

truman show

„die Stadt als Set gebauter Events“

„die Anzahl macht´s!“ Das Populäre  
demonstriert die zugleich  
öffentlich und medial, wie  
ökonomisch freigesetzte Macht der  
Masse. (Volker Steeblock)



# Raum\_Zeit\_Diagnose

Stadt im Spätkapitalismus



Branding besetzt den Stadtraum  
und macht ihn zu einem „ge-brand-  
marktes“ Territorium



# Raum\_Zeit\_Diagnose

Stadt im Spätkapitalismus



Ökonomisierung der Aufmerksamkeit  
Stadt als Themenpark



## Raum\_Zeit\_Diagnose

Stadt im Spätkapitalismus  
Denken in bewegten Bildern

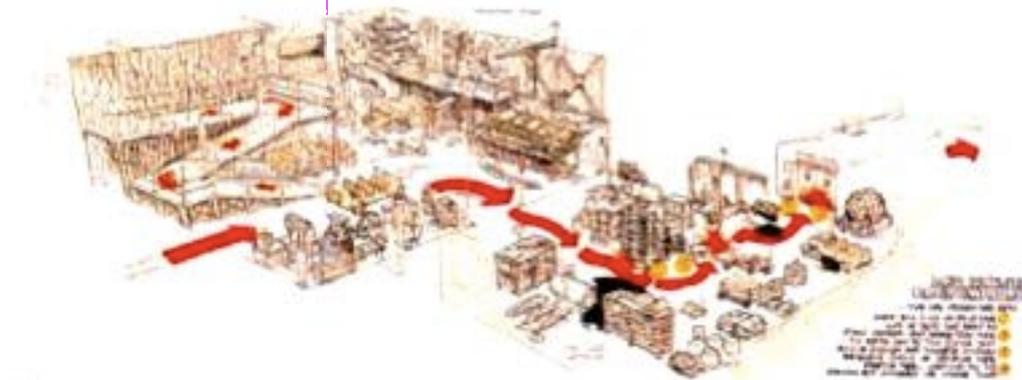


William Turner  
(1844)



## Raum\_Zeit\_Diagnose

Stadt im Spätkapitalismus  
Denken in bewegten Bildern



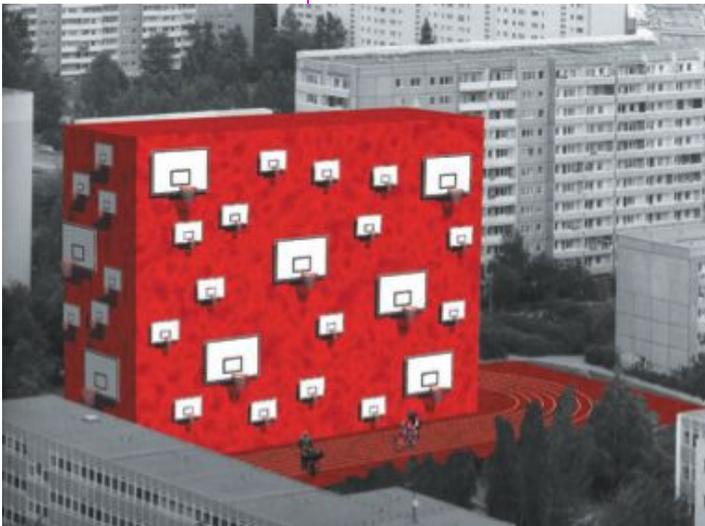
### NeuesSehen

es entstehen Storyboards zu einer  
neuen komplexen Raumdarstellung  
bis hin zum begehbaren Videoclip



## Raum\_Zeit\_Diagnose

Stadt im Spätkapitalismus  
Denken in bewegten Bildern  
Erlebnissgesellschaft



### Umwittung vom Plattenbauten

Paläste der Arbeiter werden zu  
„Palästen der  
Freizeitgesellschaft“



## Raum\_Zeit\_Diagnose

Stadt im Spätkapitalismus  
Denken in bewegten Bildern  
Erlebnissgesellschaft



### Werte-Verschiebung

Nicht mehr Leben um zu arbeiten  
sondern Arbeiten um zu leben



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Simulierte Landschaften



Wandel des Stadt-Land-Gefüges

Suburbaner Raum

Urban Problems

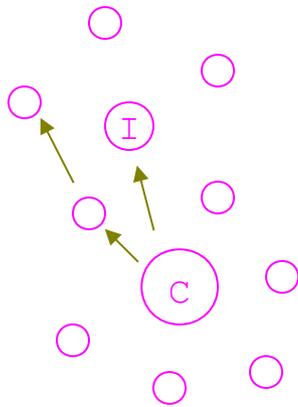
Dual Citys



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

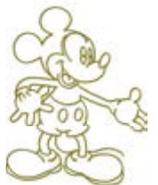
Simulierte Landschaften



**Orte der Hyperrealität**

Peripherisierung des Zentrums

Zentralisierung der Peripherie



# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

Simulierte Landschaften  
Time Square



20er Jahre:  
**Vergnügungsviertel**  
mit Theater aber auch Sex,  
Drugs and Rock n` Roll



# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

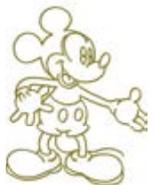
Simulierte Landschaften  
Time Square



Ab 50er Jahre

### **Sex-Viertel**

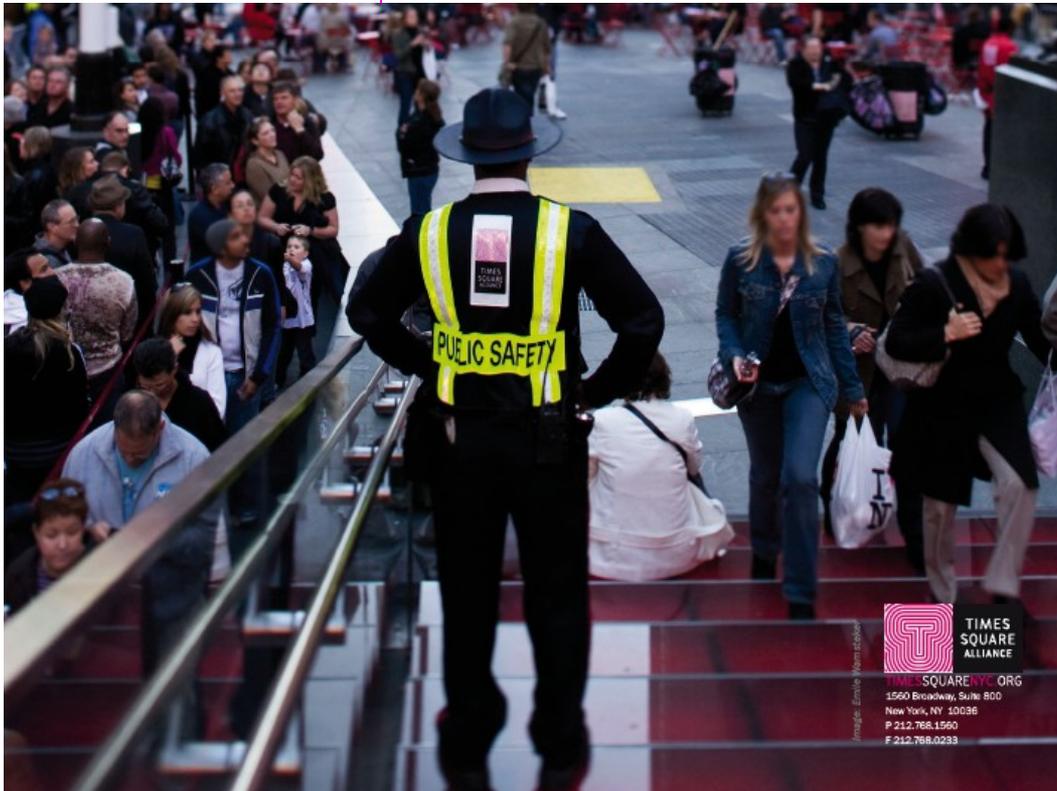
die Theater schließen, es  
bleiben zwielichtige  
Einrichtungen übrig



