



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
WIEN
Vienna | Austria

DIPLOMARBEIT

PRATER-CASINO

**ausgeführt zum Zwecke der Erlangung des akademischen Grades
eines Diplom-Ingeneurs
unter der Leitung**

DI.Dr.techn. Wolfgang Kölbl

E253

Institut für Architektur und Entwerfen

E253.1.

Abteilung für Gebäudelehre und Entwerfen

eingereicht an der Technischen Universität Wien

Fakultät für Architektur und Raumplanung

von

Jan Watzak-Helmer

0826148

Wien, am

00. ABSTRACT:

In light of the ongoing efforts to build a new casino at the Vienna Prater, the urban function of a casino is being re-evaluated. The aim is to make a shift from often introverted architecture with no clear sense of location towards an architecture that connects to the urban context and its constantly changing functions and programs. It is these connections that make the casino and its immediate environment benefit from the vicinity to the Prater location, a location characterized by strong diversity, e.g. Vienna's Business University, Vienna Fair, „ViertelZwei“, „Würstel-Prater“, Prater (nature), traffic junction Praterstern, Stuwerviertel ...

A casino complements and provides 24-hour alternative use cases (especially in the evening and night hours) to the diverse and heterogeneous daily life between 9am and 5pm. Both of these „worlds“ can benefit, if they are willing to engage with each other.

Due to this new focus and orientation of the role of casinos, it becomes necessary to re-think and re-develop our historic concept of space, i.e. again shifting away from introverted, artificially illuminated lofts, towards space that seeks to connect to outside / natural daylight, not shying away from interacting and critically engaging with strange and foreign design elements.

00. ABSTRACT:

Das Projekt nimmt die konkrete Bauaufgabe eines neuen Casinos im Wiener Prater zum Anlass, um die Funktion „Casino“ neu zu überdenken. Weg von einer introvertierten, oftmals ortlosen Architektur, hin zu einer Architektur, die den Kontakt mit dem städtischen Kontext und seinen bestehenden und sich stetig ändernden Funktionen/Programmen sucht.

Diese Verknüpfungen sorgen dafür, dass sowohl das Casino selbst als auch seine Umgebung vom Potential des spezifischen Ortes „Prater“ profitieren können. Ein Ort, der eine starke Heterogenität in seinen Nutzungen aufweist > Wirtschafts-Universität, Messe-Wien, ViertelZwei (OMV, ...), Würstel-Prater, Prater (Naturraum), Verkehrsknoten-Praterstern, Stuwerviertel ...

Diese auf den ersten Blick heterogene Mischung an unterschiedlichen Nutzern und Programmen generiert einen - zum normalen 9:00-17:00 Alltag alternativen - 24h Lebensrhythmus, von dem ein Casino, dessen normale Auslastung nur am Abend / in der Nacht stattfindet, nur profitiert, sofern es sich auf eine Konfrontation mit dem Ort einlässt.

Aufgrund dieser Neuorientierung des Casinos ist es notwendig, das „historische“ Raumprogramm und seine räumliche Umsetzung neu zu denken und zu entwickeln. Weg von introvertierten, tageslichtfernen Hallen, hin zu Räumen, die auch räumlich den Kontakt zum Außen/Licht suchen und die die Überschneidung mit „fremden“ Funktionen nicht scheuen beziehungsweise teils auch provozieren.

INHALTSVERZEICHNIS:

00. ABSTRACT: 2-3

0. EINLEITUNG: ENTWURFSPROZESS 6-7

1. ÜBERBLICK LIVE-GLÜCKSSPIEL IN ÖSTERREICH: 8-9

2. DER ORT : DER WIENER (WURSTEL-) PRATER 10-17

2.0. LUFTBILD / 2.1. STÄDTEBAULICHER KONTEXT / 2.2. (HISTORISCHE) ENTWICKLUNG DES PRATERS

3. ENTWURFSTHEMEN UND REFERENZEN: 16-39

3.1. PARALLELWELT / 3.2. MAXIMIERUNG / 3.3. LABYRINTH / 3.4. FLEXIBILITÄT / 3.5. GEWEBE /

3.6. LICHT- EIN- AUSBLICKE / 3.7. THEMENPARK / 3.8. GIVIN-BACK / 3.9. REPRESENTATION / 3.10. SICHERHEIT

4. RAUMPROGRAMM: 40-41

5. ENTWURFSDIAGRAMME: 42-45

6. ENTWURF: 46-81

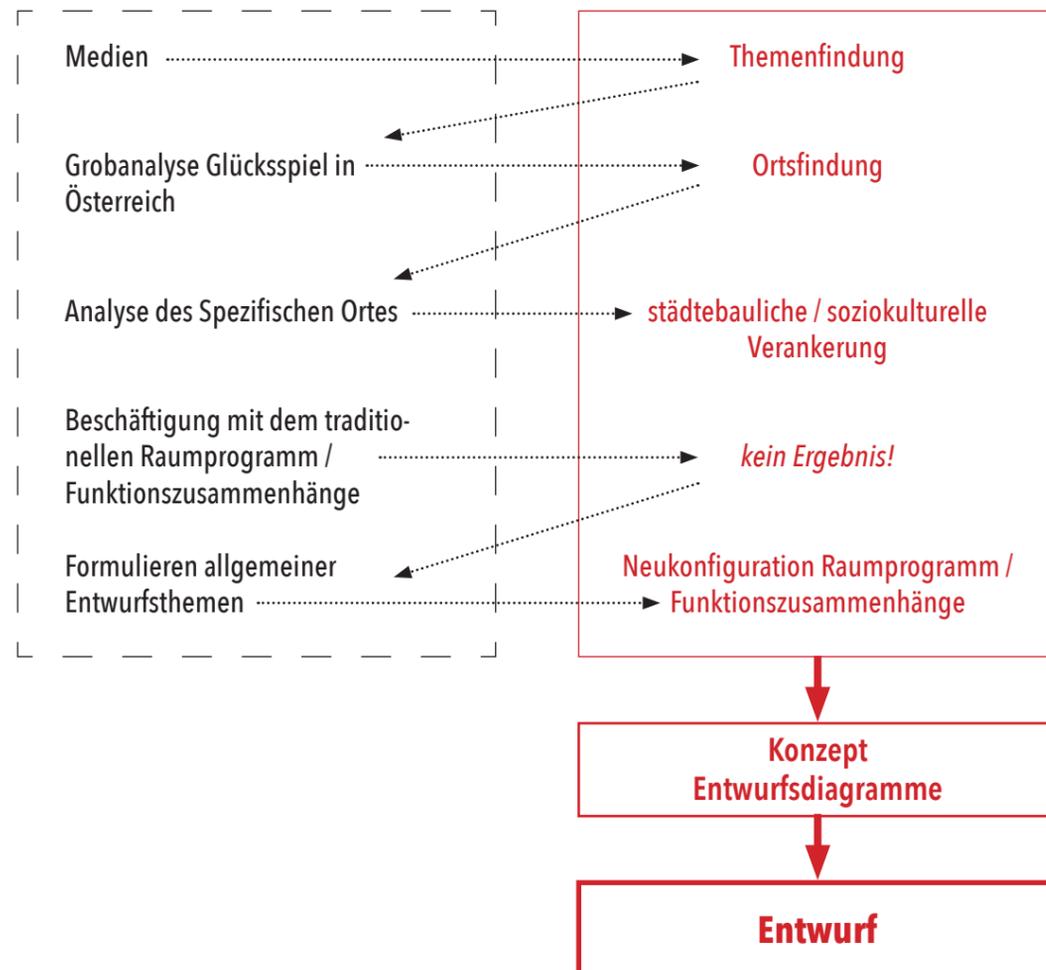
6.1. LAGEPLAN / 6.2-12 GRUNDRISSE / 6.13-20 SCHNITTE - ANSICHTEN

7. SCHAUBILD: 82-83

8. ANALOGMODELLE: 84-95

9. LITERATURVERZEICHNIS: 96-97

10. ABBILDUNGSVERZEICHNIS: 98-99



0. EINLEITUNG: ENTWURFSPROZESS

Die Aufmerksamkeit auf das Thema Casino wurde zunächst durch die mediale Präsenz der Diskussion über das staatliche Glücksspielmonopol in Österreich und damit zusammenhängende Lizenz Ausschreibungen geweckt. So bildete eine grobe Analyse des österreichischen Glücksspieles den Einstieg in den Entwurfsprozess. Dieses erste „Mapping“ brachte vor Allem die Wahl des Standortes mit sich - der Wiener Wurstel-Prater.

Die Beschäftigung mit dem spezifischen Ort und seiner speziellen Geschichte war vor allem für das Verstehen der jetzigen und zukünftigen städtebaulichen, gesellschaftlichen und soziokulturellen Verankerung des Casinos wichtig.

Die nachfolgende Auseinandersetzung mit dem traditionellen Spielcasino-Raumprogramm brachte erste zeichnerische Versuche zur Folge, dieses, unter Berücksichtigung der herkömmlichen Funktionsabläufe und Hierarchien, zu bewältigen - allerdings ohne wirklich überzeugende Ergebnisse hervor zu bringen. Ein Casino beinhaltet zu viele komplexe räumliche und funktionale Zusammenhänge um sie einfach aufzuzeichnen.

Das Ziel war es demnach übergeordnete Entwurfs-Themen zu finden, die eine Neukonfiguration des Casinos ermöglichen und definieren würden.

Es folgte die Formulierung allgemeiner Entwurfsthemen die sich bei der Betrachtung des Themenkomplexes Casino ergaben. Die Veranschaulichung dieser Themen mithilfe von Referenzen und Diagrammen und die sich dadurch ergebende „geschlossene“ Betrachtung selbiger, erzeugte ein Repertoire an geistigen architektonischen Bildern, Abläufen und Gedanken.

Diese galt es gemeinsam mit den Erkenntnissen des ganzen bisherigen Prozesses in einem nächsten Schritt zu Entwurfsdiagrammen zu destillieren, die als „Leitbilder“ den nachfolgenden Entwurf definieren würden.

Der schlussendliche Entwurf stellt somit das Ergebnis eines langen Prozesses dar. Teile dieses Prozesses erwiesen sich zeitweise als vermeintliche „Sackgassen“ - in der Gesamtheit allerdings stellte sich jeder der einzelnen, unterschiedlichen Entwurfsschritte als für das Ergebnis enorm wichtig heraus.



Standorte Casinos Austria



Kleines Glücksspiel



Live Poker



Trabrennbahnen

1. ÜBERBLICK LIVE-GLÜCKSSPIEL IN ÖSTERREICH:

Grundsätzlich gibt es in Österreich im Bereich der klassischen Spielcasinos ein defacto staatliches Monopol der Casinos-Austria. Die Casino Austria betreibt zwölf über ganz Österreich verteilte Spielcasino-Standorte. Zu diesen 12 bereits bestehenden wurden drei neue Lizenzen ausgeschrieben. In erster Instanz wurden zwei dieser Lizenzen an Novomatic (ist wiederum Anteilhaber an den Casinos-Austria) und eine an ein Schweizer Konsortium vergeben. Die tatsächliche Lizenzvergabe ist allerdings aufgrund von Einsprüchen noch ausständig.

Online-Glücksspiel ist auf legalem Wege nur über die ebenfalls zur Casinos-Austria gehörende win2day Website zu beziehen. Der restliche Online - Glücksspielmarkt generell ist nicht oder nur schwer zu überblicken und keineswegs transparent und erfreut sich trotz fehlender Kontrollinstanzen und rechtlichem/finanziellen Schutz immer größerer Beliebtheit.

Das sogenannte „kleine Glücksspiel“ wird von den einzelnen Bundesländern geregelt. In Wien, Vorarlberg, Salzburg und Tirol gibt es bereits ein Verbot des kleinen Glücksspiels. Einzig die Casinos-Austria besitzen eine Ausnahme in Form einer bundesweit gültigen Lizenz für ihre „winwin“ Lokale. Die einzelnen und je Bundesland unterschiedlich ausfallenden Landeslizenzen sind zu einem Großteil in der Hand des Novomatic Konzerns, der wiederum Teilhaber der Casinos Austria ist.

Die große Ausnahme im „Live-Glücksspiel“ stellte bis zur letzten Glücksspielgesetzes-Novelle Poker dar. Da die zahlreichen Pokercasinos sich nicht als Anbieter von Glücksspiel definierten sondern als „freies Gewerbe“ - zum Beispiel als Vermieter der Kartentischen oder des Personals (größter österreichischer Anbieter: CCC Group mit ca. 650 Mitarbeitern) auftraten. In der Neufassung des Glücksspielgesetzes wird diese Umgehung durch eine detaillierte Formulierung dezidiert ausgeschlossen, sodass die momentan gültigen Lizenzen mit 2019 auslaufen werden.

Das traditionelle Wetten auf Pferderennbahnen spielt für das Glücksspiel nur mehr eine untergeordnete Rolle und dürfte sich komplett ins Internet oder auf die Bildschirme von Wettbüros verlagert haben. Eine Diskussion über das Verbot von Live-Wetten kommt immer wieder auf, da diese oft als Ersatz für die vielerorts bereits verbotenen Spielautomaten erhalten. Die gesetzliche Regelung von Sportwetten obliegt dem jeweiligen Bundesland, sodass es auch hier 9 unterschiedliche Gesetzestexte gibt.

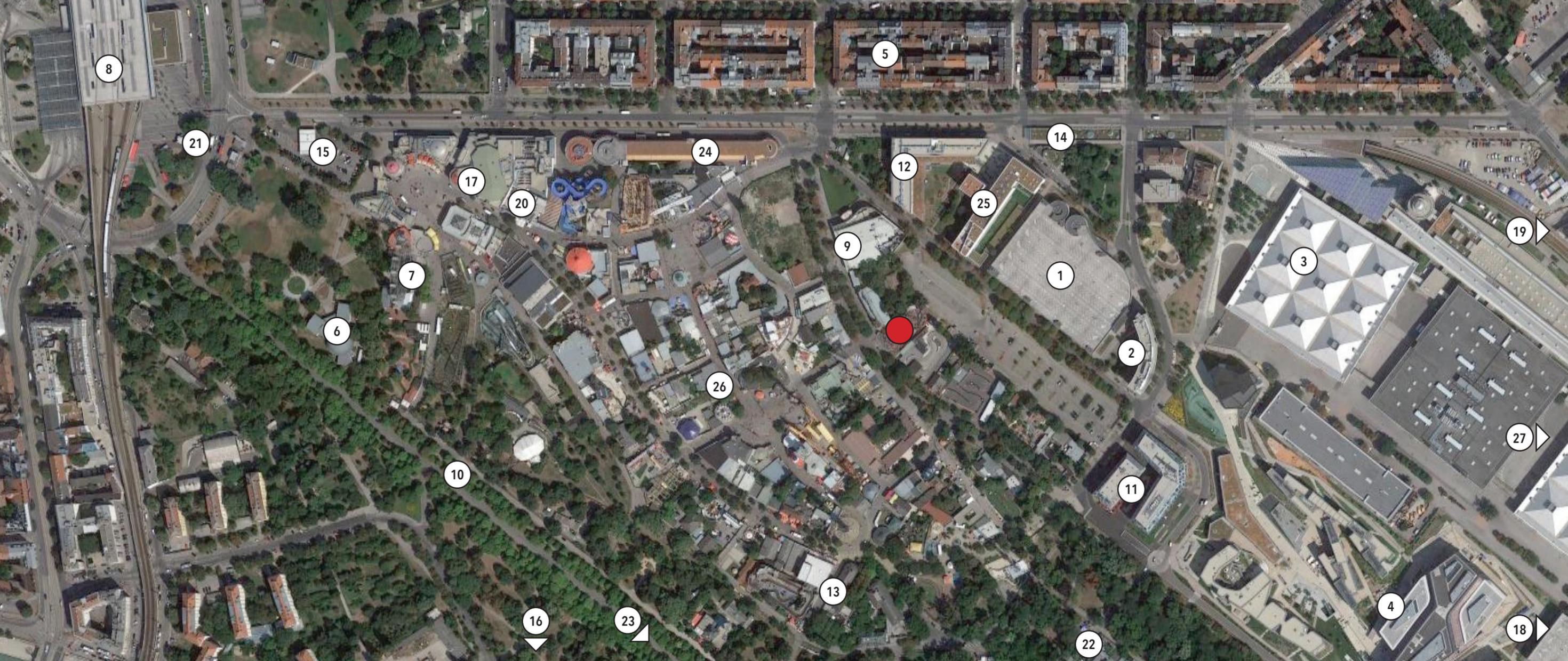


Abb. 01 / Luftbild Prater (aus Google-Maps; ©2016 DigitalGlobe, European Space Imaging, Meixner Vermessung, Kartendaten © 2016 Google)

1 _ Parkhaus A Messe Wien
 2 _ Austria Trend Hotel Messe Wien
 3 _ Reed Messe Wien
 4 _ Wirtschaftsuniversität
 5 _ Stuwerviertel
 6 _ Planetarium
 7 _ Riesenrad

