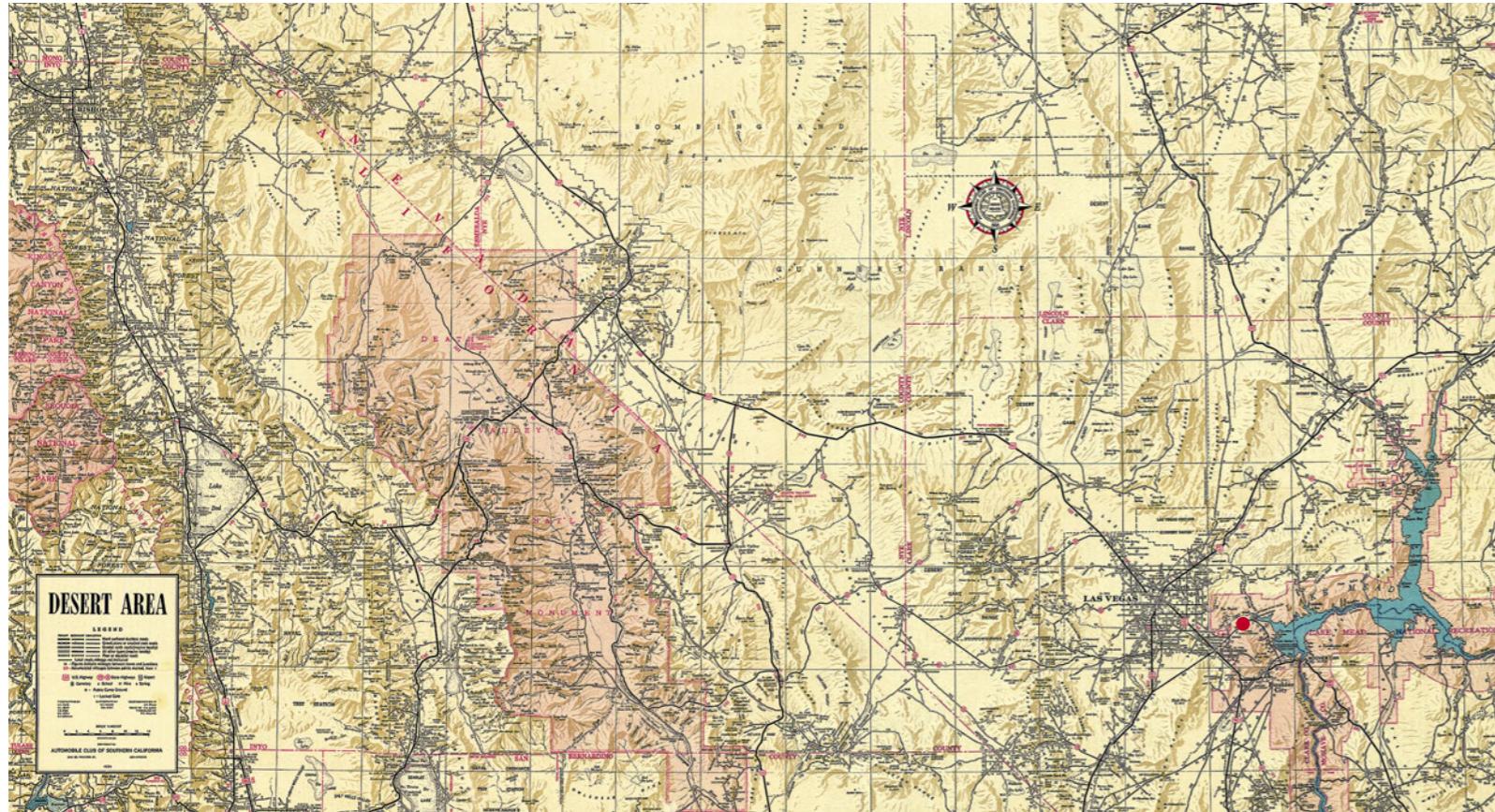


Urbanisierung der Mojave-Wüste



Las Vegas und die Besiedelung der Wüste

Text und Fotos: Nicole Huber und Ralph Stern

Die Mojave-Wüste umfasst das südöstliche Kalifornien, Teile von Arizona und den südlichen Teil von Nevada. Sie gehört zu den erfolgreichsten Touristenzielen Nordamerikas, was zum einen mit der Spielerstadt Las Vegas zusammenhängt, zum anderen mit den landschaftlichen Qualitäten der Wüste und ihren vier Nationalparks: Death Valley, Zion, Joshua Tree und Grand Canyon.

Stadt und Wüste – schon früh hat dieser Gegensatz die Beobachter angezogen. Robert Venturi und Denise Scott Brown begannen ihre einflussreiche Untersuchung des Strip als einer neuen Form der Urbanisierung 1968. Im gleichen Jahr startete der britische Architekturhistoriker und Kritiker Reyner Banham von seiner zeitweiligen Wahlheimat Los Angeles aus seine Streifzüge in die Mojave-Wüste, die er in seinen 1982 veröffentlichten „Scenes in America Deserta“ beschrieb. Während Venturi und Scott Brown sich in ihrer Analyse an der Semiotik orientierten und damit dazu beitragen, die architektonische Postmoderne einzuleiten, sah Banham die Wüste als hochgradig abstrakte, modernistische Umgebung. Für ihn war diese Umgebung nicht im Sinne von Zeichen und Sym-



bohlen zu verstehen, sondern im Sinne von Licht, Schatten, Form und Raum.

Obwohl die Wüste in vielen von Venturi und Scott Browns Fotografien überraschend gegenwärtig ist, war ihr Augenmerk immer auf den Strip und seine Architektur gerichtet. Banham hingegen fokussierte die Wüste und vermeidet die Stadt. In ihren jeweiligen Arbeiten ist ein Dualismus angelegt: Gilt die Stadt als das Anwesende, so ist die Wüste die große Abwesende und umgekehrt. Banham zitiert sogar Frank Lloyd Wright, der sein eigenes Winterrefugium einige hundert Meilen weiter östlich in der Wüste mit den Worten kommentiert hat: „Die Wüste ist, wo Gott ist und der Mensch nicht ist.