

# Unterhaltungsarchitektur

Charles Jencks

Heutzutage übersteht eine architektonische Bewegung eher die Verfolgung als den Erfolg. Breite Akzeptanz verwischt nicht nur die Ziele einer Tradition, weil sie von vielen ihrer Anhänger teilweise falsch verstanden wird, sondern verwirrt auch ihre Protagonisten. Entschlossen und stark in der Opposition, verlieren sie die Richtung, je mehr sie in den Blickpunkt der Massenkultur und allgemeinen Lobhudelei rücken. Dabei laufen sie Gefahr, ihren eigenen Erfolg mit einer tiefgreifenden Veränderung der Gesellschaft oder in der Berufsauffassung des Architekten zu verwechseln, oder aber ihre Botschaft wird von großen Unternehmen aufgenommen und letztlich im Kern verzerrt. So ging es der postmodernen Architektur Ende der achtziger Jahre, als sie Erfolg hatte, in die Jahre kam, ins Establishment integriert und an den Akademien gelehrt wurde.

Mit ihrem grundlegenden Charakter als einer breitgefächerten Sprache, die sowohl die Hochkultur als auch den Massengeschmack berücksichtigt, und ihrem doppelten Code, der die Identität und Integrität jedes dieser Bereiche wahrt, kann sie leicht in banale Kompromisse ausarten. In den fünfziger Jahren verteuflten Dwight MacDonald und andere Literaturkritiker eine solche Mischung als "Kult der Mitte" - weder Hoch- noch Massenkultur, sondern eine Parodie von beidem. Diese Gefahr droht den Postmodernen in allen Bereichen, vor allem in den eher kommerziell orientierten wie Film, Fernsehen, Unterhaltungsliteratur und Architektur. Immer auf der Suche nach einem breiteren Publikum als dem, das John Barth (nach Thomas Mann) als "Frühchristen", als "professionelle Anhänger der Hochkultur" bezeichnet, laufen die Postmodernen ständig Gefahr, ihre Botschaft zu vereinfachen, die Ironie und den doppelten Code herauszustreichen und sich aus der tröstlichen, aber irrigen Annahme einer integrierten Kultur heraus an die zahlenmäßig größte Gruppe zu wenden.

Diese übertriebene Simplifizierung ist ein Verrat an der entscheidenden Zielsetzung der Bewegung, die darin besteht, Pluralismus und kulturelle Unterschiede zu fördern. Im Gegensatz dazu war die Totalisierung oft genug das treibende Motiv der traditionellen Kultur und der Moderne, vor allem in der heroischen Phase der Moderne und in den 30er Jahren. Damals biederten sich Walter Gropius, Mies van der Rohe,

Giuseppe Terragni und Le Corbusier, um nur einige Vertreter der Moderne zu nennen, den zentralistischen Staaten der damaligen Zeit an - den Nazis, den italienischen Faschisten und der Regierung Petains. Die heutigen Modernen würden diese entlarvende Kompromißbereitschaft vielleicht lieber vergessen, nicht zuletzt, weil ihre Bewegung immer wieder als reine, gegen das Establishment gerichtete Lehre dargestellt wird. Aber diese Fehltritte ebenso wie Nikolaus Pevsners Rechtfertigung des neuen Bauens als "totalitär" (vgl. die Ausgabe von 'The Pioneers of the Modern Movement' aus dem Jahre 1936 - später fehlen die entsprechenden Passagen) sind Grund genug, die Situation noch einmal kritisch zu überdenken. Ihr Heiligschein war immer schon ein wenig fleckenhaft. Die "universalistische" Tendenz der Moderne verführte bis heute immer wieder zu Kompromissen mit der Staatsmacht. Die Postmodernen mit ihrer Theorie des Pluralismus haben dagegen eine neue Form des Kompromisses hervorgebracht; sie verkünden den verschiedenen Gruppierungen oder Geschmacksrichtungen verschiedene Botschaften, anstatt von den Implikationen für die Gesellschaft insgesamt auszugehen. Um es noch einmal zu wiederholen: Alle Traditionen haben ihre negativen Seiten, und diese treten besonders im Augenblick des größten Erfolges in den Vordergrund.

