



Robert Alexander Lösch, BSc

# **Foam-Stadium**

**Leitideen zu Atmosphären- und Erlebnismomenten  
beim Entwurf von Fußballstadien**

## **MASTERARBEIT**

zur Erlangung des akademischen Grades

Diplom-Ingenieur

Masterstudium Architektur

eingereicht an der

**Technischen Universität Graz**

Betreuer

Ass.Prof. Mag.art. Dr.phil. Daniel Gethmann

Institut für Architekturtheorie, Kunst- und Kulturwissenschaften

Graz, April 2015

## **EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG**

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen/Hilfsmittel nicht benutzt, und die den benutzten Quellen wörtlich und inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe. Das in TUGRAZonline hochgeladene Textdokument ist mit der vorliegenden Masterarbeit identisch.

---

**Datum**

---

**Unterschrift**

# **Danksagung**

*Es ist nun soweit, sich noch einmal umzudrehen, die letzten Tage, Wochen, Monate und Jahre revue passieren zu lassen. Es ist an der Zeit, nach dem letzten großen Kraftakt all jenen zu danken, die einem das Leben in dieser Zeit erleichtert und vieles überhaupt erst ermöglicht haben.*

*Dass es überhaupt erst dazu kommen konnte, dass ich ein Studium angehen und letztlich diese Arbeit verfassen konnte, verdanke ich meinen Eltern Johanna und Alfred Lösch. Sie konnten mich über all die Jahre hinweg stets ermutigen und standen mir zu jeder Zeit mit kritischem Rat zur Seite.*

*Ich möchte meiner Lebensgefährtin Adria Catherine Alcantara Jimenez von Herzen dafür danken, zu jeder Sekunde an mich geglaubt zu haben. Sie war besonders gegen Ende hin das Fundament, auf welchem ich jederzeit bauen konnte.*

*Weiters widme ich diese Arbeit meiner Familie, die mich stets mit allen ihnen zur Verfügung gestandenen Mitteln unterstützt haben. Besonderer Dank gilt hier meiner Großmutter Johanna Szotrell, meiner Tante und ihrem Ehemann Angela und Gerhard Völker, sowie meinem Cousin Gregor und seiner Ehegattin Renate Ettl.*

*Nicht zuletzt möchte ich Edvin Bufi dafür danken, über viele Jahre hinweg den Großteil meiner Gedanken und Sichtweisen geteilt zu haben und mir ein steter Wegbegleiter in allen Lebenslagen gewesen zu sein. Auch ist es mir ein Anliegen, meine Schulfreunde Thomas Kickenweiz und Paul Kirchberger in den Reigen der namentlich Erwähnten mitaufzunehmen, da sie mit ihrer wissenschaftlich faktischen Sichtweise den einen oder anderen Blick auf die wahrhaft wichtigen Faktoren lenken konnten.*

*Ein großer Dank gebührt auch meinem Betreuer Herrn Ass.Prof. Mag.art. Dr.phil. Daniel Gethmann, der nach all den Jahren immer noch mit Rat und Tat an der Seitenlinie stand, ohne mir die rote Karte zu zeigen.*

*Zudem habe ich all meinen Freunden, Bekannten und Verwandten zu danken, mir die Kraft verliehen zu haben, bis zum Schlusspfiff durchzuhalten.*

Graz, 22.04.2015, Robert Alexander Lösch

*Du spürst nur, wie dein Herz pulsiert. Eine Kraft, die dich vorantreibt. Du siehst dich um. Wände links und rechts, die anderen vor und hinter dir. Es ist nur das Klacken der Schuhe auf dem festen, kalten Stein zu hören. Und das Rauschen deines Blutes. Am Ende des Tunnels ist ein Licht. Es wird immer größer, je näher du kommst. Ein Toben wie von einem Sturm ertönt von dieser Öffnung. Das Licht und der Lärm überschwemmen dich, übernehmen dein Bewusstsein. Du spürst nur, wie dein Herz pulsiert. Du atmest tief den Duft von grünem Gras und öffnest deine Augen. Menschen. Tausende. Zehntausende. Alle tragen sie deine Farben und die der anderen. Wie umzäunt von einem einzigen großen Wesen stehst du inmitten einer Fläche, um dich nichts als Menschen, deren einzelne Worte, Schreie, zu einer fließenden Masse verschmelzen, einem Canon aus hunderttausend Stimmen. Dieses eine Wesen, in dessen Mitte du stehst, ist kein Wesen, auch wenn es den Schein erweckt. Es bildet eine Einheit mit dem steten, ihn umgebenden Klang, es fließt, wandert, wabert vor sich hin und bleibt doch an der Stelle. Ein statischer Schwarm, der sich auf einer anderen Ebene bewegt, als der greifbaren Welt. Ein Schwarm, der sich gefunden hat, nur um dich und deinesgleichen zu sehen, anzufeuern. Es ist Magie. Emotion. Euphorie. Dein Herz pulsiert.*

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung</b>	<b>5</b>
<i>Erläuterung der Gestaltungselemente</i>	7
<b>2. Das Stadionereignis</b>	<b>8</b>
<b>2.1. Die Geschichte des Stadions als Ereignis</b>	<b>8</b>
2.1.1. Das religiöse Spektakel	9
2.1.2. Das politische Spektakel	10
2.1.3. Das wirtschaftliche Spektakel	13
2.1.4. Das soziale Spektakel – die Zukunft	15
<b>2.2. Der Schaum als emotionale Kraft</b>	<b>18</b>
2.2.1. Die Blase	18
2.2.2. Der Schaum und die Schwärme	24
<i>Der Schaum</i>	24
<i>Die Schwärme</i>	28
2.2.3. Von Versammlungen und Containern	40
<i>Warum Stadion? Warum Atmosphäre?</i>	40
<i>Paranoia und Bedrohung – die latente Angst als Begleiter von Freud und Leid</i>	44
<i>Sinn oder „Nicht-Sinn“</i>	45
<i>Das Individuum „Masse“</i>	48
2.2.4. Atmosphäre	50
<i>Entstehung und Wahrnehmung von Atmosphären</i>	50
<i>Großes Theater – die Dramaturgie in der Einheit von Raum und Zeit</i>	54
<i>Choreo, Stimmung, Kampf und die Distanz – Methoden der territorialen Eroberung</i>	56
<i>Architektur der Atmosphäre – das Stadion</i>	58
<i>Die Kraft der Paranoia – Wie Sicherheitskonzepte das Stadion infrage stellen</i>	63

<i>„Die sollen ruhig herkommen“ – die Auswirkungen des Heimvorteils</i>	65
2.2.5. Hier und Jetzt – Das individuelle Empfinden der Menge	72
<i>Die Fans in Deutschland</i>	72
<i>Die Stadien</i>	75
<b>3. Zur Folgerung der Leitideen – Atmosphäre- und Erlebnisfaktoren</b>	<b>98</b>
<b>3.1. „Das soziale Spektakel“ oder „Die Verschmelzung der Bühnen“</b>	<b>98</b>
<b>3.2. 11 Faktoren – die Hausherren des „Foam-Stadiums“</b>	<b>101</b>
3.2.1. Städtebauliche Lage	102
<i>Bsp. 1: Frankfurt</i>	104
<i>Bsp. 2: Graz</i>	108
<i>Bsp. 3: Liverpool</i>	110
3.2.2. Ausrichtung und Orientierung	111
3.2.3. Topografische Positionierung – der Vorteil von zwei Ebenen	114
<i>Emporheben des Stadions in eine schwebende Lage</i>	114
<i>Versenken des Stadions in eine subterrane Lage</i>	117
3.2.4. Schaum-Design	120
3.2.5. „Respektzone Fußball“	121
<i>Gemeinsame Fanzonen</i>	121
<i>Fan-Support-Stützpunkt</i>	123
<i>„Betreten des Rasens erbeten“</i>	123
<i>Der Gästesektor und ein variables Farbkonzept</i>	124
3.2.6. Fan-Schleuse	125
3.2.7. Die Tribünen	135
<i>Geometrie</i>	135
<i>Dichte</i>	138
<i>Bühne</i>	141

3.2.8. Die Schwelle – Zur Schwierigkeit der Ausgewogenheit	143
3.2.9. Stimulierung des Schwarmindividuums auf Basis der Sinneswahrnehmungen	144
3.2.10. Offene Hermetik – Die Intensität des inneren Hohl	148
3.2.11. Kommunikation der Atmosphäre nach außen	151
<b>3.3. Conclusio: Quo vadis Foam-Stadium?</b>	<b>154</b>
<hr/>	
<b>4. Quellenangaben</b>	<b>160</b>
4.1. Literatur	160
4.2. Internetquellen (zuletzt besucht am)	167
4.3. Abbildungsverzeichnis	169

# 1. Einleitung

*– Willkommen zu diesem Pokal-Endspiel. Das Spiel beginnt in Kürze, doch zuvor noch ein paar Worte zur Taktik. Die Ausrichtung ist eindeutig, es handelt sich um ein offensives Pressing. –*

Diese Diplomarbeit verfolgt als Ziel die Ideenentwicklung für den architektonischen Entwurf von Fußballstadien. Der Schwerpunkt liegt hier im besonderen auf der Stadionatmosphäre und dem damit verbundenen Erlebnis. Die Arbeit besteht aus zwei Hauptteilen. Zum einen dem Analyseteil, in welchem Sphären- und Schwarmtheorie ebenso wie das Theater als Analogie zum Fußball und durchgeführte Fanumfragen behandelt werden. Und zum anderen dem Abschnitt der aus diesem ersten Teil entwickelten Faktoren für Atmosphäre und Erlebnis. Diese sind als Schlussfolgerungen und Leitideen zu verstehen, welche den neuen Stadiontypus des „Foam-Stadiums“ charakterisieren. Eine Kombination der Faktoren ist nicht zwingend notwendig, so hängt die Verwendung auch vom konkreten Entwurf ab. Zudem kann die Berücksichtigung eines einzelnen Charakteristikums bei entsprechender Handhabung bereits genügen, um das gewünschte atmosphärische Ergebnis zu erzielen.

