Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 3 (1990)
Heft: 8-9

Artikel: Parkvergnügen : schon die Natur ist eine Illusion
Autor: Widmer, Rudolf
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-119244

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

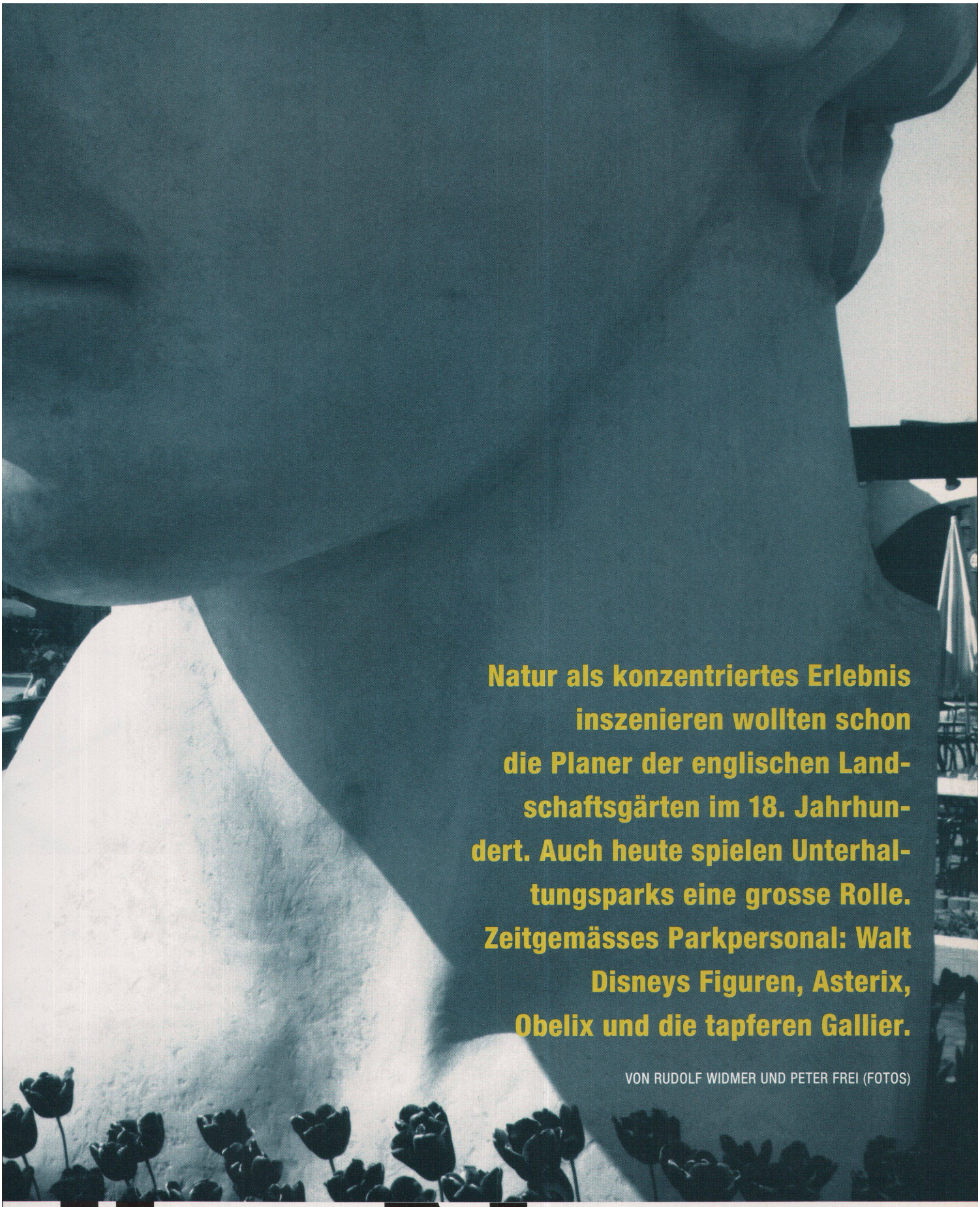
Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 08.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Parkvergnügen

Schon



Natur als konzentriertes Erlebnis inszenieren wollten schon die Planer der englischen Landschaftsgärten im 18. Jahrhundert. Auch heute spielen Unterhaltungsparks eine grosse Rolle. Zeitgemässes Parkpersonal: Walt Disneys Figuren, Asterix, Obelix und die tapferen Gallier.