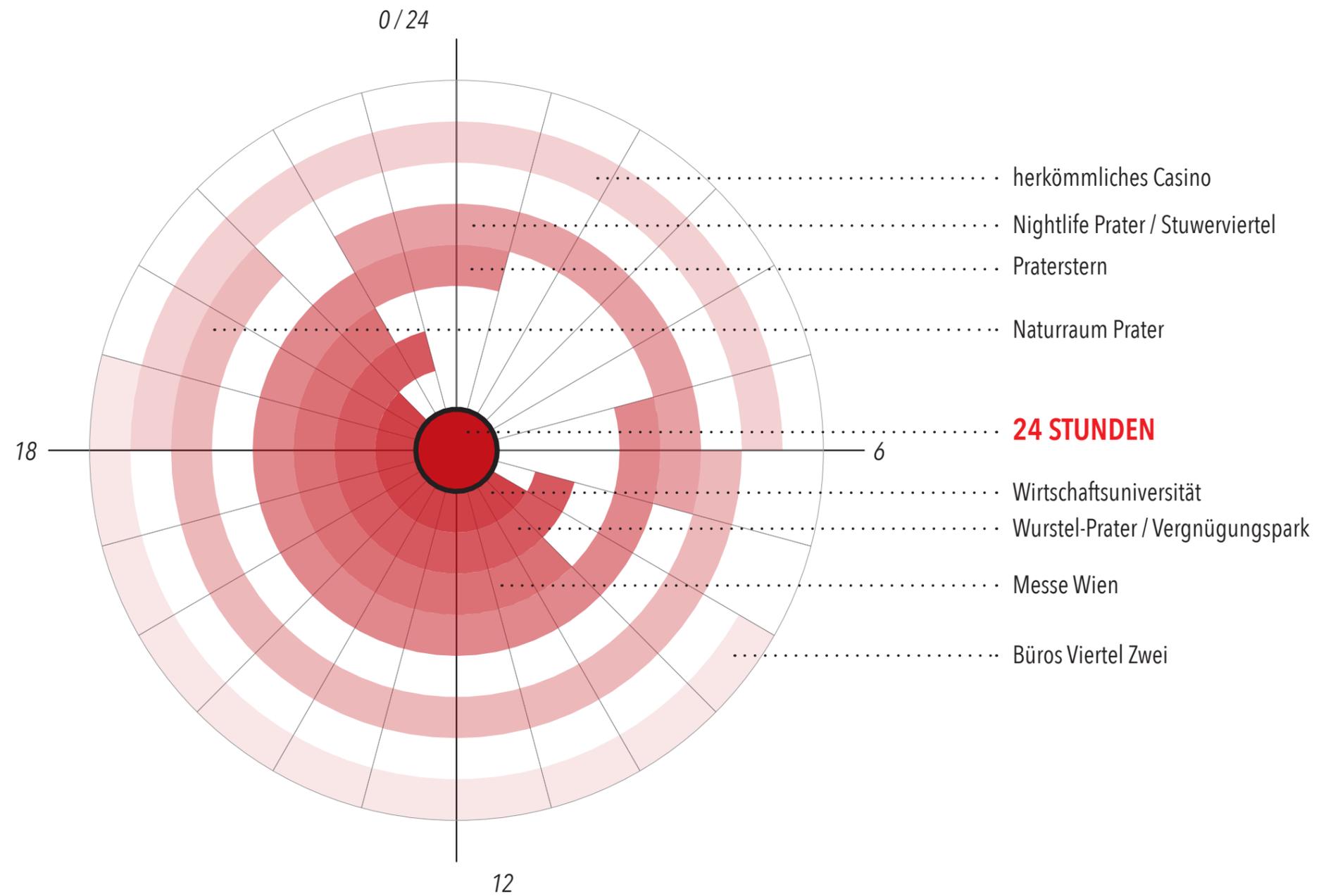
8 _ Bahnhof Wien Mitte / Praterstern
 9 _ ehemaliges Admiral Casino
 10 _ Prater Hauptallee
 11 _ Sigmund Freud Privatuniversität
 12 _ Motel One Messe Wien
 13 _ Schweizerhaus
 14 _ U-Bahn Station Messe Prater

15 _ Shell Tankstelle
 16 _ Sportplätze (Tennis/Baseball/...)
 17 _ Madame Tussauds
 18 _ Trabrennbahn Krieau
 19 _ Ernst Happel Stadion
 20 _ Diskothek Prater-Dome
 21 _ Fluc-Wanne

22 _ Diskothek Prater-Sauna
 23 _ Naturraum Prater
 24 _ Parkgarage
 25 _ Studentenwohnheim Milestone
 26 _ Wiener Wurtzel Prater
 27 _ Viertel Zwei

Coney Island, in der Betrachtung von Rem Koolhaas, als Beispiel für einen 24-Stunden Lebensrhythmus:

„...Um 1980 ermöglicht es die Einführung der Elektrizität, die Nacht zum Tag zu machen. Helle Lampen werden in regelmäßigen Abständen entlang der Brandungslinien installiert: Jetzt kann der Ozean in einem wahrhaft metropolitanen Schichtsystem genossen werden, das all jenen, die tagsüber nicht ans Wasser gekommen sind, eine künstlich geschaffene Verlängerung von 12 Stunden gewährt.
Das Einmalige an Coney Island ist, daß dieser falsche Tag nicht als etwas Zweitklassiges empfunden wird - und dieses Syndrom des Faszinosums des Künstlichen nimmt spätere Ereignisse auf Manhattan vorweg. Gerade seine Künstlichkeit macht es zu einer Attraktion: *Electric Bathing.*“ (Koolhaas, 2011, S.36)



Abbildungsverweis 02, Kaffeehaus im Prater um 1800
http://austria-forum.org/attach/Bilder_und_Videos/Historische_Bilder_IMAGNO/Kaffeehaus_Café/00212084/00212084wm.jpg,
(besucht am 02.10.16 16:00)

Abbildungsverweis 03, Blick auf die Rotunde der Weltausstellung
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f5/Eingangstor_Weltausstellung_1873.jpg,
(besucht am 02.10.16 16:00)

2. DER ORT : DER WIENER (WURSTEL-) PRATER

2.1. HISTORISCHER KONTEXT

Der Wiener Prater ist ein ca. 6km² großes Auen- und Waldgebiet entlang der Donau, das bis ins 18. Jahrhundert ausschließlich als Jagdrevier für den österreichischen Adel diente. Im Jahr 1766 wurde der Prater von Joseph II auch für das Volk freigegeben.

Ab diesen Zeitpunkt war der Prater eine Art liminaler Raum für die Wiener Bevölkerung, entgegen der damals geltenden Konventionen, begegneten und vermischten sich im Prater alle sozialen Schichten. Wichtige Institutionen dabei waren die Kaffeehäuser zwischen der Prater Hauptallee und dem späteren Wurstelprater.

Die Gestalt des Praters wurde vor Allem durch die Weltausstellung 1873 und die vorangegangene Praterregulierung, bei der große Wald und Auenbereiche planiert wurden, geprägt. Der für die Weltausstellung errichtete knapp 1 Kilometer lange Industriepalast und die in seiner Mitte befindliche Rotunde waren Ausdruck einer neuen Architektur - letztere blieb bis zu ihrem Abbrand 1937 eines der Wahrzeichen Wiens. Die Weltausstellung war gleichsam der Startschuss für eine Reihe von großen und aus heutiger Sicht skurril anmutenden Veranstaltungen und Ausstellungen, die die Massen der Stadt in den Prater lockten und die inhaltliche Ausrichtung des Praters bis ins Jetzt hinein prägte. Vor allem die „exotischen“ Ausstellungen fremder Kulturen waren dabei oft von Rassismus geprägt und dienten weniger der authentischen Wiedergabe fremder Kulturen als der Befriedigung des bürgerlichen Voyeurismus.

Die im Zuge der Ausstellungen entstandenen oftmals temporären baulichen Experimente, wie zum Beispiel einer der ersten „Themenparks“ „Venedig in Wien“, konfrontierten den Besucher mit den unterschiedlichsten Architekturen. Dieses Interesse/Faszination für andere Kulturen manifestierte sich in Form einiger Bauten im Wien dieser Zeit, wie zum Beispiel der Dogenhof.

„... um 1900 (änderte sich) mit der allmählichen Zunahme der Freizeit auch deren Gestaltung. Der Prater wurde zum Zentrum der Ablenkung vom Alltag ... Hier stand das gesamte Spektrum an Vergnügungsangeboten zur Verfügung, vom Wirtshausbesuch über familientaugliche Unterhaltungen wie Ringelspiele, Schaukeln, Zirkus oder Kasperltheater, bis hin zu Prostitution und Glücksspiel. Das zunehmend größer werdende, aus allen Gesellschaftsschichten stammende Publikum agierte im Prater im Gegensatz zur Stadt gelassen nebeneinander und bekräftigte die dort geltenden Regeln, indem es sie hier kurzfristig außer Kraft setzte.“ (Storch (Hg.), 2016, S.38)

Abbildungsverweis 04, Praterhauptallee im Winter
<http://images.kurier.at/46-67035286.jpg/107.300.441>
(02.10.16 16:00)

Abbildungsverweis 05, Wurtselfrater mit Stuwerviertel im Hintergrund
http://www.wienerzeitung.at/_wzo_daten/media/Storytelling/prater/img/stadtentwicklung/Wurstelprater_Stuwerviertel.jpg,
(besucht am 02.10.16 16:00)

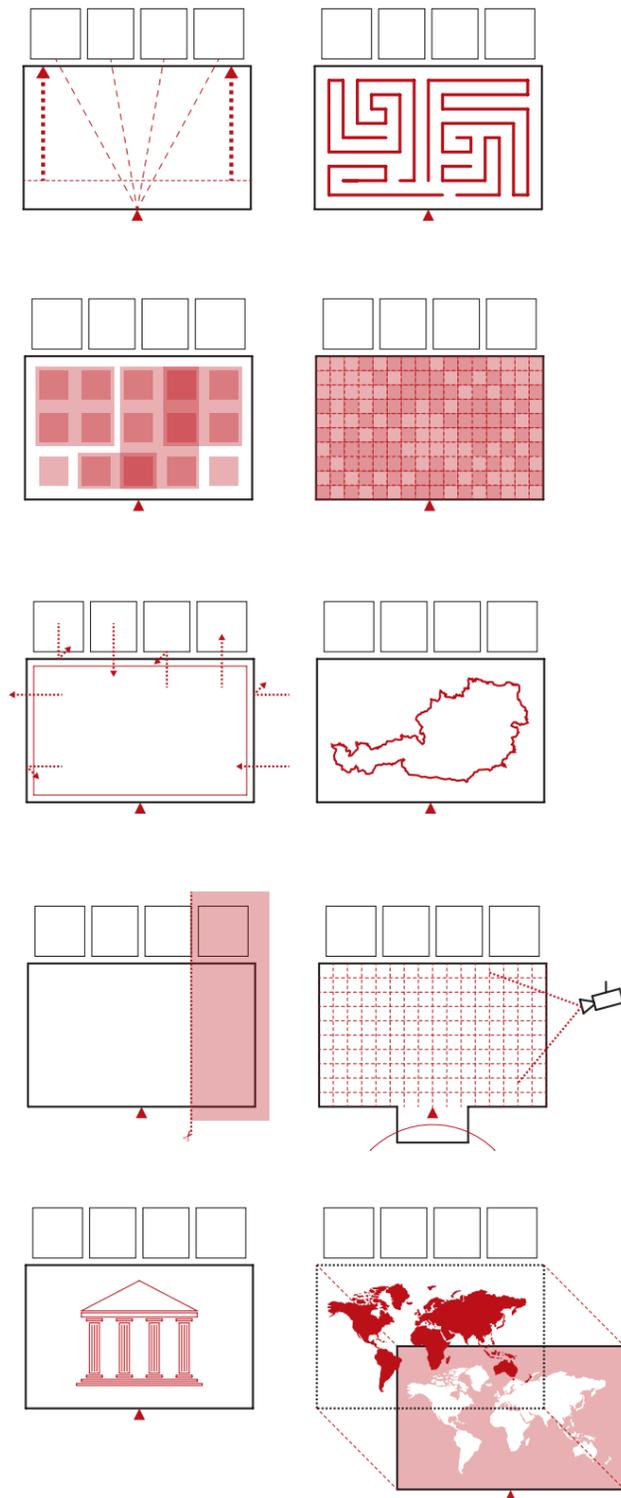
2.2 STÄDTEBAULICHER KONTEXT:

*„Victor Turner und sein(en) Begriff der Liminalität. Dieser beschreibt einen Schwellenzustand jenseits festgefahrener sozialer Strukturen. In bestimmten Momenten (oder an bestimmten Orten) sind die normalen Regeln der Gesellschaft ausgesetzt. Vorübergehende Freiheiten ermöglichen neue Beziehungsmuster und Bedeutungszusammenhänge. Der Wald in Shakespeares Sommernachtstraum ist ein wunderbares Beispiel, genauso wie die Faschingszeit, aber auch der Wiener Prater, in dem sich ängstliche Kinder als heldenhafte Jagdpiloten wiederfinden können. Er ist Teil der Stadt und doch in (fast) jeder Hinsicht außerhalb ihrer sozialen Beschränkungen. Er ist Teil unserer Zeit und doch immer versucht, die Gegenwart zu überwinden, sei es durch Nostalgie oder Futurismus. Manchmal auch beides zugleich, ...“
(Bunzl, 2016, S.6)*

Der (Wurstel-) Prater ist nicht nur in soziokultureller Sicht ein Übergangsraum. Durch seine Lage zwischen der Blockrandbebauung des Stuwerviertels und der verbliebenen Auenlandschaften des Wiener Praters ist der Bereich des Wurstel-Praters eine Art Schnittstelle zwischen Stadt- und Naturraum.

Der Ort weist eine enorme Dichte an unterschiedlichsten Funktionen und städtischen Programmen auf (Wirtschaftsuniversität, Stuwerviertel, Bahnhof Wien Mitte, Messe Wien, ViertelZwei, etc.) Diese auf den ersten Blick heterogene Mischung an unterschiedlichen Nutzern und Programmen generiert einen - zum normalen 9:00-17:00 Alltag alternativen - 24h Lebensrhythmus, von dem jede Funktion sofern es sich auf eine Konfrontation mit dem Ort einlässt nur profitieren kann. Die Beziehungen die sich zwangsläufig zwischen den Funktionen ergeben, schaffen eine Art unsichtbares Netz, das es ermöglicht flexibel auf Veränderungen zu reagieren beziehungsweise wird es dadurch möglich eine neue Funktion in das Netz zu integrieren beziehungsweise bereits bestehende pietätvoll „sterben“ zu lassen ohne den Ort dadurch nachhaltig zu schädigen.

Der Ort wird verkehrstechnisch vor Allem durch seine unmittelbare Nähe zum Praterstern und dem in seiner Mitte befindlichen Bahnhof Wien Mitte (Anschluss an: U1, U2, beinahe sämtliche Schnellbahnlinien, Fernzüge sowie einige Autobus- und Straßenbahnlinien) geprägt. Die 2008 verlängerte Linie U2 verläuft ausgehend vom Praterstern unter der Ausstellungsstraße bis zum Ernst Happel Stadion direkt entlang der Nordgrenze des Praterareals und ist somit für den Ort eine der wichtigsten Verkehrsadern, und hat maßgeblichen Anteil an den jüngsten Transformationsprozessen des Praters (Neubau Wirtschaftsuniversität, ViertelZwei, ...).



3. ENTWURFSTHEMEN / REFERENZEN:

Die nachfolgende Auflistung / Anführung an Themen ist keinesfalls hierarchisch zu sehen, genauso wenig sind die Einzelthemen für sich als ein abgeschlossener Bereich zu betrachten. Im Gegenteil: erst die Betrachtung aller Themen zusammen als ein Themenkomplex lässt die architektonische als auch funktionale Komplexität des Casinos erahnen. Es existieren zwischen den Themen vielfältigste Überlagerungen, Überschneidungen, Bedingungen und Beziehungen, die als Resultat ein spannendes räumliches Geflecht aus unterschiedlichen Funktionen erzeugen.

Um allerdings dieses Resultat Casino architektonisch gegebenenfalls neu denken zu können, muss man eben diesen extrem verdichteten Themenkomplex wiederum entflechten und die einzelnen Themen und vorallem die Beziehungen zwischen den Themen freilegen. Die Weiterentwicklung beziehungsweise die Neuentwicklung der Funktion Casino, basiert dann auf partiellen verändernden (mitunter relativ geringen/kleinen) Eingriffen in den Themenkomplex.

Nur die wenigsten Referenzprojekte, auf die innerhalb der Themen-Texte verwiesen werden, zeigen bereits existierende Casinoprojekte, da einige der Themen als solche in einem Casino nicht (mehr) ohne Weiteres ablesbar wären. Weiters ist eine visuelle Verknüpfen für ein Verstehen wichtig, auch wenn es in abstrahierter Form passiert.

„Denn das wahrgenommene Bild, das wir in unserem Kopf von einem Raum machen, entspricht nicht unbedingt dem tatsächlichen existierenden Raum. Je nach Zeit und Ort kann ein realer Raum in unserer Vorstellung als ein vollkommen anderes, virtuelles Bild erscheinen. Bei der Übertragung eines äußeren in ein inneres, geistiges Phänomen finden dabei vielfältige Transformationen statt, bei denen unterschiedliche Arten von Räumen aufscheinen und entweder ein- oder ausgeblendet werden können.“ (Isozaki, 2011, S.151)

Abbildungsverweis 06, Dreamland

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/2f/dd/b9/2fddb9becdff-0a21b9223f7ffb22cc04.jpg>,
(besucht am 05.10.16 17:00)

Abbildungsverweis 07, Macau

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9b/Macau_peninsula.jpg,
(besucht am 05.10.16 17:00)

3.1. PARALLELWELT

Parallelwelt meint einen Ort, der sich in unmittelbarer Nähe bzw direkt innerhalb einer Stadt / einer Region / eines Landes befindet. Seine Existenz verdankt er meist dem gesellschaftlichen aber auch wirtschaftlichen oder politischen Drängen nach Aktionen und Funktionen, die in der „normalen“ Welt aufgrund von Gesetzen oder Konventionen nicht möglich wären. Klassischer Weise sind dies Funktionen wie Glücksspiel, Prostitution aber zum Beispiel auch Sonderwirtschaftszonen.

