb.5.27 Tabelle nach: Blakely und Snyder, Fortress America, Table 2-2
Abb.5.28 Aufnahme des Autors
Abb.5.29 Ibid.
Abb.5.30 Ibid.
Abb.5.31 Ibid.

6. Die Ausrichtung des narrativen Raums am Zielpublikum

Abb.6.1 Zanker, Macht der Bilder, Abb. 126
Abb.6.2 Ibid., 136
Abb.6.3 Knell, Bauprogramme römischer Kaiser, Abb. 69
Abb.6.4 Zanker, Forum Augustum, Abb. 126
Abb.6.5 Hölscher, Staatsdenkmal und Publikum, Abb. 2
Abb.6.6 Packer, The Forum of Trajan in Rome. Volume II, Fig. 52.2
Abb.6.7 Packer, The Forum of Trajan in Rome. Volume I, Fig. 143
Abb.6.8 Aufnahmen des Autors
Abb.6.9 Ibid.
Abb.6.10 Ibid.
Abb.6.11 Ibid.
Abb.6.12 Gottdiener, The Theming of America, S. 101
Abb.6.13 Zanker, Macht der Bilder, Abb. 138
Abb.6.14 Ibid., Abb. 140
Abb.6.15 Franci, Dreaming of Italy, Abb. 80

Danksagung

Herzlich danken möchten wir zunächst unserem Doktorvater Prof. William Alsop, der unsere Arbeit mit zahlreichen Anregungen in konstruktiven Diskussionen begleitet hat. Sein Interesse für Themen, die über den Rahmen des Fachgebiets Architektur hinausgehen, war die Vorraussetzung dafür, dass diese Arbeit überhaupt entstehen konnte.

Für die fachliche Beratung bei der Eingrenzung des Themas möchten wir Prof. Dr. Kari Jormakka und Prof. Dr. Dörte Kuhlmann danken, die im Rahmen ihres Doktorandenseminars wichtige Anregungen gegeben haben, sowie Prof. Dr. Markus Arnold und Dr. Gert Dressel von der Fakultät für Interdisziplinäre Forschung und Fortbildung in Wien für einen fächerübergreifenden Einblick in die Narratologie.

Wertvolle Informationen zu einzelnen Fragestellungen und Beispielen haben Dr. Walter Prigge von der Akademie der Stiftung Bauhaus Dessau, Dr. Jas Elsner von der University of Oxford, Dr. Michael Rathmann vom Institut für Geschichtswissenschaft in Bonn und Prof. Dr. Anne Kolb vom Historischen Seminar der Universität Zürich beigetragen; praktischen Rat haben Jon Goodbun von der University of Westminster und Julie Cook gegeben.

Für die Durchsicht der englischen Übersetzung gilt Christine Knoop, für das Lektorat und für seine Unterstützung Ulrich Knoop ein ganz besonderer Dank.

Ein ganz besonderer Dank gilt auch Jessica Rödl und Dr. Werner Rödl für das Lektorat und für ihre Unterstützung.

Acknowledgements

First of all, we would like to thank our thesis supervisor, Prof. William Alsop, who has supported our work by offering helpful suggestions in many a constructive discussion. His interest in issues that go beyond the field of architecture was a prerequisite for the development of this thesis.

We would also like to thank Prof. Dr. Kari Jormakka and Prof. Dr. Dörte Kuhlmann for their help with defining the dissertation's scope and for their prolific advice in their seminar for doctoral candidates; furthermore, we are grateful to Prof. Dr. Markus Arnold and Dr. Gert Dressel from the Faculty for Interdisciplinary Studies in Vienna for a comprehensive insight into Narratology.

Valuable information on individual problems and examples has been offered by Dr. Walter Prigge from the Akademie der Stiftung Bauhaus Dessau, Dr. Jas Elsner from the University of Oxford, Dr. Michael Rathmann from the Institut für Geschichtswissenschaft in Bonn and Prof. Dr. Anne Kolb from the Historisches Seminar of the Universität Zürich. Jon Goodbun from the University of Westminster and Julie Cook have given practical advice.

A special thanks goes to Christine Knoop for reviewing the English translation, and to Ulrich Knoop for proof-reading and for his support.

Last but not least, special thanks for proof-reading and for their support go to Jessica Rödl and Dr. Werner Rödl.

Lebenslauf **Alexander Knoop**

Familienstand:	Ledig	
Staatsangehörigkeit:	Deutsch, Französisch	
Geburt:	27.07.1975	in München
Schulbildung:	1995	Abitur am Gymnasium Ottobrunn bei München und Aufnahme in die Bayerische Begabtenförderung
Wehrpflicht:	1995 – 1996	Zivildienst in München
Hochschulstudium:	1996 – 2002	Architekturstudium an der Technischen Universität München
	1999 – 2000	Architekturstudium an der Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne, Schweiz
	2002	Diplomarbeit an der Technischen Universität München
	seit 2004	Promotion an der Technischen Universität Wien bei Prof. William Alsop
Berufliche Tätigkeit:	2000	Richter et Dahl Rocha, Bureau d’architectes SA, Lausanne
	2001-2002	Prof. Steidle und Partner Architekten, München

Lebenslauf	**Frank Rödl**	
Familienstand:	verheiratet, 2 Kinder	
Staatsangehörigkeit:	Deutsch	
Geburt:	01.07.1974	in Frankfurt/Main
Schulbildung:	1993	Abitur am Heinrich-Schliemann Gymnasium, Fürth
Wehrpflicht:	1993 – 1994	Zivildienst in Weiden/Opf.
Lehre:	1994 – 1996	Bauzeichnerlehre im Architekturbüro Grabow & Hofmann, Nürnberg
Hochschulstudium:	1996 – 2002	Architekturstudium an der Technischen Universität München
	1999 – 2000	Architekturstudium am Illinois Institute of Technology (IIT), Chicago, USA
	2002	Diplomarbeit an der Technischen Universität München
	seit 2004	Promotion an der TU Wien bei Prof. William Alsop
Berufliche Tätigkeit:	2002 – 2004	Angestellt im Architekturbüro Hild und K, München
	2004 – 2005	Angestellt im Architekturbüro Bauer, München