

### Symbolische oder substantielle Repräsentation – eine Konfliktbeschreibung

Die repräsentative Demokratie auf europäischer Ebene steckt in einer Sinnkrise<sup>1</sup> – und mit ihr die Repräsentationsarchitektur. Diese Sinnkrise bezieht sich vor allem auf die Legitimation der Institutionen der Europäischen Union und damit nicht zuletzt auch auf ihre repräsentative Dimension. Die repräsentative Demokratie muss sich legitimieren und braucht dazu nicht nur ein Wahlvolk, über das es sich de jure legitimiert, sondern auch eine imaginäre Gemeinschaft<sup>2</sup>, die sich de facto mit den Institutionen identifiziert. Diese kann unter anderem durch Architektur in Form von symbolischer Repräsentation produziert werden. Ein Beispiel dafür sind die Gebäude des Espace Léopold im Europaviertel in Brüssel, die im Zentrum dieser Überlegungen stehen.

Dadurch soll eine substantielle Repräsentation legitimiert werden, die in sich abgeschlossen und unzugänglich für die Repräsentierten ist. Das ‚politische Feld‘<sup>3</sup> nach Pierre Bourdieu, auf dem die *Policy*<sup>4</sup> erzeugt wird, zeichnet sich durch eine zunehmende Entkopplung von den Bürger:innen aufgrund von Professionalisierung aus. Durch das Feld werden Zugänglichkeiten klar geregelt, und nur bestimmten Akteur:innen wird die Partizipation an den *Politics*, also den Aushandlungsprozessen im Dienst der Repräsentation, erlaubt. Das politische Feld als räumliches Ordnungsprinzip betrachtet liefert zusammen mit dem Dualismus von symbolischer und substantieller Repräsentation Koordinaten zur Annäherung an den strukturellen Repräsentationskonflikt. Dieser ergibt sich aus dem gesellschaftlichen Wandel, aus dem die anfangs erwähnte Sinnkrise resultiert.

In der Domäne der substantiellen Repräsentation<sup>5</sup> nimmt die Architektur die Rolle einer politischen Infrastruktur ein. Sie ist die zu Stein und Glas gewordene *Polity*, also das räumliche Abbild der institutionellen Verhandlungsformate und Normen, die vorgeben, wie politische Produktion in der Institution organisiert ist. Die Architektur bildet im Prinzip ein Raumprogramm der informellen bis hochformellen Räume der Institution der repräsentativen Demokratie. Gleichzeitig definiert es auch die Zugänglichkeit von Repräsentierten und Repräsentant:innen zu diesen Räumen. Letztere bewegen sich auf dem von Pierre Bourdieu definierten politischen Feld, dessen *Polity* in die Architektur übersetzt wurde, wodurch diese zur Moderatorin der substantiellen Repräsentation wird. Erstere, also die passiv Repräsentierten, werden durch den symbolischen Repräsentationsgehalt der Architektur in ihrer Zugehörigkeit zur *Imagined Community* bestärkt und so die jeweilige Legitimation der politischen Institution gesichert.<sup>6</sup>

Im Zuge der «deliberativen Welle»<sup>7</sup>, so die Bezeichnung der OECD, gebe es ein zunehmendes Bestreben von «dissatisfied democrats»<sup>8</sup>, die sich und ihre politische Haltung nicht adäquat repräsentiert sähen, mit dem Zustand der Demokratie unzufrieden seien und gleichzeitig ein Bedürfnis nach Selbstrepräsentation haben. Durch dieses Phänomen werden Konfliktlinien aufgeworfen, die sich in dem Dualismus von symbolischer und substantieller Repräsentation auch durch die Architektur ziehen. Gelernte Muster demokratischer Repräsentationsarchitektur greifen hier, so die These, nicht mehr. So wie die repräsentative Demokratie hinterfragt wird, wird auch ihre architektonische Entsprechung hinterfragt.

Ingolfuhr Blühdorn liefert ein Erklärungsmodell, in dem er angibt, dass mit der Individualisierung und Politisierung eine «Emanzipation zweiter Ordnung»<sup>9</sup> einhergehe. In erster Ordnung produzierten die Institutionen über Identifikationsangebote der symbolischen Repräsentation eine *Imagined Community*, mit der sich die Repräsentierten identifizierten und die die Legitimation der Institution stabilisierte. In zweiter Ordnung erstarke der Wunsch nach Selbstrepräsentation aufgrund zunehmender Individualisierung der Repräsentierten.<sup>10</sup> Für die repräsentative Demokratie ergibt sich daraus ein Problem, basiert ihr räumliches Ordnungskonzept doch auf der Trennung von Repräsentierten und Repräsentanten und ihre Legitimation zum großen Teil auf symbolischer Identifikation.