“ Auch Banham hielt sich nicht zurück. Er war beeindruckt, wie in der Wüste das Licht „geradewegs durch das Auge“ hindurchgeht, und er schwärzte von der rauschhaften Erfahrung „unvermittelter ästhetischer Resonanz“. Den Blick auf solche Qualitäten der Wüste gerichtet, konnte Banham das „verrückte Stadtbild von Las Vegas“ umgehen.

Und heute? Um die Spannung zwischen den Prozessen explosionsartigen Stadtwachstums und den Besiedelungen

und touristischen Aneignungen der Mojave-Wüste zu verstehen, bedarf es jedenfalls komplexerer Begriffe als jener der Anti-Sprawl-Politik; auch der Gegensatz zwischen postmodernistischer und modernistischer Landschaft greift längst zu kurz. Welche Vorstellungswelten aber werden evoziert, wenn es um die aktuellen städtebaulichen Entwicklungen in der Mojave-Wüste geht? Interessanterweise sind die Spannungen, die Robert Venturi/Denise Scott Brown und Reyner Banham zu ihrer Zeit aufgedeckt haben, nach wie vor präsent. Die neuen Siedlungsprojekte in der Wüste machen dies deutlich. Während etwa dem Crystal-Ridge-Stadtprojekt am südlichen Rand des Las Vegas Valley massive bauliche Eingriffe und Erdverschiebungen zugrunde liegen, die ihre Legitimation aus der Tradition des Bergbaus in der Mojave-Wüste erhalten, beziehen sich die Entwickler der Satellitenstadt Coyote Springs – 50 Meilen nordöstlich von Las Vegas – auf eine re-imaginerte Wüste. Die Siedlungen von Lake Las Vegas an den Ufern des gleichnamigen Sees hingegen spiegeln im Rahmen einer Wohnstadt von gehobenem Standard die Themenwelten des Strips wider.