Architektonisch gibt es viele Faktoren, die die Atmosphäre und das damit einhergehende Stadionerlebnis bestimmen. Einige dieser Aspekte können sich allerdings unter bestimmten Umständen gegenseitig behindern bzw. erwirken durch unterschiedliche Kombinationen oder individuelle Gewichtungen der Faktoren unterschiedliche Endprodukte. Um sämtliche Varianten möglich zu halten, sind diese Faktoren in Leitideen formuliert, die je nach Anforderung an den Entwurf umgesetzt werden können.

Die Wahl des Themas fiel besonders auf die Entwicklung der Atmosphäre in Fußballstadien, da diese immer noch intensiver und noch mitreißender werden kann. Fußball ist für viele Menschen mit Religion gleichzusetzen, da er dieselben

Werte wie Zusammengehörigkeit, Liebe, Identifikation und Emotionalität verkörpert. Es geht schon fast um das bloße Überleben, die reine Existenz, denn die mitreißende Unvorhersehbarkeit dieses Sports – kein anderer schreibt so viele und gehaltvolle Märchen – ist zudem für viele Fans ein Zeichen, dass stets eine Chance auf ein besseres Ergebnis besteht. Das Ergebnis wird zum Beispiel oft symbolisch als die aktuelle Lebenssituation des Zuschauenden verstanden. Aufgrund der damit verbundenen Emotionalität dieser Sportart ist Atmosphäre ein untrennbarer Bestandteil des Stadionerlebnisses. Sie ist ein mächtiges Instrument, das bei gezielter Planung genutzt und manchmal auch missbraucht werden kann, der erzielbare Effekt auf den Menschen ist aber in jedem Fall enorm. In der Kombination aus Fußball und Atmosphäre liegt also ein immerwährend großes Potenzial.

**– Ein packendes Match wird erwartet. Von einer schnellen Entscheidung kann hier definitiv nicht ausgegangen werden. –**

Einleitend wird das Stadion als Ereignis im historischen Wandel und nicht als Bauwerk betrachtet, um den Werdeprozess der Atmosphärenrezeption historisch nachvollziehen zu können. Damit man ein Gefühl dafür erhält, wie der Einzelne mit Stimmung bzw. mit seiner Umwelt korreliert, folgt eine Einführung in das Verständnis der (Atmo-)Sphäre des Subjekts. Die Auswirkungen, die der Aufeinanderprall zweier oder mehrerer solcher Sphären mit sich zieht, werden zunächst eher statisch als „Schäume“<sup>1</sup> betrachtet. Dies wird Aufschluss über die Relationen der einzelnen Akteure untereinander geben. Zudem liegt das Augenmerk auf den sich aus dieser Situation entwickelnden Dynamiken, die sich in schwarmartigen Verhalten ausdrücken.

Nach den allgemeiner gehaltenen Analysen von Schäumen und Schwärmen stellen sich die Fragen nach dem Funktionieren dieser und den Reaktionen im speziellen Hinblick auf das Stadionereignis. Im Zuge dessen hält auch die Dramaturgie des Theaters Einzug in die Theorie, erscheinen doch viele Parallelen zu

---

1 Vgl. Sloterdijk 2004, 56 - 85.

den vorher genannten Theorien. Im Anschluss daran erhalten die Menschen das Wort. Die speziell für das Thema dieser Arbeit verfasste Umfrage unter allen 56 Mannschaften und deren Fans der drei höchsten Spielklassen Deutschlands wurde im Stile eines Interviews durchgeführt. Sie dient einerseits zur Unterstreichung einiger Argumente, sowie andererseits auch dazu, den Blick auf die Realität der Entwurfsaufgabe, das vom Nutzer gewünschte Endprodukt samt seiner Funktion, nicht zu verlieren.

## **Erläuterung der Gestaltungselemente**

### **Tag-Clouds**

Am Ende eines jeden Theorie-Kapitels befindet sich eine „Tag-Cloud“ in einem kapitelspezifischen Farbton. Sie dient als Reflexionshilfe für das Gelesene. Je größer der Begriff dargestellt wird, desto wichtiger ist dieser für das entsprechende Kapitel. Der Schriftfarbe wird ebenfalls eine Bedeutung zuteil: ist sie dunkler als der Hintergrund, so findet der Begriff Verwendung in den gefolgerten Faktoren. Ist er jedoch heller, so dient er dem Verständnis des Kapitels.

### **Farbbalken**

Viele Argumente des Theorieteils haben einen engen inhaltlichen Zusammenhang mit Aussagen in den Leitideen, sodass Schlussfolgerungen und Aussagenpaare entstehen. Um diese thematisch relationalen Inhalte auch visuell und nachvollziehbar miteinander zu verknüpfen, befindet sich am Seitenrand ein vertikaler Farbbalken. Die Länge des Balkens steht in Abhängigkeit zur Position des in Beziehung gestellten Inhalts. Seine Farbe bezieht sich auf das verknüpfte Theoriekapitel und die Zahl in der rechten oberen Ecke verweist auf die entsprechenden Seiten der anderen Hälfte/n der/s Paare/s.

## 2. Das Stadionereignis

– *Das Spiel ist angepiffen.*

*Das Publikum tobt, die Stimmung hier ist zum Greifen! –*

Wie funktioniert und was ist Atmosphäre? Weshalb schreien tausende von Beobachtern auf einer Tribüne in Richtung eines rechteckigen Stücks Rasen, nur damit ein pneumatisches Radial-Objekt in einem Netz zu liegen kommt und befördern sich somit von passiven Zusehern zu handelnden Akteuren? Dieses Kapitel zielt auf eine Antwort auf Fragen wie diese ab. Die Komplexität des Massenphänomens „Stadionatmosphäre“ ist bereits in seinen Ansätzen nicht leicht zu fassen. Es verhält sich wie der Kosmos, in welchem Effekte, wie zum Beispiel jener der Gravitation, wie ein Netz alles zusammenhalten und miteinander verknüpfen. Selbst augenscheinlich nicht vergleichbare Elemente korrelieren miteinander. Dieses stark verflochtene Bildnis ist auf mehrere Arten zu betrachten. Als Erstes macht es Sinn, sich die Entwicklungsgeschichte des Ereignisses innerhalb des Stadions anzusehen, bevor man sich mit dem Besucher, dem Individuum auseinandersetzt. Jedoch erst nach diesem zweiten Schritt macht es Sinn, die statischen und in weiterer Folge die dynamischen Korrelationen der Einzelsubjekte zu untersuchen.

### 2.1. Die Geschichte des Stadions als Ereignis

Warum gibt es Sport eigentlich als Leistungssport? Und weshalb hat er sich zu solch einem massenbegeisternden Phänomen entwickelt? Der (Leistungs-) Sport hat einen ursprünglich stark religiös-rituellen Hintergrund. Diese Tatsache legte die Basis dafür, dass sich eine Vielzahl an Zusehern für das Geschehen interessierte. Da Religion und Politik in jeder Hinsicht eng miteinander verknüpft sind – man denke hier zum Beispiel an die politische Macht des Papstes im Mittelalter oder den starken Einfluss des Glaubens in den unterschiedlichsten Stammeskulturen – war es nur eine Frage der Zeit, bis das Sportgeschehen seine ursprüngliche

Berufung verließ und nur mehr als reine Politik zu verstehen war. In der aktuellen Entwicklung hat die Wirtschaft die Religion als Zwilling der Politik in vielen Bereichen verdrängt, so auch im Sport. Überlegt man, warum diese drei Faktoren den Sport überhaupt tragen können, fällt einem auf, dass dies immer mit Macht verbunden ist. Diese Machtverhältnisse haben sich im Laufe der Jahrhunderte drastisch verschoben. War zu Beginn die rudimentäre Macht über Individuum und Geist vordergründig, wurde sie von der über Volk und Land abgedrängt, damit letztlich die Macht über Individuum und Geld die Überhand gewinnen konnte. Leistungssport ist zu einem großen Wirtschaftszweig herangewachsen, eine Unzahl Athleten betreiben ihre Tätigkeit hauptberuflich als Angestellte in einem Betrieb. Und die Zuschauer? Die gehen immer noch zu jeder Veranstaltung.

#### 2.1.1. Das religiöse Spektakel

Die ersten schriftlich festgehaltenen Sportveranstaltungen lassen sich auf ca. 1500 v.Chr. zurückdatieren und haben im Mittel- und Südamerika zur Zeit der mesoamerikanischen Hochkulturen stattgefunden. Zwar hatte das als religiöses Ritual ausgeführte Spiel je nach Region einen anderen Namen – so hieß es unter anderem „Pok-ta-pok“, „Tlachtli“ oder „Ullamaliztli“ – und abgewandelte Regeln, jedoch war es für ungefähr 3.000 Jahre über den gesamten Kontinent verbreitet.<sup>2</sup> Der stark religiöse Hintergrund des Spiels lässt sich anhand der Gestaltung des Spielfeldes und des gesamten baulichen Kontextes – die Sportstätten waren zentraler Bestandteil der Tempelanlagen und streng nach astronomischen Vorgaben ausgerichtet – vermuten, weshalb das Spektakel erst ein solches werden konnte, da es eine atmosphärenbildende Kraft inne hatte.<sup>3</sup> Das Spielfeld selbst variiert je nach Gegend stark in seiner Dimension. Allen gemein ist die Grundform eines flachen und breiten „H“s und zwei sich gegenüberliegenden Steinringen in der Mitte des

<sup>2</sup> Vgl. Fischer 1981, 10-13.

<sup>3</sup> Vgl. Hohmann/Vogrin 1982, 33-41.

Querbalkens (Breite des Querbalkens 9,6 – 17,47m, Länge des Querbalkens 26,5 – 88,47m). Die Spielregeln selbst waren relativ einfach, es gab einen Gummiball, welcher nur per Oberkörper oder Kopf gespielt werden durfte, also nicht mit Händen oder Füßen. Der Ball musste durch Steinringe in ca. 3m Höhe befördert werden, um einen Punkt zu erzielen [„Das Runde muss ins Runde“, *Anm. d. Verf.*] oder es wurde nach dem Prinzip des Volleyballspiels ohne ein Ziel gespielt.<sup>4 5</sup>

Dem Konzept des religiösen Ritus folgen auch die Olympischen Spiele der Antike, was sich auch hier offensichtlich als solide konzeptuelle Basis dieser Massenveranstaltung herausstellte.