Das Europäische Parlament bietet sich zur Untersuchung und architektonischen Herleitung dieser Beobachtung insofern besonders an, als dass es als Institution noch keine adäquate symbolische Repräsentation gefunden zu haben scheint, die auch nur annähernd wie nationalstaatliche Repräsentation im europäischen Kontext wirkt.<sup>11</sup> Gleichzeitig sind die dem Europäischen Parlament als supranationaler Institution zugrunde liegenden politischen Prozesse durch ein Geflecht unterschiedlicher politischer Akteure so komplex bestimmt, dass sie sich nicht unmittelbar mit politischen Prozessen nationalstaatlicher Parlamente vergleichen lassen. Die Bemühungen einen adäquaten architektonischen Ausdruck in Form von Repräsentationsarchitektur zu finden, der trotz der Komplexität der Institutionen eine anschlussfähige Symbolik für eine europäische *Imagined Community* produziert, sind seit jeher groß. So finden wir in der Umgebung des Europäischen Parlaments in Brüssel, der inoffiziellen europäischen Hauptstadt, eine Vielzahl verschiedener Repräsentationsformate unterschiedlicher Zeitschichten, die sowohl auf symbolischer wie auch substanzieller Ebene der Repräsentation agieren. Die Gebäude innerhalb der verschiedenen Repräsentationsformate sollen im Folgenden untersucht werden.

Gleichzeitig verhärten sich die Konfliktlinien, wie ein Bericht des Europäischen Parlaments selbst zeigt: Repräsentanten, so führt Franck Debié aus, setzten weniger auf Formate direkter Beteiligung als auf Kommunikationsformen, die monodirektional von den Repräsentanten als Sender und den Repräsentierten als Empfänger ausgeht.<sup>12</sup> Anstelle der «Emanzipation zweiter Ordnung» Rechnung zu tragen, versuchten die Repräsentanten die symbolische Repräsentation in ein dialogisches Format zu übersetzen, das allerdings die Exklusivität des politischen Feldes, also die Beschränkungen der Zugänglichkeit für Repräsentierte, wahrt. Ziel des Europäischen Parlament bzw. der Mitglieder:innen des Parlaments sei es, so Debié, vor allem eine Vereinfachung der politischen Verfahren zu erwirken und diese nicht durch eine Öffnung für mehr Beteiligte noch komplexer zu gestalten.<sup>13</sup>

### **Das Ende der Erzählung von der Transparenz demokratischer Architektur**

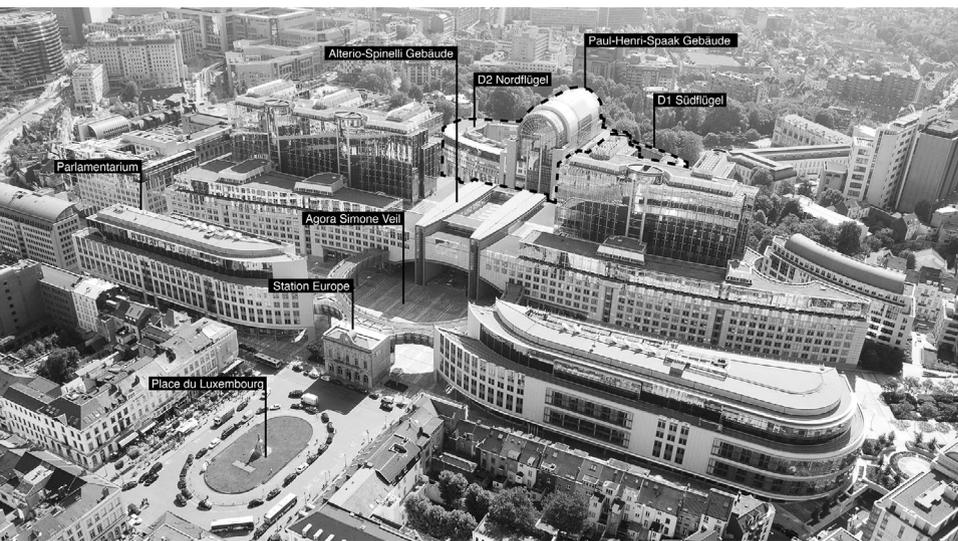
Die Konfliktlinien und die architektonische Transformation, die sie auslösten, werden am Espace Léopold nachgezeichnet, jenem Ensemble, das sowohl die administrativen Funktionen des Parlaments in Brüssel aufnimmt als auch sukzessive zu einem interaktiven Besucher:innenzentrum für das Europäische Parlament ausgebaut wird. Zwar ist der Hauptsitz des Europäischen Parlaments in Straßburg, doch die notwendigen Abstimmungen mit den anderen EU-Institutionen, dem Rat und der Kommission, sowie die Beratung in Unterausschüssen und Gremien bedingen den hauptsächlichlichen Aufenthalt der Abgeordneten in Brüssel.<sup>14</sup> Das macht Brüssel zum Zentrum der substantiellen Repräsentation auf europäischer Ebene. Zu den bereits beschriebenen Konfliktlinien entlang der Zugänglichkeit zum politischen Feld kommt im Fall des Sitzes des Europäischen Parlaments noch der Konflikt hinzu, dass die substantielle Repräsentation in der Abstimmung mit anderen Institutionen in Brüssel stattfindet, die symbolische Repräsentation allerdings maßgeblich durch den Hauptsitz in Straßburg bestimmt wird.

Das älteste Gebäude des Espace Léopold, das Paul-Henri-Spaak-Gebäude, beherbergt als seine symbolische Mitte den Plenarsaal. Es liegt zwischen Gare de Luxembourg einem Bahnhof, der im Zuge des Baus des Parlamentes zugunsten eines großen öffentlichen Platzes vor dem Parlament überbaut wurde, und dem Parc Léopold, einem Garten im Osten. Die zusätzlichen Gebäude, die heute neben dem Paul-Henri-Spaak-Gebäude den Komplex ergänzen, sind erst im Laufe der Zeit entwickelt worden. Neben der unterirdischen Station ist von dem Gare de Luxembourg nur noch das Eingangsgebäude erhalten, welches heute als ‹Station Europe› die zentrale Anlaufstation für Besucher:innen ist (Abb. 1).