Links: Karte der Mojave Wüste aus den 60er Jahren (roter Punkt: Standort der Anfang der 90er Jahre konzipierten Siedlungen von Lake Las Vegas). **Oben:** Die Gondeln gehören als Touristenattraktion zum „Moroccan“ Loews Hotel. Sie teilen sich den Lake Las Vegas mit der Yacht „La Contessa“, die bis zu 140 Passagiere aufnehmen kann und eine „love boat experience“ verspricht.

Karte: Courtesy of Special Collections, University of Las Vegas Libraries

Las Vegas Stadt: Strip und Krise



Der Strip von Las Vegas und seine Veränderung innerhalb von 40 Jahren.

Luftaufnahme oben: Courtesy of Special Collections, University of Nevada Las Vegas Libraries; rechts: Courtesy of Landcor Aerial Information

Die Stadt Las Vegas ist in den letzten Jahren enorm gewachsen. Jetzt fällt der Boom unter dem Zeichen der Finanzkrise, den ständig steigenden Ölpreisen und den schwindenden Touristenzahlen in sich zusammen. MGM ist zurzeit nicht in der Lage, die Finanzierung für das neun Milliarden Dollar schwere City-Center-Projekt, an dem Norman Foster, Daniel Libeskind, Rafael Moneo und andere arbeiten, aufzustellen. Das fünf Milliarden Dollar teure Echelon-Projekt, das bereits im Bau ist und fünf Turmbauten mit 5000 Hotelzimmern, dazu ein Casino, eine Shopping Mall, ein Theater, ein Kongresszentrum und 30 Restaurants umfasst, wurde im August vorläufig gestoppt. Wie die Las Vegas Sun am 30. Oktober meldete, werden die Arbeiten auch im nächsten Jahr nicht fortgeführt. Die Las Vegas Sands Corporation schließlich, der das riesige Venezia Resort Hotel Casino gehört und die eine Reihe weiterer solcher Paläste in Planung hat, musste zusehen, wie ihr Börsenkurs von 148 auf 6 Dollar abstürzte. Es wird bereits von einem drohenden Konkurs gesprochen.

Als Metropolregion mit über zwei Millionen Einwohnern hat sich Las Vegas von einem Wüsten-Resort zu einem

ständig weiter nach außen wuchernden urbanen Zentrum entwickelt (Stadtbauwelt 36.1999). Stadtplaner gehen davon aus, dass Las Vegas in den nächsten Jahrzehnten um weitere zwei Millionen Zuzügler wachsen wird. Ein solch phänomenales Wachstum zieht eine großen Anzahl von Zuwanderern an, ebenso Heerscharen von „Boosters“, jene also, die von der Entwicklung rückhaltslos begeistert sind. In einem sich wechselseitig puschenden Spektrum an Casinos, Resort-Hotels, Lifestyle-Restaurants und Geschäften bietet ihnen die Stadt geradezu ideale Bedingungen. Auch nach außen ist Las Vegas ein Prototyp für die aggressiven Wachstumsstrategien einer Metropole des 21. Jahrhunderts geworden.