### 2.1.2. Das politische Spektakel

Die heute wohl berühmtesten politisch geprägten Sportveranstaltungen waren die Gladiatorenkämpfe im antiken Rom. Über das gesamte Reich verstreut waren Arenen, in denen auf Leben und Tod gekämpft wurde, in erster Linie zur Belustigung der Massen, um vom politischen Alltag abzulenken. Wie eng hier das Politische mit dem Religiösen verknüpft ist, zeigt die Entwicklungsgeschichte der Kämpfe. Die religiöse Bedeutung des ursprünglich etruskischen Totenkultes bekam 105 v.Chr. einen politisch, militärischen Hintergrund, als der römische Konsul P. Rutilius Rufus geübte Gladiatoren als Trainingsvorführung für Soldaten kämpfen ließ. Bei diesen Kämpfen stammte eine Großzahl des Publikums aus der zivilen Bevölkerung, da man hier den Alltag (und damit die immerwährende römische Angst vor dem Zerfall des Imperiums) vergessen konnte und das „Virtus“ in diesen Kämpfen gelebt und zur Schau gestellt wurde. Das „Virtus“ war die vorbildliche römische Lebensweise, unendliche Tapferkeit bis in den Tod hinein und eiserne Disziplin waren das Geheimnis der imperialen Streitkräfte.<sup>6</sup>

4 Vgl. Fischer 1981, 56-60.

5 Vgl. Fischer 1981, 37f.

6 Vgl. Höhle/Henze 1981, 13-15.

Die größte römische Arena ist das Kolosseum in Rom, ein ovaler Bau mit einer Länge von 188,75m und 155,6m Breite. Auch in der Höhe war das Kolosseum mit seinen 57m ein – wie der Name schon sagt – Koloss, in dem ca. 45.000 bis 50.000 Zuschauer Platz fanden. Die enorme Zuschauerkapazität, zwei Tribünenebenen und ein vollständig verschließbares Velumdach (Stoffdach) lassen nicht vermuten, dass es sich hierbei um ein Jahrtausende altes Bauwerk eines Typus handelt, welcher trotz seiner immanenten Präsenz in der mitteleuropäischen Kultur am Ende des 20. Jahrhunderts erst wieder neu erfunden werden musste, nämlich dem des „Hexenkessels“.<sup>7</sup>

Nicht nur der Austragungsgrund der Spiele („panem et circenses“) hatte eine politische Funktion, sondern auch das Stadion an sich – nicht bloß die Kampfarena – war ein Ort politischer Handlung, wo sogar Einfluss auf die Schiedsrichterscheidungen genommen wurde. Da das Publikum selbst allerdings oft nicht einer Meinung war, kam es bereits in der Antike zu Gruppenbildungen im Zuschauerraum.<sup>8</sup> Seitdem man sich im Römischen Reich im 5. Jhdt. n.Chr. dazu entschied diese „Fan“-Gruppen in Sektoren aufzuteilen, kam es immer wieder zu Gewalteskalationen.<sup>9</sup> Man kann sich dieses Phänomen so erklären, dass sich nun die Masse als homogener Schwarm ungehindert formieren konnte. Die „Störobjekte“ – anders Denkende – befanden sich jetzt in einem anderen Sektor, wo diese wiederum ihr Gedankenpotenzial sammeln und somit verstärken konnten. Die somit angestaute Energie muss sich ab einem kritischen Punkt entladen, was sich in den meisten Fällen in Gewalt ausdrückt. Werner Petermandl hat festgehalten, dass Kriterien des heutigen Fanturns, wie Emotionalität, Identifikation und Gewaltbereitschaft im antiken Griechenland und Rom gleichermaßen vertreten waren. Dies ist am Beispiel von Hooligans zu erkennen, die bereits die Stadien der Antike verwüsteten.<sup>10</sup>

7 Vgl. Höhle/Henze 1981, 128-129.

8 Vgl. Kratzmüller 2005, 102-105.

9 Vgl. Ebda, 111.

10 Vgl. Petermandl 2005, 130-144.

Das Paradeexempel eines politisch motivierten Spiels, welches im Spätmittelalter entstand und selbst im 20. Jhdt. noch einen hohen politischen Bezug hatte, ist das Calcio Storico in Florenz. Auch wenn es eine enge Namensverwandtschaft besitzt, hat es doch nur mehr peripher mit dem Fußball der FIFA zu tun, vielmehr erinnert es an die römischen Gladiatorenkämpfe. Es stehen sich zweimal 27 Spieler gegenüber. Ziel des Spiels ist es den Spielball öfter in das gegnerische Tor zu befördern als die Kontrahenten, wobei sich das Tor über die gesamte Breitseite oberhalb der Bande mit einer Höhe von ca. einem Meter erstreckt. Die einzige zusätzliche Regel lautet, dass es strikt untersagt ist weiter auf einen am Boden liegenden oder bereits verletzten Spieler einzuschlagen oder zu treten.

Das Spiel entstand Ende des 15. Jahrhunderts in Florenz und wurde bis ins 18. Jahrhundert jährlich am Piazza di Santa Croce ausgetragen. 1930 wurde es durch Mussolini zur Wiederbelebung der italienischen Identität wieder ins Leben gerufen und findet seither einmal im Jahr auf einem provisorischen Sandplatz im Stadtzentrum statt.

Das Spektakel ist atmosphärisch deshalb so interessant, da es zwar auf allen vier Seiten des Spielfeldes Holztribünen mit reservierungspflichtigen Sitzplätzen gibt, jedoch die Zuschauerzahl nahezu unmöglich abzuschätzen ist, da der gesamte Platz von Menschenmassen übersät ist und sich das Publikum sogar über sämtliche Balkone und Dächer erstreckt. Auch gibt es im Gegensatz zu einem normgerechten Fußballstadion keinen Gang oder Tunnel, der die Spieler von den Zuschauern abtrennt auf den Platz führt, sondern die Spieler sind außerhalb des Feldes Teil des Publikums. Das Spektakel gleicht dem eines großen Volksfestes, wie dem Münchner Oktoberfest, nur, dass man hier die Partei eines der miteinander traditionell verfeindeten Teams ergreift.<sup>11 12</sup>

11 Vgl. Dodson 2012.

12 Vgl. florence-on-line.com.

### 2.1.3. Das wirtschaftliche Spektakel

Den Anfang der Verwirtschaftlichung im Sport – hier im Speziellen im Fußball – merkt man besonders deutlich bei Englands ersten vollkommenen Fußballstadien um 1900. Zu dieser Zeit gewann der Kampf um den Ball besonders bei der breiten Arbeiterschaft stark an Popularität. Die ersten Spielorte waren noch keine Stadien, sondern lediglich ein mit – im besten Fall überdachten – Stehtribünen umzäunter Rasen. Das Fassungsvermögen betrug schätzungsweise maximal bis zu 1.000 Zuschauer.

*„Sind Sie schon einmal in einem leeren Stadion gewesen? Machen Sie einmal die Probe. Stellen Sie sich mitten auf den Platz und lauschen Sie genau. Es gibt nichts Volleres als ein leeres Stadion. Es gibt nichts Lauteres als die Ränge, auf denen niemand steht.“<sup>13</sup>*

Im Laufe der Jahre wurde der Sport immer beliebter und die Tribünen mussten ausgebaut werden. Somit entstand die für Großbritannien übliche Stadionform eines rechteckig umschlossenen Spielfeldes mit überdachten Tribünen. Später wurden viele Ränge mit Sitzplätzen ausgestattet, im Mittelpunkt stand jedoch das Spiel und der Publikumsbereich war nur Mittel zum Zweck, um den Zuschauern die Sicht auf das Spektakel zu ermöglichen. So sind Tribünen, die keine geschlossene Fläche ergeben, sondern die Ecken unbebaut sind, sodass man vom Spielfeld aus dem Stadion hinaussehen kann, die Regel.

Der bekannte britische Stadionarchitekt Archibald Leitch plante ca. 20 Stadien in Großbritannien, unter anderem die größten Stätten, wie Anfield Road in Liverpool (45.362 Plätze, FC Liverpool), Old Trafford in Manchester (76.212 Plätze, Manchester United) oder Arsenal Stadium in London (bis zu 73.000 Plätze, Arsenal London FC).<sup>14 15</sup>

13 Galeano, zit. n Raschke 2006, 12 f.

14 Vgl. Godfrey 2012.

15 Vgl. fussballtempel.net.

Eduardo Galeano hat in Worte gefasst, was jeder Stadionbesucher intuitiv beim Betreten eines leeren Stadions empfindet (siehe Zitatfeld). Durch die Erfahrungen in der Stadionrezeption der letzten 150 Jahre hat man neue Erkenntnisse erlangt, die zeigen, wie wichtig die emotionale Überwältigung ist und dass man diese durch Katalysatoren steuern kann, was bei professioneller Planung in erster Linie wirtschaftlich positive Konsequenzen trägt.