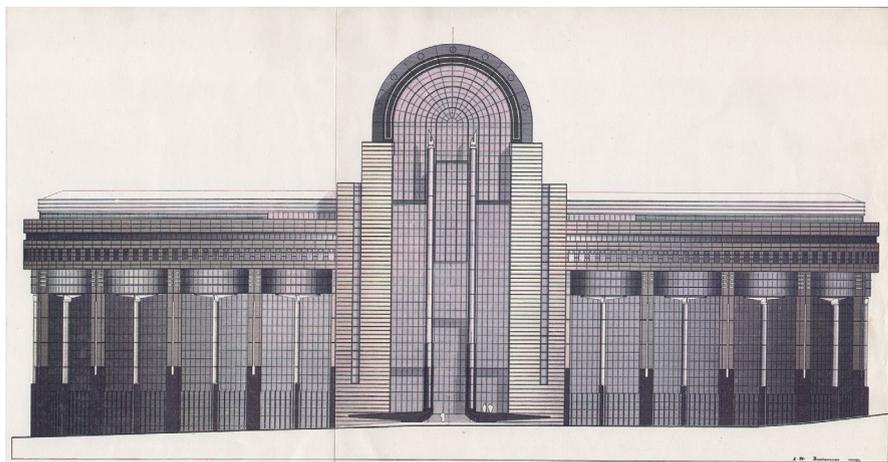
Das ovale Paul-Henri-Spaak Gebäude wurde nach dem Entwurf des 25-jährigen Architekten Michel Boucquillon in Zusammenarbeit mit einem Team aus anderen Brüssler Architekt:innen geplant und 1995 in Betrieb genommen (Abb. 2). Nach Aussage des Architekten soll es als postmoderner, zugleich antiker Tempel eine Metapher für die Ursprünge der Demokratie darstellen.<sup>15</sup> In seiner Erscheinung spielt es allerdings eher auf die Strukturen des Crystal Palace der ersten Weltausstellung in London 1851 an: Das Bauwerk mit einer Stahlbeton-Konstruktion auf ovalem Grundriss gliedert sich in zwei nebeneinander angeordnete Abschnitte, die durch einen mit einem gläsernen Tonnendach gekrönten Luftraum getrennt werden. Die Fassade der ersten fünf Geschosse wird durch pilasterartige Wandvorsprünge gegliedert, deren offene Felder mit Glas ausgefacht sind, die wiederum mittig durch gleichartige dünnere Wandvorsprünge und darauf aufliegende kapitellartige halbrunde Vorsprünge der Glashaut gegliedert werden. Darauf lastet ein horizontales steinernes Band, das von Lochfenstern perforiert wird. Darüber finden sich abermals Bänder aus Glas und Stein.

Die Glasfassade reflektiert die Umgebung und lässt keine Rückschlüsse auf die eigentliche Nutzung der Räume oder auf die dahinter liegende Geschossigkeit zu. Boucquillon setzte die Ambivalenz des Glases bewusst ein. Das Material an sich, so der Architekt, stehe für Transparenz und rekuriert auf die häufig zitierte demokratische Transparenz<sup>16</sup>, wie sie beispielsweise am Bonner Kanzleramt beschrieben wurde, hier allerdings ohne Einblick in das Innere der Institution.

Aus dem architektonischen Problem, eine Vielzahl von heterogenen Nutzungen und Prozessen in eine symbolische Form zu bringen, entsteht ein homogenisiertes Gebäude, in dem sich die symbolisch angedeutete Transparenz optisch nicht einlöst. Anders als bei dem Parlamentsgebäude von Hans Schwitters für die junge Bundes-



1 Espace Léopold, 2009, Brüssel, Luftbild mit schriftlichen Ergänzungen durch den Autor.



2 Michel Boucquillon, Paul-Henri-Spaak-Gebäude, 1989, Ansichtszeichnung ohne Anbauten in der ursprünglich geplanten Form.

republik, in dem unterschiedliche Glasschichten einen Einblick in verschiedene Raumschichten erlauben, wirft die Transparenz des Paul-Henri Spaak-Gebäudes den Betrachter durch die Spiegelung wieder auf sich selbst zurück. Diese Entkopplung der substantiellen Repräsentation von der symbolischen Hülle setzt sich im Grundriss fort. Der Plenarsaal zieht sich aus dem unmittelbaren Stadtraum heraus. Besprechungsräume des Gebäudes liegen im Inneren. Sofern sie an die Außenfassade treten könnten, werden sie von einer Schicht aus Dolmetscherkabinen von der Fassade entkoppelt, die allerdings in keiner Weise einen Ausdruck in der Struktur der Fassade erhalten. Dazu passend schreibt Boucquillon, dass der Besuch von Bürger:innen im Inneren des Parlaments in den frühen Phasen der Planung in den 1980er Jahren nicht angedacht war und deshalb auch ein Eingang für Besucher:innen weder funktional noch symbolisch in der Planung bedacht wurde.<sup>17</sup>