Doch zugleich ist Las Vegas auch eine simple Boomtown, die ihr Schicksal mit vielen anderen Städten im amerikanischen Westen teilt; mit Städten also, deren rasches Wachstum auf dem Abbau von Bodenschätzen beruhte, und die viele anzogen, die auf schnellen Reichtum hofften, ohne dass sich jemand um die sozialen und umweltbezogenen Folgekosten des sprunghaften Wachstums Gedanken machte. Die expansivistische Ideologie des „Manifest Destiny“, des Glaubens des



19. Jahrhunderts, dass Amerika dazu bestimmt sei, westwärts zum Pazifik hin zu wachsen, scheint durch den Glauben des 21. Jahrhunderts an das unendliche Wachstum von Touristenzielen ersetzt worden zu sein. Heute, so schreibt die Historikerin Patricia Limerick, geht es nicht nur darum, von den Erfolgen der Urbanisierung zu lernen, sondern darum, die Konsequenzen der „Landschaft des Scheiterns“ ins Kalkül zu ziehen. Ihre Mahnung wirft die Frage nach den zugrunde liegenden Kriterien auf: Was macht Stadtentwicklung erfolgreich oder lässt sie scheitern, und wie sieht dieses Scheitern aus? Im Falle von Las Vegas ist diese verdeckte Seite wenig bekannt. Die von der Populärkultur vermittelten Bilder eines strahlenden Las Vegas gehen um die Welt, kaum jemand verweist aber auf die alltägliche Welt in diesem Wüstental: auf die schmutzigen Brüche innerhalb der städtebaulichen Typologien und auf die roh in die Landschaft gegrabenen Infrastrukturen, die nicht mit dem Image der leuchtenden Stadt vereinbar sind.

Heute kann das Las Vegas, das Robert Venturi und Denise Scott Brown gefeiert haben, die Stadt, deren Mythos untrennbar mit dem Rat Pack, mit Elvis Presley und mit Howard

Hughes, dem Miliardär, der Mitte der sechziger Jahre nach Las Vegas zog und mit seinem Geld die Stadt aus ihrer Wüstenvergangenheit katapultierte, nur noch in Büchern bestaunt werden. Die meisten Casinos von damals sind längst abgerissen, und die mit ihnen verbundenen Erinnerungen werden mit der gleichen Leichtigkeit zur Seite gefegt, mit der die Trailer-Parks an den Rändern ausgelöscht werden, um Bauland mit rasant steigendem Wert zu erschließen. In den vergangenen zwei Jahrzehnten war die Entwicklung völlig geprägt von den mit Wall-Street-Geld finanzierten Großprojekten und Megaresorts – wie etwa dem 2005 für 2,7 Milliarden Dollar realisierten Wynn Las Vegas.

So fügt sich auch die aktuelle Krise in ein Grundmuster weit auseinanderklaffender Divergenzen ein, wie sie für Las Vegas symptomatisch sind und sich im Strip mit seinen kolosalen Bauten und der angrenzenden niedrigen Bebauung mit ihrer urbanen Struktur widerspiegeln – beides eingebettet in eine extreme und zugleich extrem fragile Landschaft.

Landschaft als Gebrauchsgegenstand



Oben: Erdverschiebungen für „Crystal Ridge“ in Henderson.
Rechts: „Coyote Springs“, 50 Meilen nordöstlich von Las Vegas entfernt. Das Gelände wurde ursprünglich für Raketentests genutzt. Jetzt entstehen dort Siedlungen für insgesamt 60.000 Häusern und vielen Golfsplätzen.
Kleine Bilder: Las Vegas Valley hat viele Steinbrüche für Baumaterialien, einige wurden von der Siedlungsentwicklung eingeholt.

Die Wüsten des amerikanischen Westens präsentieren sich als Landschaften der Gegensätze, die in den Diskussionen um „den Westen“ auch immer wieder aufflammen: „alter Westen“ gegen „neuer Westen“, „Grenze“ gegen „Region“, Exzessionalismus gegen Nationalismus, Individualismus gegen Kollektivismus usw. Viele dieser Dispute beziehen sich auf Frederick Jackson Turners einflussreiche These der „amerikanischen Grenze“, an der „Barbarei und Zivilisation“ aufeinandertreffen. Der Historiker David Wrobel hält allerdings solche Bezeichnungen für genauso wenig zutreffend wie die „Cowboys- und Indianer“-Dichotomie“, die der Realität des Westens vor einem Jahrhundert unterlegt worden war.