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Simulierte Landschaften  
Time Square





# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

Simulierte Landschaften  
Time Square



1992

**Robert Stern's design strategy**  
unterschiedlich hohe Fassaden  
„bunt und durcheinander“  
viel Neonwerbung  
Entertainment-Tourismus  
Mythos



# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

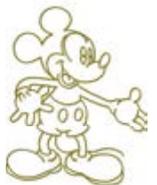
Simulierte Landschaften  
Time Square



1994

**Disney in allen Teilbereichen  
wichtigster Investor**

Konzept war von vornherein auf  
Disney zugeschnitten  
„Good Morning America Way“



# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

Simulierte Landschaften  
Time Square



### Disney gewährt Leistung und Schutzschild

besuchswise Rückkehr der Suburber  
kontrollierter Raum

großstädt. Abenteuer ist inszeniert  
Projekt gilt als Referenz



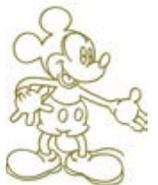
Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Simulierte Landschaften

Time Square

Celebration





## Raum\_Zeit\_Diagnose

### Disneyfication

Simulierte Landschaften  
Time Square  
Celebration



### **konservative Utopie**

EPCOT - Experimental Prototype  
Community of Tomorrow

Onkel Walt: „Wir geben den Menschen  
was sie schon immer gesucht haben“

Verhaltensregeln

Einschränkung des Wahlrechtes





# Raum\_Zeit\_Diagnose

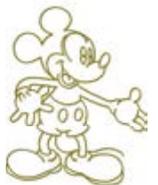
## Disneyfication

Simulierte Landschaften  
Time Square  
Celebration



### Pattern Book

30% über marktüblichen Preisen  
15% für „hohen gestalterischen Aufwand“



## Raum\_Zeit\_Diagnose

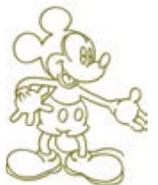
### Disneyfication

Simulierte Landschaften  
Time Square  
Celebration



#### **Robert A.M. Stern:**

„Die Leute sind glücklich, wenn jemand anderes für sie die Show zum Laufen bringt. ...Sie kommen so gerne in Disneys Reich, weil hier autoritäre Standards gesetzt sind, denen sie folgen können.“



# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

Simulierte Landschaften

Time Square

Celebration

Disneyfizierung der Städte

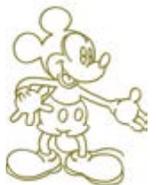


### Disneyrealität

Ausblendung des

Negativen, so dass nur

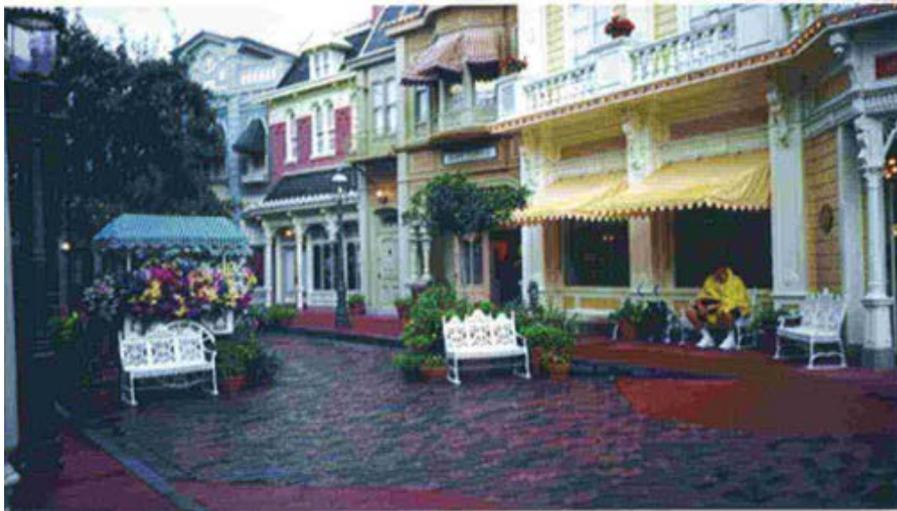
das Positive bleibt



# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

Simulierte Landschaften  
Time Square  
Celebration  
Disneyfizierung der Städte



**Abbildung des Abbildes**  
idealisierte Version  
der amerikanischen  
Kleinstadt als heile  
Welt der Vergangenheit  
- Übertragen auf den  
öffentlichen Raum



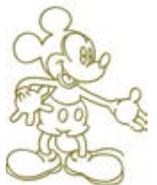
# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

Simulierte Landschaften  
Time Square  
Celebration  
Disneyfizierung der Städte



Aneignung eines Mythoses



# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

Simulierte Landschaften

Time Square

Celebration

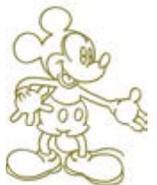
Disneyfizierung der Städte



### Abgrenzung und Ausgrenzung

fünf schwarze Familien leben in  
Celebration

soziale Segregation wie in Suburbs

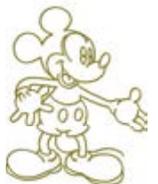


# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

Simulierte Landschaften  
Time Square  
Celebration  
Disneyfizierung der Städte

„Disneyfizierung [ist die] Kombination von sozialer Polarisierung, Ausgrenzung Benachteiligter, neuartiger Inszenierung von Urbanität, multimedialer Vermarktung und historisierender Gestaltung als zueinander gehörend, sich gegenseitig ergänzende und legitimierende Elemente“ (Frank Roost)