Das Gebäude setzt demnach die architektonischen Ordnungsprinzipien der repräsentativen Demokratie um, indem es eine Hülle schafft, die – symbolisch aufgeladen – identifikatorischer Anknüpfungspunkt sein will und doch das politische Feld im Inneren klar von den Repräsentierten im Außenraum abscheidet. Boucquillon weist allerdings auch auf die starken Veränderungen am Ausdruck der symbolischen und substantiellen Repräsentation im Laufe des 30-jährigen Betriebs des Parlaments hin. Dass die Wirkung des Gebäudes in der heutigen Konfiguration nur noch schwer wahrnehmbar ist, liegt an dem aufgrund der Komplexitätssteigerung der substantiellen Repräsentation gestiegenen Flächenbedarf und an seiner baulichen Umsetzung. Das Paul-Henri-Spaak-Gebäude ist vom intendierten freistehenden ‹Palast der Demokratie› zu einem ‹Hinterhof-Parlament› verkommen, welches durch spätere Anbauten hinter den Verwaltungsarchitekturen des Spinelli-Komplexes und damit zumindest an der Hauptfassade aus dem öffentlichen Raum verschwunden ist. Denn aus dem Stadtraum kaum sichtbar, ist es von diesem durch ein wehrhaftes Portalgebäude getrennt, welches die Separation von Repräsentant:innen und Repräsentierten noch unterstreicht. Vor diesem Portalgebäude, das in ähnliche Materialien und stilistische Zitate ‹gehüllt› ist, liegt die Agora Simone-Veil. Räumlich bildet sie sich durch eine annähernd kreisförmige Passerelle, die sie auf der Esplanade Solidaność räumlich abhebt.

Die Agora selbst ist ein Hochsicherheitsbereich. Sie simuliert zwar eine ungezwungene Platznutzung, doch das Überwachungssystem observiert jeden Winkel des Freiraums, der zum Europäischen Parlament gehört. Demonstrationen oder öffentliche Kundgebungen dürfen auf dieser Agora nur in Ausnahmen stattfinden. Aus Sicherheitsgründen wird der Platz in solchen Fällen meist abgeriegelt. Die Demonstrierenden, die sich meist auf dem Place du Luxemburg befinden, werden durch das historische Bahnhofgebäude von den Räumen der politischen Entscheidung hinter dem mit seinen monumentalen Doppelstützen wehrhaft erscheinenden Portal getrennt. Konkrete Formen der politischen Meinungsäußerung der europäischen Bürger:innen in Form von Demonstrationen sind also auf dem Gelände des Europäischen Parlaments nicht gestattet.

Das Architekturkollektiv Traumnovelle beschreibt die Disparitäten zwischen den durch Begrifflichkeiten wie der Agora assoziierten Räumen und ihrer realen Repräsentation in Brüssel durch den Begriff des Avatars.<sup>18</sup> Dieser insinuiert, dass das repräsentierende Artefakt, also die Agora, virtuell ist. Die Agora wird zum Avatar, wenn sich die mit ihr verknüpften Vorstellungen demokratischer Versammlungsorte zwar in der Platztypologie einlösen, die *Polity* des Raumes allerdings die mit einer Agora assoziierten Handlungen nicht zulässt. Der Begriff der Agora und die mit ihm verknüpften räumlichen und sozialen Implikationen werden so stark abstrahiert, dass sie als repräsentatives Motiv nur noch bestimmte Bilder transportieren, der konkret markierte Ort als Raum politischer Mitbestimmung aber keine Rolle mehr spielt. Sie, die Agora, wird aber gleichzeitig nicht fiktiv, weil sie zu einem Gegenstand wird, mit dem das Parlament das ‹politisch Imaginäre›<sup>19</sup> repräsentieren kann. Die Agora wird zu einem ‹Hybrid von Tatsachen und Wunschvorstellungen›<sup>20</sup>, wie Markus Gabriel es bezeichnet, mit dem das Parlament ein Bild von sich selbst entwirft. Der Begriff der demokratischen Simulation erschließt hier neue Deutungsmöglichkeiten, die die demokratische Transparenz abzulösen beginnen. Der Ort der substantiellen Repräsentation auf dem politischen Feld wird aufgrund zunehmender Komplexität politischer Prozesse aus dem Sichtfeld der Bürger:innen geschoben und seine Zugänglichkeit



3 Brückenbau zwischen Alterio-Spinelli und Paul-Henri-Spaak-Gebäude, 2020, Brüssel

immer stärker reglementiert und kanalisiert. Gleichzeitig werden Orte wie die Agora Simone Veil geschaffen, die das politische Feld als Metapher simulieren, allerdings keine Verknüpfung mit dem politischen Feld haben. Ihr Trugbild zeigt sich erst bei ernstzunehmender Durchsetzung von Selbst-Repräsentation. Von einem ursprünglich erdachten «kleinen» transparenten «Palast der Demokratie», dem Paul-Henri-Spaak-Gebäude, entwickelte sich der Komplex durch den Ausbau zu einer Großstruktur der Bürokratie in Form einer *Corporate Architecture* der Politik.