Im 21. Jahrhundert ist es zu einer Verkommerzialisierung des Sports gekommen, was bedeutet, dass ein allgemeines Sportstadion den Ansprüchen nicht mehr genügt, es braucht speziell für das Eine entwickelte Rezeptions- und Zelebrationsbehälter. Im Bereich des Fußballs ist diese Entwicklung wohl am weitesten fortgeschritten und am offensichtlichsten: das moderne reine Fußballstadion ist als Hexenkessel auszubilden,<sup>16</sup> um die Menschenmengen zum Brodeln zu bringen und somit deren Bedürfnis nach Selbstverwirklichung zu stillen.<sup>17</sup>

Ein moderner Hexenkessel zeichnet sich nicht unbedingt durch seine Größe aus. Da diese immer noch zwischen 40.000 bis sogar knapp über 100.000 Zuschauern liegt – wie wir wissen, hatte bereits das alte „Old Trafford“-Stadion von Archibald Leitch über 76.000 Plätze. Es gibt zwei Unterschiede zu den „alten Riesen“; erstens ist der Zuschauerraum dem Spielfeld – oder der „Bühne“, da der Bereich der Akteure samt Betreuerbank etc. größer als bloß das reine Spielfeld ist – mindestens ebenbürtig, das heißt, die Ränge sind a) meist dicht an das Spielfeld herangerückt. Multifunktionsstadion wie z.B. Olympiastadion, die sich unter anderem durch eine Laufbahn als Puffer zwischen Spielfeld und Tribüne kennzeichnen, sind rückläufig. Zudem sind die Tribünen b) vor allem durchlaufend, es entstehen also keine Lücken in den Ecken bzw. sind die Tribünen auf allen Seiten in etwa gleich hoch, sodass es kein seitliches Übergewicht durch die Baumassen gibt. Zweitens können Zuschauerraum und Bühne oft durch Schließen einer Dachkonstruktion vereint werden, sodass eine überdimensionale – akustisch sowie emo-

<sup>16</sup> Vgl. Schittich 2005, 894.

<sup>17</sup> Vgl. Sloterdijk 2004, 65.

tional – vibrierende „Blase“ entsteht, wodurch die Atmosphäre nicht nach außen entweichen kann, sondern – einem Druckkochtopf gleich – immer dichter und heißer wird.

Als Beispiel für einen Hexenkessel lässt sich unter anderem das Berliner Olympiastadion (ca. 60.000 Plätze) erwähnen, welches zwar über keine komplette Überdachung verfügt und bei dem die Ränge auch noch weit vom eigentlichen Spielfeld entfernt sind, das dafür aber lichttechnisch so ausgestattet ist, dass je nach Bedarf entweder das Spielfeld oder die Tribünen hervorgehoben werden.<sup>18</sup> Andere Beispiele wären die Allianz-Arena in München (komplett schließbares Dach) oder das Nou-Camp in Barcelona (extrem steil aufragende durchgehende Ränge in mehreren Ebenen).

#### 2.1.4. Das soziale Spektakel – die Zukunft

Arena und Hexenkessel stellen leicht missverständliche Bezeichnungen für Stadien dar, da sie bereits schwer mit historischer Bedeutung beladen sind. Während die Arena stets mit den Gladiatorenkämpfen des antiken Roms (also mit der Vergangenheit) in Verbindung gebracht wird, bezeichnet der Hexenkessel einen starken Bezug zur Zukunft, dem Verlangen nach Atmosphäre, welche sich dadurch auszeichnet, dass sie vom Einzelnen individuell inmitten der anonymen Masse erfahren wird. Noch ist diese Atmosphäre primär wirtschaftlichen Faktoren – zum Beispiel dem Ziel der Vereine möglichst hohe Umsätze zu erzielen, die durch Stadioneinnahmen hereingebracht werden – unterworfen. Jedoch entwickelt sich die Gestaltung zusehends in Richtung Erlebnis und Erfahrung, wobei der wirtschaftliche Aspekt nicht verschwindet, sondern nur in den Hintergrund rückt. Diese Entwicklung rührt daher, dass man verstanden hat, einen größeren wirtschaftlichen Gewinn erzielen zu können, wenn die Neugierde der Fans geweckt

<sup>18</sup> Vgl. Kuhnert/Ngo 2004, 97.



## 2.2. Der Schaum als emotionale Kraft

### 2.2.1. Die Blase

Man muss das jeweilige Einzelsubjekt abgrenzen, bevor man Atmosphäre – also das Phänomen der gezwungenen Zusammenarbeit und der Wechselwirkungen zwischen einzelnen Einheiten – genauer betrachten kann. In diesem Kapitel wird das für den späteren Entwurfsprozess nötige Selbstverständnis aufgebaut, dass Subjekte und Objekte gleichermaßen am atmosphärischen Generierungsprozess beteiligt sind. Das Resultat ist als Gemeinschaftsprodukt zu verstehen, bei welchem die „Sphären“ oder „Blasen“ aller beteiligten materiellen Einheiten miteinander interagieren.

*„Wo sind wir, wenn wir in der Welt sind? [...] die zeitgenössische Antwort lautet: in einem Außen, das Innenwelten trägt.“<sup>20</sup>*

Als Sphäre oder Blase bezeichnet Peter Sloterdijk in seiner Sphärentheorie das kleinste Element der psychischen Existenz, dem Ich-Raum – ein immaterieller, nicht-haptischer Raum – der von einem einzelnen Subjekt aufgespannt wird und von niemand anderem eingesehen werden kann. Es ist die „*monadische Ich-Kugel*“, deren Mittelpunkt das Subjekt und der Radius dessen eigenes Denken ist.<sup>21</sup>

Durch die Erkundung des Makro- sowie des Mikrokosmos ist die Erkenntnis des In-der-Welt-Seins besonders aktuell. Es handelt sich hierbei um ineinander verschachtelte Orte der Existenz auf verschiedenen Ebenen. Auf materieller Ebene befinden wir uns nach heutigen wissenschaftlichen Erkenntnissen an einem (physischen) Ort. Interessant wird es allerdings dann, wenn man das subjektive Bewusstsein mitbedenkt, welches immateriell vorhanden ist und somit auch verortet sein muss. Dieser (immaterielle) Ort ist von einem selbst geschaffen.<sup>22</sup>

<sup>20</sup> Sloterdijk 1998, 28.

<sup>21</sup> Vgl. *ebda.*, 17-82.

<sup>22</sup> Vgl. *ebda.*, 17-82.

Die Mehrzahl „Innenwelten“ beruft sich auf verschiedenste psychologische Untersuchungen im Laufe der Geschichte, durch welche man zu der Erkenntnis gekommen ist, „[...] dass Menschen Wesen sind, die an Räumen teilhaben, von denen die Physik nichts weiß.“<sup>23</sup> Während sich der Körper nur an einem Ort befinden kann, ist der Mensch selbst – also sein Bewusstsein – an mehreren gleichzeitig.

Vielleicht liegt dies an der simplen Tatsache, dass jeder Mensch geboren werden muss, bevor er auf – oder in – der Welt sein darf. Vor seiner Geburt jedoch befindet er sich im Mutterleib, in der Plazenta und ist somit auf merkwürdige Weise ein Teil der Mutter. Die Mutter beinhaltet den Körper des Fötus, durch die Verbindung über die Nabelschnur kommt es zu einem steten Stoffaustausch. Der Fötus beinhaltet also, nachdem all seine materielle Zusammensetzung – bis auf den ursprünglichen Samen – innerhalb der Mutter entstanden ist, hauptsächlich die Mutter. Diese Konfiguration wäre vergleichbar mit zwei sich gegenseitig beinhaltenden Gefäßen, also einem von einem Raum umschlossenen Raum, der ebendiesen zugleich beinhaltet. Egal welche Interpretation man heranzieht und unabhängig vom Verlauf der beiden Einzelleben nach der Entbindung, es herrscht aufgrund der starken gegenseitigen Beeinflussung eine unzertrennliche Verbindung, die zwar beschädigt, aber nicht inexistent sein kann. Das wiederum bedeutet, dass man sein gesamtes Leben mit seiner Mutter in einer immateriellen Zweisamkeit haust, zu der kein anderes Subjekt oder Objekt Zutritt erhält und deren Sphäre den Tod eines der beiden immer übersteht. Der Mensch lernt also noch vor seiner Geburt seine Welten mit seinen Mitmenschen zu teilen. Abhängig ist die Art des miteinander Teilens immer von der Beziehung der Mitmenschen zueinander. Durch die Bipolarität solcher Sphären, werden diese als Dyaden bezeichnet.<sup>24</sup>

Eine Blase kann theoretisch also monadischer Natur sein, wird jedoch immer zumindest bipolar ausfallen. Die Mutter-Kind-Sphäre bleibt Zeit eines der beiden Leben aufrecht und zerbricht erst endgültig, wenn beide Pole erloschen sind.

<sup>23</sup> Sloterdijk 1998, 83.

<sup>24</sup> Vgl. Sloterdijk 1998, 101-140.

Bei polypolaren Sphären handelt es sich – wie bei der Mutter-Kind-Sphäre – immer um einen stetigen Wahrnehmungsprozess, wobei zumindest einer der beiden Pole subjektiver Art sein muss, da der Prozess einen aktiven Aggressor, also ein Bewusstsein als Motor benötigt. Der zweite Pol kann – je nach Situation – rein objektive Eigenschaften besitzen. Rodatz erklärt, dass auch „Halbdinge“ (wie Böhme sie nennt) – zum Beispiel Musik oder ein Lufthauch, also physikalisch lokalisierbare materielle Anordnungen von nicht greifbarer und meist kurzweiliger Natur – als Objekt fungieren können.<sup>25</sup>

Demzufolge muss es eine Mehrzahl an sphärischen Ausformulierungen geben. Für eine Begegnung ist die Wahrnehmung von fundamentaler Wichtigkeit, sobald man jemanden (oder etwas) wahrnimmt, lässt man sich auf ihn (es) ein, öffnet also die Grenzen seines eigenen Sphären-Universums. Handelt es sich bei beiden Polen um Subjekte, geschieht dies auf beiden Seiten gleichzeitig, es verbinden sich die beiden Sphären über einen bestimmten Zeitraum. Eine der meistvertretenen Begegnungen ist die des Sich-gegenseitig-Ansehens, oft bleiben diese Blasen nur für die Dauer des Blickwechsels intakt. Eine andere Form ist die der sonorisches Verbindung. Die, die etwas gemeinsam hören, sind eins.<sup>26</sup>

Die Atmosphäre innerhalb eines Stadions machen auf den ersten Blick sichtbare Zurschaustellung und hörbare Verlautbarung der Zugehörigkeiten aus. Diese sich einstellenden Hör- und Sehbegegnungen sind allerdings erst die letzte Instanz.