VON RUDOLF WIDMER UND PETER FREI (FOTOS)

die Natur

«Hier ist's jetzt unendlich schön, mich hat's gestern abend, als wir durch die Seen, Kanäle und Wäldchen schlichen, sehr gerührt, wie die Götter dem Fürsten erlaubt haben, einen Traum um sich zu schaffen (...) es ist, wenn man so durchzieht, wie ein Märchen, das einem vorgetragen wird...»

(Goethe in einem Brief an Frau von Stein, März 1778)

■ Die Reise beginnt im Bus oder Auto. Der Asterixpark ist nur über die Autobahn zu erreichen. Im Bus hat man getönte Aussicht auf Felder und Wälder und – per Bildschirm – auf den Park. Über die parkeigene Autobahnausfahrt kommen wir in den Wald, der den Park umgibt, und dann sind wir da. Eingang und Park sind durch begrünte Wälle noch verdeckt. Einzig Asterix, hoch auf dem künstlichen Felsen, steht über diesem ersten Horizont.

Der aus der Phantasie geborene *Parc Astérix* siedelt sich notgedrungen in einer realen Umgebung an. Sieht man

st eine Illu

diese genauer an, findet man nur acht Kilometer entfernt einen anderen Park: den 1766 bis 1776 in englischem Stil erbauten Landschaftspark von *Ermenonville,* in dem *Rousseau* die Natur genoss und in dem heute noch sein (mittlerweile leeres) Grab zu sehen ist. Rousseau selber sagte von *Stowe,* einem der bekanntesten englischen Gärten des 18. Jahrhunderts, dass dort «die Zeiten sowie die Orte in übermenschlicher Grossartigkeit versammelt» seien. Sieht man einmal von der Grossartigkeit ab, so lässt sich der Satz durchaus auch auf den Asterixpark oder auf *Disneyland* anwenden, dessen europäischer Ableger ebenfalls in der Nähe von Paris entsteht. Stowe wie Asterixpark sind nicht nur Versammlungen von Zeiten und Orten, sondern auch von Stilrichtungen.

Damit in engem Zusammenhang steht das damalige Aufkommen von Werten wie Subjektivität, Selbstentfaltung, Privateigentum; Werte, die heute «durchgedrungen» sind – analog zu den Strassennetzen, den Vergnügungsreisen und der Freizeit als Entfaltungsmöglichkeit. So hat die heutige Parkomanie in Frankreich und anderswo ihre Ursache in optimistischen Prognosen bezüglich Freizeit und Kaufbereitschaft der Parkkunden. Ihre Entsprechung hat sie im englischen 18. Jahrhundert, als Pärke für viele Adlige und das aufkommende Bürgertum erschwinglich wurden. Nicht wenige haben sich schon damals finanziell überschätzt beim Versuch, durch Abfolgen von perspektivischen Sichten ihren Besuchern ein möglichst eindrucksvolles, erlebbares Bild von sich und einer einstigen Welt zu vermitteln.

Auch der heutige Vergnügungspark ist utopische Praxis. Er verkauft mir

Die römische Kulisse suggeriert Weite (links), doch dahinter wird für das technische Funktionieren gesorgt (rechts).

Zeitgenössische Stiche, von links nach rechts: Panorama auf den Park von Ermenonville – Vielfalt der Stile: gotisch, maurisch, chinesisch

Parkvergnügen

sein Bild, mein Bild und meine Zeit. Er synthetisiert Sichten und Sehweisen in Abfolgen. Er ist «parcours» und «discours». Er ist ein einziges, begehbares Bild. Und wie bei allen begehbaren Bildern geht es zuerst einmal darum: Wie kommt man hinein?