In diesen Parallelwelten gelten zumeist andere Nutzungs- und dementsprechend auch Raumparameter, wie zum Beispiel: kürzere Nutzungszyklen, Nichteinhaltung von Vorschriften, durchmischte Nutzergruppen, aufgelöster Tag- Nachtrhythmus > 24h-Lebensrhythmus!

Aufgrund dieser im Vergleich zur „normalen“ Welt unterschiedlichen/veränderten Ausgangsposition, entsteht sehr oft eine eigene Architekturlandschaft - die sich entweder gänzlich dem Diktat der Funktion unterwirft und somit zu einer Art Infrastruktur wird - oder aber ein die „historische“ Parallelwelt übersteigert imitierender Themenpark wird.

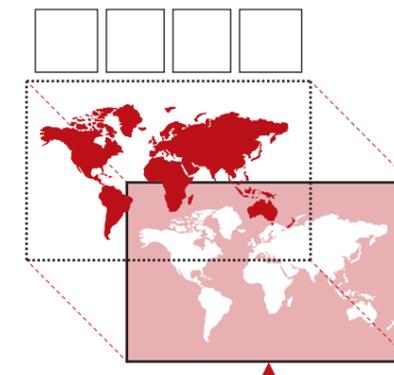
Dabei kann es dazu kommen dass sich eine Parallelwelt innerhalb der Parallelwelt herausbildet und so weiter - sodass sich ein Geflecht aus sich überschneidenden beziehungsweise sich bedingenden Welten herausbildet. Dieses Weltengemisch könnte als ein Prototyp einer Stadt / eines architektonischen Systems angesehen werden - das sich auf jegliches andere System anwenden ließe.

Referenz 06 : William H. Reynolds / Dreamland / Coney Island NYC / 1904-1911

*„Die Strategien und Mechanismen, die später Manhattan formen sollen, werden im Laboratorium von Coney Island getestet, bevor sie dann auf die größere Insel überspringen. Coney Island ist ein embryonales Manhattan.“
(Koolhaas, 2011, S.30)*

Referenz 07 : Sonderverwaltungszone Macau / China

kapitalistischer Druck schlägt politisches Programm



Abbildungsverweis 08a, Lloyds London
http://commerzreal.com/uploads/pics/cr_pm_cfb-154_lloyds.jpg,
(besucht am 05.10.16 17:00)

Abbildungsverweis 08b, Grundriss Lloyds London
http://www.designingbuildings.co.uk/w/images/2/20/Lloyds_of_London_floor_plan.png,
(besucht am 05.10.16 17:00)

Abbildungsverweis 09, Aria Resort und Casino
http://staging.nasfaa.org/uploadedImages/Conference2013/tiles/images/aria_top_lg.jpg,
(besucht am 05.10.16 17:00)

3.2. MAXIMIERUNG

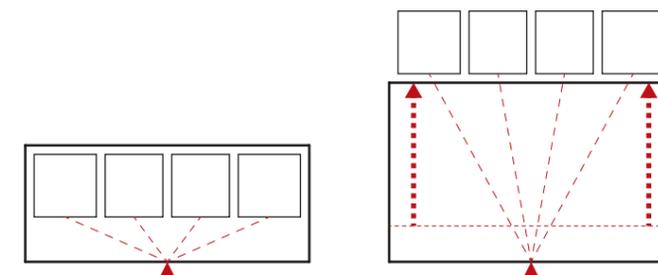
Mit Maximierung ist hier vorallem die Generierung eines „maximalen“, nutzungsneutralen Raumes gemeint. Erreicht wird dieser, durch das Auslagern von Infrastrukturen und Subfunktionen. Die Positionierung der einzelnen substituierenden Funktionen spielt dabei eine große Rolle, da erst durch die verschiedenen Beziehungen die sich zwischen den Bereichen ergeben, der „universal-space“ räumlich definiert wird. Die Hauptfunktion wird so zur maximierten Erschließungsfläche zwischen Infrastrukturen und Attraktoren. Der Nutzer wird in Bewegung gehalten um nicht die Lust zu verlieren und permanent mit Reizen versorgt zu werden - er streift dabei ständig auf vermeintlich nicht definierten Wegen durch den „universal space“/das Casino. Die Weite des maximierten Raumes gibt ihm dabei Sicherheit da er jederzeit den vermeintlichen Überblick hat, bzw. ist er jederzeit im Blick der anderen Nutzer. Dies führt zu einer selbst regulierenden Situation in der sich jeder Nutzer / Passant / etc. in den Raum eingliedert ohne jedoch das Gefühl zu verlieren nicht selbstbestimmt seine Bewegung zu kontrollieren.

Referenz 08 : Richard Rogers / Lloyds / London / 1978-86

Die Stiegenhäuser und Sanitärzellen werden regelrecht aus dem Grundriss ausgespieen.

Referenz 09 : Pelli Clarke Pelli / Aria Resort and Casino / Las Vegas / 2009

Ein Beispiel für konzentrisch dem eigentlichen Casinoraum nachgeordneten Sub-Funktionen / Attraktoren - die Hauptfunktion wird zur maximierten Erschließungsfläche.



Abbildungsverweis 10, Board of Trade
https://drnorth.files.wordpress.com/2012/03/andreas_gursky_chicago_board_of_trade.jpg,
(besucht am 05.10.16 17:00)

Abbildungsverweis 11, Niederländische Botschaft
<http://images.oma.eu/20150804044403-1567-rz66/300.jpg>,
(besucht am 05.10.16 17:00)

3.3. LABYRINTH:

Das Labyrinth ist im maximierten nutzungsneutralen (Casino-) Raum bereits eingeschrieben. Die Möglichkeit zur „freien“ Bewegung des Nutzers definiert eine maximale Länge/Anzahl an Erschließungsspuren/ -wegen.

Innerhalb dieses durch die unendliche Überlagerung der Bewegungen definierten Raumes kristallisieren sich für jedes Individuum Mikroräume- und Umgebungen heraus - die sich stetig an die sich ändernden Parameter anpassen (müssen).

Diese Form des Labyrinthes generiert also sowohl Privatheit als auch Öffentlichkeit und zwar in einer sich ständig umwandelnden Form. Es kommt zu einer (räumlichen) Gleichzeitigkeit von Enge und Weite. Der (Be-)Nutzer entdeckt immer neue Situationen/Räume - er geht immer neue Wege - er oszilliert.

Dieser Umstand nutzt dem Casino, das primär darauf angewiesen ist, dass dem Spieler die Lust nicht vergeht - wenn jemand allerdings permanent mit etwas Neuem in Beziehung gebracht wird ist die Chance das Langeweile in ihm aufkommt erheblich reduziert.

Ziel muss es sein diese Wirkungsweisen im dreidimensionalen Raum anzuwenden und nicht rein auf einer horizontalen Ebene.

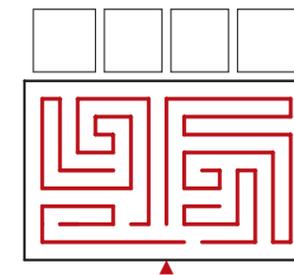
Referenz 10 : Andreas Gursky / Board of Trade

Der geordnete Raum wird durch die Bewegung der Nutzer definiert.

Referenz 11 : OMA / niederländische Botschaft / Berlin / 1997-2003

„Inside the cube, the sense of security and stability required for an embassy co-exists with the free circulation provided by a 200m path that zig-zags up through the eight storeys, determining the arrangement of the building's spaces.“

(OMA, 2016, online)



Abbildungsverweis 12, Fun Palace

http://www.worldarchitecturenews.com/news_images/21461_1_funpalace.jpg,
(besucht am 05.10.16 17:00)

Abbildungsverweis 13, Centre Pompidou

https://www.museum-joanneum.at/fileadmin//user_upload/Presse/Aktuelle_Projekte/Aktuell/Content-Bilder/Abbildungen/2013/KulturStadt/Pompidou1970.jpg,
(besucht am 05.10.16 17:00)

3.4. FLEXIBILITÄT:

Flexibilität meint nicht unbedingt bewegliche Strukturen wie in den 60er-70er Jahren angedacht, sondern dass der Raum auf mögliche Änderungen (Nutzer, Funktionen, Tageszeiten, etc.) zu Reagieren im Stande ist. Dies kann durch einen möglichst nutzungsneutralen Raum passieren der durch temporäre Einbauten verschiedenste Funktionen ermöglicht, also reine Infrastruktur ist oder aber durch eine sich ständig anpassbare zu jeglicher (vorher definierten) Funktion transformierbare Maschine ermöglicht werden. Die nutzungsneutrale Infrastruktur weist sicherlich einen höheren Wert an Flexibilität auf - da sie eher auch auf zukünftige zur Zeit der Entstehung eventuell noch nicht vorhersehbare Veränderungen reagieren kann. Die Maschine hingegen kann nur zwischen den bei der Entstehung/Planung vorgesehenen Funktionen wechseln. Allerdings schafft es die Maschine dabei auch räumlich auf die jeweilige Funktion zu reagieren, im Gegensatz zum neutralen Infrastrukturgerüst.

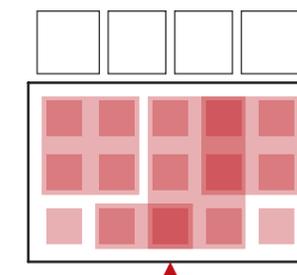
Im Kontext der Funktion Casino ist es notwendig die Möglichkeit zu schaffen auf verschiedene zeitliche Faktoren reagieren zu können. Traditionell kommt es zu Unterschiede in der Tag- beziehungsweise Nachtbespielung genauso wie Unterschiede zwischen Wochentage und Wochenende. Obwohl diese Unterscheidungen für jeden spezifischen Ort zu hinterfragen ist. Im speziellen Fall des Wiener Wurstel-Prater und seinem 24h-Lebensrhythmus sind die zeitlichen Ordnungen in jedem Fall neu zu denken und gegebenenfalls aufzulösen.

Referenz 12 : Cedric Price / Fun Palace / 1961

Beispiel für eine flexible Raumstruktur

Referenz 13 : Piano/Rogers / Centre Pompidou / 1971-77

Beispiel für eine flexible Raumstruktur



Abbildungsverweis 14, Bildungscampus Hauptbahnhof
http://www.ppag.at/wp-content/uploads/2014/08/ppag_bildungscampus_groundfloor.png,
(besucht am 05.10.16 17:00)

Abbildungsverweis 15, Idea Vertical Campus
<http://images.oma.eu/20150804004604-1134-wtwu/1000.jpg>,
(besucht am 05.10.16 17:00)

3.5. GEWEBE:

„Wir sind, glaube ich, in einem Moment, wo sich die Welt weniger als ein großes sich durch die Zeit entwickelndes Leben erfährt, sondern eher als ein Netz, das seine Punkte verknüpft und sein Gewirr durchkreuzt.“ (Foucault, 1992, S.34)

Über ein Gewebe lässt sich die räumliche Dichte einstellen und somit Hierarchien, Symbiosen und Gegensätze innerhalb eines Projektes definieren und beeinflussen sowie zum Beispiel Erschließungsgeschwindigkeiten, Aufenthaltsdauern, Höhe von Spieleinsätze ...

Das Gewebe steht somit immer eng im Zusammenhang mit dem Thema Flexibilität!

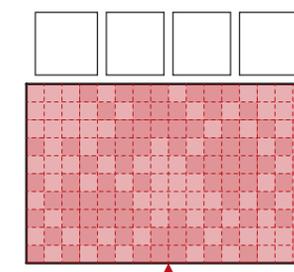
Vor Allem die vertikale Ausdehnung einer horizontalen Flexibilität lässt sich oft als ein dreidimensionales Weben vorstellen, das über die Verschiebungen seiner Maschenweite die Struktur und seine Nutzungsweisen flexibel definieren kann. Durch das Hinzufügen einer vierten Dimension - der Zeit - lassen sich komplexeste Raum- und Funktionszusammenhänge bewältigen, die immer größere funktionierende Hybridgebilde denkbar machen.

Referenz 14 : PPAG / Bildungscampus HBF / Wien / 2014

Struktur mit Möglichkeit zur Veränderung der Maschenweite!

Referenz 15 : OMA / Idea Vertical Campus / Tokyo / 2004

Beispiel für ein dreidimensionales Verweben von Funktionen.



Abbildungsverweis 16, Herbert-Straße Hamburg
<http://www.hamburg.de/contentblob/4425654/6b8c553bd3cbd-429425239149deca73e/data/reeperbahn-06.jpg>, (besucht am 05.10.16 17:00)

Abbildungsverweis 17, Indoor Hanf Plantage
<http://www.schwarzwaelder-bote.de/media.facebook.4ee970cb-ad56-4651-b751-a4f034288516.normalized.jpg>, (besucht am 05.10.16 17:00)

3.6. LICHT- / EIN- / AUSBLICKE:

Über die Veränderung des Tag-Nachtrhythmus sollen die Benutzer stimuliert/manipuliert werden. Im Falle der Casino-Funktion bedeutet dies traditionell sogar die komplette Verbannung des Tag-Zustandes. Es wird eine ewig wählender Nacht-ähnliche Atmosphäre angestrebt. Im „besten“ Falle verliert der Besucher das Gefühl für die Zeit und widmet sich so längst möglich dem Spiel. Bei der Erzeugung der 24-Stunden-Nacht spielen natürlich die Beleuchtung (gedimmtes Licht, gezielter Einsatz von farbigen Licht, kein einsehbares Tageslicht, übertriebenes Kunstlicht, etc.) und Raumgeometrien (niedrige Raumhöhen, lange Hallen, etc.) eine wichtige Rolle. Durch den, den Ort Prater umspülenden, 24-Stunden Lebensrhythmus der unterschiedlichsten Nutzergruppen, wird eine Dauer-Nacht-Simulation überflüssig. Es wird allerdings eine komplette Umkehrung des traditionellen Systems notwendig - statt einer höchstmöglichen Abkapselung muss es zu einer größtmöglichen Öffnung kommen.

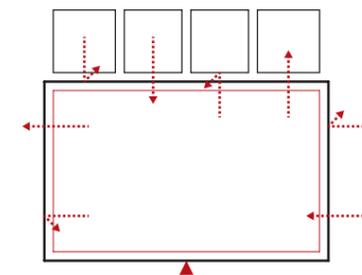
Ebenfalls Im Kontext der Casino-Funktion kommt es seit je her zu einem Wechselspiel zwischen Voyeurismus von Außen und „Sich-Representieren“ von Innen. Das heißt der Einsehbarkeit kommt ebenfalls eine wichtige Rolle zu und dementsprechend dem äußeren Abschluss des Casinos - seiner Hülle - die durch den gezielten Einsatz von Transparenz und Geschlossenheit definiert wird. Diese Dialektik von Sehen und Gesehen-Werden erzeugt einen räumlichen Sog mit dem bewusst gearbeitet wird. Die Einsehbarkeit, Übersichtlichkeit beziehungsweise Überschaubarkeit ist ebenfalls ein wichtiger Aspekt im Themenfeld Sicherheit sowohl aus Sicht des Nutzers als auch des Benutzers.

Referenz 16 : Herbert Straße / Hamburg

Erzeugen eines räumlichen Soges durch gezielte Abschotung

Referenz 17: Indoor Hanf Plantage

Manipulation von Tag- und Nachtrhythmus



Abbildungsverweis 18, Pleasure Dome

https://www.lainer.at/wp/wp-content/gallery/095_pleasure/095_pleasure_01.jpg, (besucht am 05.10.16 17:00)

Abbildungsverweis 19, Excalibur City

http://www.bohemia-privat.cz/sites/default/files/styles/gallery__800x600_/public/excalibur5.jpg?itok=hpPsYa10, (besucht am 05.10.16 17:00)

3.7. THEMENÜBERZUG / THEMENPARK

„ Die Betonung liegt dabei auf Image - nicht auf Prozessen oder Form; wir sind der festen Überzeugung, daß die Wahrnehmung und ebenso der Entwurf von Architektur auf vorhergegangene Erfahrung und daraus gespeiste Assoziationen angewiesen sind, ferner, daß diese symbolischen, Anders repräsentierenden Elemente oftmals der Form, Konstruktion und Nutzung widersprechen, mit denen sie am gleichen Gebäude zusammentreffen.“ (Venturi, Scott Brown, Izenour, 2014, S.104)

Themenüberzug meint das rein optische Immitieren einer Parallelwelt ohne diese wirklich zu verkörpern. Es ist zumeist auch der Versuch ein durchgehendes Thema für die Gestaltung aller Funktionen und Teile eines Gebäudes/Komplexes zu finden. Es wird so zwischen Funktionen, die keinerlei inhaltliche Überschneidungsebene zueinander haben, eine rein auf einer oberflächlichen/visuellen Ebene passierende Verbindung hergestellt.

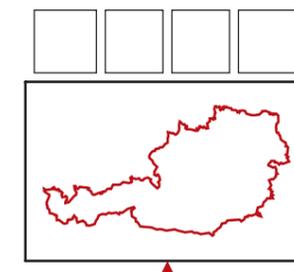
Die Architektur wird somit zu einem Teil einer Marketingkampagne - als dreidimensionales Display einer Werbebotschaft. Die Überzüge unterscheiden sich in ihrer Subtilität enorm - die Bandbreite reicht hier bis in den Kitsch. Der Themenüberzug muss allerdings nicht immer schlecht sein, im besten Falle wird das Marketing integraler Bestandteil der Architektur ohne diese, wie bei schlechten Beispielen, ersetzen zu wollen.

Referenz 18: Rüdiger Lainer / pleasure dome / Wien / 2002

Beispiel eines gelungenen Themaüberzugs! („das künstliche Terrain, als eingesetzte Landschaft“ / „Das Gebäude entwickelt sich als ausgehöhlte Landschaft in vielfältigen Räumen“

Referenz 19: Excalibur City / Kleinhaugsdorf

Das gebaute Werbemittel ersetzt die Architektur.