In der Tat untergräbt die Aufstellung solcher Gegensätze die eigentliche Beschäftigung mit den großformatigen Urbanisierungsprozessen, die sich beständig überlappen und überschneiden – die Beschäftigung damit, wie verschiedene Nutzungen der Landschaft langsam aufgegeben und in andere überführt werden. Charakteristisch für die aktuellen Formen der Besiedelung ist auch heute das enge Neben- und oftmals ineinander von Stadtlandschaften und industrieller Nutzung

der Bodenschätze. In Nord-Nevada etwa waren die großen Silbergruben von Comstock Lode Anstoß für neue Besiedelungen. Viele der einst in Nevada ankommenden Bergarbeiter waren Auswanderer aus Kalifornien; sie siedelten in die Wüste um, als die Vorkommen weiter westlich erschöpft waren – ein Phänomen beständiger Migration auf der Suche nach neuen Einkünften, dem Immobiliengoldrausch der letzten Jahre durchaus vergleichbar.

Südlich von Las Vegas gab es mit Goodsprings eine Bergbausiedlung, deren Bestimmung bis in die Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg bestehen blieb. Heute ist Goodsprings als Standort für einen zweiten Flughafen von Las Vegas, den Ivanpah Valley Airport, im Gespräch, was der Ortschaft, wenn sich das Projekt realisieren sollte, Aufschwung verleihen wird. Westlich davon liegen die großen Borax-Minen von Death Valley. Berühmt wurde der hier betriebene Abbau des „Weißen Goldes“ durch die Fernsehserie „Death Valley Days“ und ihren Moderator Ronald Reagan. Als Neugründung in Zusammenhang mit dem Minenabbau des kriegswichtigen Magnesiums wurde 1941 die Stadt Henderson gegründet. Die noch existie-



renden Fabrikgebäude werden heute kommerziell genutzt, ein Einkaufszentrum ist auch dabei. Die Suche nach wertvollen Chemikalien oder Metallen ist inzwischen in den Hintergrund getreten. Nach wie vor prägend sind die gewaltigen Kies- und Gipssteinbrüche, die als Rohstoffquellen für Baumaterialien wie Beton und Gipskarton dienen. Die Pabco-Gipsmine etwa, deren grell-düstere Landschaft 1971 als Hintergrund für den James-Bond Film „Diamonds are forever“ von 1971 benutzt wurde, sendet täglich 200 Lastwagen aus, die das Baumaterial zu vielen Baustellen rund um Las Vegas transportieren. Auf dem Gebiet der westlich gelegenen James-Hardie-Mine ist die Transformation bereits in vollem Gang. Ein Großprojekt sieht hier die Planung von 8400 Wohnungen der gehobenen Preisklasse vor. Wegen der unmittelbaren Nachbarschaft dieser neuen Besiedlung zum Red-Rock-Canyon gab es allerdings massive Proteste. Auch die Bodenverunreinigung ist nach wie vor ungeklärt. Das Problem der Kontaminierung wird auch in Zukunft auf der Tagesordnung bleiben. In Nevada gibt es etwa 300.000 stillgelegte Minen. Von geschätzten 50.000 geht eine direkte Gefährdung der Öffentlichkeit aus.



No water, no growth



Oben: Lake Mead entstand in den 30er Jahren als Stausee im Tal des Colorado Rivers. Er ist Erholungsbereich und Trinkwasserreservoir für Las Vegas. Der „bathtub ring“ zeigt die übermäßige Wasserentnahme in den letzten Jahren. **Rechts:** Die Luxussiedlung „Roma Hills“ mit künstlichen Wasserfällen, darunter die Schmutzwasserrohre, die unter dem Lake Las Vegas geführt werden.