■ Die Parkplätze hinter uns lassend, strömen wir auf die Kassen zu. Hier gilt es ein Visum zu bekommen, eine Eintrittskarte. Freier und unbeschränkter Zutritt zu allen Attraktionen. Musik, aus Lautsprechern, holt uns ab. Auch Obelix kennt keine Grenzen. Er mischt sich schon jetzt unter uns. Doch da sind wir drin, hinter uns die Schranken. Eine breite Strasse führt uns, gesäumt von Reminiszenzen, Gebäuden aus einer anderen Reiseliteratur: Asterix... bei den Briten, den Belgiern, den Schweizern – wir sind in der Via Antiqua. Unter den Arkaden erwarten uns Boutiquen.

Die englischen Parkgestalter des 18. Jahrhunderts waren nicht nur Gärtner. Sie entwarfen Szenerien und Dramaturgien der Natur mit Statuen, Tempeln, Ruinen, Grotten. Sie setzten Landschaftsmalerei, Poesie und Philosophie räumlich und zeitlich um; all dies im Hinblick auf ganz bestimmte Reaktionen und Emotionen, die sie aufgrund von breiten Analysen und Theorien beim Parkbesucher zu erzeugen suchten.
Zweieinhalb Jahrhunderte später gehören zum Planungsstab des Parc Astérix nicht nur Architekten, sondern auch ein Drehbuchautor und Fernsehregisseur, ein Comic-Zeichner, ein Autor von Werbespots (seine Aufgabe ist die Vermittlung von Botschaften in Sekundenbruchteilen, auf werbeenglisch: "Strike the immediate eye") sowie zwei Spezialisten für die «Gestion des flux de foules», den reibungslosen Durchlauf der Massen, die man aus Amerika geholt hat. Eines der wichtigsten Elemente dieser Steuerung des Besucherflusses ist die *Serpentine*, Grundelement des englischen Gartens, von der ein damaliger Gartenbauer gesagt hat: «Um auf kleinem Raum das Bett eines Flusses auf eine mächtige Länge zu bringen, erfand ich die Serpentine.»
Vergnügungsparkbesucher bilden eine (Warte-)Schlangenlinie, während ihre englischen Vor-Gänger diese beschritten oder an Uferlinien von Flüssen und Seen bewundert haben. Und während schon damals mäandernde Flussbette gebaut wurden, werden heute die hierfür notwendigen physikalischen Kenntnisse auf die Planung der Fussgängerwege angewendet, zum Beispiel die *Via Antiqua*.

■ Die Via Antiqua mündet in einen Platz, den Point des Rendez-vous, und von da an geht's rund. Vogelgezwitscher und Fanfaren. Rechts erhebt sich der Felsen mit Asterix. Da gehen Boote hinauf, und da drüben kommen sie mit schreienden Köpfen wieder herunter. Das Vogelgezwitscher kommt aus einem Stein. Wir warten in einer Grotte, zwischen Geländern. Wir sehen nicht, wo es hingeht. Als wir vor unserem Boot stehen, sind wir wie allein. Dann geht's los.

Der englische Landschaftspark ist Bühne, Tribüne und Text in einem. Sein Besucher ist Zuschauer, Akteur und Erzähler-Leser in Personalunion. (In gewissen englischen Gärten gab es geschriebene Handlungsanweisungen wie «Hinknien» oder «Die Stirn in den Staub legen».)
Nicht alle «Leser» verstanden den Text gleich gut. Für den uneingeweihten Mob, die ersten Gartentouristen, war der Garten vor allem ein emotionales Erlebnis. Das ging von einer Art Tranquilizer, der die Leidenschaften (und wohl auch die Ängste) zur Ruhe bringen sollte, über Erbauung und Erholung bis zum totalen Spektakel mit künstlichen Gewittern, Vulkanen, Wasserfällen, Grotten und Gräbern, Schrecken, Wollust und Leichengeruch.
All diese Gefühle wurden in einer Art verschworener Übereinkunft zwischen Gartengestalter und Gartenkonsument gesucht, erzeugt und wohl auch empfunden, wobei je nach Park und Besucher offenbleibt, wie tief die innere Reise ging. Im Asterixpark liest sich das (Originalton Pressemappe) so: «Diese Attraktion simuliert die Emotionen, die von einem stürmischen Meer verursacht werden.