## Disney küßt die Postmoderne

Im Jahre 1985 gründete Michael Eisner, der Chef des Disney-Konzerns, die Disney Development Corporation, die den Bau von Themenparks, Ferienparadiesen und Konferenzhotels in Form von "Paketen" zum Ziel hatte. Mit diesem Konzept war er ungeheuer erfolgreich und steigerte den Umsatz von 1 Million Dollar auf mehr als 5 Milliarden Dollar pro Jahr - die Einnahmen stammten dabei in erster Linie aus den Ferienparadiesen und Themenparks und weniger aus dem Filmverleih. Das 1992 eröffnete Euro-Disneyland bei Paris ist eine 2,3 Milliarden Dollar teure, rund 400 Hektar große Kombination von Ferienparadies, Themenpark und allen möglichen anderen Dingen (mit dem Grid Building von Frank Gehry, dem Happy Trails Motel von Antoine Predock und anderen thematischen Bauten von Antoine Grumbach, Michael Graves und Robert Stern). Disney World in Florida ist mit seinen mehr als 2.500 Hektar bereits ein Megapark mit einer hochspezialisierten Vergnügungsindustrie. Das Phänomen ist erstaunlich genug. Es ist mir ein absolutes Rätsel, warum Millionen von Menschen Spaß daran haben, sich in einer ghettotoartigen, ausschließlich von Unterhaltung beherrschten Phantasiewelt zusammenzudrängen,

aber von diesem Geheimnis lebt der Disney-Konzern seit Jahren. Das Prinzip von minutiös kontrollierten und gesteuerten Vergnügungsparks mit nichts als "Themen", Kopien und mechanisierten Aktivitäten war für die Massen ebenso attraktiv wie für die großen Multis und führte zu einer "Krise der modernen Architektur". Fünfzehn Jahre später wurde die Postmoderne das nächste Opfer.

Anfang der siebziger Jahre entwarf Robert Stern eine Wohnung für Michael Eisners Eltern in Manhattan, und so war es vielleicht absehbar, daß sich Eisner bei Stern architektonischen Rat holte. Das führte zu einer Begegnung mit Michael Graves und zu der Umwandlung des Disney-Konzerns in das "IBM des postmodernen Zeitalters", wie Paul Goldberger es formulierte. Das Riesenunternehmen erteilte den postmodernen Architekten nicht nur Bauaufträge im Wert von mehr als einer Milliarde Dollar, Eisner bat Graves und Stern auch um strategische Hilfestellung bei seinem Bemühen, seinem ehemals - bis zu Walt Disneys Tod - auf Massenkultur ausgerichteten Imperium gewissermaßen höhere Weihen zu geben. Es ist noch zu früh für eine Beurteilung der Resultate dieser Entwicklung, die auf gut zehn Jahre veranschlagt werden kann und sich auf drei große Städte konzentriert, aber die ersten Konturen zeigen sich bereits in den beiden Hotels, die Michael Graves in Florida gebaut hat. Für die Zukunft sind noch weitere 18 solcher Leviathane geplant, darunter auch einige Bürobauten.

Die erste Feststellung mag fast zu selbstverständlich erscheinen, um hier erwähnt zu werden, aber aus ihr läßt sich alles weitere ableiten: die Bauten von Graves sind riesig. Das Swan Hotel mit seinen 28 Tonnen schweren türkisfarbenen Vögeln verfügt über 748 Zimmer, das Dolphin Hotel sogar über 1.510 Zimmer, und diese beiden künstlichen Gebirge kosten zusammen über 1/3 Milliarde - nämlich genau 375.000.000 Dollar. Die üblichen riesigen Hotels, die während des Booms Anfang der siebziger Jahre in London gebaut wurden, hatten 500 Betten und störten den Maßstab und das Leben der Stadt in der gleichen Weise wie eine fremde Invasionsarmee - eine Rolle, die mehr und mehr von den Touristen übernommen wird. Hier in den trockengelegten Sümpfen Floridas sind es - darin liegt die Ironie - die Hotels, die die Scharen von Touristen anlocken werden: sie sind weit interessanter und faszinierender als alles, was bisher in den Themenparks geboten wurde.