Bereits vor mehr als zwanzig Jahren beschrieb Marc Reisner die Blütezeiten und den Verfall bedeutender Wüstenzivilisationen und wies darauf hin, dass im amerikanischen Westen, was den Umgang mit Wasser betrifft, „Logik und Verstand in der Planung nie eine bedeutende Rolle gespielt haben“. Sein Buch „Cadillac Desert. The American West and its disappearing Water“ fand Ende der neunziger Jahre Aufnahme in eine Liste der 100 wichtigsten Sachbücher des 20. Jahrhunderts. Die kritische Analyse hat an der Praxis bis heute nichts geändert. Zunehmende Trockenheit auf der einen Seite und ständig steigender Wasserbedarf auf der anderen Seite führen dazu, dass der Lake Mead, das wichtigste Trinkwasserreservoir von Las Vegas, immer hemmungsloser angezapft wird und zurzeit nur noch die Hälfte des einstmal vorhandenen Volumens aufweist.

Fünfzig Meilen nördlich von Las Vegas wurde in einem abgelegenen Gebiet, das einst als Raketentestgelände hatte dienen sollen, mit dem Bau des Coyote Springs Resorts begonnen: geplant sind 150.000 Wohneinheiten, „geschäftiges Straßenleben“, 15 Golfplätze, Seen und Wasserlandschaften auf

174 Hektar. Maßnahmen wie „Xeriscaping“, also eine Landschaftsgestaltung, die nur Stein, Kies unddürrebeständige Pflanzen verwendet, sind zwar vorgesehen, doch im Kern dreht sich das Projekt um Golf, Wassersport und weitere „Lifestyle“-Aktivitäten, die enorm viel Wasser brauchen. Coyote Springs wird sich via politischem Druck ausgedehnte Wasserressourcen aneignen, um die versprochenen Freizeitaktivitäten sichern zu können. Wie das funktioniert, ist bekannt: Ausgewiese Natur- und Tierschutzgebiete werden trockengelegt, Umweltschützer halten mit Klagen dagegen – vergebens. Ihre Proteste treffen auf eine Industrie, der es längst nicht mehr um die elementaren Bedürfnisse der Bewohner, sondern um die Bedienung groß aufgebauschter Sehnsüchte geht.

In der Erfüllung solcher Sehnsüchte macht der enorme Wasserverbrauch eine Einstellung sichtbar, die die Entwicklung von Las Vegas seit den sechziger Jahren geprägt hat: die der Negation der Wüste. Las Vegas wird über eine Vielzahl von über- und unterirdischen Quellen mit Wasser versorgt. Die sichtbarsten sind der Colorado River und die Reservoirs entlang seines Laufes. Lake Mead wird von Lake Powell, Lake Mo-



jave und Lake Havasu eingefasst, die alle durch den Colorado River und seine Nebenarme versorgt werden. Sieben Bundesstaaten und Mexiko haben Rechte auf das Wasser des Colorado. Die prozentuale Verteilung wird durch komplexe Richtlinien bestimmt, die jeweilige Menge hängt vom Wasserstand ab, der an Lee's Ferry in Arizona gemessen wird. Die Einwohner von Las Vegas sind bisher stolz darauf, an der Spitze der nationalen Wachstumslisten zu stehen. Beim Wasserverbrauch spiegelt sich das in 660 Litern wider, die hier täglich pro Kopf durch die Hähne fließen. Im urbanen Gesamtsystem erhöht sich der Pro-Kopf-Verbrauch auf schwindelerregende 971 Liter. Da die Ressourcen des Colorado begrenzt sind, versucht man, neue Quellen zu erschließen, unter anderem durch einen regionalen Grundwasserspeicher, der sich von Salt Lake City in Utah bis zum Death Valley in Kalifornien erstreckt. Daraus ließen sich jährlich fast 250 Millionen Kubikmeter Wasser gewinnen. Die Folge wäre jedoch das Absinken des Grundwassers in mindestens 78 Becken und damit einhergehend eine gravierende Beeinträchtigung des ohnehin schon fragilen Ökosystems.