Dem entwerfenden (Architekten) muss stets klar sein, dass vorweg eine emotionale Bindung mit dem Verein oder einem bestimmten Spieler – oder Funktionär – bestehen beziehungsweise aufgebaut und verstärkt werden muss, denn dyadische Sphärenverhältnisse existieren auch zwischen Menschen und Objekten oder immateriellen Werten. Diese Beziehung zum Nobjekt „Verein“ – der Begriff

25 Vgl. Rodatz 2010, 29 f.

26 Vgl. Sloterdijk 1998, 141.

Nobjekt wurde von Thomas Macho definiert – begründet sich nach Machos Theorie auf den Ersatz des Genius durch den Verein. Der Genius ist ein imaginärer Zwilling des eigenen Bewusstseins – er wird in vielen Kulturen als Gott oder Engel bezeichnet – und wird emotional oft als Lebenssinn verstanden, er gibt einem Halt und Kraft. Viele stark überzeugte Fans von Vereinen – oder Personen – verstehen ihre Obsession der Mannschaft – oder Person – gegenüber als Wiedergeburt des Genius. Man muss allerdings nicht unbedingt den als Fußballverein reinkarnierten Zwilling sehen, um starke Zugehörigkeitsgefühle nachvollziehen zu können. So ist eine Vielzahl an Fans durch ein für sie persönlich wichtiges Ereignis aus ihrer Jugend mit ihrem Verein verbunden. Thomas Hesse, Vorsänger im G-Block der Frankfurter Eintracht in den 1980ern, berichtet in einem Interview, seine Großmutter habe ihm bei einem Besuch in Berlin, als zufällig die Adler aus Frankfurt – wie die Mannschaft der Eintracht auch genannt wird – zu Gast waren, Geld zugesteckt und er solle sich doch ein Fähnchen damit kaufen. Das in den Frankfurter Vereinsfarben gehaltene Fähnchen habe ihn sofort fasziniert und ab diesem Zeitpunkt seine Identifikation mit dem Verein begründet.<sup>27</sup> Man sieht, dass bereits ein kleiner Anstoß genügen kann, um einen für Reize empfindlichen Menschen – das sind Kinder stärker noch als Erwachsene – von einer „Wahrheit“ zu überzeugen. Das gemeinsame Schlagen einer Denkwürdigen Schlacht, unabhängig von deren Ausgang, kann zum Beispiel die Identifikation mit dem Verein verstärken.<sup>28</sup> Jedoch ist dies eine eher einseitige Beziehung, zwar versuchen beide Seiten – Fans und Vereinsfunktionäre – die Kommunikation durch bestimmte Maßnahmen (aktuell vorherrschend sind Begriffe wie zum Beispiel „Fan-Support“) wie der Verleihung der Vereinsmitgliedschaft, dem Transport der Fans von A nach B zu günstigen Konditionen und der Unterstützung der Fanclubs oder anderem zu verstärken, um den Fans mehr Feedback zu ermöglichen und damit die Bindung zu verstärken, doch gestaltet sich das meist als recht schwierig.<sup>29</sup>

27 Vgl. Bott/Hartmann 1987, 29 f.

28 Vgl. Sloterdijk 2004, 66.

29 Bott/Hartmann 1987, 122-131.

Atmosphäre oder Stimmung entsteht allerdings nicht nur durch den Akt des Sich-bemerkbar-Machens, sondern zu gleichen Teilen aus Aktion und Rezeption. Die Atmosphäre ist ein emotionales Fluidum, das sich nach bestimmten äußerst komplexen Regeln ausbreitet, aufbrandet und gelegentlich überschwappt. Es entsteht erst, wenn mehrere Sphären aufeinandertreffen und aufgrund ihrer Unterschiedlichkeit eine Spannung erzeugen.



## 2.2.2. Der Schaum und die Schwärme

Die bis hierhin erkundeten Verbindungen und Relationen werden in diesem Kapitel in erweiterter und vervielfältigter Form zunächst statisch als Schäume untersucht. Daraus lassen sich in weiterer Folge unter Mitberücksichtigung der Zeit als Faktor gewisse Dynamiken herauslesen, die die Frage nach der Funktionsweise von Schwärmen laut werden lassen. Das Wissen über Schaum und Schwärme legt den Grundstein zum weiteren Verständnis, das für den letztendlichen Entwurfsverlauf maßgeblich ist.

### Der Schaum

Sloterdijk's Konzept der Sphären macht in Hinblick auf Stadionarchitektur erst dann einen Sinn, wenn es zur Mehrzahl der einzelnen Blasen kommt. Das (sozial-)räumliche Abbild stellt der Schaum dar, welcher die Entstehung des eigenen Bewusstseins erst ermöglicht. Schäume treten immer und überall in der Welt auf. Sie sind ein Phänomen des gegliederten Raumes. Doch dieser Raum strukturiert sich – trotz der Wirkung nach außen – nicht von selbst, es herrscht ein unzerrennlicher Zusammenhang zwischen „Nehmen, Teilen und Konsumieren“ der Individuen. Man muss erst Raum nehmen, um Raum geben zu können. So kommt es zur polyedrischen Dimensionsverteilung.<sup>30</sup> Diese drei Handlungen können aber nur stattfinden, wenn mehrere Konsubjekte – dies sind nicht nur (Mit-)Dinge oder Individuen, sondern auch deren Sphären! – miteinander interagieren. Das Bewusstsein des Selbst stellt sich erst durch den „gemeinsam geteilten Raum“ ein und nicht durch die bloße Selbstreflexion, dadurch erhalten die Beziehungen und Zwischenräume dieser Konsubjekte eine neue und besondere Bedeutung.<sup>31</sup>

Die Welt ist spätestens durch die Medienrevolution zerteilt worden. Doch ist sie nicht in unzusammenhängende Einzelteile zerschlagen, sondern – da alles, das

30 Vgl. Bolz 2003, 348.

31 Vgl. Oliveira 2003, 80 f.

der Zeit als Dimension unterlegen ist, auf gewisse Art selbstregulierend agiert – in eine Unzahl einzelner aber korrelierender Sphären. Aus der globalen Makrosphäre wurde ein globaler Schaum, auch „*koisolierte Assoziationen*“ oder „*vernetzte Isolierungen*“ genannt.<sup>32</sup> All die einzelnen in diesen Schaum gebetteten Mikro- (Blasen, z.B. Individuum und Dividuum – eine Dyade) und Makrosphären (Globen wie z.B. Religionen an sich, wobei eine religiöse Gruppierung wiederum als Schaum zu definieren wäre, da hier das Einzelindividuum mitspielt) sind durch Gemeinsamkeiten von den benachbarten Zellen getrennt: der gemeinsamen Trennwand.<sup>33</sup>

Sloterdijk definiert die Gesellschaft als „*ein Aggregat aus Mikrosphären (Paaren, Haushalten, Betrieben, Verbänden) verschiedenen Formats*“.<sup>34</sup> Demnach müsste zum Beispiel ein Fanclub eines Fußballvereins eine Blase sein, doch ist diese Sichtweise nur als Vereinfachung zulässig, da sie ja selbst aus mehreren Individuen also Mikrosphären zusammengesetzt ist. Das heißt, Fangemeinschaften sind Schäume, also von Natur aus anarchistische oder bestenfalls demokratische Gebilde, da Schäume kein Zentrum besitzen. Es sind alle Mikrosphären mehr oder minder gleichwertig, da die individuelle Größe nur gering variiert. Im Stadion auf den Rängen äußert sich das in der Hinsicht, dass jedem einzelnen Anwesenden ein gewisser Raum – innerhalb eines Sektors sind all diese Räume gleich groß – zur persönlichen Entfaltung zur Verfügung steht. Je dichter sich die Massen in diesem Sektor drängen, desto weniger Platz gibt es zur Intimität, bis der kritische Punkt erreicht und dieselbe aufgehoben ist. Je geringer die Intimität, desto besser läuft die Kommunikation zwischen den einzelnen Blasen. Diese Kommunikation läuft in erster Linie über Nachahmung und Ansteckung,<sup>35</sup> ähnlich dem System von Schwärmen.

Im Wohnungsbau besitzt spätestens seit der Moderne der Wunsch nach Individualisierung enorme Präsenz. Wohnungen können als ausformulierte Zellen

32 Vgl. Sloterdijk, zit. n. Borch 2003, 376.

33 Vgl. Borch 2003, 376.

34 Sloterdijk zit. nach Borch 2003, 378 f.

35 Vgl. Borch 2003, 37 f.

der Mikrosphären gedeutet werden, sie sind somit eine stapelbare Menge, aus der sich ein fester Schaum bildet. Das hat eine intensivere und höhere Komplexität der gesamten Architektur zur Folge, da das Weltverständnis jedes einzelnen grundlegend verändert wurde.<sup>36</sup> Dabei ist die Wohnung oder das Appartement sphärologisch gesehen das Gegenteil des Stadions, es ist die Manifestation der monadischen Blase, erst seine Mehrzahl hat den Schaum zur Folge. Wohingegen das Stadion eine verdichtete Ansammlung nichtmanifester (latenter) monadischer sowie dyadischer Blasen beinhaltet. Die Wirkung des Stadions entfaltet sich erst durch die Interaktion/Korrelation der einzelnen im Stadion temporär befindlichen, in sich funktionierenden Zellen,<sup>37</sup> wodurch es vom reinen Behältnis zu seiner eigentlichen Funktion gelangt, es zu einer „Ereignismaschine“ morphet, in der das Stadion als Ereignis erlebbar wird.