■ Jetzt sitzen wir alle im Boot. Das Wasser murmelt, und wir gleiten in unserer gewundenen Fahrrinne dem grossen Abgrund zu. Die Kinder schreien schon. Dann rauschen wir über die Klippe hinunter. Unten stehen

Leute und fotografieren uns. Wir gehen weiter auf der grossen Schlaufe, die den Park säumt. Karussells und bemalte Wände. Dahinter ist immer der Wald. Hinter den Schranken, zwischen zwei Bäumen, schlafen zwei Drachen. Dann kommen wir zu einem Eingang. Zwei junge Menschen begrüssen uns und verteilen uns Brillen.

Wäre da nicht die Leinwand des 3D-Kinos – Fenster zur Welt –, dann wäre die Sicht frei auf die Umgebung, genau so, wie sich das die Parkgestalter des 18. Jahrhunderts vorgestellt haben. Sie haben zu diesem Zweck den «Ha-ha» erfunden, einen den Park umgebenden Graben, der zumindest das Auge befreien und zur Welt hin öffnen soll. Seine Funktion erinnert stark an die Rolle des Fernsehens: Er entgrenzt nicht nur die Sicht auf die umgebende Welt, sondern holt diese auch heran und herein, nicht ohne sie vorher perspektivisch-pittoresk zu arrangieren. So wurden Ruinen in die umliegende Landschaft gesetzt, wurde eine unpassende spätgotische Kirche durch einen Apollo-Tempel ersetzt oder ein ganzes Dorf um eine Meile verschoben.
Dem Asterixpark fehlt die für solche Kunststücke notwendige Umgebung, und so hilft er sich mit einem anderen Stilmittel des englischen Gartens: Trompe-l'œil-Malereien geben der Sicht Weite, wo Weite fehlt.

■ Der Film führt uns nach Kanada. Wir sind am Wasser, im Wasser, über dem Wasser. Die Äste stechen uns fast die Augen aus, die Blätter streicheln uns das Gesicht, und die Enten flattern uns um die Ohren. Wir sind mitten in Gottes weiter Natur. Die Kinder schreien vor Vergnügen, da drin zu sein. Sie greifen nach den Enten, den Schildkröten. Sie jauchzen in ihrem Stuhl ob der gewaltigen Wildheit der Wasserfälle.

Die «3D-Pärke» von damals und heute haben zweidimensionale Vorbilder. Die Verquickung von Zwei- und Dreidimensionalität stellt den Versuch dar, dem unmittelbaren, naturnahen, «primitiven» Erleben seine Gefährlichkeit und Unwiederbringlichkeit zu nehmen, ohne den Besucher seine faktische Distanz spüren zu lassen.
Dabei entsteht ein seltsames Zwischending zwischen Übersicht und Durchsicht, zwischen Distanz und Beteiligung. Was die Parkgestalter mit der Comic- oder landschaftsmalerischen Vorlage im Kopf abzubilden und gleichzeitig zu erstellen versuchen, ist immer schon ein Bild: Rückkoppelung, Abbilden des Bildes auf die Wirklichkeit. Die «wirkliche Natur» hat dabei wenig Bedeutung, sie fällt aus dieser Gleichung heraus.

■ Wieder draussen am Tag. In der Ferne ertönt Marschmusik, dazwischen kräht ein Hahn, und ganz nah ist die Lautsprechermusik des Parks. Da ist ein Torbogen mit einer massiven Holztür. Sie öffnet sich und zeigt eine Frau; über der Schulter der Frau hängt ein Gallierkostüm – wie ein totes Tier. Durch die Tür sieht man auf einen gekiesten Platz, ein Auto. Auf einem Mäuerchen sitzen zwei Frauen und ein Mann in blau-gelben Uniformen. Die machen Pause. Dann geht die Tür wieder zu.