Diese "Unterhaltungsarchitektur", wie Eisner das Ergebnis seiner neuen Unternehmenspolitik nennt, enthält weit mehr Zitate aus der europäischen Kulturtradition als ein eifriger Doktorand auf Spurensuche im gesamten Magic



Kingdom finden könnte. Manche dieser Zitate sind eher plump, wie Berninis Schwäne, die hier neunmal größer geraten sind als an ihrem alten Standort am Palazzo Barberini und jetzt gut 15 Meter hoch über den Köpfen der staunenden Horden dräuen. Andere sind eher sanfte Anspielungen – die Wasserspiele verweisen auf die Villa Lante, die Segelboot-Brücke und die zentrale Pyramide auf Ledoux, die abgetrepten Baumasen auf Zosers berühmte Pyramide, und das gesamte Layout auf die Ecole des Beaux-Arts des neunzehnten Jahrhunderts. Diese und ähnliche Euro-Freuden stimmen den Betrachter auf weitere Freuden im Innern ein (13 Restaurants, eines als Fisch gestaltet, das nächste als Rennbahn usw.). Aus dem Park, durch den man gefahren wird, wurde so eine Cafeteria, durch die man hindurchspaziert, mit einer Speisekarte von Sir Banister Fletcher: vergleichende westliche Architektur als leichte Kost.

Aus einem Anflug von Konkurrenzdenken heraus nannte Robert Stern Michael Graves den "Paul Rudolph der Postmoderne", weil so viele seiner Arbeiten eher seinen persönlichen Stempel tragen, statt auf den jeweiligen Kontext einzugehen – sie sagen mehr darüber aus, wer sie entworfen hat, als darüber, wo sie stehen. Noch treffender wäre allerdings die Bezeichnung "SOM der Postmoderne", denn ähnlich wie dieses große Büro produziert auch Graves durchgehend hochwertige Architektur wie am Fließband. Zu fragen wäre allerdings, ob es sich nicht in Wirklichkeit um Moderne Architektur handelt.

Technisierung, schnelle Produktion, massige Dimensionen, Stereotypisierung – all das sind Kennzeichen der Moderne, vor allem der jüngsten, eher befremdlichen Phase dieser Bewegung. Aber wenn es um den Entwurf von Unterhaltungsarchitektur geht, muß man auch eine weitere, damit zusammenhängende Frage stellen: "Wie groß ist zu groß?" Und hier weichen die Antworten voneinander ab. Meiner Meinung nach sind der Swan und der Dolphin als reine Hotels nicht besser und nicht schlechter als jedes normale, riesige Sheraton, dem sie vom Typus und von den Kosten her vergleichbar wären – unpersönlich, effizient und mit kaltem, wenig begeistern dem Service. Als Bühnendekoration und Kulisse jedoch, und das trifft eher den Kern der Sache, sind sie mit Cecil B. DeMilles Bauten vergleichbar und durchaus angemessen für Zirkusauftritte und die Abschachtung von Christen. Hier wäre also vielleicht die gleiche Kritik angebracht, die Reyner Banham am Getty Museum übte: "Hier wurde kein Blut vergossen." Auch im Swan oder im Dolphin wird kaum Blut fließen – bei Disney ist alles bis ins letzte geplant

und gesteuert. Das Problem besteht also weniger darin, daß die Hotels zu groß sind, als vielmehr darin, daß die tagtäglichen Aktivitäten sie nicht ausfüllen. Es bedarf repräsentativer Anlässe, um die Grandiosität der Anlage ins recht Licht zu setzen – vielleicht so etwas wie jene Seeschlachten auf künstlichen Gewässern, wie sie Römer und Florentiner hinter ihren ähnlich herkulischen Palazzi inszenierten.

Alle Probleme von Maßstab, Größe, Detail und Entwurf kommen symbolisch in jenen niedlichen kleinen Raubvögeln zum Ausdruck, die die Sümpfe ringsum beherrschen. Die Schwäne geben dem Hotel den Namen, und dieses Motiv wird im Innern immer wieder aufgenommen. Aber sie sind so berechenbar und kalkuliert in jedem Zentimeter ihres Lächelns und ihrer gebogenen Hälse, daß sie in einer fast kläglichen Banalität untergehen und man sie kaum noch wahrnimmt. Schlimmer noch, unter ihrer öligen Haut verbirgt sich eine zweifache Wirklichkeit – ein Stahlgerüst und die Sperrholzrippen, auf denen die Glasfaserhaut befestigt ist. Wir haben es hier mit zwei unberechenbaren und eleganten Konstruktionen zu tun, die die typischen Postmodernen wie Venturi, Stirling oder Hollein, um nur die bekanntesten Namen zu nennen, sicherlich teilweise enthüllt hätten. Damit wären diese Embleme gleichzeitig Schwäne und wunderschöne Diagramme geworden, deren innerer Aufbau für den Betrachter ablesbar wäre. Wenn es überhaupt eine Rechtfertigung für derartige mehrschichtige Symbole gibt, die auf mehreren Wahrnehmungs- und Geschmacksebenen funktionieren, dann bei diesen vielschichtigen, aber verschleierte Konstruktionen. Mit ihrer Höhe von 15 Metern hätte man sie sogar bewohnbar machen können.