Die Bildhaftigkeit der Gebäude wird durch die komplexen Entwicklungen des Ensembles ad absurdum geführt. Das wohl am häufigsten kommunizierte Bild des Parlaments ist daher auch nicht eine frontale Ansicht, auf der das Paul-Henri-Spaak-Gebäude nicht sichtbar und die komplette Ausdehnung des Komplexes kaum erfassbar wäre, sondern der Übergang zwischen

Spinelli- und Spaak-Gebäude, der den Abgeordneten als aus dem Stadtraum ent-rückter Übergang vom Portal- zum Parlamentsgebäude dient (Abb. 3). Hier ist auf der Glasbrücke das Logo des Parlaments abgebildet. In diesem Logo wird die Komplexität der politischen Prozesse und seiner funktionalen architektonischen Entsprechung auf einen einfachen, als Kreis gezeigten archetypischen Parlamentsraum, reduziert.

Das Gebäude als «Anti-Ikone», versteckt im Hinterhof, wird seinerseits zum Symbol einer Separierung von symbolischer und substantieller Repräsentation. Das Parlament wird ästhetisch zum archetypisch demokratischen Logo reduziert, einem Bild wie das Gebäude selbst, der im mediatisierten Raum kommunizierbar und als demokratisches Symbol verständlich ist. Gleichzeitig verbergen sich die vielfältigen Räume der Politikproduktion als Entsprechung einer zunehmenden Professionalisierung des politischen Feldes.

### **Authentisches politisches Erlebnis oder politische Simulation?**

Das Motiv der demokratischen Simulation wird im weiteren Ausbau des Besucher:innen-Circuits ganz im Sinne der von Debié beschriebenen Verbreiterung der Kommunikationsmedien für die Bürger:innen ausgeweitet. Die Nutzung dieser Simulationen ist Ausdruck der zunehmenden Partikularisierung der substantiellen Repräsentation und der Separierung ihrer symbolischen Bilder. Da das Europäische Parlament ein Arbeitsparlament<sup>21</sup> ist und die Abstimmungen in Straßburg stattfinden, verlagert sich die

Arbeit in Brüssel von dem archetypischen Plenarsaal in ein Geflecht unterschiedlicher Sitzungsräume für die eigentlichen Debatten in kleinen Fachgruppen. Der Plenarsaal als Ort der symbolischen Repräsentation des politischen Feldes und der darauf stattfindenden *Politics* kann demnach in Brüssel kaum symbolisch-repräsentative Funktionen übernehmen. Sie werden in das Parlamentarium ausgelagert, dem Besucher:innen-Zentrum des Parlaments, sowie in weitere Angebote wie dem Haus der europäischen Geschichte, die alle zur symbolischen Repräsentation der Institution beitragen. Schon allein begrifflich trennt sich der Hauptbaustein, das Parlamentarium, von dem Parlament, von dem es nicht einmal 200 Meter entfernt liegt. Der Name entspringt einem Kompositum aus Planetarium, einem Ort immersiver Simulationen des Weltraums, in dem Besuchende scheinbar in das Universum eintauchen, ohne es je selbst besuchen zu müssen, sowie Parlament, welches hier, so die These, an die Stelle der Planeten tritt.

Seit 2016 entwickelten sich also auf dem Gelände des Europäischen Parlaments verschiedene Stationen einer neuen interaktiven Form von Repräsentation. bei denen ihr Gegenstand nur noch mediatisiert präsent ist. Das Parlamentarium als wichtiger Baustein dieses Rundgangs aus Erlebnisräumen ist im Willy-Brandt-Haus im nördlichen Teil des Espace Léopold untergebracht (Abb. 4). Es ist im Stadtraum durch ein rundes LED-Band als Vordach gekennzeichnet. Auf diesem LED-Band läuft die Bezeichnung Parlamentarium in unterschiedlichen Sprachen. Seine Ausstellung erstreckt sich über mehrere Ebenen und führt vom Erdgeschoss hinunter in zwei Kellergeschosse, in denen die zentralen Elemente der Ausstellung zu erleben sind. Auf dem Weg zu diesen beiden Haupträumen erfahren die Besuchenden eine geschichtliche Einordnung der europäischen Integrationsprozesse. Der Kern jedoch besteht aus einem Raum mit scheinbar grenzenloser europäischer Karte auf dem Boden und einem anschließenden 360-Grad-Projektionsraum, der an ein Parlament erinnert, und in dem der Film einer inszenierten Parlamentsdebatte gezeigt wird (Abb. 5). Hier wird die Einheit aus symbolischer Repräsentation in Form komplexer europäischer Identitätskonstruktionen und simuliertem demokratischen Erlebnis umgesetzt. Das 360-Grad-Parlament hat vor dem Hintergrund des gerade beschriebenen Status des Plenarsaals als Arbeitsparlament eine besondere Rolle. Analog zu einem Planetarium sind die Besuchenden von Projektionsflächen umringt. Sie nehmen Platz an nachgeahmten Sitzplätzen des Parlaments, allerdings nicht etwa auf den Sitzplätzen der Besuchenden, sondern der Abgeordneten. Mitten ins Geschehen

4 Rainer Rehfeld /  
Atelier Brückner,  
Parlamentarium,  
2016, Brüssel, Eingang  
des Parlamentariums  
bei Nacht, Fotograf  
Rainer Rehfeld, Aus-  
stellungsgestaltung  
Atelier Brückner





5 Rainer Rehfeld / Atelier Brückner, Parlamentarium, 2016, Brüssel, 360-Grad-Parlament, Fotograf Rainer Rehfeld, Ausstellungsgestaltung Atelier Brückner