Abbildungsverweis 20, Seagram Building
http://archvestnik.ru/files/05_SEAGRAM_BLDG.jpg, (besucht am
05.10.16 17:00)

3.8. GIVING BACK:

In Österreich herrscht in weiten Teilen ein staatliches Monopol des Glücksspiels. Das heißt der Staat der grundsätzlich die Verantwortung hat seinen Bürgern nicht zu schaden, verdient mit dem Anbieten von Glücksspiel Geld. Die Vor- und Nachteile dieser staatlichen Kontrolle zu thematisieren würde an dieser Stelle zu weit führen - Stichworte: Glücksspielsucht, Novomatic, etc..

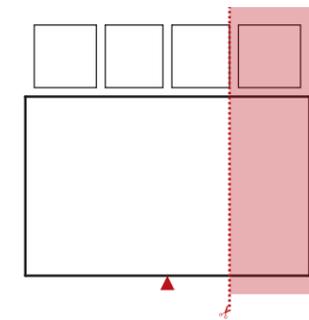
Jedoch sollte der Staat oder im besten Falle jeder Anbieter von Glücksspiel dafür Sorge tragen, dass durch eine so kritisierte Funktion wie die eines Casinos, der städtebauliche und soziokulturelle Kontext derselbigen nicht verschlechtert - sondern im Gegenteil dadurch sogar aufgewertet werden soll. Das meint auch das Miteinbeziehen/Schaffen von konsumfreien Räumen als Kontrast zu den Superkonsumraum Casino.

Das „Zurückgeben“ schafft von vorne herein eine positive Atmosphäre, die für eine gemeinsame gewinnbringende Symbiose aus Konsum und Konsumfreiheit nur von Vorteil ist und das angestrebte Verweben solcher Bereiche fördert.

Ziel ist es Architektur zu schaffen die eine Gleichzeitigkeit von Privatheit und Öffentlichkeit und alle Nuancen an Übergangsräumen dazwischen zulässt.

Referenz 20: Mies van der Rohe/Philip Johnson / Seagram Building / 1958

„Mies' response to the city with the Seagram Building was the grand gesture of setting back the building 100 feet from the street edge, which created a highly active open plaza. The plaza attracts users with its two large fountains surrounded by generous outdoor seating. By making this move, Mies distanced himself from New York urban morphology, lot line development, and the conventional economics of skyscraper construction.“ (Perez, 2010, online)



Abbildungsverweis 21, Casino Campione
<https://yulianest.files.wordpress.com/2013/03/1st-entry-004.jpg>, (besucht am 05.10.16 17:00)

Abbildungsverweis 22, Casino Baden
<http://www.klomfar.com/typo3temp/pics/364d22c638.jpg>, (besucht am 05.10.16 17:00)

3.9. REPRESENTATION / MASSSTAB

„Die Herausforderung des Schicksals, die Spannung zwischen Sieg und Niederlage, übte vor allem auf die Ärmsten und Reichsten ihrer Zeit eine große Faszination aus. So war der Ort des Glücksspiels schon immer von Gegensätzen geprägt: Von den Einen geliebt, von den Anderen gehasst und verboten; in prunkvollen Palästen inszeniert oder auf Jahrmärkten und in einfachen Buden untergebracht. Noch heute sind diese Extremformen in den pompösen Bauten der Bade- und Kurorte (z.B. im traditionsreichen Casino Baden Baden) und in den Abgründen der Spielotheken der Rotlichtviertel erlebbar.“ (KIT,2013, S.2)

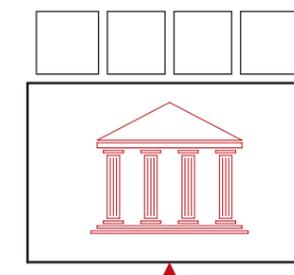
Glücksspiel und demnach auch das Casino gibt es also unabhängig vom Maßstab in jeglicher Ausformulierung.

Verallgemeinernd kann man sagen: Der Repräsentationsgrad steuert die gesellschaftliche Akzeptanz innerhalb der Stadt. Das heißt je teurer und repräsentativer (aussehend) desto akzeptierter und desto unproblematischer das „Aufblasen“ des Maßstabes.

In vielen der klassischen Casinos der vorigen Jahrhundertwende findet sich weiter das im Historismus allgemein, als Repräsentationsmotiv an vielen verschiedenen (neuen) Funktionen, angewandte Tempelmotiv Anwendung - genauso wie in den gebauten „Symbolsammlungen“ der Postmoderne.

Referenz 21: Mario Botta / Casino Campione / 1990
gesprengter Maßstab

Referenz 22: Eugen Fassbender/Maximilian Katscher / Casino Baden / 1934
Eingang mit Tempelmotiv



Abbildungsverweis 23, Big-Brotherhaus Deutschland
https://cdn.blogger.de/static/antville/tristessedeluxe/images/bigbrother_grundriss.jpg, (besucht am 05.10.16 17:00)

Abbildungsverweis 24, Ganzkörper-Scanner
<http://www.handelsblatt.com/images/koerperscanner-im-einsatz-auf-dem-flughafen-frankfur-main/7432046/2-format2403.jpg>, (besucht am 05.10.16 17:00)

3.10. SICHERHEIT / ÜBERWACHUNG:

„Auch heute gilt, daß wir uns allmählich in einer Atmosphäre einzurichten beginnen, in der, wissentlich oder unwissentlich, jeder jeden zu bespitzeln aufgefordert ist, eine Atmosphäre, in der die einzelnen - unter zunehmender Entbehrung existentieller Sicherheiten - immer mehr durch äußere Sicherheitsmaßnahmen ihrer Rechte beraubt werden. Der schwierige Dreh- und Angelpunkt: daß all das sich unter dem Deckmantel anscheinend moralischer Begriffe vollzieht, die für Wünschenswertes wie Sich-wohl-und-sicher-Fühlen stehen und sich gegen angebliche Risiken und Gefahren richten. Was Städte einmal charakterisierte, daß man dort Fremder unter Fremden war oder sein konnte, brauchte Anonymität, Größe, Unübersichtlichkeit - Begriffe, die einst mit Freiheit konnotiert wurden, und heute fast schon zu Begriffen für das Böse geworden sind.“ (Blum, 2003, S.54)

Dieses Spannungsfeld von Freiheit und Sicherheit nimmt natürlich auch das Casino ein. Obwohl das Casino als liminaler Raum sich zumindest räumlich dazu anbietet, entgegen dem im Zitat beschriebenen Trend zu steuern.

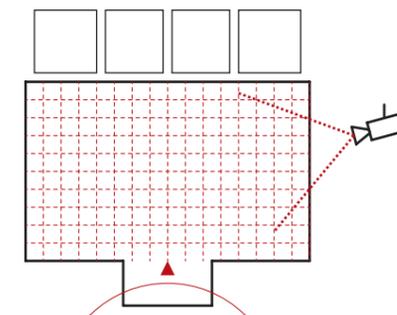
Die tatsächliche Überwachung passiert ohnehin nurmehr digital - sei es durch das visuelle Aufzeichnen via Kameras oder aber auch durch das Aufzeichnen/Analysieren des Online-Verhaltens. Da um heute aktiv Spielen zu dürfen, zumindest eine elektronische Anmeldung passieren muss, um den gesetzlich notwendigen Mindestaltercheck zu gewährleisten. Das heißt der analoge Spieler vor Ort wird parallel zu zu einem digitalen, virtuellen zweiten Spieler. Dieser Umstand wiederum kann bedeuten das jeglicher Ort mittels Internetverbindung zu einem (Online-) Casino genutzt werden kann. Die Verbindung von konsumfreien und Konsumräumen kann dadurch zum Verschwimmen gebracht werden.

Referenz 23 : Big-Brother-Haus / Deutschland

Antireferenz: hart abgegrenzte, unverschommene Grenzen

Referenz 24 : Ganzkörper-Scanner

die Durchleuchtung/Virtualisierung des Menschen



4. RAUMPROGRAMM

Das nachfolgend aufgelistete Raumprogramm ist aus dem Entwurfsprogramm „Ein Casino-Club für Mailand“, der Fakultät für Architektur / Institut für Entwerfen, Kunst und Theorie / Fachgebiet Gebäudelehre der KIT. Prof. Daniele Marques, entnommen.

Dieses eher traditionelle und relativ detaillierte Spielcasino-Raumprogramm gibt einen ersten guten Überblick über die Größenverhältnisse der einzelnen Bereiche und lässt Proportionen und Ausmaße und Funktionszusammenhänge erahnen.

Allerdings galt die Intention, wie in der Einleitung bereits beschrieben, das Casino und auch sein Programm und dessen Zusammenhänge neu zu denken, sodass dieses Raumprogramm keineswegs eins-zu-eins übernommen wurde. Das bloße Aneinanderfügen der einzelnen Bereiche/Funktionen würde die komplexen räumlichen und funktionalen Zusammenhänge die ein Casino aufweist nur unzureichend produzieren.

Sodass innerhalb der Neukonfiguration des Casinos Bereiche, in ihrer Größe und Position transformiert und Beziehungen und Synergien neu verknüpft wurden. Manche Funktionen aus dem nachstehenden Raumprogramm entfielen ganz, andere wurden neu eingeführt.

Eingangsbereich 390 qm

Eingangsfoyer 200
Info/Shop 20
Garderobe 60
Gäste WC 50
24 h Bankfiliale 30
Security Büro/Wachraum 2x15m

Kleines Spiel 615 qm

Spielsaal "kleines Spiel" mit ca. 100 Spielautomaten 400
Saalbar "kleines Spiel" 75
Online Casino mit ca. 20 PC-Plätzen 60
Kasse "Kleines Spiel" 10
Aufsichtsraum 15
Abrechnungs- und Tresorraum 15
EDV/Lager 2x5
WC "kleines Spiel" 30

Großes Spiel 1.050 qm

Rezeption 50
Foyer " Großes Spiel" 100
Spielsaal I "Roulette" 400
Spielsaal 2 Blackjack, Poker, Baccara
(ggf. Einzelräume 300
Saalbar "großes Spiel" 75
Kasse "großes Spiel" 20
Abrechnungs- u. Tresorraum 20
Büro/EDV/Lager 3x15
WC "Großes Spiel" 40

Gastronomie 545 qm

Restaurant Gastraum 200
Gardrobe, WC 20
Küche versorgt auch Säle u Foyers
bei Buffet u. Bankett 100
Lager Kühlraum, Getränke-, Vorrats-, Tageslager 4x15
Müllraum 10
Anlieferung 10
Büro Küche 2x15
Personalraum Umkleide, Duschen, WCs 2x20
Gardrobe, WC 30
Küche 15
Lager, Getränke 2x15

Bar 300 qm

Gastraum 200
Thekenbereich 20
WC 30
Lager 50

VIP-Lounge 120 qm

Gastraum 80
Thekenbereich 20
WC 20

Außenraum / Dachterrasse 170 qm

Gastbereich 150
Thekenbereich 20

Großer / kleiner Tanzsaal 290 / 590 qm

Tanzfläche 200 / 500
DJ / Bühne / Regie 40
Technik 50

Verwaltung 160 qm

Direktor 30
Sekretariat 20
Besprechung, Teeküche 20
Büro 3x15
Archiv/EDV/ Lager 3x15

Personal 455 qm

Büro Saalchef 30
Büro Spielbankaufsicht 30
Büro Technischer Leiter 30
Schulungs- und Konferenzräume
zusammenschaltbar 3x30
Personalaufenthalt 75
Umkleide Servicepersonal Duschen, WC Herren 100
Umkleide Servicepersonal Duschen, WC Damen 100

Sonstige Einrichtungen 715 qm

Werkstatt Hausmeister 40
Lager, Geräte 3x25
Technikzentrale im UG ca. 3x200

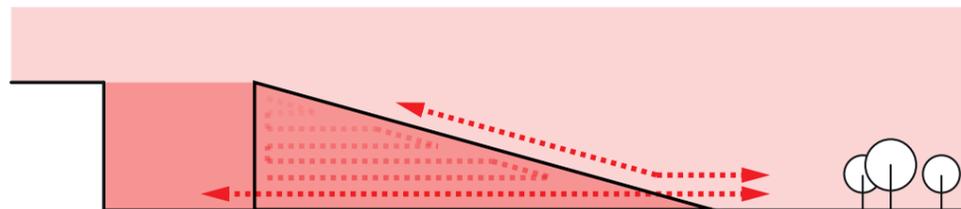
Parkmöglichkeiten nach Bedarf

Quelle: (KIT,2013, S.14-15)

5. ENTWURFSDIAGRAMME:



Im Norden schließt Der Wiener Würstel-Prater an die harte Blockrand-Kante des Stuwerviertel. im Süden dagegen läuft er in den Landschaftsraum des Praters aus.



Der keilförmiger Baukörper vermittelt zwischen den beiden heterogenen Stadtzonen und führt diese ineinander über. Durch die Große Freitreppe entsteht ein neuer halböffentlicher Raum .

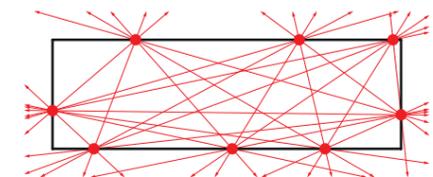


Die Form, Positionierung und vor Allem die Programmierung des Baukörpers führt zu einer dreidimensionalen Überschneidung der Funktionen und Zonen.

Die Lage eines (Haupt-) Einganges bestimmt eine dominierende Richtung - das restliche Gebäude schotet sich gegenüber seiner Umgebung ab.

>>> >>>

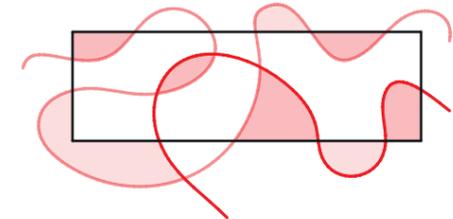
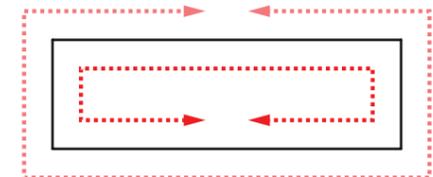
Durch die Öffnung des Casinos an mehreren neuralgischen Punkten ergibt sich eine Vernetzung mit dem Kontext - es wird eine allseitige Durchwegung erzeugt.



Die äußeren und inneren Bewegungsstränge haben keinerlei Berührungspunkte - es entsteht eine starke Introvertiertheit.

>>> >>>

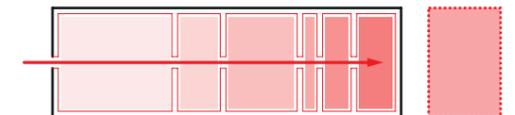
Durch die Änderung der Bewegungsmuster ergeben sich dreidimensionale Überschneidungen innerhalb als auch außerhalb des Gebäudes

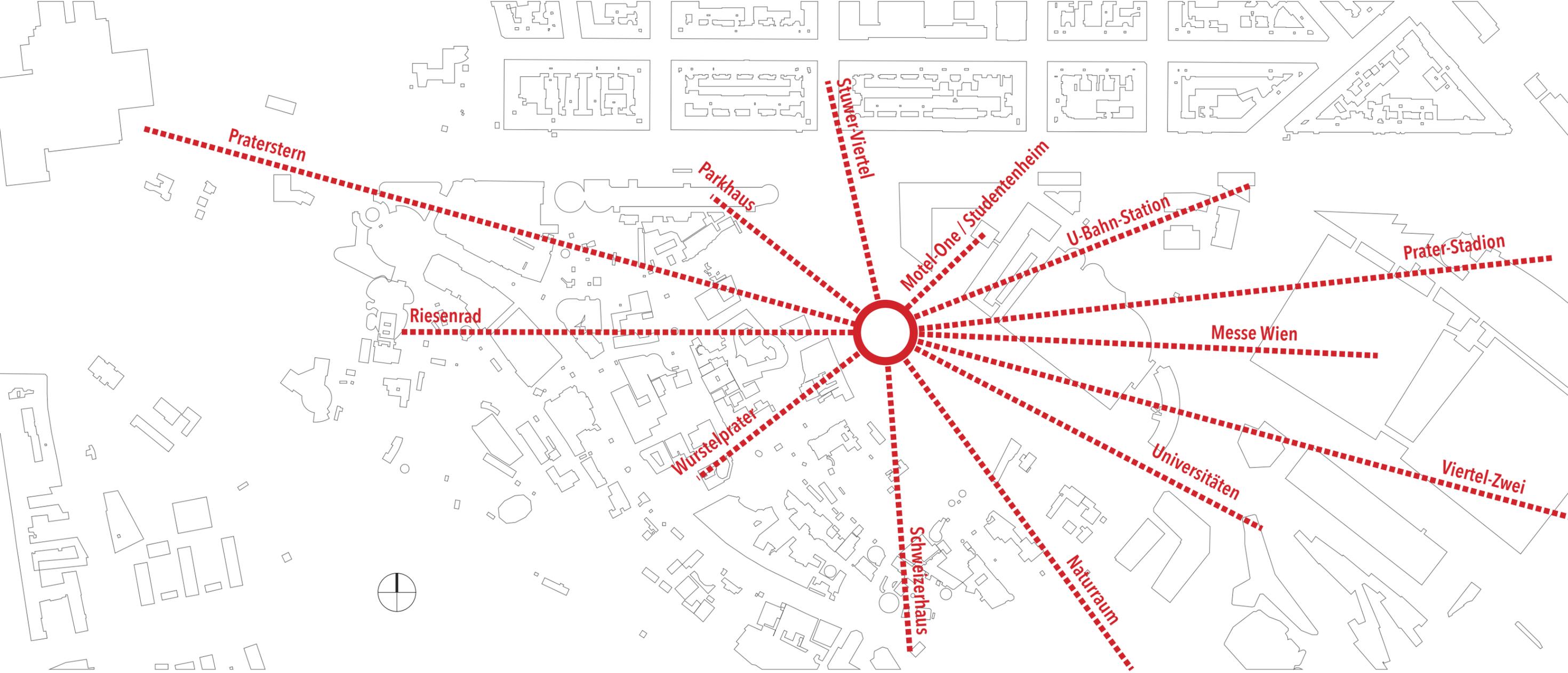


Die hierarchisch geordneten „historischen“ Raumprogramme erschweren das Miteinbeziehen von „externen“ Funktionen und Nutzern.