Abgesehen von ihrer Größe und einigen anderen unglücklichen Verirrungen wie den türkisfarbenen Muscheln sind die Gebäude durchaus phantasievoll und lobenswert. Die Gestaltung der Innenräume zeigt eine größere Leichtigkeit als die Außenansichten und liefert ein gelungenes Beispiel für das, was man Farbfeld-Architektur nennen könnte. Besonders gelungen ist die langgestreckte Eingangshalle des Swan mit ihrem geradezu lebensprühenden Arrangement von Blumenlampen, scheren-schnittartigen Palmen und Papageien-Leuchtern vor einem blau-weiß-roten Hintergrund. Dies ist genau die Art von billigem, aber wirkungsvollem Arrangement, die Robert Venturi und andere seit Jahren beharrlich, aber längst nicht so erfolgreich anstreben. Die Dramatik findet ihre Fortsetzung in einer Abfolge öffentlicher Räume über die Flure bis in die einzelnen Zimmer. Die Bildwirkung ist so, als würde man einen David Hockney mit einem Paul Cézanne kreu-

zen – poppige Baumattrappen und Sonnenschirme kontrastieren mit den eher zurückhaltenden Farbtönen einer provençalischen Landschaft. Was die Photos vermissen lassen, wird zumindest aus den Plänen deutlich: Graves ist es gelungen, eine Abfolge von klassischen Räumen zu schaffen, die sich in Form und Größe abwechslungsreich unterscheiden. Er hat das Prinzip der Beaux-Arts-Promenade verstanden und gibt ihr hier eine neue Funktion und neue Atmosphäre.

Welche Schlußfolgerungen lassen sich an dieser Stelle über diese neue Stufe in der Karriere von Michael Graves und über seine Zusammenarbeit mit Disney ziehen? Angesichts der Vergangenheit des Disney-Konzerns bedeutet diese "Unterhaltungsarchitektur" sicherlich einen entscheidenden großen Schritt über das Dornröschenschloß hinaus, das nur eine verzuckerte Kopie von Neuschwanstein war, mit dem Ludwig II. sich seinerseits eine märchenhaft überspitzte Nachempfindung der Nachempfindung eines echten gotischen Schlosses aus den Stundenbüchern des Duc de Berry schuf. Im Hinblick auf die sich entwickelnde postmoderne Tradition von Ornamentik und Symbolismus jedoch stellen die Arbeiten zweifellos einen gewissen Rückschritt dar. Das gilt insbesondere für die Sieben-Zwerg-Fassade des Disney-Headquarters im kalifornischen Burbank. Man hat diese Phase in Graves' Schaffen mit ihrer offenkundig gewollten Ironisierung als Kitscharchitektur bezeichnet. Wie beim Kitsch besteht das Prinzip darin, durch Übertreibung zu überzeugen. Wenn das jedoch so offensichtlich und in so berechnender Weise geschieht, dann kommen einem allerdings leise Zweifel. "Ich habe mich bemüht, auf dem schmalen Grat zwischen spleenig und witzig zu balancieren", meinte Graves dazu, "zwischen der Schlucht des Niedlichen auf der einen Seite und dem Abgrund der billigen Ironie auf der anderen." Die Frage ist, ob es zwischen diesen vier Bagatellen wirklich festen Boden gibt, auf dem man sich bewegen kann.

Robert Sterns Arbeiten für den Konzern umfassen ein etwas breiteres Spektrum, sie reichen von dem Resort-Hotel im Revival-Stil bis zu jenem verrückten dekorierten Schuppen in Orlando, Florida, in dem das Casting-Büro von Disney residiert. Insbesondere das letztgenannte Stück Konfektionsarchitektur steht ganz im Geiste der Straßenarchitektur und besitzt auch die gleiche Vulgarität – der Bau zielt eindeutig auf das, was Herbert Gans, einer der maßgeblichen Theoretiker der Postmoderne, als "Kultur des niederen Durchschnittsgeschmacks" bezeichnen würde. Gemeint sind jene Vorstadtbewohner, die die Randbezirke von Houston und Los Angeles durchstreifen



auf der Suche nach billigem Bauland mit gleichwohl königlichen Ansprüchen. Ein derart offener Betrug hat schon wieder etwas Erhabenes. Das Windel-Muster soll an den Dogenpalast erinnern und der Canale Grande hat in der Tat gotisierende Fenster, entstammt aber ebenso wie die Tragfläche, die als Eingangsbaldachin dient [sic!], eindeutig dem Metallzeitalter. Zwischen den beiden goldenen Spitztürmchen (gratis Aldo Rossi), die diese Flugzeugtragfläche halten, baumelt eine wahrhaft grotesk-alberne Laterne.