Dank neuer Bauweisen und alternativer statischer Berechnungsmethoden ist es möglich, Bauwerke nicht mehr in einfache und voneinander unabhängig funktionierende Elemente (Stützen, Wände, Decken etc.) zu teilen, sondern eine unendliche Bandbreite an Mischformen zu erschaffen, sodass „Spannungsganzheiten“ entstehen, in denen alle Elemente miteinander korrelieren. Diese Formen wären vergleichbar mit denen alter, trockener Schäume. Alle verwendeten Trennelemente hätten zugleich eine statische Funktion, die ihre volle Wirkung erst in Kombination mit den anderen Elementen erhalten und somit eine stabile, spannungseinheitliche und architektonische Form bzw. Struktur bilden.<sup>38</sup>

36 Vgl. Kraft/Kuhnert 2004, 16 f.

37 Vgl. ebda., 19.

38 Vgl. ebda., 22.



## Die Schwärme

Der wütende Mob, die panische Menge, das tobende Stadion, sie alle sind Schwärme und sich in ihrer Struktur mit Schäumen sehr ähnlich, der Unterschied liegt lediglich in der Zeit als Faktor. Während ein Schwarm ein sehr schnell auf äußere Einflüsse reagierendes Element ist, steht im Schaum das Einzel Individuum im Vordergrund, was den Schaum in seiner Reaktion stark verlangsamt. Spricht man von Gruppierungen wie Fanclubs sind beide Bezeichnungen zulässig, man muss nur darauf achten, wann welcher Terminus gewählt wird. So ist es zulässig, bei einer akuten Reaktion der Masse im Stadion von einem Schwarm zu reden, während die Organisation und die Struktur dieser Gesamtgruppe als Schaum zu betrachten ist. Eine klare Grenze wird man allerdings selten ziehen können, die Übergänge sind meist fließend.

Die „*Theorie des kollektiven Verhaltens*“ besagt, dass die Masse im Stadion keine einheitlich agierende Menschenmenge ist. Nach außen mag sie zwar wie eine Art Brei wirken, doch ist zumindest von einer rudimentären Arbeitsteilung innerhalb der Gruppe auszugehen. So gibt es unter den Zuschauern Anheizer, Vorsänger etc.<sup>40</sup> Der Mensch ist ein nachahmendes Wesen, das stets das Verlangen nach anderen Menschen hat. Er besitzt die Fähigkeit, diese dazu zu bringen, ihm dasselbe Verlangen zu erwidern – wie zum Beispiel in der Liebe der Fall – denn „*Faszination ist unter Menschen die Regel*“.<sup>41</sup> Es ist das „*Gesetz der Sympathie [...] dass Liebe nicht anders kann, als Liebe zu erwecken*“. Wobei der Hass derselben Gesetzmäßigkeit unterlegen ist. „*[D]ie Rivalität infiziert die Bewerber um dasselbe Objekt mit der vibrierenden Gier des Konkurrenten*“.<sup>42</sup> Das Kopieren des Verhaltens der einen Umgebenden ist das zugrundeliegende soziale System der Zuschauermassen.<sup>43</sup>

39 Sloterdijk 1998, 212.

40 Vgl. Herrmann 1977, 10 f.

41 Sloterdijk 1998, 211.

42 ebda., 212.

43 Vgl. Herrmann 1977, 25-27.

Als Schwarm wird ein Aggregat gleichwertiger Einheiten definiert, die miteinander korrelieren, sich also wechselseitig beeinflussen. Daraus ergibt sich ein System ohne Hierarchie, welches folglich maximal ein rein geometrisches Zentrum ohne Sonderstellungen besitzt.<sup>45</sup> An sich gibt es eine Vielzahl an verschiedenen dezentralen Kollektiven, so zum Beispiel statische oder dynamische Netzwerke.<sup>46</sup> Der Unterschied zu anderen Systemen liegt im gleichzeitigen Handeln, das Geheimnis liegt also in der Kommunikation.<sup>47</sup>

„*[D]ie Rivalität infiziert die Bewerber um dasselbe Objekt mit der vibrierenden Gier des Konkurrenten*“.<sup>44</sup>

Damit ein Schwarm funktionieren kann, muss die Kommunikation möglichst unkompliziert und vor allem schnell funktionieren. Daher ist diese nicht bloß nonverbal, sondern auf das Wesentlichste reduziert, es wird gänzlich auf unnötige Ausschweifungen verzichtet, um nur primäre Informationen zu transportieren. Somit ist die Bewegung des Individuums selbst der Kommunikationskanal. Der Nachbar empfängt die reine Information und kann daher schnell darauf reagieren. Zeitgleich läuft dieses Schema auch in die entgegengesetzte Richtung. Letztlich machen die Reaktionen der Nachbarn den Schwarm aus.<sup>48</sup> Diese Selbstorganisation läuft ausschließlich über positives Feedback, daher hat das System bis zu seiner optimalen Funktionsfähigkeit eine relativ lange Anlaufphase und eine externe Steuerung ist nahezu unmöglich. Dafür profitieren solche Kollektive von extrem hoher Redundanz sowie einer guten Evolutions- und Anpassungsfähigkeit.<sup>49</sup> Die Anpassung an die Umwelt erfolgt mit sofortiger Wirkung, da sich das System selbst reguliert und nicht von außen gesteuert wird. Die erschwerte Steuerung hängt auch eng mit der Unvorhersagbarkeit des Schwarmverhaltens zusammen.<sup>50</sup>

44 Sloterdijk 1998, 212.

45 Vgl. Horn 2009 Einleitung, 7 f.

46 Vgl. Thacker 2009, 45.

47 Vgl. Horn 2009 Einleitung, 7 f.

48 Vgl. Vehlken 2009, 142.

49 Vgl. Horn 2009 Einleitung, 11-13.

50 Vgl. Bühler 2009, 254.

Es mag widersinnig erscheinen, dass Systeme von solcher Komplexität – hier entscheidet eindeutig die Quantität – nur wenigen Regeln folgen:

**Aggregation:**

Zwang für jedes Individuum, sich zum Schwarm hinzubewegen

**Steuerung:**

Kollisionsvermeidung durch jedes Individuum des Systems

**Tempovariation:**

Geschwindigkeitsabstimmung mit den Nachbarn jedes Individuums

Schwärme folgen in ihrer Logik eigenen Regeln, um zu ihrer Form zu gelangen, welche sich durch spezifische Eigenschaften auszeichnet:

*Schwärme bestehen aus relationalen Einzelindividuen*

*Schwärme definieren sich durch die Relationen dieser Individuen*

*Schwärme bilden ein dynamisches Phänomen, in dem Zeit die 4. Dimension ist*

Schwärme muten nur nach außen hin als homogene Masse an, stellen jedoch eine heterogene Gruppe aufgrund der individuellen Handlungen der Einzelindividuen dar. Zudem besitzen alle Einzelindividuen dieselbe Wichtigkeit und sind zugleich dem Gesamtsystem gleichgestellt.<sup>51</sup>

51 Vgl. Thacker 2009, 52 f.

Auch wenn Schwärme oft als silhouettierte Objekte gesehen werden, sind sie vielmehr formlose Lebensformen mit einer eigenen Logik und eigenständigen Denkweise.<sup>52</sup> Diese Form- oder Objektlosigkeit rührt daher, dass sich Schwärme stets zwischen Ordnung und Chaos bewegen.<sup>53</sup> Auf der einen Seite halten die drei Grundregeln Aggregation, Steuerung und Tempovariation das System zusammen, doch sind sie abhängig von den sich ständig ändernden Faktoren Zeit und Umwelteinflüsse.

Das eines jeden Schwarms zugrunde liegende Regelwerk bestimmt dessen Selbstorganisation bzw. -optimierung, er wird also nicht von einem außenstehenden Individuum gesteuert. Er verhält sich, als ob er selbst ein Bewusstsein besäße, da er trotz der Führerlosigkeit dennoch effektiv zielorientiert agiert. Dieses Phänomen wird als Schwarmparadoxon bezeichnet<sup>54</sup> und ist nicht bloß in der Tierwelt sondern auch bei größeren Menschenansammlungen – auch bei statisch bewegten, wie in einem Publikum in einem Stadion – zu finden. Da der Schwarm selbstorganisiert arbeitet, besteht immer die Gefahr, dass er leicht außer Kontrolle gerät, sobald sich Umwelteinflüsse bzw. durch deren Dauer sich ihre Auswirkung auf das System oder dessen Einzelelemente verändern.<sup>55</sup> Dies – im Besonderen die Unzahl an einwirkenden und sich ständig ändernden Umweltfaktoren – macht die Schwarmlogik so komplex, dass sie nur mehr mit computerbasierten Simulationstechniken nachvollziehbar ist.<sup>56</sup>

Durch die drei Grundregeln sind Simulationen mit der „Particle Swarm Optimization“ (PSO) möglich, einer Methode zur „Vorhersage“ des Schwarmbewegungsmusters. Dieses System hat allerdings bereits bei geringen Umwelteinflussfaktoren seine Probleme.<sup>57</sup>

52 Vgl. Horn 2009 Science Fiction, 103.

53 Vgl. Vehlken 2009, 125 f.

54 Vgl. Thacker 2009, 55.

55 Vgl. Horn 2009 Science Fiction, 114-120.

56 Vgl. Vehlken 2009, 128.

57 Vgl. Thacker 2009, 50.

Das Boids-Modell („birdoid objects“, zu Deutsch „vogelartige Objekte“ (*Anm. d. Verf.*)) bildet die Weiterentwicklung von reinen Partikelsystemen. Craig Reynolds stellt hierfür drei „Traffic-Rules“ auf, die eine leichte Abwandlung der drei Grundregeln bedeuten:

#### Kollisionsvermeidung

#### Tempoanpassung

#### „Flock-Centering“

Die ersten beiden Regeln entsprechen denen aus Eugene Thackers Abhandlung, hinzu kommt jedoch das „Flock-Centering“. Schwärme besitzen – wie inzwischen bekannt – kein globales Zentrum. Dadurch, dass das Subjekt nicht mit einem Mal das Gesamtsystem überblicken kann und somit in Abhängigkeit zur steigenden Dichte des sichtbaren Bereichs dennoch ein – aufgrund des divergierenden Wahrnehmungsbereiches jedes Subjekts innerhalb des Schwarms – für ihn individuelles lokales Zentrum verortet, kommt es zu einer Orientierung des Subjekts zu seinen Nachbarn in Abhängigkeit zur optischen Dichte. Das Individuum orientiert sich an jenen Nachbarn, die dem lokalen Zentrum näher sind, stärker als an den anderen.<sup>58</sup>

Die aktuelle Entwicklungsstufe stellt das „Agent Based Modelling“ (ABM) dar. Agents unterscheiden sich von Boids mittels zusätzlicher Eigenschaften und Parameter, wie z.B. Schwarmgröße, zufällige Störeinflüsse wie Wind, Priorität für nähergelegene Nachbarn in bestimmten Positionen etc.<sup>59</sup>

Schwärme entstehen durch die Ausbildung von Agglomerationen einzelner Subjekte. Jedoch nur die größten dieser Ansammlungen wachsen weiter, kleinere

<sup>58</sup> Vgl. Vehlken 2009, 147.