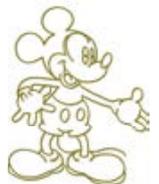
# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

Simulierte Landschaften  
Time Square  
Celebration  
Disneyfizierung der Städte



Symposium des AGT,  
Uni Wuppertal  
Prof. Frank Werner



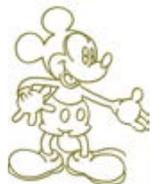
# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

Simulierte Landschaften  
Time Square  
Celebration  
Disneyfizierung der Städte



Symposium des AGT,  
Uni Wuppertal  
Prof. Frank Werner



# Raum\_Zeit\_Diagnose

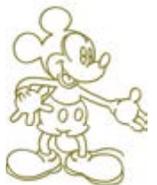
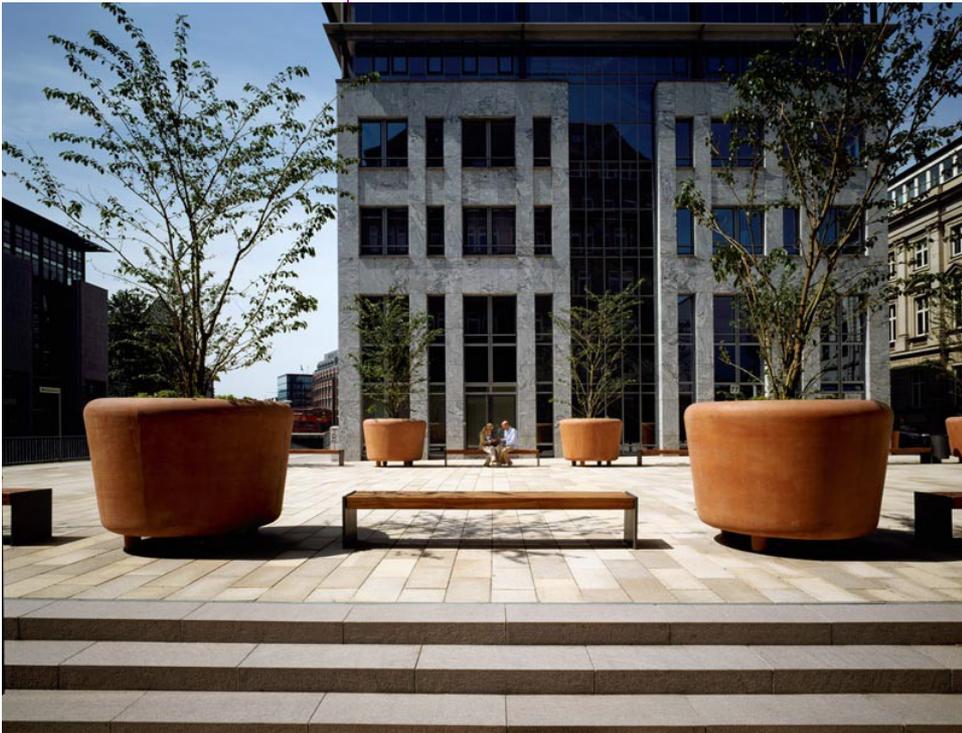
## Disneyfication

Simulierte Landschaften

Time Square

Celebration

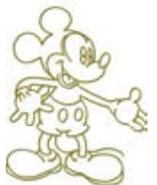
Disneyfizierung der Städte



# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

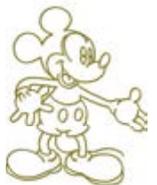
Simulierte Landschaften  
Time Square  
Celebration  
Disneyfizierung der Städte



# Raum\_Zeit\_Diagnose

## Disneyfication

Simulierte Landschaften  
Time Square  
Celebration  
Disneyfizierung der Städte



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming



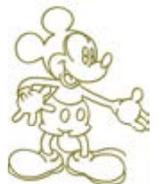
Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming



Symposium des AGT,  
Uni Wuppertal  
Prof. Frank Werner



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

Theming als Entwurfs-Methode



Der Entwurf wird neben seiner Kennzeichnung über Funktionalität, Typologie und Form um eine **konzeptuelle und emotionale Ebene** ergänzt, die in der Lage ist Stimmungen und ein Raumgefühl bei dem Betrachter auszulösen

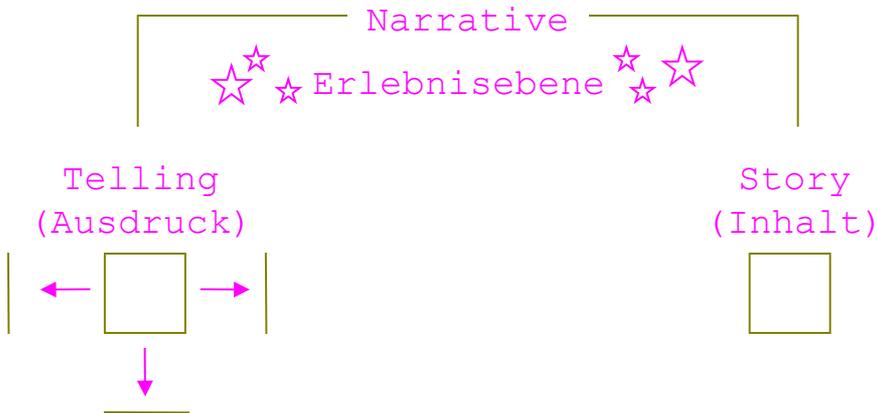


Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

Theming als Entwurfs-Methode



### Codierung und Decodierung

Telling als Visualisierung der Story

Parrallelität beider Komponenten

Eindeutiger Bezug beider zueinander



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

Theming als Entwurfs-Methode  
Mythos Italien



**Welten an der Perlschnur**

Stadt aus der Retorte

Anforderung an die Produktion von

Raum: maximale Illusion

Gebüde-thema ist in den

öffentlichen Raum fortzuführen



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

Theming als Entwurfs-Methode  
Mythos Italien



**„Fuck the Context“**

Original und Abbild eines Mythos  
italienischer Hochkultur



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

Theming als Entwurfs-Methode  
Mythos Italien



**Story:**

„la dolce vita“

Anstatt Segelboten generiert ein  
Ballett auf unzähligen Fontänen  
eine italienische Oper vor dem  
„Eifelturm“



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

Theming als Entwurfs-Methode  
Mythos Italien



Nach der Siesta lädt die Via  
Ballagio die elegant gekurvte  
Einkaufsstraße zum Flanieren ein



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

Theming als Entwurfs-Methode  
Mythos Italien



### **Telling**

Episoden und Bildfragmente:  
Tageslicht  
Kohärenz zw. Außen und Innen  
Blickbezüge  
Verwendung von Originalen