Damit wirklich niemand auf den Gedanken kommt, alle diese Dinge etwa ernstzunehmen, sind die einzelnen Motive völlig willkürlich zusammengewürfelt, wobei ihre körperlose Unwirklichkeit durch eine papierdünne Beschichtung noch zusätzlich betont wird. Blaue Micky-Maus-Ohren räumen auch den letzten Zweifel aus, und der Micky-Maus-Kopf ist, wie könnte es anders sein, hohl - das ideale visuelle Vakuum. (Man fühlt sich unwillkürlich an Sterns großartige Satire der 'Best'-Discountläden und die Karyatiden mit ihren Hohlköpfen in Form von Fernsehapparaten erinnert.)

Von der Straße aus liest man in riesigen goldenen Lettern das Wort CASTING. Man betritt diesen dekorierten Schuppen, um einen Job als 'imagineer' oder Techniker der Phantasie zu bekommen, und freut sich, daß die Disneyschen Ikonen hier nicht nur auf den Sockel gehoben werden, sondern daß mit ihnen tatsächlich auch gespielt wird. Mit seinen Maßstabsprüngen und seiner gewaltsamen Mischung aus gutem und schlechtem Geschmack, seine Collage verschiedener Genres, ist es unter allen Architekten ausgerechnet Stern, dem es zumindest ansatzweise gelingt, die Disney-Ikonographie für seine eigenen verrückten Zwecke zu benutzen.

In ihrem derzeitigen, noch unvollendeten Zustand lassen sich die Disney-Entwürfe weder abschließend beurteilen noch ihre Auswirkungen auf die Postmoderne abschätzen. Manche postmodernen Architekten haben es abgelehnt, für Disney zu entwerfen, so auch James Stirling mit der Begründung: "Ich finde [den Gedanken der Themen] erniedrigend und trivial und in keiner Weise geistvoll oder bedeutsam. Er ist zutiefst kommerzialisiert. In England ist es schon unerträglich genug - mit der Parade der Guards, den Verkleidungen im Tower von London und Madame Tussauds Wachsfigurenkabinett. Vielleicht haben wir diesen Blödsinn sogar erfunden." Auch Robert Venturi, Charles Moore, Aldo Rossi und Hans Hollein wurden in Erwägung gezogen, und vielleicht bekommen sie sogar noch Aufträge. Arata Isozaki baut das "Time Build-

ing" in Florida - mit Sicherheit das ehrwürdigste und abstrakteste Beispiel einer solchen "Themen"-Architektur. Zahlreiche weitere postmoderne Architekten sind ebenfalls bei der Arbeit, so daß man sagen kann, diese Tradition sei auf das Engste mit den Geschicken des Disney-Konzerns verbunden, wenn nicht verquickt. Ähnlich wie auch andere Architekten, die hier arbeiten, sind Michael Graves und Robert Stern der Auffassung, man sollte die Unterhaltungsarchitektur nicht mit den gleichen Maßstäben messen wie ernstere Arbeiten, sondern eher populistisch - entscheidend sei, ob es den Leuten gefalle; ob, wie Stern es lakonisch, fast Warholhaft formuliert, "Disney Spaß mache".

