

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	7
I Pilgerorte	
Der Nabel der Welt – Kult und Kommerz in Delphi	12
Mekka – Ort der Rituale	18
Christliche Pilgerorte – Wunder, Gebeine und der Dombau zu Köln	22
II Visionen, Utopien, Albträume	
Jerusalem – Ort der Orte	34
Das Neue Jerusalem und seine irdischen Dependancen	38
Die utopischen Erzählungen	44
Soziale Experimente	46
Paradiese hinter Mauern	53
III Charisma und Wahn	
Erlösung auf dem Grünen Hügel	56
Noch ein Erlöser auf dem Hügel	68
Ludwigs Lust zu bauen	79
IV Spiel- und Erlebniswelten	
Massenhaftes Vergnügen	87
Die Welt als Erlebnis	90
Fontana di Trevi – Konstruktionsweise eines Sehnsuchtsortes	99
Kunst am Ort	105
Spislsphären	111
Grenzen und Schwellen	118
V Der Geist des Ortes und die Medien	
Der Ball des Satans	125
Fonthill Abbey und der englische Kalif	126
Parallelwelt: Das Museum der Unschuld	130
Die Macht der bewegten Bilder	133
Disneys Welt	142

VI Stadterfindungen	
Peters Burg	156
Die (un)amerikanische Hauptstadt	166
Die Las-Vegas-Story	170
Das Dreieck und das Kreuz – zwei Markierungen einer Landschaft	179
Inszenierung einer Boomtown	183
VII Transformationen	
Hadrian und der Kulturtransfer	188
Nova Roma Aachen	195
Stadtinszenierungsstrategien	200
Industriekulissen	206
Wie man einen Ort erfindet	215
Anmerkungen	221
Literaturverzeichnis	226
Abbildungsverzeichnis	231