Der Park wird zur Welt. In dieser Welt, dieser Schau- und Erholungswelt, dem Personal (auf französisch: ressources humaines) bei der Erholung zuzuschauen ist zwar möglich, doch irgendwie unvorstellbar. Es gilt – wie im englischen Garten – grösstmögliche Kontinuität zwischen Park und Welt mit grösstmöglicher Utopie zu verbinden. Gartenzeichner von damals versteckten zum Beispiel einen Kohleschuppen unter einem Heuschober oder verkleideten eine Arbeiterhütte als Schlossruine. Wenn möglich sollte die ganze Insel in ein Hirtenidyll verwandelt werden.
Ähnliches geschieht heute, wenn der *Pont du Gard oder ein Schloss in der Ardèche* in einen Attraktionspark verwandelt wird, oder wenn der Landschaftspark von Ermenonville von einem Campingplatz und einem kleineren Vergnügungspark (Thema: Eroberung des Wilden Westens) umgeben wird. Zufall?
Es ist nur logisch: Man muss nicht unbedingt wie im Asterixpark Architektur aus anderen Zeiten nachbauen. Man kann auch bestehende Bauten mit Parks umgeben. Die Welt wird zum Park.

■ Links und rechts sind Häuserfassaden, und über uns ist der Nachthimmel mit grünen, roten, violetten Lampen. Wir sind in Paris. Es beginnt im 19. Jahrhundert und hört auf im Mittelalter. Es hat einen echten Töpfer, der Töpfe macht. Über eine Brücke aus Pfählen und Seilen kommen wir auf eine Insel: das gallische Dorf. In einem gallischen Häuschen ist ein Steinhauer an der Arbeit. Jemand fragt: Sind Sie ein echter Steinhauer? Der Steinhauer ist verunsichert. Er denkt, wir glauben ihm nicht.

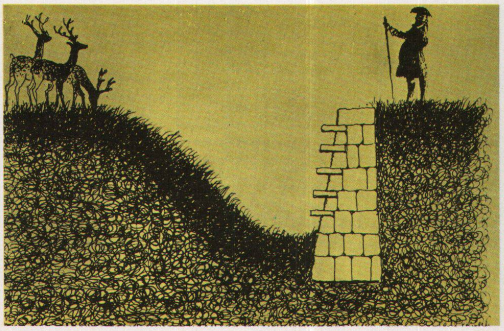
Im Prospekt steht geschrieben: «Schauen Sie gut hin, dieses Paris werden Sie nicht mehr zu sehen bekommen.» Das betrifft natürlich nicht nur Paris: Allerlei Aussterbendes, vom Vogelgezwitscher über das Kunsthandwerk bis zu den Spuren der Ahnen, wird in simulierter Form auf die Parkinsel herübergerettet. So war es auch im 18. Jahrhundert. Während ganze Dörfer und Scharen von Kleinbauern weichen mussten, baute man in den Parks Spuren der noch gegenwärtigen Vergangenheit nach. Die beiden Parkgestalter *Repton und Brown* allein liessen 40 Millionen Bäume importieren und pflanzen, während in Wales die letzten Naturwaldbestände abgeholzt wurden.
Dieser Prozess des Hinüber- und Hereinnehmens geht zusammen mit einer Neutralisierung der jeweiligen Elemente. *Carmontelle, der Gestalter des Parc Monceau bei Paris,* sieht den Park als eine Art Klimaanlage: «Die Natur variiert mit den Klimata. Lasst uns also die Klimata variieren, um dasjenige zu vergessen, in dem wir uns derzeit befinden.»

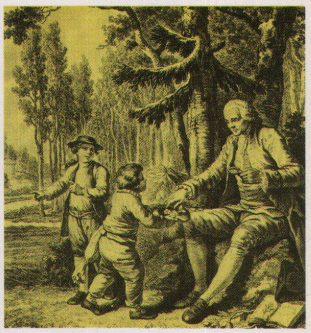
■ Im gallischen Dorf sind alle Häuser aus richtigen Steinen, Holz und Stroh. Nägel sieht man nicht. Zwischen den Häusern, auf einem Rasenstück, gackern Hühner. Im Dorf tummeln sich verkleidete Gallier und Gallierinnen. Sie gehen auf die Leute zu und spielen mit ihnen. Den ganzen Tag lang.