>>> >>>

Positionieren der „externen“ Funktionen innerhalb der Überschneidungsfelder der Bewegungsmuster - es entsteht ein unhierarchischer „Casino-Universal-Space“

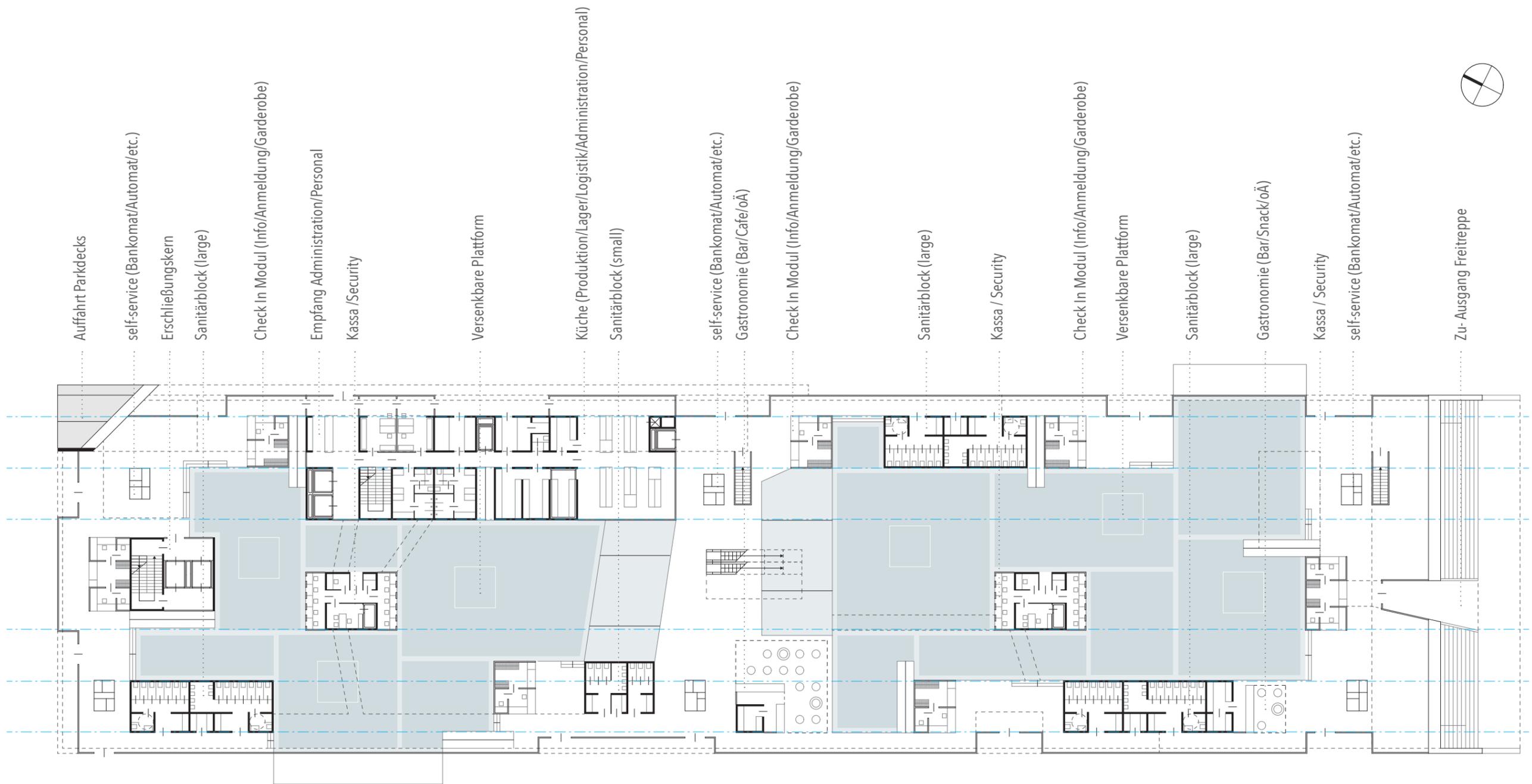




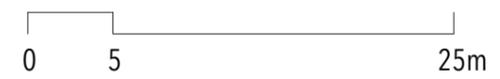
5. Richtungen / Verknüpfungen

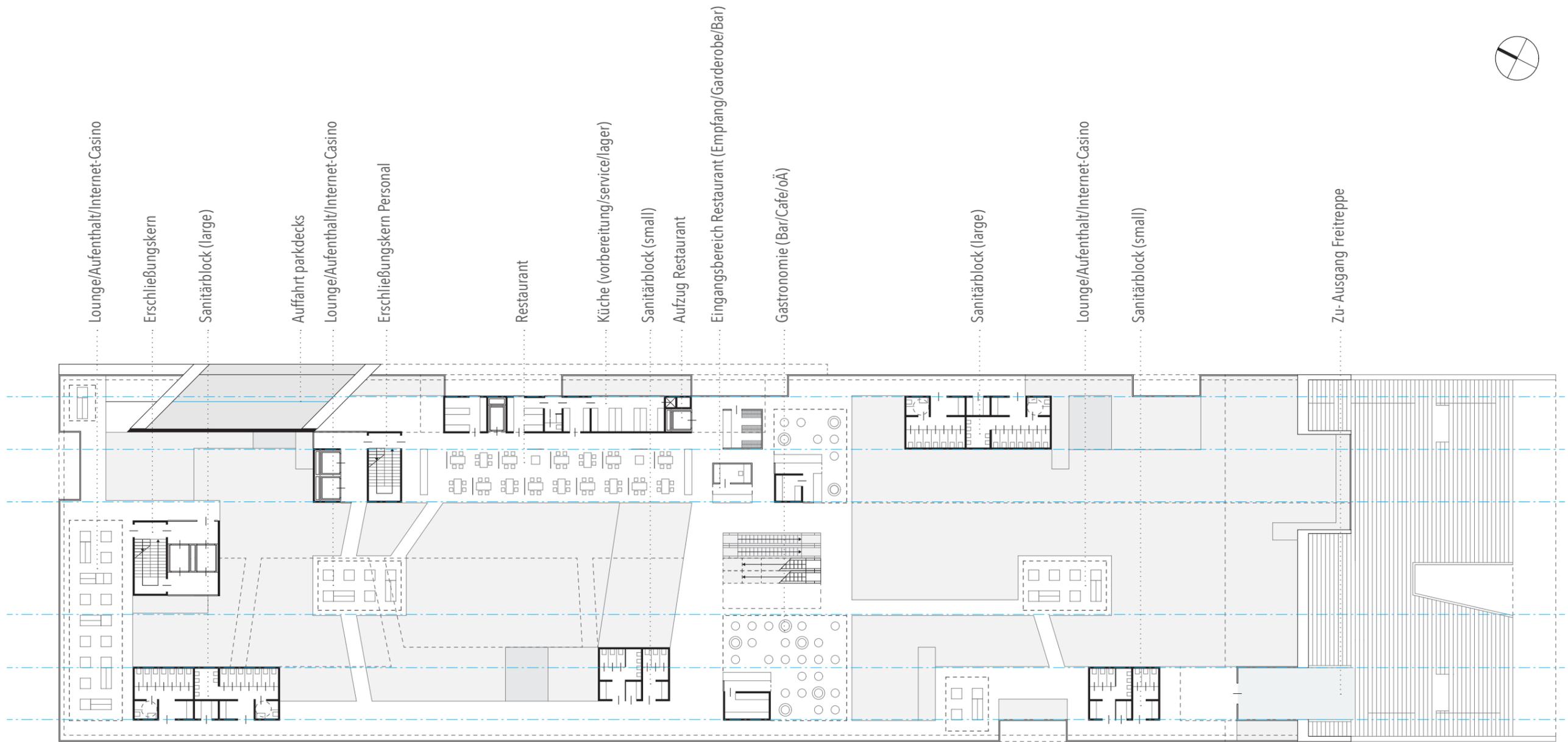


6.1. Lageplan



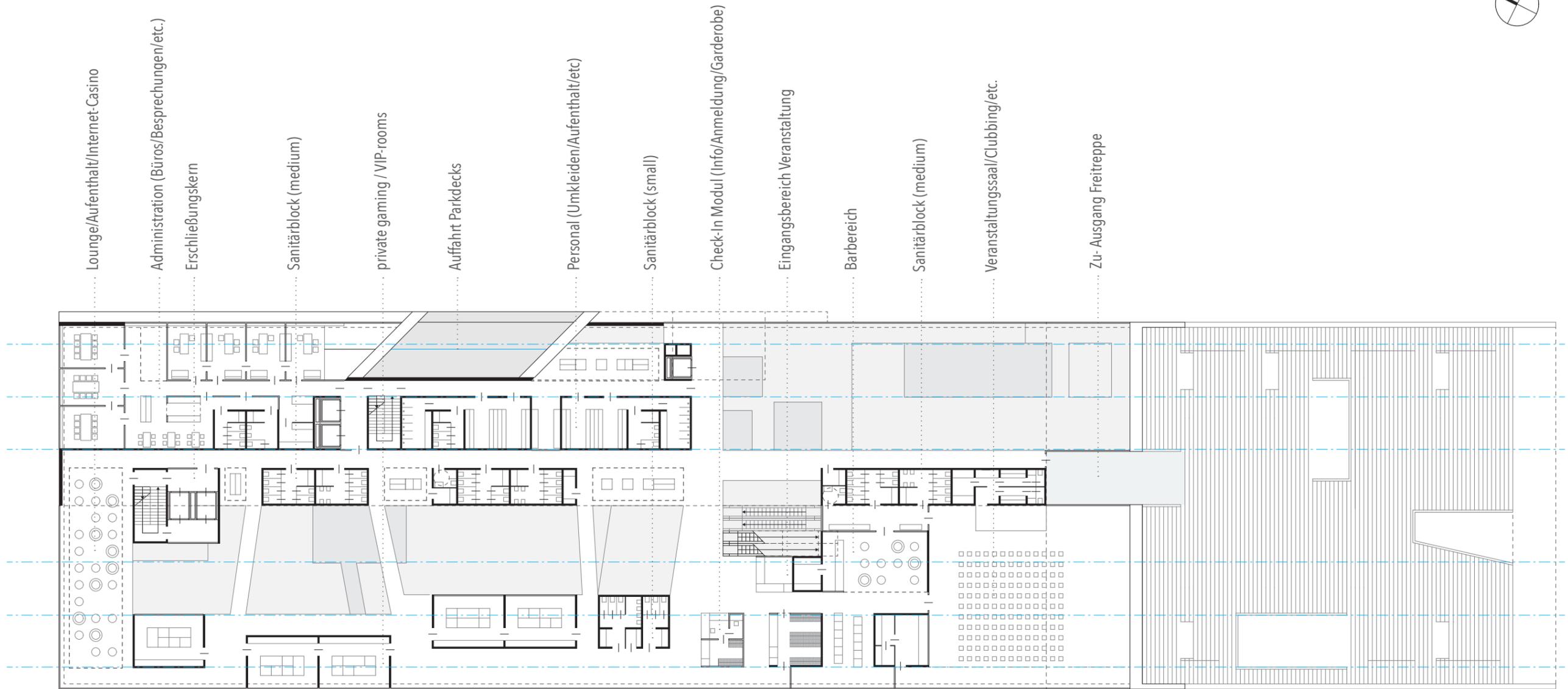
6.2. Grundriss Erdgeschoß 00





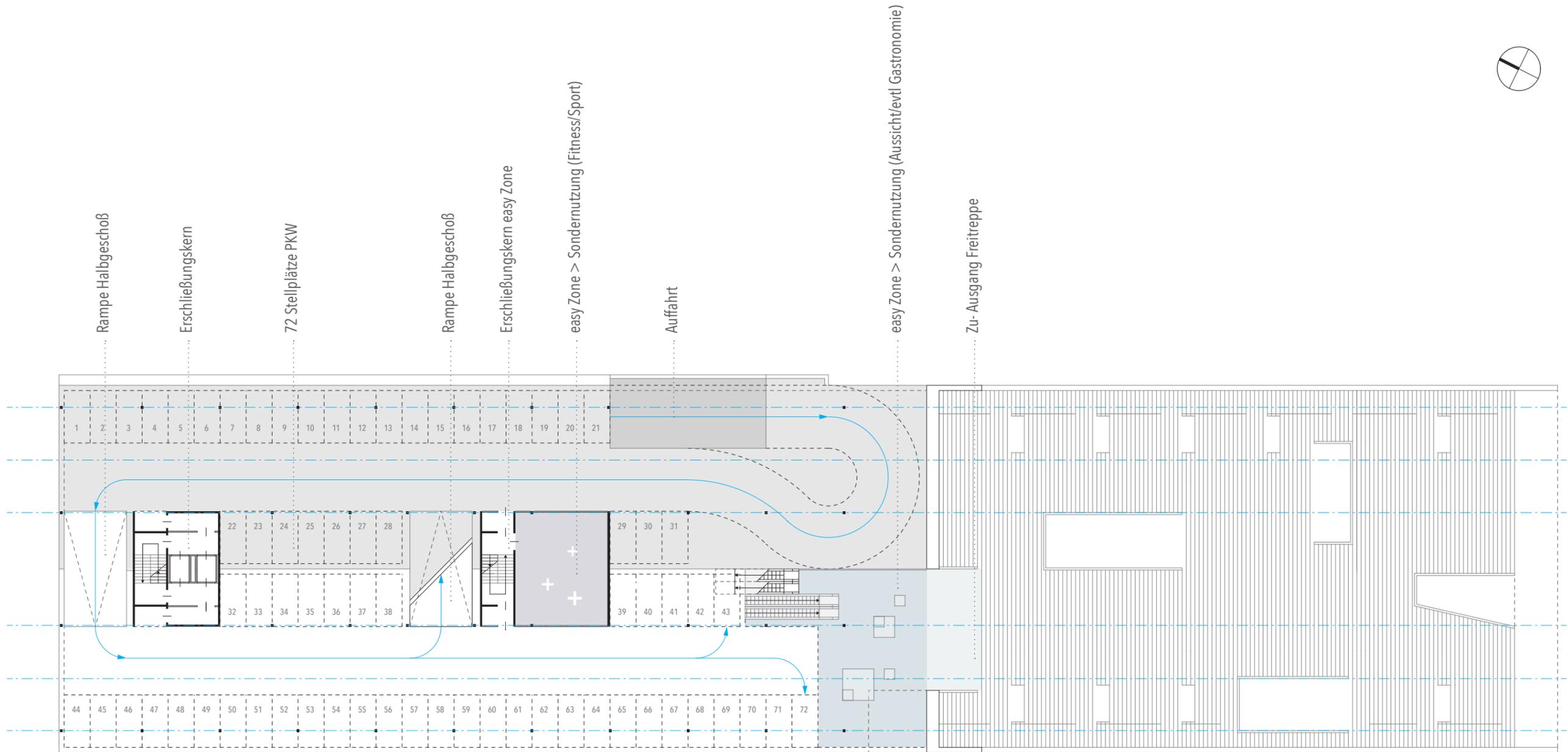
6.3. Grundriss Obergeschoß 01





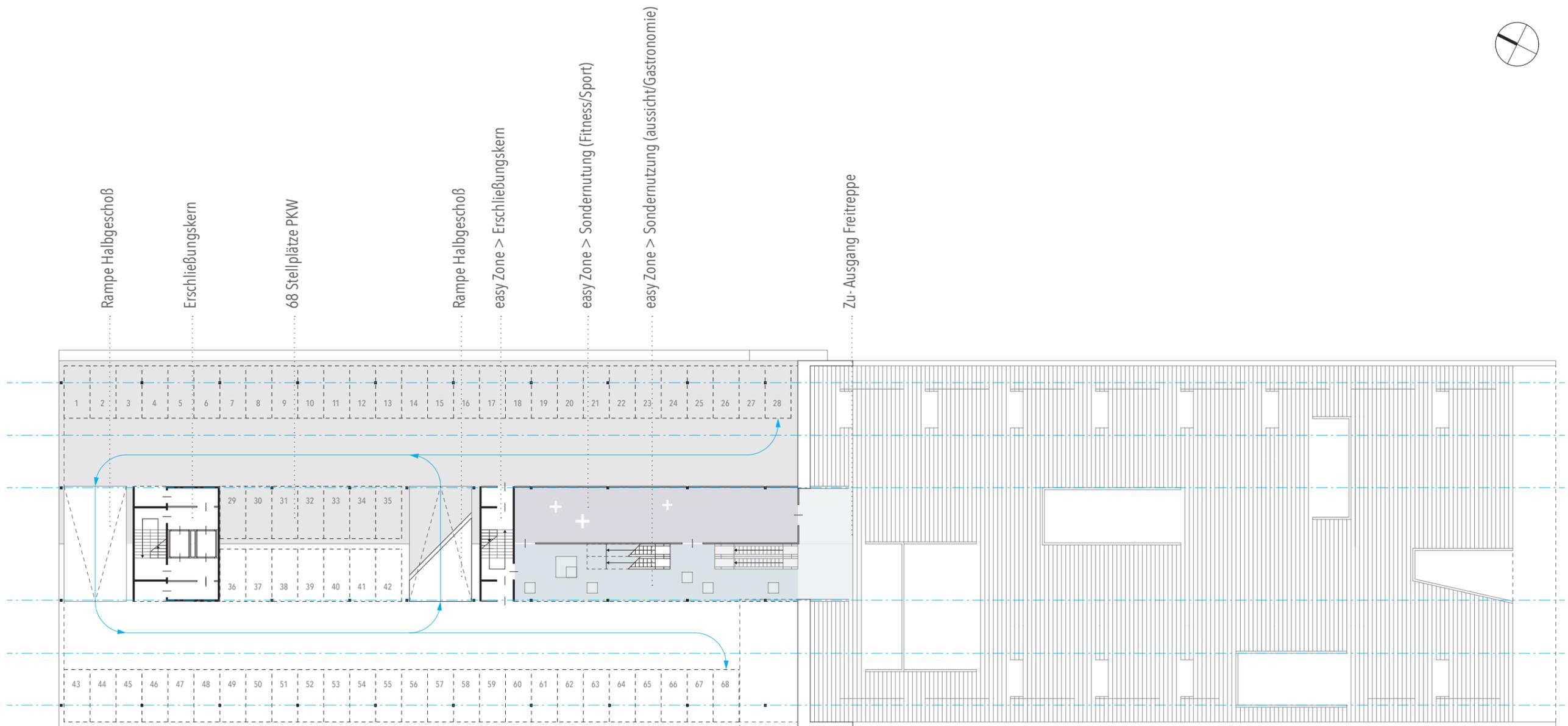