6 Rainer Rehfeld / Atelier Brückner, Parlamentarium, 2016, Brüssel, *United in Diversity*, Fotograf Rainer Rehfeld, Ausstellungsgestaltung Atelier Brückner

transloziert, wird auf den Leinwänden eine Inszenierung aus zusammengeschnittenen Plenarsitzungen abgespielt. Diese wurden so geschnitten und in iterativen Prozessen optimiert, dass sie eine möglichst emotionalisierte Version der Plenarsitzung darstellen, die in dieser Form im Alltag des Arbeitsparlaments selten vorkommt.<sup>22</sup>

In dem anschließenden Raum der interaktiven Europakarte wird auf eine europäische Identitätskonstruktion angespielt. Die Karte, die hier ohne nationale Grenzen und Ortsbezeichnungen, sondern allein mit geographischen Topographien angelegt ist, kann mit mobilen Geräten, «befahren» werden, die an bestimmten Stellen Informationen über einzelne Orte darstellen und diese in den Kontext des Kontinents setzen (Abb. 6). Konnten die Parlamentsbauten bisher noch keinen «europäischen» Stil entwickeln, der im Sinne eines supranationalen Integrationsprozesses eine im weitesten Sinne gefasste gemeinsame Kultur hätte produzieren können, invertiert diese Darstellungsform das Problem, indem sie alle Kulturen des Kontinents durch die bewusste Inszenierung als «Europa» kontextualisiert. Der europäische Leitspruch *United in Diversity* wird hier weniger präsentiert als produziert. Die Darstellungsform der topographischen (nicht politischen) Karte verbindet die einzelnen Kulturen Europas und konstruiert ein zusammenhängendes Narrativ, welches im Setting des Parlamentariums als Grundlage einer *Imagined Community* dienen soll. Hier vereint

sich so zum einen die symbolische Repräsentation in Form von kultureller Homogenisierung durch Abstraktion und typologischer lokaler Kultur in einem geographisch begrenzten Bezugsraum. Zum anderen geschieht die politische Aktivierung der Bürger:innen im eigentlichen Parlamentarium, dem 360-Grad-Parlament, die allerdings in diesem Raum verbleibt und keinen realen Einfluss auf die nur wenige Meter davon tagenden Politiker:innen hat. Das Erlebnis des Parlamentariums soll aus den vorbeigehenden Bürger:innen aktiv Beeinflussende der europäischen Gesetzgebung machen.<sup>23</sup> Diese wiederum sollen ihre politische Aktivierung in einem simulierten politischen Feld ausleben, um die Komplexität des eigentlichen politischen Feldes nicht zu vergrößern und die Prozesse der Institution zu stören: «Beginning as passers-by, citizens progress to becoming visitors, participants and, finally, influencers of European legislation»: So liest sich das in der Ausschreibung zum Wettbewerb des neuen europäischen Parlamentsgebäudes in Brüssel.<sup>24</sup>

Es entfaltet sich ein Konflikt zwischen beiden Gebäuden, Parlament und Parlamentarium. Letzteres schafft es zwar durch Szenographie eine europäische Identität zu produzieren, den Besuchenden anzubieten und ihnen so zu ermöglichen, sich in eine *Imagined Community* zu integrieren. Doch die Dimension der Partizipation und der beschriebene Einfluss auf die *Policy* der Union löst sich an diesem Ort nicht unmittelbar ein, denn die Partizipation am 360-Grad-Parlament verbleibt innerhalb der immersiven Simulation. Darüber hinaus transportieren die inszenierten Bilder des Plenarsaals eine Wirklichkeit, die so nicht in der *Polity* des Arbeitsparlamentes verankert ist. Stattdessen soll das 360-Grad-Parlament eine Vorstellung der Besuchenden über die substantielle Repräsentation befriedigen. Diese Inszenierung ist dafür gemacht, in wenigen Minuten ein «demokratisches» Erlebnis in der immersiven Simulation des politischen Feldes zu produzieren und die Selbst-Repräsentation der Besucher:innen zugleich zu kanalisieren und vom politischen Feld zu entkoppeln.

### **Von der demokratischen Transparenz zur demokratischen Kohärenz?**

Die demokratische Transparenz, die zuvor die Trennung zwischen Repräsentierten und Repräsentanten zugunsten der Kontrolle der Ersteren möglichst auflösen sollte, verkehrt sich im Kontext des Parlamentariums vollständig um. Das Glas an der Fassade weicht einem LED-Screen, angebracht an die Wände des Untergeschosses. Die Transparenz weicht einer demokratischen Kohärenz, einer schlichten Plausibilität und inneren Stimmigkeit der immersiven Simulation des dargebotenen Narrativs.

Wie Blühdorn schreibt, sei das ein notwendiges Übel, um die repräsentative Demokratie unter dem zunehmenden Bedürfnis nach Einflussnahme der Bürger:innen funktionabel zu halten.<sup>25</sup> Denn nach seiner Einschätzung lösen sich die skizzierten Konfliktlinien nicht auf, ähnlich wie das Paradoxon der spiegelnden Transparenz, die alles zu zeigen verspricht, die Betrachtenden aber wieder auf sich selbst zurückwirft. Die repräsentative Demokratie entwickle sich nicht zur partizipatorischen Demokratie, sondern zur simulativen Demokratie, so Blühdorn.<sup>26</sup> In dieser Simulation wird die substantielle Repräsentation zu einer nur suggerierten und damit zur symbolischen Repräsentation selbst. Die zuvor beschriebenen gesteigerten Bedürfnisse nach Teilhabe und Partizipation auf dem politischen Feld lösen sich hier, auf dem simulierten politischen Feld, allerdings nicht in dem vom Parlament selbst beschriebenen Einfluss auf Gesetzgebungsprozesse ein.