Schein und Sein waren Grundkriterien für die Parkgestalter des 18. Jahrhunderts. Sie streckten die Perspektiven, indem sie im Hintergrund kleinere Häuser bauten oder hellere Bäume pflanzten. Sie plazierten falsche Fassaden oder «echte» Pagoden, «wirkliche» Wasserfälle oder falsche Gräber mit «echten» Inschriften.
Wenn die Illusionen im Asterixpark oft nicht so perfekt wirken, mag das

Asterix in Zahlen

Der Park Asterix, nahe der Autoroute du Nord und 38 km nördlich von Paris gelegen, umfasst 155 ha. Davon sind 20 ha Parkplätze, 20 ha umfasst der eigentliche, begehbare Vergnügungspark. Der Rest ist Wald. Der Park wurde 1989 eröffnet (investiertes Kapital: 850 Millionen Francs, ca. 215 Millionen Franken). Seine Tageskapazität beträgt 24 000 Besucher. Geöffnet ist er 167 Tage pro Jahr.
Im ersten Jahr betrug die Besucherzahl 1 343 000. Davon zahlten die Erwachsenen je 140, die Kinder 100 Francs Eintritt.
Es gibt 160 permanente Arbeitsplätze und 1000 Saisonniers im Park, die durchwegs sehr jung sind.
Der Park beinhaltet 50 verschiedene Spektakel und Animationen, 45 Verpflegungsstellen sowie 20 Boutiquen auf 2200 Quadratmetern Fläche.





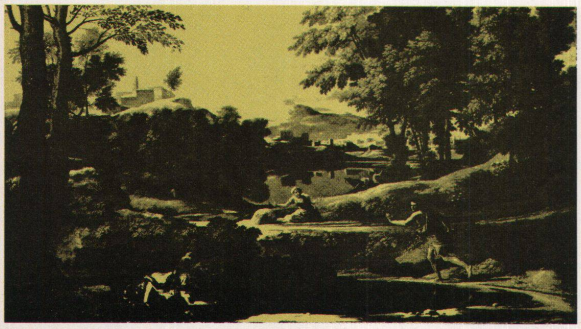
Zeitgenössische Stiche, von links nach rechts: weite Landschaft dank Serpentinen – Bootsfahrt in die Emotionen – Landschaft als Bühne und Tribüne – zwischen Distanz und Beteiligung – Rousseau mit Kindern in Ermenonville

einerseits am vorhandenen Raum und Geld liegen. Anderseits liegt es daran, dass dieser Park die doppelte Verwendung der Illusion als Täuschung und deren Parodie zu einem seiner Grundmuster gemacht hat. Man will «wirkliche architektonische Elemente mit ironischen vermischen». Was ist ein wirkliches architektonisches Element? Wird es wirklich, weil es aus echtem Stein besteht? Oder weil ein wirklicher Handwerker darin wirklich arbeitet? Wahr ist, dass alle sichtbaren Elemente dieses Parks Illusion sind und sein wollen, und zwar reale Illusion, wenn man so will, oder Hyperrealität: eine Projektion der Illusion auf sich selber.

Immer wieder möchte man die von den einzelnen Bildern ausgegrenzte Umgebung als wirklich annehmen. So gibt man den falschen Hügeln und Horizonten, den falschen Polizisten mit den Funkgeräten mehr Wirklichkeit als dem falschen Meer, der falschen Nacht oder dem falschen Asterix. Und dennoch: es gibt hier keine sichtbare Wirklichkeit, es gibt nur verschieden wirkliche Illusion.

Der Vergnügungspark perfektioniert die Zweitnatur des Landschaftsparks, indem er sie mit Technik den Einflüssen der «Wirklichkeit» zunehmend entzieht und diese damit neutralisiert, indem er den Fluss von seiner Quelle, die Blüten der Blumen von ihrer Zeit, das Meer von seinem Ort «befreit».

■ Jetzt beginnt der Barde zu singen. Er singt falsch – wie im Büchlein. Rund um die Insel fahren Boote. Immer wieder kommen junge Menschen mit kleinen Besen und Schaufeln an langen Stielen. Sie nehmen jede Kippe einzeln weg. Doch es hat nicht viele. Man kann hier keine Zigaretten kaufen. Hinter uns tönt der Animator der Del-



phinshow, und alle zwei Minuten kreischen die Leute auf der grossen Achterbahn.