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

Theming als Entwurfs-Methode  
Mythos Italien  
Jüdische Museum, Berlin



**Lesart, die auf Erkenntnis abzielt**  
Das zugrunde liegende Narrativ ist  
politisch



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

Theming als Entwurfs-Methode  
Mythos Italien  
Jüdische Museum, Berlin



**Linie als Symbol**

Zerrissenheit zw. Deutschen und  
Juden



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

Theming als Entwurfs-Methode  
Mythos Italien  
Jüdische Museum, Berlin



**Erzählung der biblischen  
Jakobsleiter**

Ikonsgraphisch bedeutet die Treppe  
Himmelfahrt und Erlösung aber auch  
Abgrund und Tiefe



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

Theming als Entwurfs-Methode  
Mythos Italien  
Jüdische Museum, Berlin



### **Bewertung des Narrativs**

Narrativ wird raumkonstruktiv  
Synthese zw. Story und Telling

Libeskind erweitert die Rolle des  
Architekten um die des Autors



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

vor Ort



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

vor Ort





Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

vor Ort



### Theaterkritik 1

Handelt es sich um ein starres Drehbuch, oder lässt die Regie improvisation zu?





Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

vor Ort





Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

vor Ort



### Theaterkritik 2

Handelt es sich um ein starres Drehbuch, oder lässt die Regie improvisation zu?





Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

vor Ort



### Theaterkritik 3

Handelt es sich um ein starres Drehbuch, oder lässt die Regie improvisation zu?





Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

vor Ort

Diskussion



Und nu?



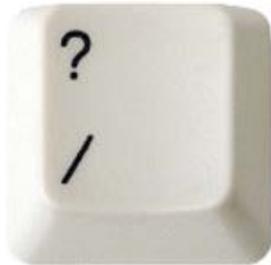
Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

vor Ort

Diskussion



**Und nu?**

Wenn Ihr über eure „eigenen“  
Entwurfsarbeiten nachdenkt, würdet  
Ihr Eure Arbeit mit Theming  
verbinden?



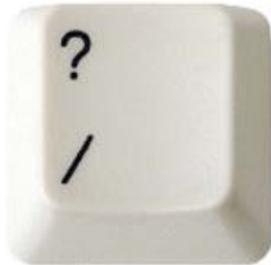
Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

vor Ort

Diskussion



**Und nu?**

Wo seht Ihr die Gefahr von Theming?  
Werden Planer der Zukunft eher  
Drehbuchschreiber, Regisseure und  
Bühnenbildner sein?



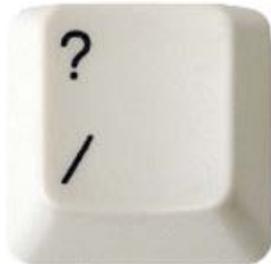
Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

vor Ort

Diskussion



**Und nu?**

Lässt „die Stadt als Set gebauter Events“ auch Nischen für ein selbstbestimmtes Leben zu, oder leben wir nicht schon längst in einer entmündigten Welt?



Raum\_Zeit\_Diagnose

Disneyfication

Theming

vor Ort

Diskussion



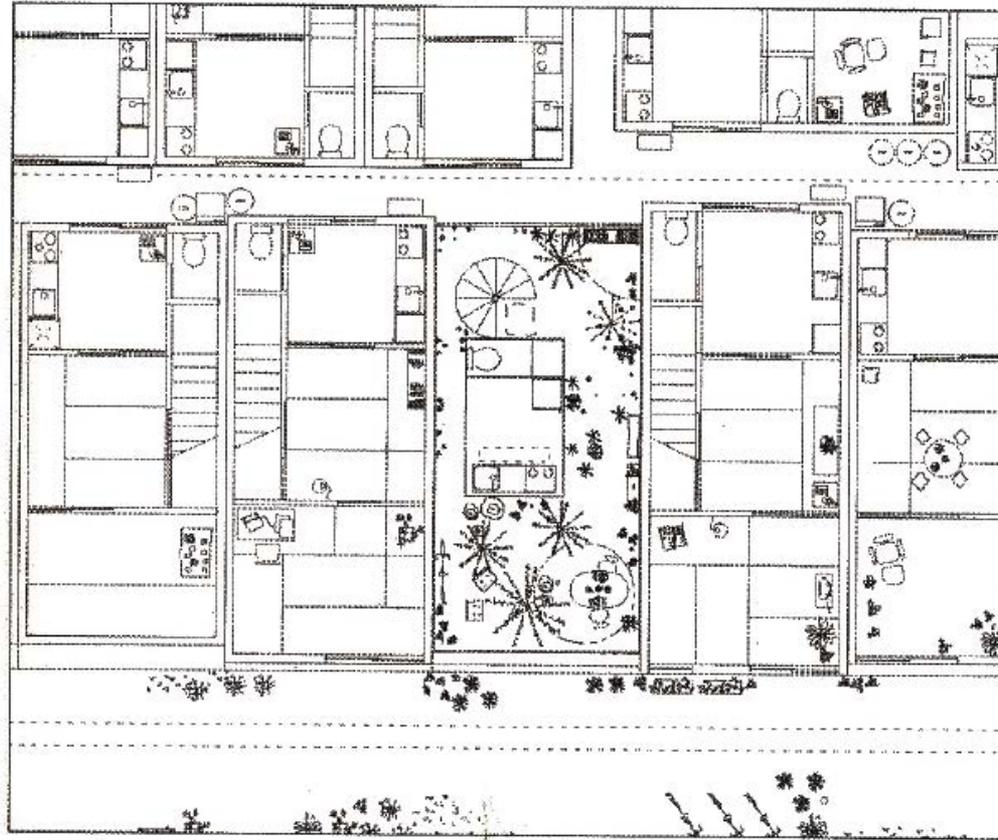
Prof. Frank Werner auf die Frage ob er Theming als Bedrohung oder als Chance sieht und welche Rolle seiner Meinung nach der Architekt diesbezüglich einnehme?



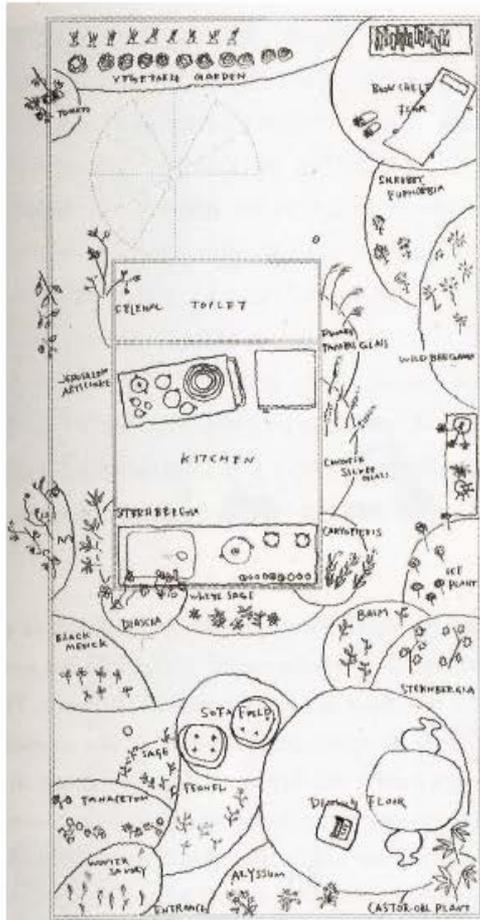
## 8. Anleitung

1. Gestalte die Schrebergartensiedlung neu.  
Schreibe eine Geschichte in den Ort hinein.
2. Erzähle eine Geschichte, die zu großen Teilen in der Gartensiedlung handelt.
3. Identifiziere und Extrahiere die raumgestalterischen Konsequenzen (der Erzählung) – Das Setting
4. Stelle die erdachte Handlung im modifizierten Kontext dar.