<sup>59</sup> Vgl. ebda., 153.

werden einfach aufgenommen, sobald sie sich nah genug befinden. In der Tierwelt geschieht dies aus dem reinen Selbsterhaltungstrieb, da bei großen Ansammlungen die Gefahr für das Einzelsubjekt sinkt.<sup>60</sup> Allerdings sind auch andere Parameter möglich. So ist der bestimmende Schwarmbildungsfaktor bei Pinguinen die Kälte. Die Tiere sammeln sich mit geringem Körperabstand um sich gegenseitig zu wärmen. Die am Rand befindlichen Individuen drängen in das Zentrum und vertreiben die dort verorteten Tiere an den Rand, sodass ein steter Austausch stattfindet. Dadurch werden Form und Funktionsweise des Systems grundsätzlich verändert.

Jedoch macht die reine Ansammlung an Einzelelementen noch lange keinen Schwarm aus. Befinden sich in einem Theater 500 Personen auf relativ engem Raum, kann noch nicht von einem Schwarm gesprochen werden, wohingegen eine Gruppe von zehn Personen, die im Stadion für Aufruhr sorgen, durchaus als solcher zu bezeichnen ist. Die Erklärung hierfür erfolgt jedoch etwas später. Es zeigt sich allerdings an diesem Phänomen, dass Schwärme etwas „mysteriöses“ an sich haben. Wo kommt der Schwarm her? Was will er eigentlich?<sup>61</sup> Und vor allem, wann wird aus der Masse ein Kollektiv? Dieser Wandel geschieht ganz plötzlich und ohne jegliche Vorwarnung, die „Emergenz“ beschreibt diesen Wechsel von einem losen Haufen zu einem individuierten Zustand.<sup>62</sup> Genauer definiert ist Emergenz das „Auftauchen von neuartigen und kohärenten Strukturen, Mustern und Eigenschaften im Prozess von Selbstorganisation in komplexen Systemen“.<sup>63</sup> Fünf Kriterien müssen erfüllt sein, damit von Emergenz die Rede sein kann:

#### Radikale Neuheit:

Die Eigenschaften und Fähigkeiten des neuen Kollektivs sind nicht von den Einzelindividuen ableitbar, sie sind also nicht vorhersagbar

<sup>60</sup> Vgl. Vehlken 2009, 136.

<sup>61</sup> Vgl. Horn 2009 Science Fiction, 102.

<sup>62</sup> Vgl. Stäheli 2009, 89.

<sup>63</sup> Goldstein, zit. n. Horn 2009 Science Fiction, 105.

### Kohärenz I:

Das neue Kollektiv „erscheint als integriertes Ganzes“ (Horn 2009a: 105f)

### Kohärenz II:

Das übergeordnete Gesamtverhalten des Schwarms ist einheitlich.

### Dynamik:

Das System bewegt sich in der Zeit als der vierten Dimension, es evolviert, passt sich an und verändert sich ständig.

### Systemänderung:

Die Emergenz ist deutlich als anderer und neuer Systemzustand erkennbar.

122 Es gibt zwei mögliche Auslöser für Emergenzen, entweder wird in einer Agglomeration die kritische Masse an Einzelsubjekten erreicht oder es findet ein systemisches Zusammentreffen bestimmter Umweltbedingungen statt – bei letzterem wird schließlich auch wieder die kritische Masse überschritten, da ihre Schwelle durch die veränderten Bedingungen unter die aktuelle Größe sinkt. Die Eigenschaften des emergenten Phänomens – des Schwarms – entstehen, wie bereits erwähnt, durch Kommunikation und Relation. Das große Problem der Emergenz liegt allerdings in ihrer Plötzlichkeit, ab wann ist die kritische Masse überschritten?<sup>64</sup>

64 Vgl. Horn 2009 *Science Fiction*, 105 f.

Die temporären kohärenten Systeme, die sich während eines Stadionbesuchs auf den Zuschauerrängen bilden, entsprechen einer Sonderform der Emergenz. Da es sich hierbei um eine vorhersagbare Aggregation von Menschenmassen handelt, kann nicht von einer plötzlichen Erscheinung die Rede sein<sup>65</sup> und dennoch wandelt sich die bloße Subjektansammlung schlagartig in ein tobendes Ganzes. Soziale Ordnungen gehen auf den Rängen nicht nur wegen ihrer Unwichtigkeit im Zusammenhang temporär verloren, bestärkt ist der Effekt durch die wahllose Vermischung der Personen, so jubelt ein pensionierter Arbeiter neben einem Physikprofessor, einem Arzt oder einer Gruppe Schüler. Alter, Geschlecht, Bildung etc. sind hier uninteressant, das einzige Kriterium ist die Selbstidentifikation mit dem Verein. Dieses Kriterium ist das Ziel, auf welches die Emergenz gerichtet ist. Durch das Fallenlassen der sozialen Unterschiede und dem Auflebenlassen der einen Gemeinsamkeit erhält der Schwarm seine eigene Ordnung und Logik und wird somit zu einem eigenständigen sozialen Gegenstand wie das Individuum selbst.<sup>66</sup> Diese Zielgerichtetheit ist einer der beiden Punkte, warum bei einer Zuschauermenge im Stadion von einem Schwarm gesprochen werden kann. Die Menge entspricht einer einheitlich und stetig wirkenden gerichteten Kraft ohne zentralisierter Kontrolle. Punkt zwei ist das globale Muster lokaler Interaktionen, also jedes Individuum handelt für sich selbst, allerdings nach einem Muster welches für das Gesamtsystem gleich lautet. Im Gegensatz zu den Stadionbesuchern ist die Zuschauermenge bei einem Konzert nicht mit einem Schwarm vergleichbar, da kein globaler Zweck hinter der Handlung steht, was bei den Fußballfans das Anfeuern und Vorantreiben des eigenen Teams wäre.<sup>67</sup>

Bisher sind als kopier- und nachahmbare Faktoren lediglich Bewegungsmuster und Verhaltensweisen erörtert worden, jedoch hebt Michael Gamper hervor, dass das Übertragen von Emotionen ebenfalls zu Schwarmverhalten führen kann.<sup>68</sup> Als

65 Vgl. Stäheli 2009, 92.

66 Vgl. ebda., 87 f

67 Vgl. Thacker 2009, 55.

68 Vgl. Gamper 2009, 72-77.

Beispiele werden die Französische Revolution<sup>69</sup> und das Verhalten eines Wespenvolks bei Bedrohung<sup>70</sup> angeführt, wobei anhand der Exempel zu sehen ist, dass die Empfindung von Wut die am leichtesten zu übertragende Emotion zu sein scheint.

Auf den Rängen des Stadions werden zumeist Formen der Wut empfunden, sei es am Beginn des Spiels, wenn man den Gegner mit Schimpftiraden überflutet, inmitten der Begegnung, wenn der Schiedsrichter eine Fehlentscheidung fällt oder das eigene Team unter den Erwartungen bleibt, während der gesamten Partie, wenn man dem Gegner haushoch überlegen ist und ihm den eigenen Hochmut zeigt oder in den letzten Minuten – der oft schönsten Zeit eines Spiels, da hier die freudige Wut der Euphorie am stärksten greift –, wenn der Held den Ball doch noch im gegnerischen Heiligtum zur so sehr ersehnten Erlösung platziert. Nach außen hin erscheinen die Massen auf den Tribünen als eine ebensolche, doch wie bisher bereits bewiesen wurde, handelt es sich um ein schwarmartiges System. Schwarmartig deshalb, weil es sich nicht um einen Schwarm handelt, sondern in jedem Fall um mindestens zwei, da jedes Team seine Anhänger hat – vorausgesetzt natürlich, es erachten genügend Menschen die ausgetragene Partie als zusehenswert, sodass die kritische Masse der Emergenz erreicht werden kann. Doch beginnen die Publikumsanalysen erst bei zumindest nahezu ausverkauften Sektoren wirklich interessant zu werden, da sich auf einmal die gesamte Gruppe – zum Beispiel der angesprochene Sektor – in einzelne Subgruppen unterteilen lässt, die sich durch ihr Verhalten unterscheiden. Das globale Verhaltensmuster des Sektors ist zwar gleich, die Richtung der Einzelverhalten ist somit also vorgegeben, doch manche Bereiche des Sektors beinhalten stark engagierte Fangruppen, andere Subgruppen sind wiederum ruhiger oder sogar neutrale, aber dennoch parteiische Beobachter – Einzelpersonen können immer wieder eine Ausnahme bilden, jedoch haben diese keine Auswirkung auf das Erscheinungsbild bzw. die Funktion des Schwarms. Die Lautesten sind die Stärksten, daher haben diese Subgruppen Vorbildcharakter für die gesamte Zuschaueremenge, sie sind die Stimmungsmacher.