6.4. Grundriss Obergeschoß 02





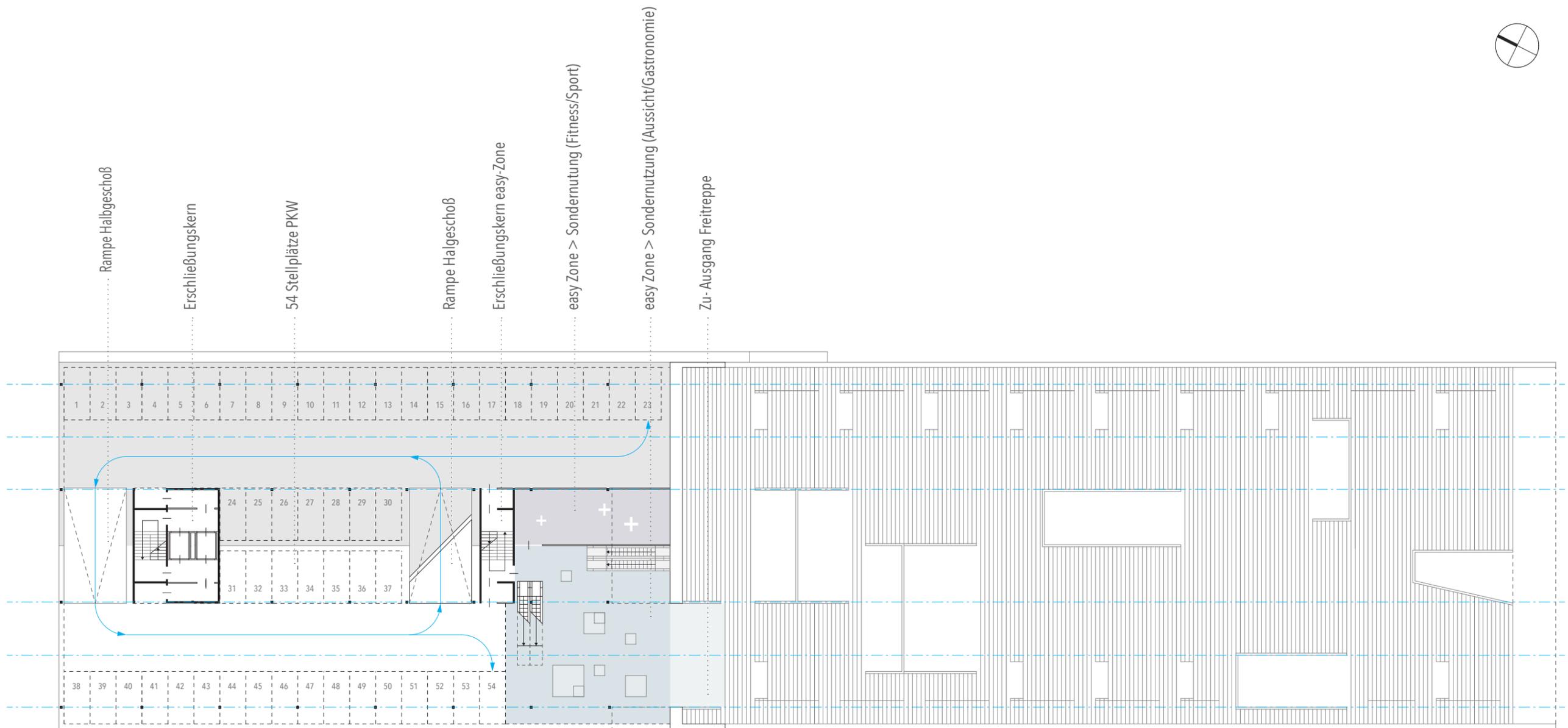
6.5. Grundriss Obergeschoß 03





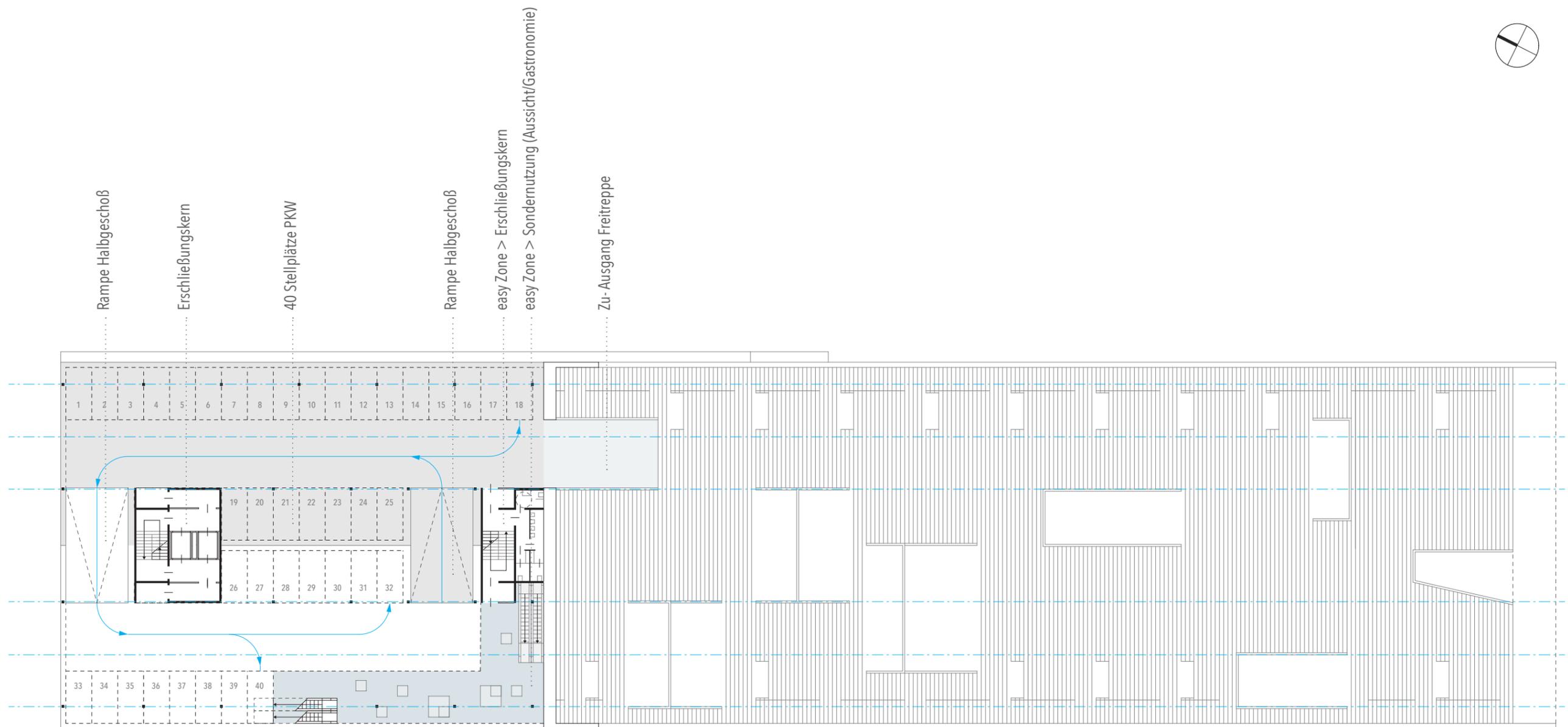
6.6. Grundriss Obergeschoß 04





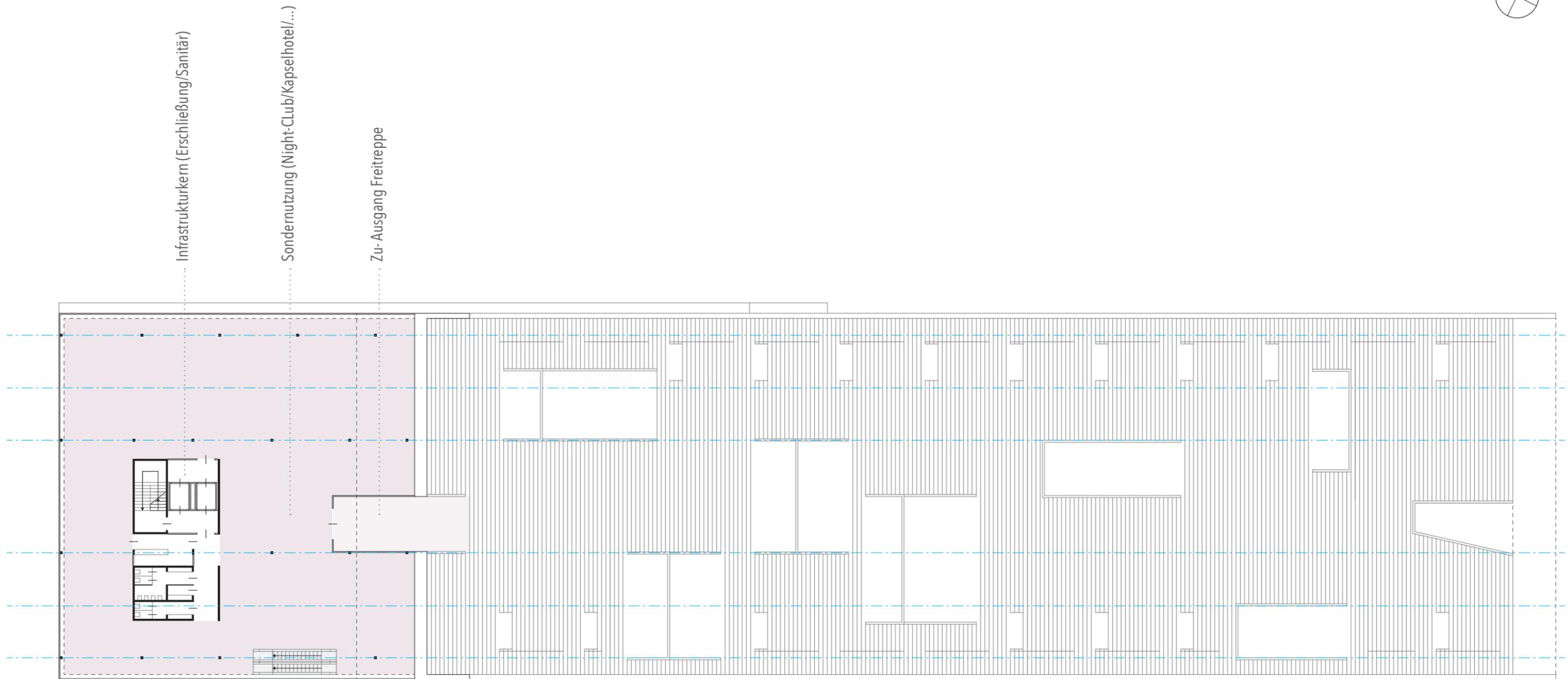
6.7. Grundriss Obergeschoß 05





6.8. Grundriss Obergeschoß 06





6.9. Grundriss Obergeschoß 07

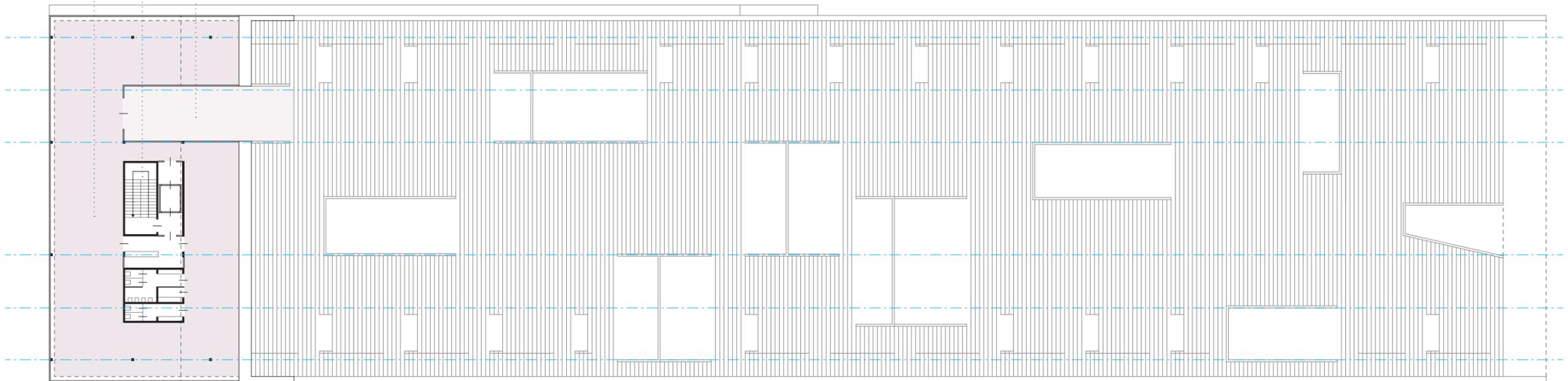




Sondernutzung (Night-Club/Kapselhotel/...)

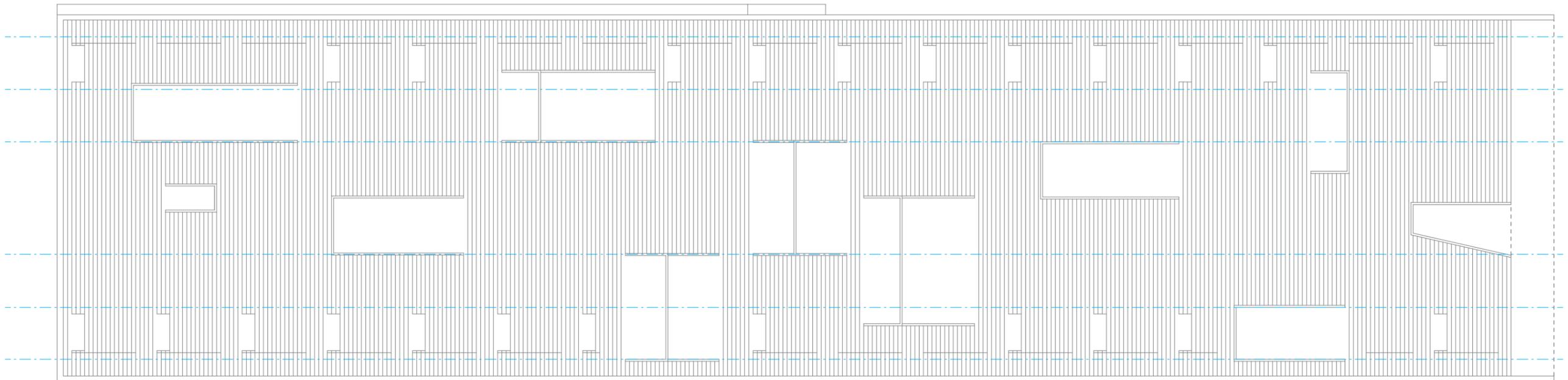
Infrastrukturkern (Erschließung/Sanitär)