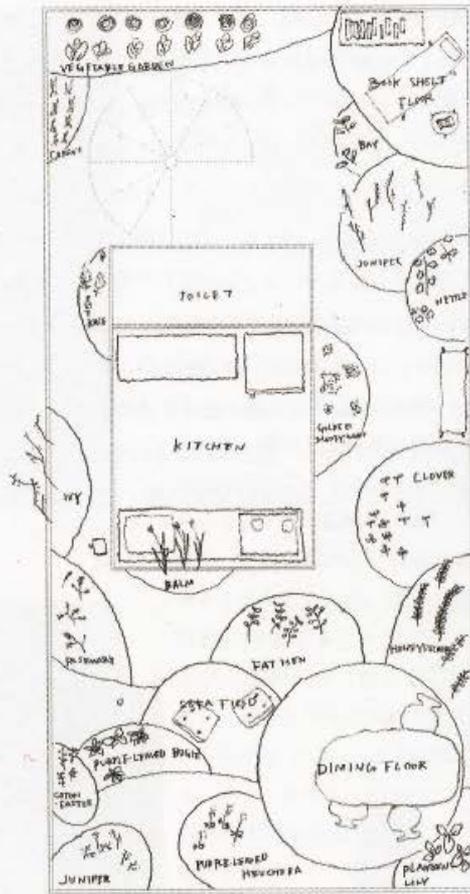
Graphische Vorbilder: Die Arbeit von Junya Ishigami sowie die Darstellungen des „Exodus“-Projektes von Rem Koolhaas