Bis jetzt sind die Entwürfe jedenfalls in diesem eingeschränkten Sinne durchaus erfolgreich, und das ist nicht wenig. Um so fragwürdiger jedoch erscheinen sie, wenn man strengere Maßstäbe anlegt. Ich würde ohne weiteres Sterns reduzierten Beurteilungskanon akzeptieren und meine Zeit nicht damit verschwenden, mich über dieses Thema auszulassen, wenn nicht inzwischen so viele Postmoderne an so vielen kostenintensiven und medienwirksamen Disney-Aufträgen arbeiteten, wenn das Disney-Imperium seinen stilistischen Kurswechsel nicht zum Medienereignis stilisiert und selbst die Sonntagsbeilagen sich damit beschäftigt hätten, wenn die Postmoderne sich nicht gleichzeitig so demonstrativ für die Einbeziehung des guten und schlechten Geschmacks und des Symbolismus einsetzen würde. Aber es ist nun einmal so, daß Disney World just in dem Augenblick ihr Aussehen und ihre Marktnische zu wechseln begann, als die Postmoderne so in Mode und so angreifbar war, und so kreuzten sich die Wege. Die Frage, ob dieser Kuß am Ende als Kuß des Lebens oder als Todeskuß für die Postmoderne bezeichnen werden wird, bleibt offen, aber auf jeden Fall ist und bleibt es eindeutig ein Kuß, der voller Ambivalenz und Anspruch und für beide Seiten überaus folgenreich ist.

### Urbane Mega-Strukturen

Von ähnlich gemischer Qualität sind auch die Ergebnisse des postmodernen Städtebaus, wie ihn die großen Developer und Stadtverwaltungen verstehen. Anfang der achtziger Jahre war die Diskussion von Jane Jacobs' Kritik am modernen Städtebau bestimmt, und alles orientierte sich an ihrem Rezept der Mischung von Funktionen, von alten und neuen Gebäuden, von verschiedenen sozialen Gruppen. Mischung und Pluralismus - zwei zentrale Prinzipien der Postmoderne jeglicher Couleur - ersetzten die Entmischung und das alte Verständnis von der Stadt als Tabula rasa. Die meisten Städte in der westlichen Welt übernahmen den Jacobs-

schen Planungsansatz, und zwar in so großem Maßstab, daß einer ihrer wichtigsten Aspekte verlorenging: das langsame, organische Wachstum. Dahinter stand natürlich, wie zu erwarten, das Streben nach schnellem Profit. In London fand die postmoderne Formel, oft bis ins Groteske aufgebläht, im Bezirk von Covent Garden, in Broadgate in der City und im gesamten Bereich von Canary Wharf in den Docklands Anwendung. Das Ergebnis was das Paradoxon "urbaner Mega-Strukturen".

In Amerika praktizierte die Rouse Corporation eine eher yuppifizierte Version dieses Ansatzes, vor allem in New York, in Baltimore und - aus meiner Sicht die gelungenste Umsetzung der Formel - im Bereich des Faneuil Hall Marktes in Boston. Die Mischung verschiedener Funktionen und alter und neuer Gebäude, die Schaffung eines sinnvollen öffentlichen Raumes, der Kontextualismus und die schmuckvolle Gestaltung der Architektur sind hier von Gewicht. Die Massenwirksamkeit orientiert sich, und das entbehrt nicht einer gewissen Ironie, natürlich an Disneyland, wo das Prinzip eines von einer Firma veranstalteten Straßentheaters zuerst formuliert wurde, aber natürlich hatte Disney selbst diese Mainstreet-Formel von großen europäischen Städten übernommen.

Wenn die nötigen Voraussetzungen vorhanden sind, wenn es einen wirtschaftlichen Aufschwung und ein aufgeklärtes Unternehmertum gibt, dann kann das dazu führen, daß plötzlich ganze Stadtbereiche neugestaltet werden. Ein typisches Beispiel ist das Büro Jon Jerde Partnership in Los Angeles, das gleichzeitig an der Erneuerung von zwanzig bis dreißig städtischen "Herzen" arbeitet, die in den sechziger und siebziger Jahren infolge der modernistischen Planung und der Flucht in die Vorstädte dem Herzinfarkt erlegen waren. Jerde regeneriert diese alten Stadtzentren nach dem alten Jacobsschen Rezept der Mischung von Nutzung, Gebäudealter und Typologien. Wirtschaftlich rentabel werden sie allerdings erst durch die Einbeziehung von öffentlichen Räumen, Straßentheater und Kommerz. Überall dort, wo ein alter Stadtkern erneuert werden soll, wie im Falle des Zentrums von San Diego, oder der alte Sprawl der sechziger Jahre neu strukturiert wird wie bei den großen vorstädtischen Shopping Malls, setzt Jerde seine Heilmittel ein: Einkaufs-Arkaden, Fußgängerzonen und umfangreiche Straßenaktivitäten nach dem Vorbild von Rouse und Disney. Aber das ist natürlich kein Ersatz für die Schaffung echter Urbanität.

Übersetzung aus dem Englischen: Hans Harbort