Blühdorns Vorwurf, hinter der Oberfläche der Repräsentation verstecke sich eine entkernte Politik, löst sich architektonisch allerdings nicht ein. Mit der Veränderung

der *Polity* verändern sich Bedarfe, welche sich nicht in symbolischen Zeichen, sondern in komplexen Raumgeflechten des Arbeitsparlaments materialisieren. Hier hilft Martina Löws Beobachtung, dass sich Zonen, oder in diesem Fall Felder, entlang eines Musters «vorderseitiger» und «rückseitiger Regionen»<sup>27</sup> aufteilen, in diesem Fall entlang der Konfliktlinien von mehrdimensionaler symbolischer Repräsentation in der Simulation und der dadurch dem Repräsentierten verborgenen substantiellen Repräsentation auf dem politischen Feld. Das wehrhaft erscheinende Portalgebäude wird in diesem Kontext überflüssig, weil das Bedürfnis nach Teilhabe an substantieller Repräsentation auf dem simulierten politischen Feld befriedigt werden kann, so das Versprechen des Parlamentariums.

### Ein Ausblick

Dass sich dieses Versprechen nicht einlösen wird, ist abzusehen. Nimmt man auch hier die Repräsentationsbemühungen des Parlaments als Gradmesser, entwickelt sich die Repräsentationsarchitektur bereits weiter. Wie beschrieben, führt die demokratische Kohärenz zwar auf der Ebene der ästhetischen Repräsentation zu einem tragfähigen Identifikationsangebot der Europäischen Union mit einer *Imagined Community*, indem sie in der Simulation genügend Raum für Selbstrepräsentation zu geben scheint. Die vollständige architektonische Entkopplung aus der politischen Repräsentation bricht aber die Kohärenz der Simulation und zeigt, dass es sich dabei mehr um ein inszeniertes Bild des politischen Feldes als um das politische Feld selbst handelt.

Und so fordert das Parlament im Rahmen einer Ausschreibung zum Wettbewerb für den Neubau des Spaak-Gebäudes 2020 wieder einmal eine «powerful icon to represent European democracy in the 21st century»<sup>28</sup>, diesmal mit verschiedenen demokratischen Erlebnissen und Möglichkeiten der Interaktion von Politiker:innen und Bürger:innen. Ob es sich bei den dort enthaltenen Formaten durch die Verlagerung ins Parlament um einen Abbau der Abgrenzung zum politischen Feld handelt und die Partizipation in die Prozesse des Arbeitsparlaments aufgenommen werden oder ob die Politiker:innen selbst Teil einer noch kohärenteren Simulation werden – das muss weniger auf der Ebene der symbolischen als mehr auf der Ebene der substantiellen Repräsentation sowie der Integration dieser Räume in die *Polity* des Parlaments und der Anbindung an politische Prozesse verhandelt werden, wie der aktuelle Repräsentationskonflikt zeigt.

### Anmerkungen

1 Zu den vielfältigen Krisen der EU und insbesondere zum damit in Verbindung stehenden Begriff des Euro-Skeptizismus siehe Michael Kaeding / Johannes Pollak / Paul Schmidt: *Euroscpticism and the Future of Europe*, Cham, 2006.

2 Benedict Anderson: *Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, New York / London, 2006.

3 Für eine Beschreibung des «politischen Feldes» von Pierre Bourdieu siehe auch Hans-Peter Müller: *Politisches Feld und politische Repräsentation*, in: Paula Diehl / Felix Steilen (Hg.): *Politische*

*Repräsentation und das Symbolische*, Wiesbaden 2016.

4 Zur differenzierteren Analyse des deutschen Begriffs Politik verwenden die politischen Wissenschaften die im Englischen geläufigere Unterscheidung zwischen *Policy*, *Politics* und *Polity*. Die *Policy* verweist auf die inhaltliche Dimension der Politik. *Politics* beschreibt den konflikthaften Aushandlungsprozess innerhalb von Demokratien. *Polity* meint den Handlungsrahmen, in dem die *Policy* verhandelt wird und sich *Politics* abspielen. Unter *Policy* fallen demnach verfassungsmäßige

Grundsätze, aber auch weichere Faktoren wie die politische Kultur. Siehe dazu Karl Rohe: Politik, Begriffe und Wirklichkeiten, Stuttgart 1994.

**5** Zum Konzept von symbolischer und substantieller Repräsentation siehe auch Hanna Fenichel Pitkin: *The Concept of Representation*, Berkley / Los Angeles 1967.

**6** Die Entwicklung dieser *Imagined Community* ist auf der Ebene der symbolischen Repräsentation natürlich deutlich komplexer und verschränkt sich mit anderen Formen der Repräsentation. Um die Produktion von *Imagined Communities* durch Repräsentation zu erschließen, kann das von Paula Diehl beschriebene Konzept des ‚politisch Imaginären‘ als Nukleus der *Imagined Community* dienlich sein: Paula Diehl: Repräsentation im Spannungsfeld von Symbolizität, Performativität und politischem Imaginären, in: Diehl / Steilen 2016 (wie Anm. 3), 2016.