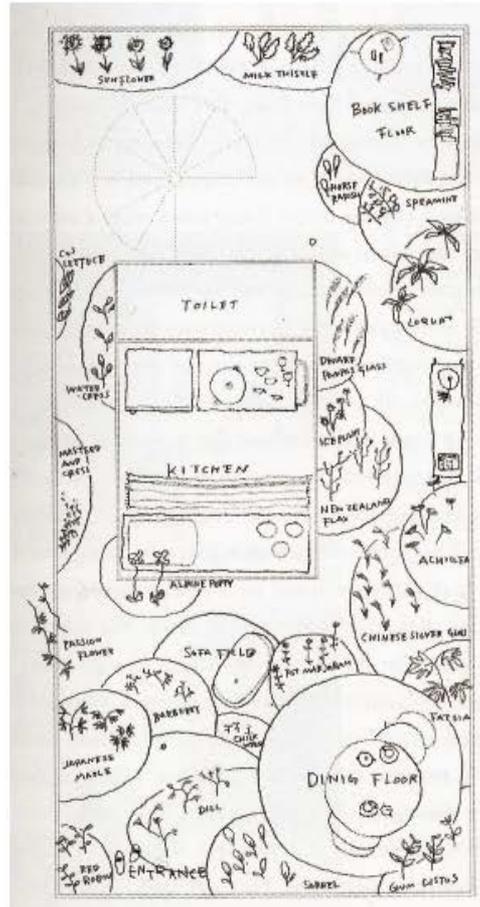




GARDENING STUDY 1 106



GARDENING STUDY 2 107

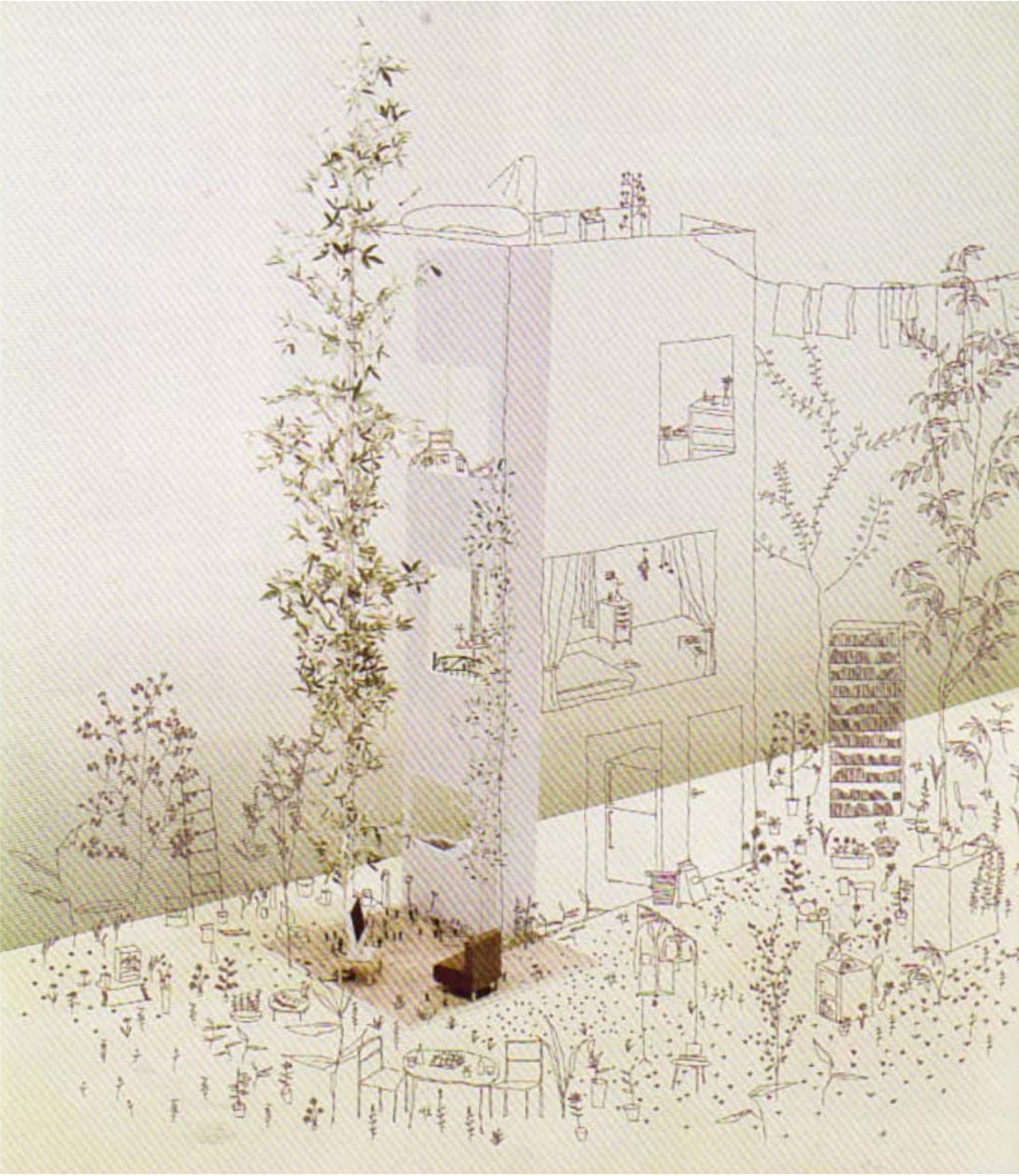


GARDENING STUDY 3 108









A. Story  
Beschreibung der Wohn- und Lebensgewohnheiten der Bauherrschaft

B. Setting / Raumgestaltung  
Das Reihenhaus

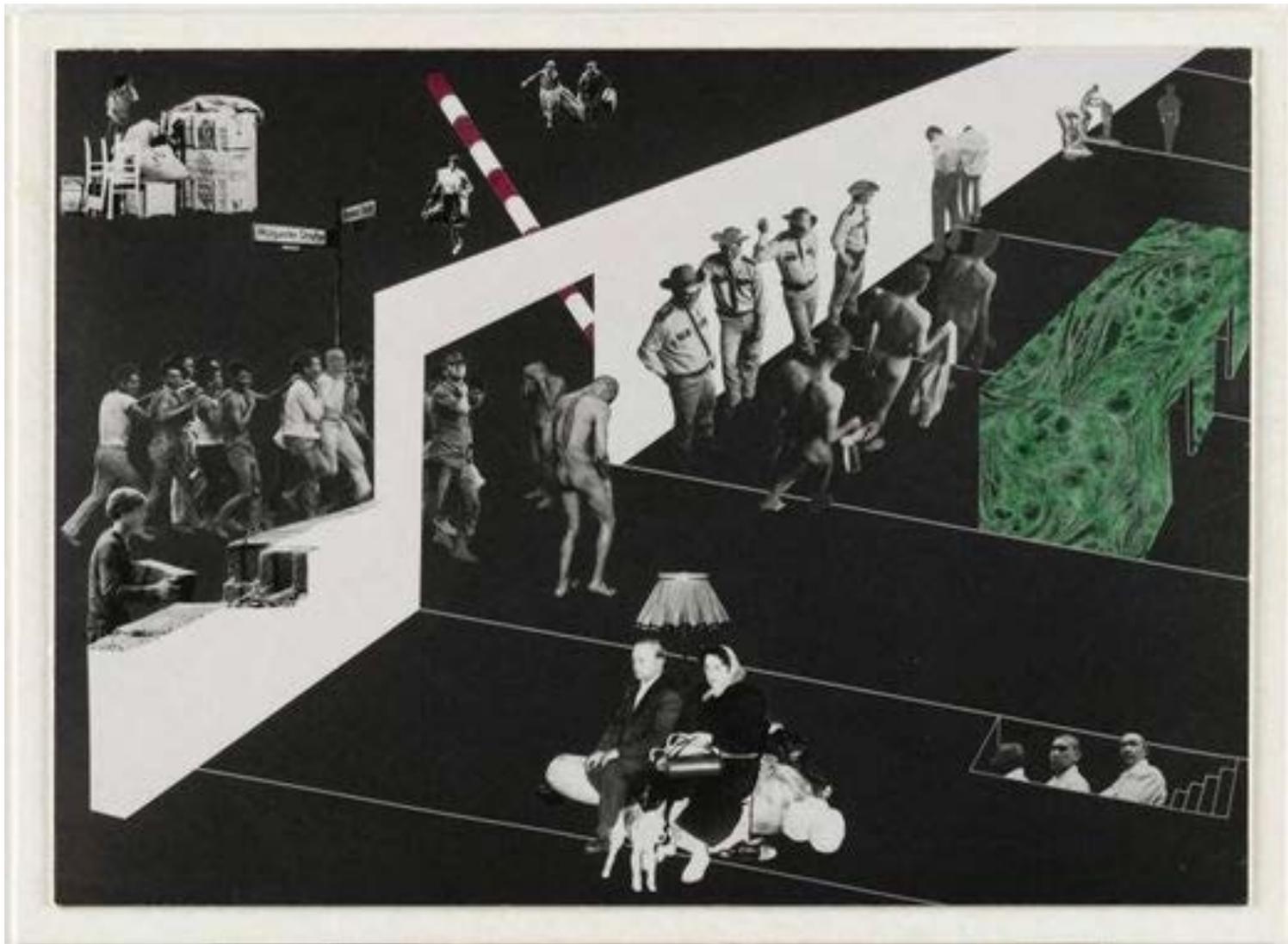
C. Telling  
Collagen aus Bestandphotos, Modellfotos und Zeichnungen