Zu- Ausgang Freitreppe



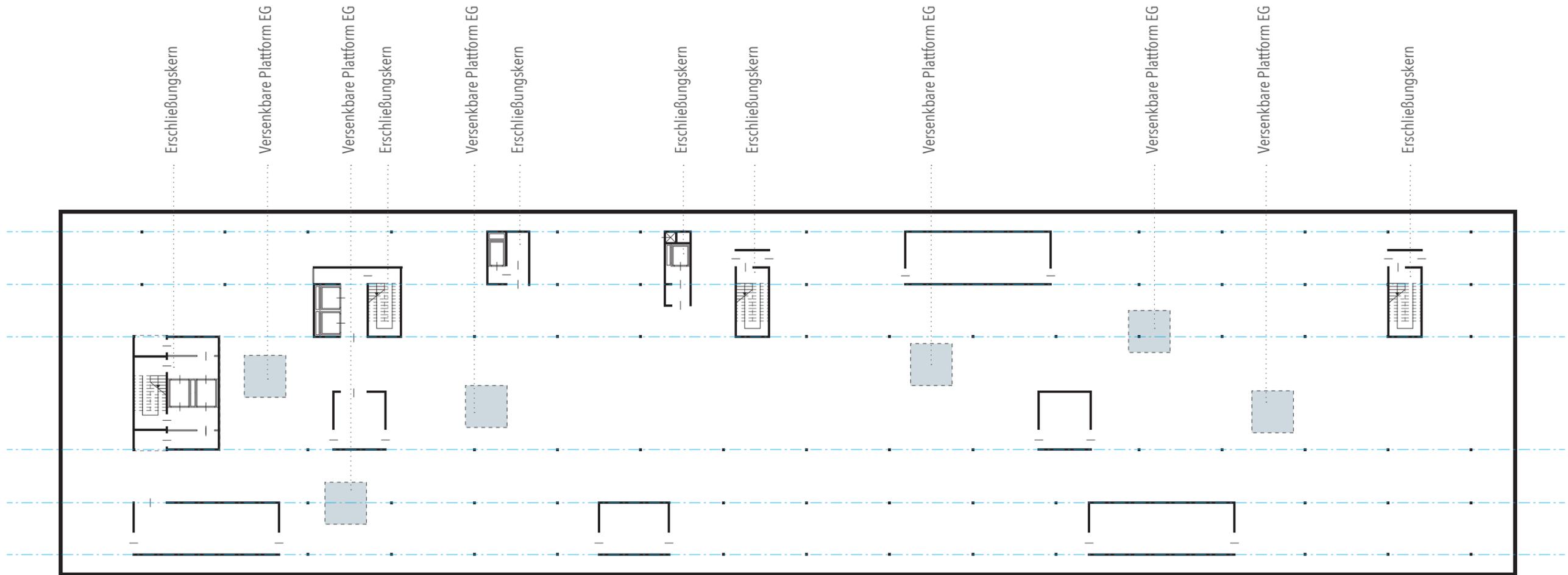
6.10. Grundriss Obergeschoß 08





6.11. Grundriss Dachdraufischt

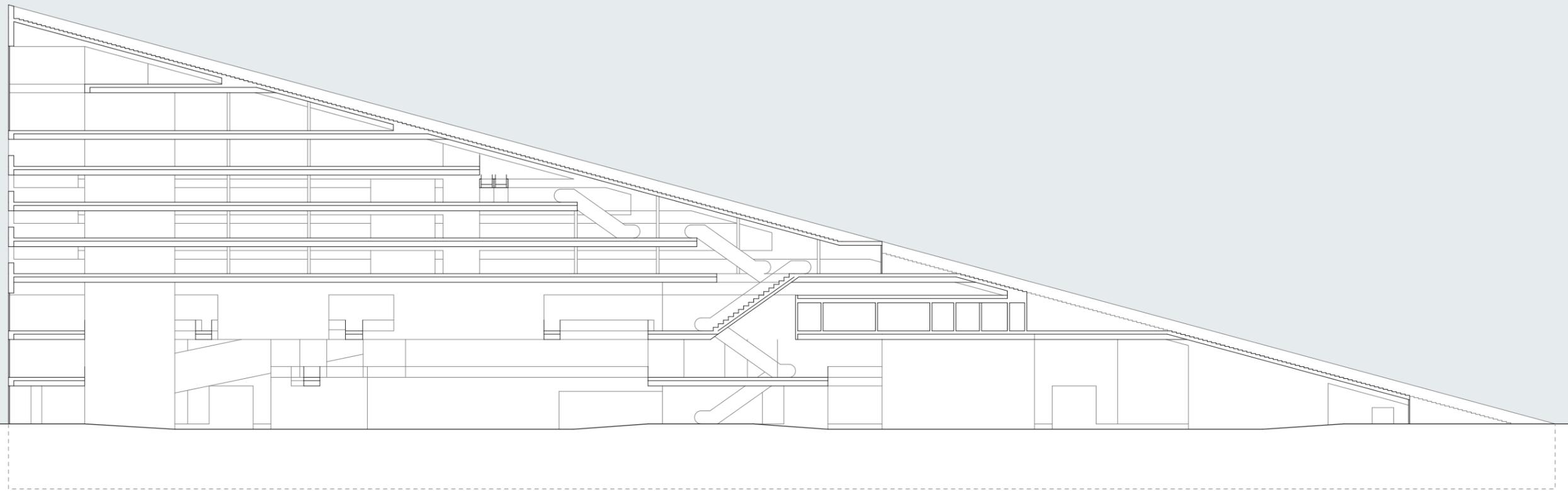




6.12. Grundriss Untergeschoß (Technik)

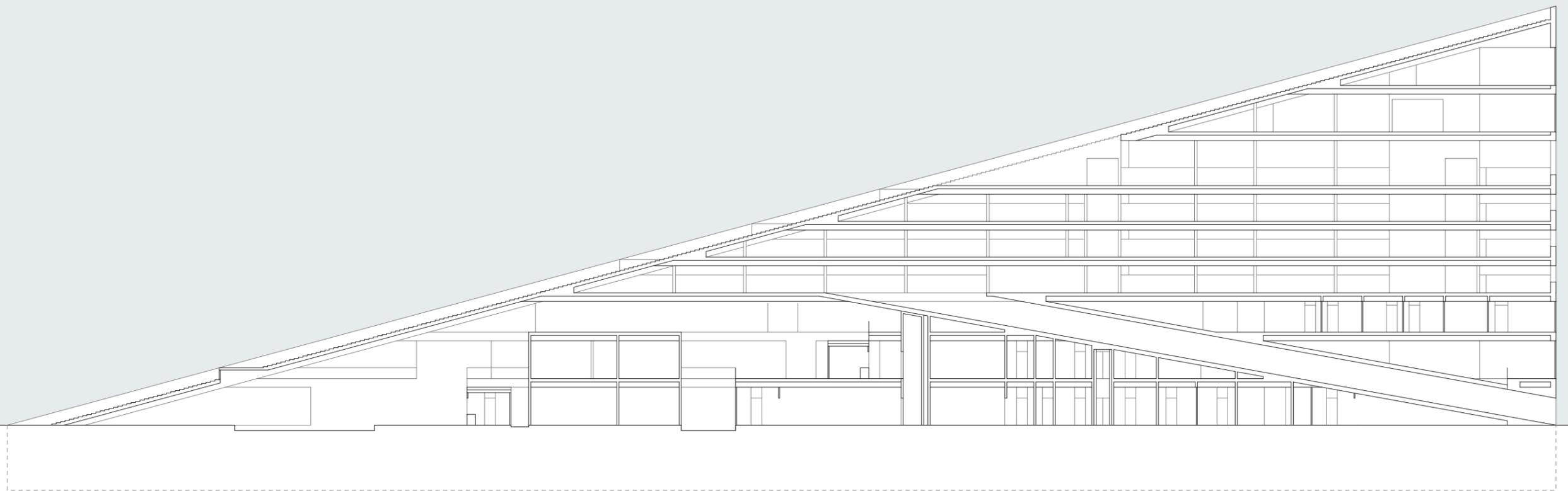


0 5 25m



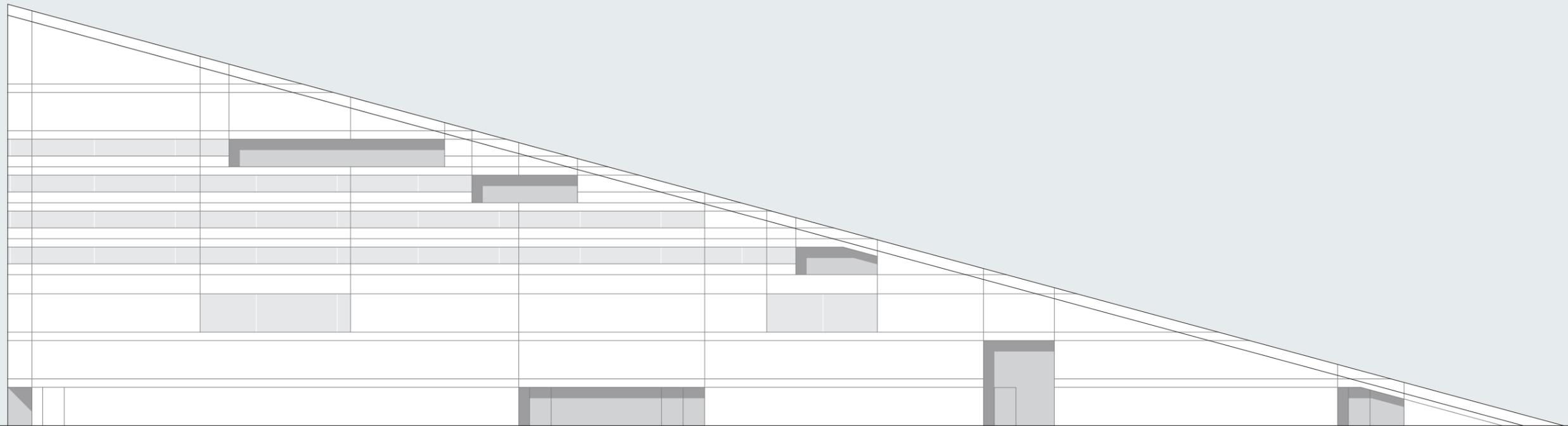
6.13. Längsschnitt

0 5 25m



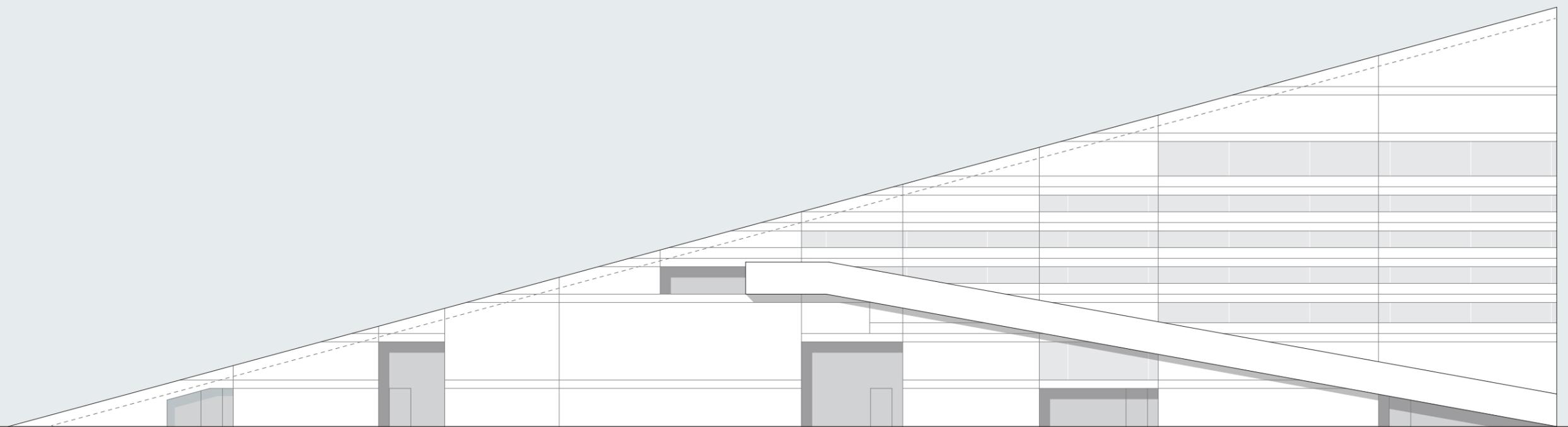
6.14. Längsschnitt

0 5 25m

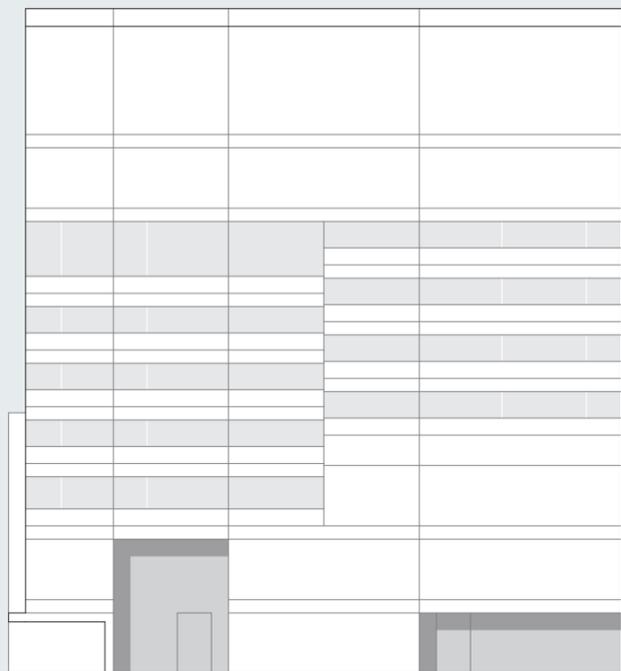


6.15. Süd-West Ansicht

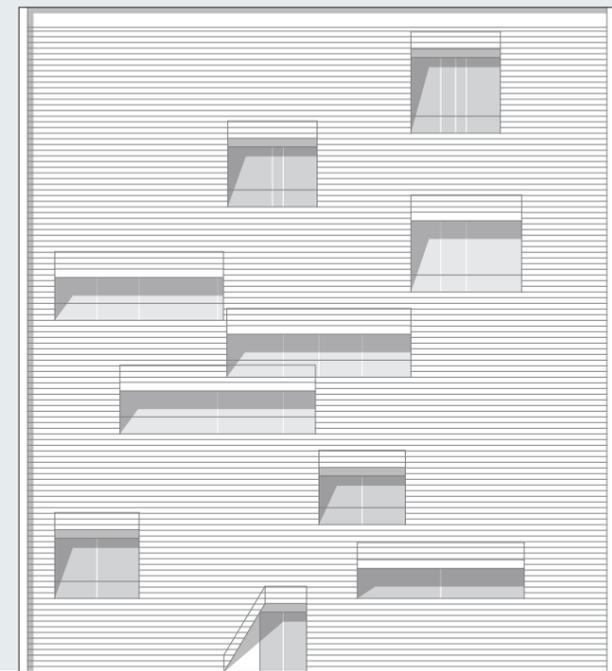
0 5 25m



6.16. Nord-Ost Ansicht

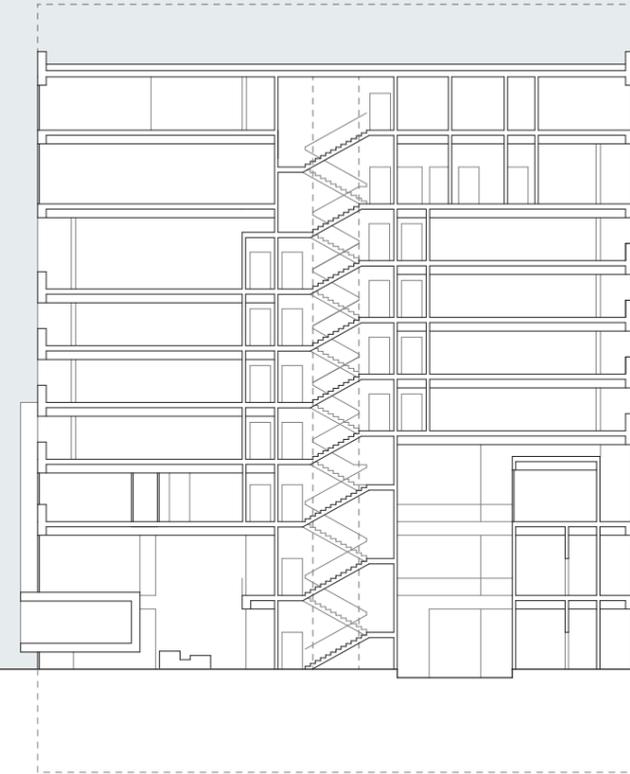


6.17. Nord-West Ansicht



6.18 Süd-Ost Ansicht

0 5 25m



6.19. Querschnitt A

6.20. Querschnitt B



7. SCHAU BILD INNENRAUM

8. ANALOGMODELLE



Abb. 25 / Modell 1:2000

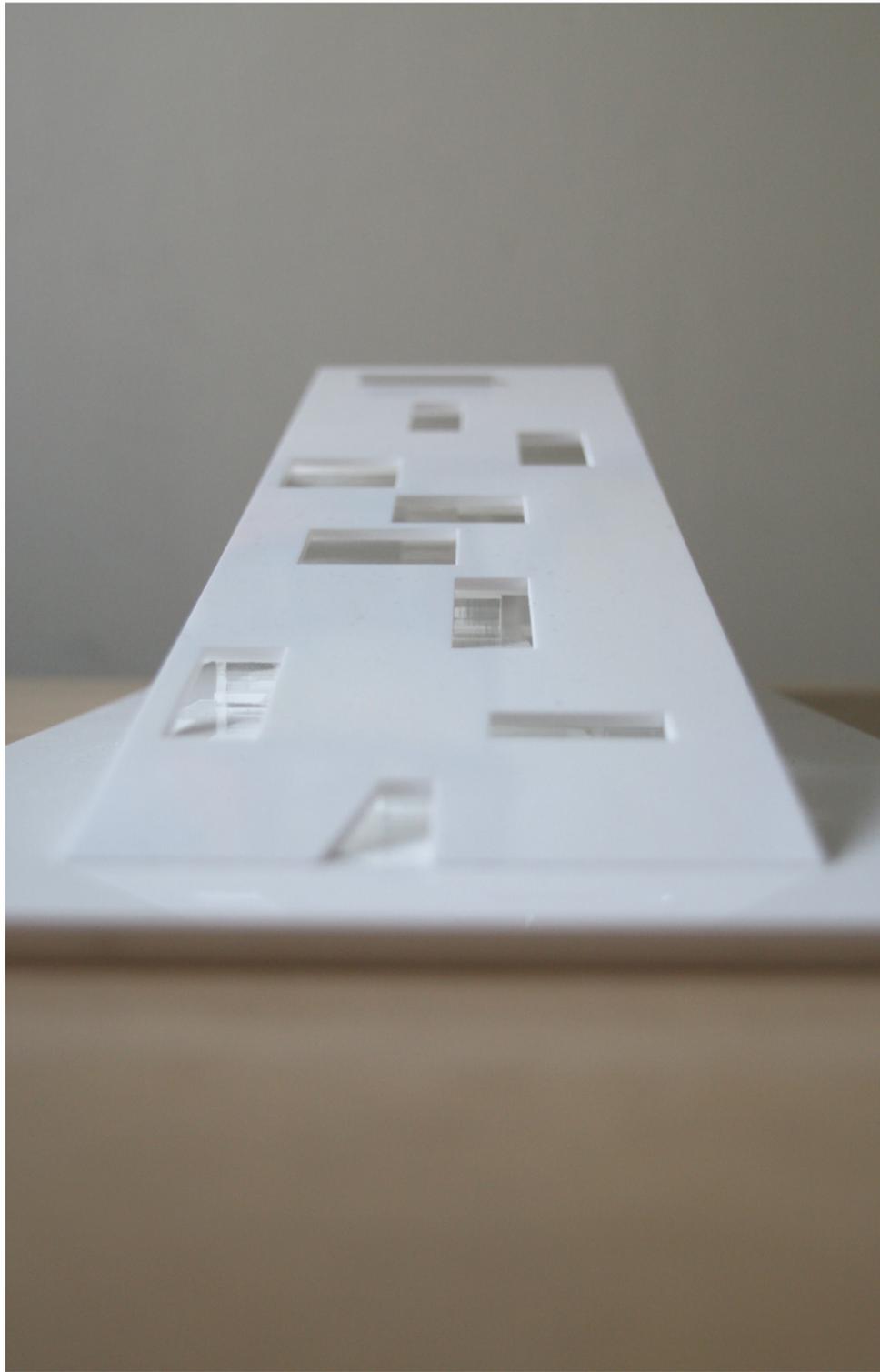


Abb. 26 / Modell 1:333



Abb. 27 / Modell 1:333

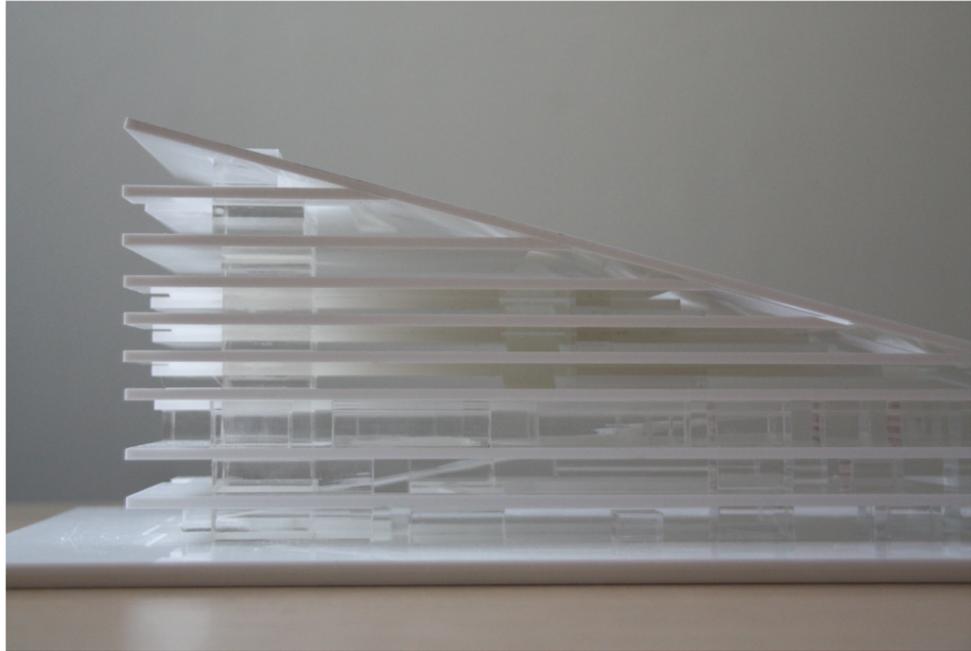


Abb. 28 / Modell 1:333

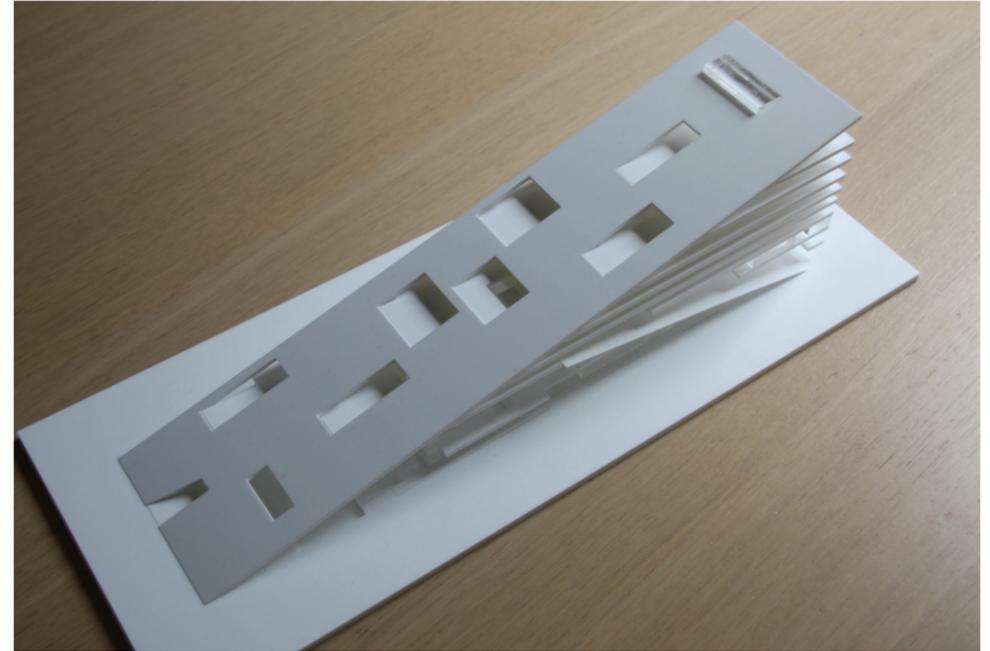


Abb. 30 / Modell 1:333

Abb. 29 / Modell 1:333

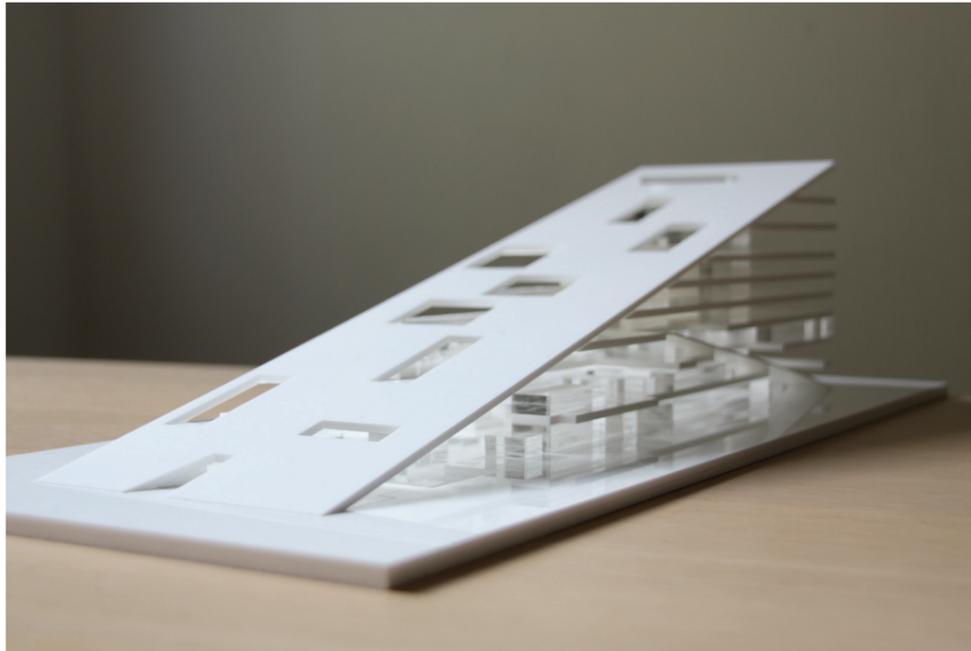


Abb. 31 / Modell 1:333

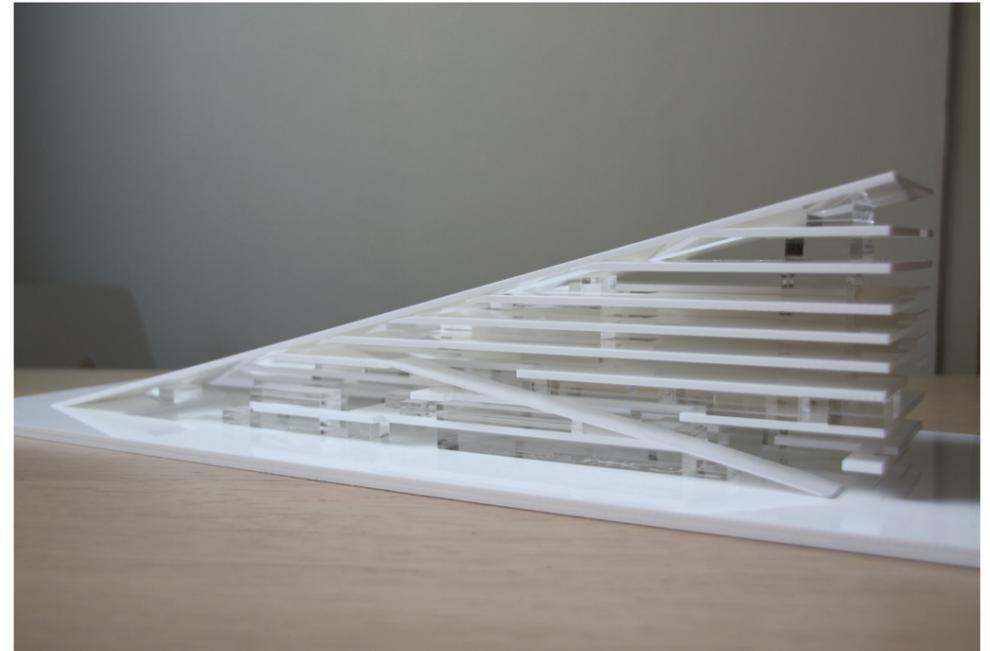




Abb. 32 / Modell 1:333



Abb. 33 / Modell 1:333



Abb. 34 / Modell 1:333



Abb. 35 / Modell 1:333



Abb. 36 / Modell 1:2000



Abb. 38 / Modell 1:2000

Abb. 37 / Modell 1:2000



Abb. 39 / Modell 1:2000



9. LITERATURVERZEICHNIS

Blum, Elisabeth, (2003), „Schöne neue Stadt – Wie der Sicherheitswahn die urbane Welt diszipliniert“, Birkhäuser Verlag, Basel, ISBN 3-7643-6250-2, S.54

Bunzl, Matti, Vorwort, in: Storch, Ursula (Hg.), (2016) „In den Prater - Wiener Vergnügungen seit 1766“ Ausstellungskatalog Wien Museum
Residenz Verlag GmbH, ISBN 978 3 7017 3395 8, S.6

Foucault, Michel (1992), „Andere Räume“ in
Barck, Karlheinz u.A. (Hg.), „Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik“, Leipzig, S.34

Isozaki, Arata, (2011), „Welten und Gegenwelten“
transcript Verlag, Bielefeld, ISBN 978 3 8376 1116 8, S.151

KIT, Fakultät für Architektur, Institut für Entwerfen, Kunst und Theorie, Fachgebiet
Gebäudelehre, ohne Verfasser, (2013), „Ein Casino-Club für Mailand“, (online) „<http://arch-ubl.webarchiv.kit.edu/entwerfen/Entwurf-SoSe-2013-Aufgabe.pdf>“, S.2, 14-15
(Zugriffsdatum: 2015, 09.Dez.)

Koolhaas, Rem, (2011), „Delirious New York - Ein retroaktives Manifest für Manhattan“
Arch+ Verlag GmbH, Aachen, ISBN 978 3 931435 00 4, S.30, 36

OMA, (2016), (online) „<http://oma.eu/projects/netherlands-embassy>“,
(Zugriffsdatum: 2016, 05.Okt.)

Perez, Adelyn, (2010, 10. Mai), „AD Classics: Seagram Building / Mies van der Rohe“, *ArchDaily*, (online) „<http://www.archdaily.com/59412/seagram-building-mies-van-der-rohe>“,
(Zugriffsdatum: 2016, 05.Okt.)

Storch, Ursula (Hg.), (2016) „In den Prater - Wiener Vergnügungen seit 1766“
Ausstellungskatalog Wien Museum
Residenz Verlag GmbH, ISBN 978 3 7017 3395 8, S.38

Venturi, Robert, Denise, Scott Brown, und Steven, Izenour, (2014), „Lernen von Las Vegas - Zur Ikonographie und Architektursymbolik der Geschäftsstadt“
Birkhäuser Verlag GmbH, Basel, ISBN 978 3 7643 63 62 8, S.104

10. VERZEICHNIS DER ABBILDUNGEN (Abb.) UND ABBILDUNGSVERWEISE (AbbVerw.)

Abb.01, Luftbild Prater; <https://www.google.com/maps/@48.2167269,16.3958399,17z>, (besucht am 01.10.16 16:00); Google-Maps; ©2016 DigitalGlobe, European Space Imaging, Meixner Vermessung, Kartendaten © 2016 Google

AbbVerw.02, Kaffeehaus im Prater um 1800; http://austria-forum.org/attach/Bilder_und_Videos/Historische_Bilder_IMAGNO/Kaffeehaus_Café/00212084/00212084wm.jpg, (besucht am 02.10.16 16:00)

AbbVerw.03, Blick auf die Rotunde der Weltausstellung; https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f5/Eingangstor_Weltausstellung_1873.jpg, (besucht am 02.10.16 16:00)