**7** OECD: *Innovative Citizen Participation and New Democratic Institutions: Catching the Deliberative Wave*, Paris 2020.

**8** Paul Webb: Who is willing to participate?, *European Journal of Political Research* 52, 2013, Nr. 6, S. 747–772.

**9** Ingolfur Blühdorn: Die Postdemokratische Konstellation in: Jürgen Nordmann / Katrin Hirte / Walter Otto Ötsch (Hg.): *Demokratie? Welche Demokratie?*, Marburg / Weimar 2012, S. 75.

**10** Ingolfur Blühdorn: *Simulative Demokratie. Neue Politik nach der postdemokratischen Wende*, Berlin 2019. Zur zunehmenden Individualisierung und dem Scheitern von gesellschaftlichen Identifikationen siehe Gernot Böhme: *Ästhetischer Kapitalismus*, Berlin 2018.

**11** Zur Analyse des Gesamtkomplexes der Repräsentationsarchitektur des Europäischen Parlaments siehe auch Maximilian Steverding: *Eurotopia. Re:Konfiguration europäischer Repräsentation im Kontext des Europäischen Parlaments*, Masterthesis, TU München, 2021 an der Technischen Universität München, betreut durch Prof. Dr. Benedict Boucsein und Prof. Dr. Dietrich Erben (unpubliziertes Manuskript).

**12** Franck Debié: *The European Parliament 2025. Preparing for Complexity*, Brüssel 2011, S. 62.

**13** Ebd., S. 62.

**14** Hierzu empfiehlt sich eine Lektüre des Sitzungskalenders der Europäischen Union, in dem

die Translokation des Europäischen Parlaments als Parlament in Bewegung deutlich wird.

**15** Interview des Autors mit dem Architekten Michel Boucquillon im Jahr 2020.

**16** Vincent August: *Ikonomie der Transparenz. Demokratie im Zeichen von Rationalität und Reinheit*, in: Sebastian Huhnholz / Eva Marlene Hausteiner (Hg.): *Politische Ikonographie und Differenzrepräsentation*, Leviathan 45, 2018, Nr. 34, S. 115–147.

**17** Interview Michel Boucquillon (wie Anm. 15).  
**18** Traumnovelle / Roxane Le Grelle / Dennis Pohl: *Eurocode 7*, in: Traumnovelle et al. (Hg.): *Eurotopie*, Brüssel 2018.

**19** Mit dem Begriff des ‚politisch Imaginären‘ beschreibt Paula Diehl die geteilten Vorstellungen einer *Imagined Community* von der Organisation der Gesellschaft und ihren kollektiv genutzten politischen Symbolen, die diese Organisationsform repräsentieren und ihrerseits wiederum für die symbolische Repräsentation genutzt werden. Siehe Paula Diehl: *Das Symbolische, das Imaginäre und die Demokratie*, Baden-Baden 2015, S. 21–25.

**20** Markus Gabriel: *Fiktionen*, Berlin 2020, S. 618.

**21** Als Arbeitsparlament werden Parlamente bezeichnet, in denen die Ausarbeitung von Gesetzesvorlagen vornehmlich in Ausschüssen und nicht im Plenum stattfindet. Im Gegensatz dazu steht das Redeparlament, indem der Austausch von Argumenten und die Diskussion von Gesetzesvorlagen vornehmlich im Plenum stattfindet. Siehe hierzu Doris Dialer: *Das Europäische Parlament. Ein Arbeitsparlament par excellence*, in: Dies. et al. (Hg.): *Das Europäische Parlament. Institution, Vision und Wirklichkeit*, Innsbruck 2010.

**22** Gespräch des Autors mit Projektverantwortlichen des Atelier Brückner, das auch für die Gestaltung und Inszenierung der filmischen Beiträge zuständig war.

**23** *European Parliament: Paul-Henri Spaak Building Brussels. International Multidisciplinary Single Stage Design Competition (Restricted Procedure) – Competition Brief*, Brüssel 2020, S. 11 A.13.

**24** Ebd.

**25** Blühdorn 2019 (wie Anm. 10), vgl. S. 40.

**26** Ebd., S. 11–12.

**27** Martina Löw: *In welchen Räumen leben wir?*, in: Jo Reichertz (Hg.): *Grenzen der Kommunikation, Kommunikation an den Grenzen*, Weilerswist 2020.

**28** *European Parliament 2020* (wie Anm. 23).

## Bildnachweise

**1** Mediathek des Europäischen Parlaments, Referenz: *VuedesBatimentsduPE32*, [https://multimedia.europarl.europa.eu/de/photo/aerial-view-of-european-parliament-headquarters-in-brussels.\\_Vue\\_des\\_Batiments\\_du\\_PE-3-2](https://multimedia.europarl.europa.eu/de/photo/aerial-view-of-european-parliament-headquarters-in-brussels._Vue_des_Batiments_du_PE-3-2) mit Anpassungen durch den Autor

**2** Archiv des Architekten Michel Boucquillon

**3** Aufnahme des Autors, 2020

**4–6** Archiv Atelier Brückner