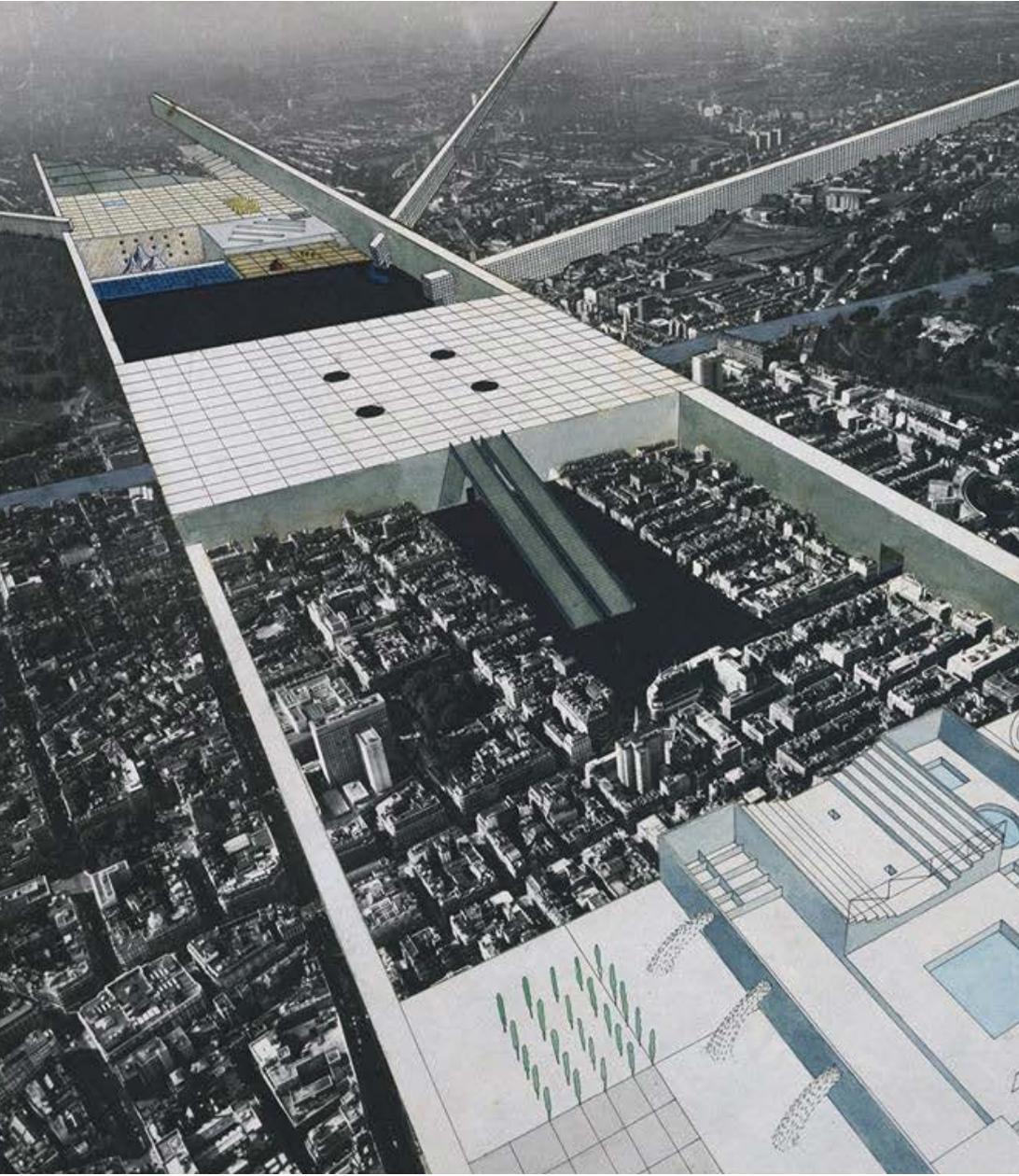
D. Maßstab  
Architektur

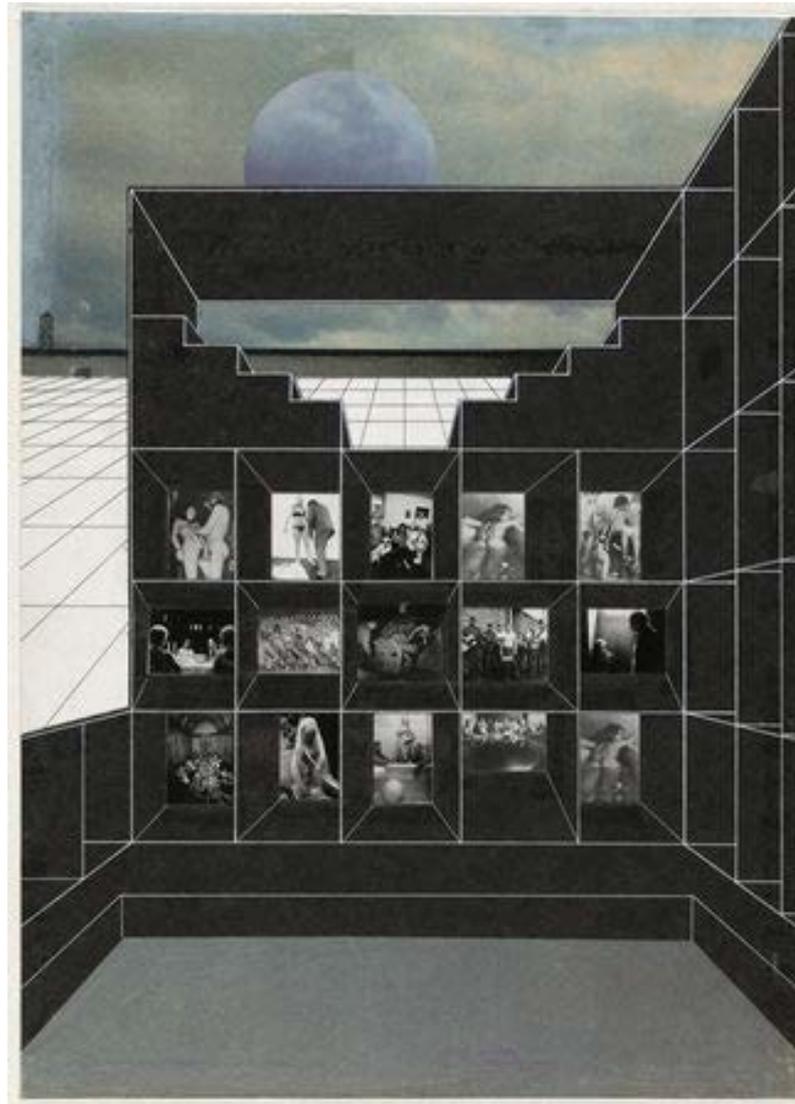


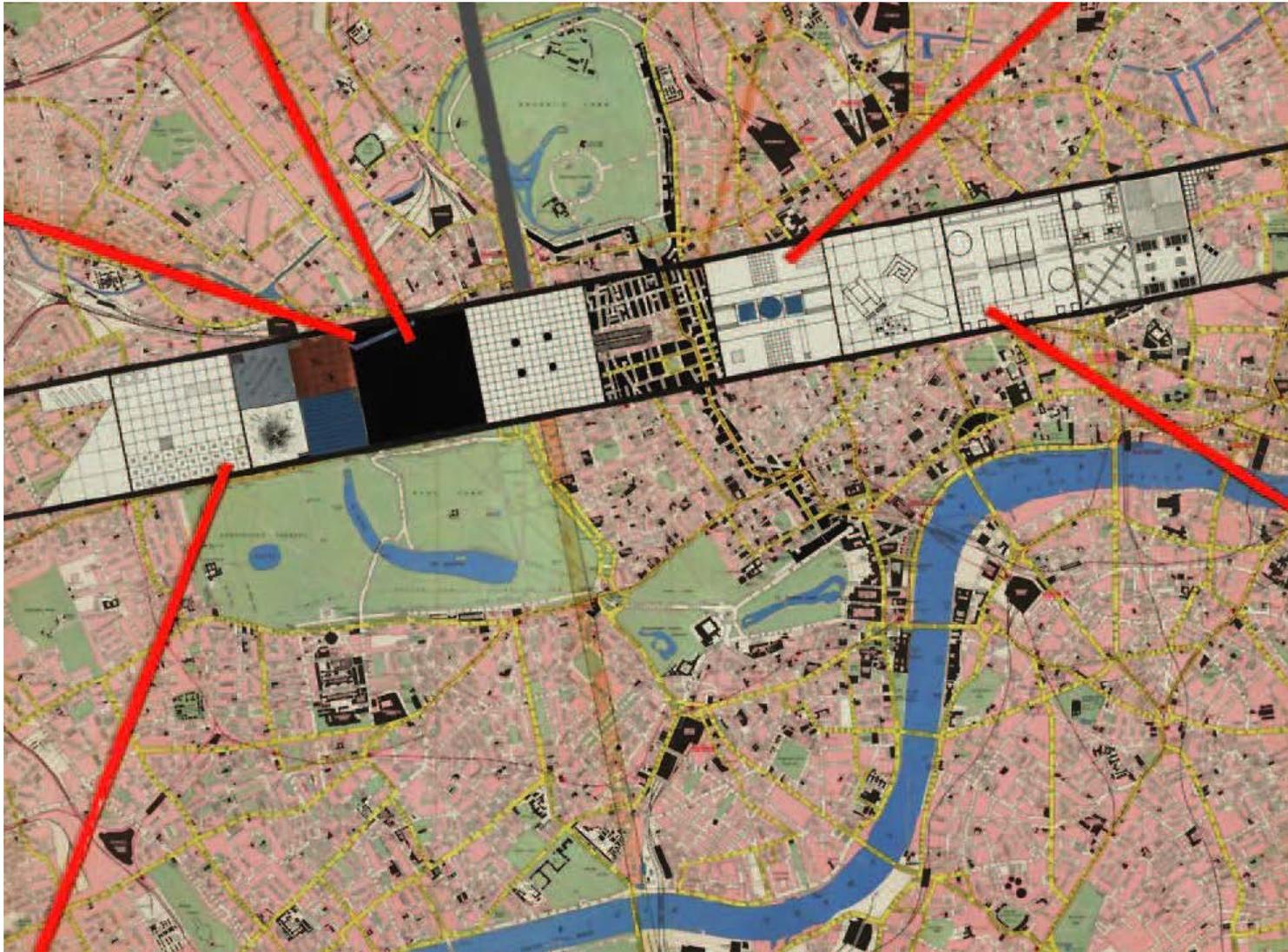
The dense pictographic storyboard reflects Koolhaas's earlier stints as journalist and screenwriter and is intended to be read simultaneously as a factual and a fictional scenario for the contemporary metropolis.