AbbVerw.04, Praterhauptallee im Winter; <http://images.kurier.at/46-67035286.jpg/107.300.441> (02.10.16 16:00)

AbbVerw.05, Wurstelprater mit Stuwerviertel im Hintergrund; http://www.wienerzeitung.at/_wzo_daten/media/Storytelling/prater/img/stadtentwicklung/Wurstelprater_Stuwerviertel.jpg, (besucht am 02.10.16 16:00)

AbbVerw.06, Dreamland; <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/2f/dd/b9/2fddb9becdff-0a21b9223f7ffb22cc04.jpg>, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.07, Macau; https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9b/Macau_peninsula.jpg, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.08a, Lloyds London; http://commerzreal.com/uploads/pics/cr_pm_cfb-154_lloyds.jpg, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.08b, Grundriss Lloyds London; http://www.designingbuildings.co.uk/w/images/2/20/Lloyds_of_London_floor_plan.png, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.09, Aria Resort und Casino; http://staging.nasfaa.org/uploadedImages/Conference2013/tiles/images/aria_top_lg.jpg, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.10, Board of Trade; https://drnorth.files.wordpress.com/2012/03/andreas_gursky_chicago_board_of_trade.jpg, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.11, Niederländische Botschaft; <http://images.oma.eu/20150804044403-1567-rz66/300.jpg>, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.12, Fun Palace; http://www.worldarchitecturenews.com/news_images/21461_1_funpalace.jpg, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.13, Centre Pompidou; https://www.museum-joanneum.at/fileadmin//user_upload/Presse/Aktuelle_Projekte/Aktuell/Content-Bilder/Abbildungen/2013/KulturStadt/Pompidou1970.jpg, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.14, Bildungscampus Hauptbahnhof; http://www.ppag.at/wp-content/uploads/2014/08/ppag_bildungscampus_groundfloor.png, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.15, Idea Vertical Campus; <http://images.oma.eu/20150804004604-1134-wtwu/1000.jpg>, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.16, Herbert-Straße Hamburg; <http://www.hamburg.de/contentblob/4425654/6b8c553bd-3cbd429425239149deca73e/data/reeperbahn-06.jpg>, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.17, Indoor Hanf Plantage; <http://www.schwarzwaelder-bote.de/media/facebook.4ee970cb-ad56-4651-b751-a4f034288516.normalized.jpg>, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.18, Pleasure Dome; https://www.lainer.at/wp/wp-content/gallery/095_pleasure/095_pleasure_01.jpg, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.19, Excalibur City; http://www.bohemia-privat.cz/sites/default/files/styles/gallery__800x600_/public/excalibur5.jpg?itok=hpPsYa10, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.20, Seagram Building; http://archvestnik.ru/files/05_SEAGRAM_BLDG.jpg, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.21, Casino Campione; <https://yulianest.files.wordpress.com/2013/03/1st-entry-004.jpg>, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.22, Casino Baden; <http://www.klomfar.com/typo3temp/pics/364d22c638.jpg>, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.23, Big-Brotherhaus Deutschland; https://cdn.blogger.de/static/antville/tristessedeluxe/images/bigbrother_grundriss.jpg, (besucht am 05.10.16 17:00)

AbbVerw.24, Ganzkörper-Scanner; <http://www.handelsblatt.com/images/koerperscanner-im-einsatz-auf-dem-flughafen-frankfur-main/7432046/2-format2403.jpg>, (besucht am 05.10.16 17:00)

Abb.25-39, Modellfotos; Jan Watzak-Helmer, (25.10.2016)

Plandarstellungen und Graphiken; Jan Watzak-Helmer, (25.10.2016)