Von den 1200 vom und im Asterixpark Beschäftigten ist ein guter Teil für Animation zuständig: Beseelung, Belebung. Die Animatoren haben ihre Vorläufer im englischen Landschaftspark. So suchte der Besitzer des Parks von *Painshill,* um seiner Ermitage mehr Lebensechtheit zu geben, per Anzeige einen Einsiedler. Die Arbeitsbedingungen: völliges Schweigen, Anlegen eines Büssergewandes, Nichtbeschneiden von Haaren und Nägeln während sieben Jahren. Für den ersten Bewerber waren die Mühen in Painshill zu gross. Er gab, weil er auf Tabak und Alkohol verzichten musste, nach drei Wochen auf. Auch andernorts waren ausdauernde Eremiten Mangelware, und man nahm Zuflucht zu ausgestopften Platzhaltern.

Eine weitere Art des Gartenpersonals beschreibt *William Chambers,* Schöpfer des Gartens von Kew: «Junge tatarische Schönheiten in losen, durchsichtigen Gewändern, die im duftenden Winde flattern, reichen dem Herrn des Gartens in Achatbechern kostbare Weine oder stärkende Aufgüsse von Ginseng und Ambra und dazu in Filigrankörben Mangonen, Ananas und Kuagsifrüchte.»

Für den wirklich perfekten, den automatischen Animator gab es 1737 eines der ersten Beispiele: Vaucanson baute einen *automatischen Flötenspieler.* Auch für die Macher des Asterixparks stand Roboter-Animation auf der Wunschliste, doch wurden die so bewunderten Disney-Roboter aus Preisgründen durch Schauspieler ersetzt, weil diese gegenüber ihren automatischen Vorbildern auch Vorteile haben. ▶

Paris im letzten Jahrhundert, die (alten) Kostüme sind hinten offen, damit die (alte) Kamera mit moderner Polaroidtechnik rascher Souvenirs liefern kann (links). – Alles wird verzaubert: Wartegatter in der Tropfsteinhöhle.

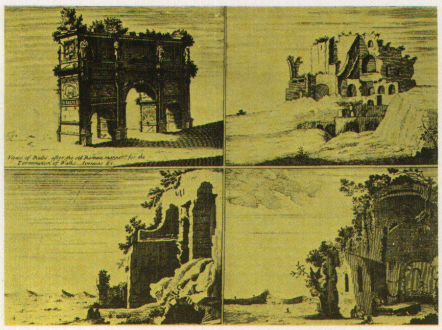
Zeitgenössische Stiche, von links nach rechts: dreimal unschuldige Leute in der Parklandschaft – zweierlei Vergänglichkeit

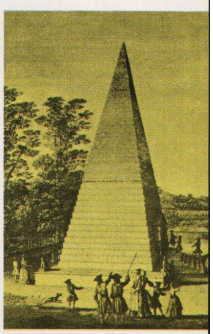
Dem ganzen Parkpersonal – den Sicherheits- und Sauberkeitskräften, den Verkäuferinnen, Attraktionsbetreibern, Hostessen und Chauffeuren – ist eines gemeinsam: sein repräsentativer Charakter. Aus fahrenden Schaustellern sind sesshafte Darsteller geworden, während das Publikum zu nomadisieren begonnen hat.

■ Wieder eine Insel. Rund um die Insel fliesst der Styx. Kreisrunde Boote treiben durch die Stromschnellen. Durch einen ausgehöhlten Felsen und unter einem Wasserfall hindurch kommt man auf eine grosse Drehscheibe. Da steigt man ein und aus auf der Reise ins Jenseits.

Der englische Landschaftspark tut in seiner Naturverehrung im Grunde nichts anderes als der Freizeitpark: Er verwendet die Natur; er emanzipiert sie, indem er ein Bild von ihr macht; er zähmt, rahmt, umgibt sie, um ihre Wildheit und Stärke zu geniessen. Indem er Unverdorbenheit und Gesundheit von vor dem Sündenfall beschwört, geht er ähnliche Wege wie der heutige Tourist, sei es nun in der Südsee, beim River-Rafting oder beim «Stammesleben» im gallischen Dorf. Heute wie damals wird Hand angelegt, um die Unberührtheit der Natur darzustellen. Hinzu kommt der immense Aufwand, um dieses neue «Ökosystem» zu bewahren, zu betreiben, zu nutzen. (Für das Delphinarium zum Beispiel 1800 Tonnen Salz pro Jahr.)