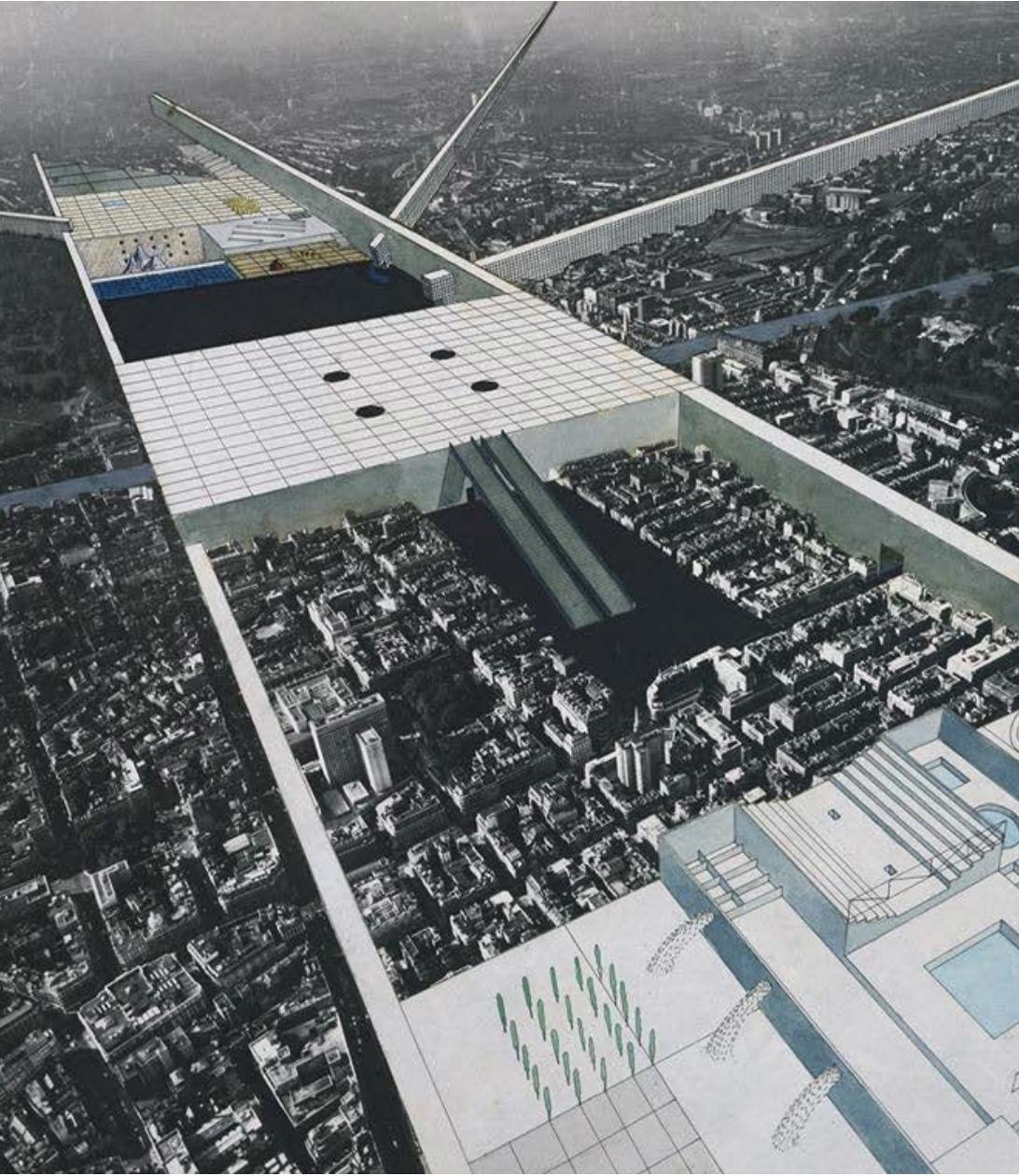






"Exodus, or the Voluntary Prisoners of Architecture" - London 1972. *Madison Avenue, Japan, China & Two Tanghels*  
Norman Foster

... an ode to the Architecture that forever encloses them . . ."



A. Story  
Exodus

B. Setting / Raumgestaltung  
Der „Strip“ in London

C. Telling  
Plan, Vogelperspektive, Collagen

D. Maßstab  
Stadt