■ Aus der Arena ertönt Schwertgetöse. Cäsar sitzt mit Brille und Lorbeerkranz in seiner Loge, neben ihm unverkennbar Kleopatra. Cäsar ist jedesmal gnädig, wenn ein Gladiator die Lanze am Hals hat, und das Publikum applaudiert. Alle sind Römer.



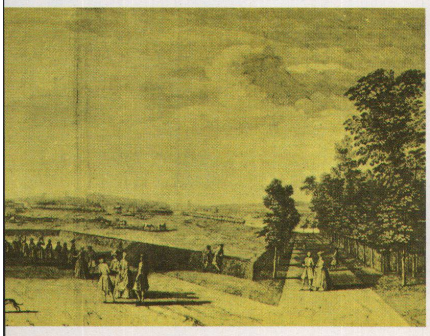


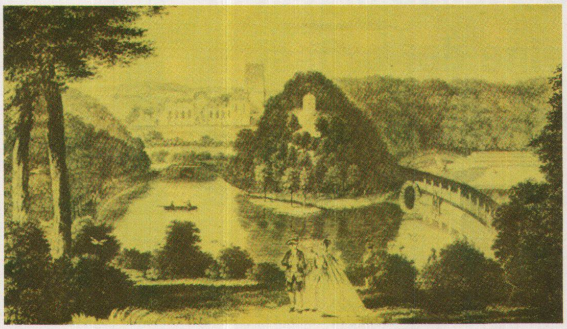
Eine der bemerkenswertesten Geschichtsinszenierungen in Parkform ist der Park, den Herzog Karl Eugen von Württemberg 1774 in *Hohenheim bei Stuttgart* bauen liess. Der Park sollte den Anschein erwecken, als wäre er auf den Ruinen einer antiken Stadt erbaut worden. Wie im Paris des Asterixparks wird Vergänglichkeit beschworen und, wenn man so will, gefeiert. Sic transit gloria mundi! Die Natur ist stärker. Doch wir sind in Sicherheit. «Geschichte, sei sie wahr oder falsch, spricht unsere Leidenschaften immer an.» (Lord Bolingbroke)

Nachdem in der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts Pärke oft als Gegenbilder und politische Aussagen konzipiert wurden, wird Geschichte später immer mehr neutralisiert, domestiziert. Parkbesucher werden zu Zeitreisenden, Touristen ihrer Vergangenheit. Die Nachfrage nach Vergegenwärtigung der Geschichte ist grösser als diejenige nach Gegenwart.
So wird der Druide Merlin von einer Symbolfigur für Freiheit (im Kampf gegen die «brutalen Römer») zu einer Geschichtsfigur ohne Inhalt. Miraculix ist nicht weit. Wenn auch die Römer erst später zu spinnen beginnen. Diese Geschichte wird zu einer Art Zeitlosigkeit (die Asterix-Parkmacher nennen ihre Beispiele für die «Mischung von Geschichte und Humor» auch «Anachronismen»), zu einem permanenten Innehalten in einer zyklischen, zirkulären Bewegung.

■ ... und da sind wir wieder, auf dem Point des Rendez-vous. Zurück in der Via Antiqua kann man noch allerlei kaufen oder sich als Gallier vor dem Cheminée fotografieren lassen. Man hört nochmals die Fanfare, dann ist man draussen. Ist man? ■

Vielfalt der Inszenierungen: Kampfflugzeuge aus dem Ersten Weltkrieg (links) und der (gemalte) Ausblick auf Schneewittchens Märchenschloss (rechts)





Zeitgenössische Stiche, von links nach rechts: gebaute Illusionen, beschworene Vergänglichkeit, inszenierte Geschichte, künstlich-natürliche Inseln