69 Vgl. Campe, zit. n. Gamper 2009, 72-77.

70 Vgl. Espinas, zit. n. Gamper 2009, 72-77.

cher. Innerhalb dieser stärksten Subgruppen gibt es wiederum Einzelindividuen – z.B. die Vorsänger –, die in ihren Reihen als Nachzuahmende gelten. Dennoch ist die Zuschaueremenge ein Schwarm, da der Vorsänger trotz seiner Vorbildfunktion keine Sonderstellung im System besitzt, er ist den anderen und dem System gleichgestellt, da er auf deren Wünsche – somit letztlich auf das globale Bedürfnis – Rücksicht nehmen muss, indem er – wie im Schwarm die Regel – mit seinen Nachbarn kommuniziert.<sup>71</sup>

71 Vgl. Herrmann 1977, 30 f.



## 2.2.3. Von Versammlungen und Containern

– *Während sich die Mannschaften in der ersten Hälfte über ein taktisches Geplänkel nicht hinausgewagt haben, dürfen wir langsam auf ein Offensiv-Feuerwerk hoffen. Beide Teams drängen nun vehement auf einen Treffer.* –

Bevor die Frage nach der Funktionsweise einer Stadion-Atmosphäre angegangen werden kann, ist ein weiteres allgemeines Wissen über den Menschen als versammlungsfreudiges Wesen vonnöten. Nachdem zuvor Schäume und Schwärme als abstrakte, von der menschlichen Person losgelöste Phänomene dargestellt wurden, ist es nun an der Zeit, sie aus der Sicht eines denkenden, fühlenden und leidensfähigen Wesens zu betrachten. Warum haben wir ein Verlangen nach Stadien und Atmosphäre? Was sind unsere Ängste? Welchen Sinn haben die Stadien in unserer digitalen Welt überhaupt noch? Oder bilden sie bloß noch einen nostalgischen Abdruck aus früheren, fantastischeren Zeiten, der lediglich noch der Zurschaustellung von Macht und Stärke dient?

### **Warum Stadion? Warum Atmosphäre?**

Atmosphäre wird ihrem Namen in unserer heutigen Gesellschaft durchaus gerecht – tatsächlich haben das alle Kulturen der Welt, die voneinander wissen, miteinander gemein –, schließlich ist der Mensch ein soziales Wesen und benötigt sie ebenso zum Überleben wie Nahrung oder Sauerstoff. Der Grund, dass diese Aussage noch stärker zutrifft als zu früheren Zeiten, liegt in der Medienrevolution des auslaufenden 20. und beginnenden 21. Jahrhunderts, die die Gesellschaft in ihren Grundfesten erschüttert hat. Immerwährende Erreichbarkeit rund um die Uhr ist wichtiger geworden als persönliche Präsenz. Was für die schnelllebige Wirtschaft gut ist, wirkt sich auf die Psyche des Einzelnen und als Folge daraus auf die Gesellschaft schlecht aus, da es unnatürlich ist, zu jeder Zeit an jedem Ort verfügbar zu sein. Daraus ergeben sich Probleme wie Identitätsverlust, als Folge ist

der Mensch auf der Suche nach „*Substanz, Symbol, Sinn und Identität*“. Die akuten Probleme der Medienrevolution sind ausschließlich durch die neuen Medien verursacht worden und können daher auch nur durch die alten Medien behoben werden. Da die Architektur das älteste aller Medien ist, müssen die neuen „*virtuellen Lebensräume*“ durch „*architektonische Kultorte*“ kompensiert werden, wie z.B. Fußball-Arenen.<sup>73</sup>

Das Stadion ist, wie zuvor erklärt, als ein gegenteiliger Bautypus des Appartements zu verstehen, es ist also ein Behältnis für latente Schäume, wie sie bei Versammlungen entstehen.<sup>74</sup> Während das Appartement die „*Verschäumung der Gesellschaft*“<sup>75</sup> verkörpert, ist das Stadion Container für latente, immaterielle, individualraumvernichtende, dichte Schäume. Aber wieso sind diese individualraumvernichtend? Auf der einen Seite opfert der Zuschauer seine Zeit, seine Kraft, seine Aufmerksamkeit und somit in diesem Zeitraum sein Individuum den Athleten und stellt ihnen dies alles zur Verfügung. Auf der anderen Seite wiederum lässt die Funktionsweise des Publikums keine Intimsphäre zu. Die Zuschauermenge funktioniert über Zusammenhalt und Arbeitsteilung. Weil das momentane Geschehen auf dem Spielfeld auf den Rängen zur in diesem Moment einzig gültigen Wahrheit emporgehoben wird, kommt es zu einer intimen Vereinigung, einer Teilung der intimsten Sphären mit den anderen Zuschauern, da alle demselben Ziel zuarbeiten.<sup>76</sup>

Wenngleich die Art, in der das anfeuernde Subjekt versucht, seine „Energie“ den Athleten zuzuführen, mit der Übertragung und Nachahmung bzw. Vorspielung von Emotionen zu tun hat, könnte man einen Vergleich mit Franz Anton Mesmers Theorie des animalischen Magnetismus aus dem 18. Jahrhundert vollziehen. In dieser wissenschaftlich nicht haltbaren Theorie wird der Mensch als „*animalischer Magnet*“ – wie alle anderen lebenden Körper auch – betrachtet.

73 Vgl. Bolz 2003, 353.

74 Vgl. Kraft/Kuhnert 2004, 19.

75 Vgl. Sloterdijk, zit. n. Kraft/Kuhnert 2004, 67.

76 Vgl. Sloterdijk 2004, 67.

Jedes Lebewesen hat sein eigenes Magnetfeld, welches beeinflusst werden kann. Darin sieht Mesmer eine Möglichkeit zur Heilung von innen heraus. Durch Näheerlebnisse und ähnlichem hat der Magnetiseur, der die Gruppentherapie leitet, die Fähigkeit, den Energiehaushalt der miteinander verbundenen Gruppe zu regeln.<sup>77</sup> Ersetzt man eben nun die Begriffe Magnetismus, Energie, Magnetiseur und (animalischer) Magnet durch Identifikation, Atmosphäre, Mannschaft und Zuschauer, kann man es nun wagen, den Mesmerismus mit dem Stadionereignis zu vergleichen. Die Rollen würden lauten: Die Athleten bzw. die angefeuerte Mannschaft ersetzt den Magnetiseur, während jeder einzelne im Publikum anstelle des animalischen Magneten rückt. Da das Publikum im Optimalfall hermetisch von der Außenwelt abgeschottet ist – sonst ginge Atmosphäre (Energie) verloren –, richtet es seine gesamte Aufmerksamkeit auf die Mannschaft. Laut Mesmers Theorie wären Zuschauer (Magnet) und Mannschaft (Magnetiseur) durch diesen Akt miteinander eng verbunden, sodass die Mannschaft die gesamte gebündelte Energie empfangt. Tatsächlich lassen viele Fakten auf die Gültigkeit der Theorie in diesem Fall schließen, so das Verhalten der Fans, das vorteilhafte Wirken eines möglichst nach außen hin dichten Stadions zu Gunsten der Stimmung und Atmosphäre, sowie die Reaktion der Athleten. Doch ist von Magnetismus oder ähnlichen Energieströmen natürlich nichts zu bemerken, sondern die Funktionsweise befindet sich auf emotionaler Ebene und wird angetrieben von der Identifikation.

Gleich wie in einer Religion, in der die Anhänger regelmäßig zu den heiligen Stätten und Altären pilgern und den Grund ihres Handelns oft nicht hinterfragen, strömen viele Fans ins Stadion ohne sich Gedanken zu machen, was sie eigentlich für einen Nutzen daraus ziehen. Von Zeit zu Zeit erlebt man plötzlich einen unvergesslichen Moment, für dessen Erlebnis es sich für die meisten der Anhänger bereits auszahlt, sich Woche für Woche an den Ticketschaltern anzustellen, denn sonst ist „die Liebe [zum Verein, *Anm. d. Verf.*] [...] sich selbst genug.“<sup>78</sup>

77 Vgl. Sloterdijk 1998, 211-268.

78 KidKlappergass 2007.

Die Anhängerschaft um ihrer selbst willen ist allerdings oft nur der Auslöser für eine Langzeitbindung zum Verein. Ist man einmal in den Reigen gleichgesinnter aufgenommen, entwickelt sich die Situation zu einem Selbstläufer. Das Fantum ist eine intime, meist maskuline Freundschaft, doch viele Männer können ihren Freunden nicht sagen, was sie für sie empfinden, der Club ist hier das vermittelnde Medium und zugleich eine Freundschaftsbekundung. So singen die Fans von Manchester City zum Beispiel „*We love you City!*“ und meinen damit nicht nur ihr Team, sondern die gesamte Anhängerschaft und somit auch ihre Freunde.<sup>79</sup>

Während des Stadionerlebnisses – besonders innerhalb der Gruppe – befindet man sich in vollkommener Anonymität, zum einen aufgrund der enormen Dichte auf den Rängen, zum anderen wegen der – vermeintlich – völligen Selbstopferung der Sache. Doch ist das Stadion der einzige Bauwerkstypus, dem ein Selbstreflexionsparadoxon innewohnt.<sup>80</sup> Denn obwohl der subjektiven Anonymität, handelt es sich beim Stadion als Gebäude um eine Variante der „*Urhütte*“, in welcher sich das Individuum geborgen fühlt, weil Bauwerk, Körper und Seele hier zu einer Einheit verschmelzen.<sup>81</sup> Diese Vereinigung der atmosphärischen Dreifaltigkeit ist daher möglich, weil das leere Stadion unvollkommen, da es auf die Rezeption der Menschen von Menschen ausgerichtet ist und ohne diese seiner Funktion nicht nachkommen kann. Die beste Entfaltung der Atmosphäre stellt sich bei vollen Rängen ein, somit ist der Mensch Teil des Bauwerks. Die Atmosphäre wird – selbst in einem leeren Stadion aufgrund der Imagination – vom menschlichen Körper erzeugt und durch die Seele erfahren. Durch das gruppen- bzw. schwarmdynamische Verhalten des Einzelnen wird die erfahrene Atmosphäre durch Kopieren der Handlungs- und Bewegungsmuster in verstärkter Form wiedergegeben.<sup>82</sup> Geht die Atmosphäre nicht aus dem Bauwerk verloren, kann sie durch sich selbst immer mehr anwachsen, das Stadion entspricht in solch einem Fall einem Dampfkochtopf.

79 Vgl. van Winkel 2005, 252-255.

80 Vgl. Tabor 2005, 56.

81 Vgl. Vitruv, zit. n. Tabor 2005, 56.

82 Vgl. Tabor 2005, 56.

Doch stand die Atmosphäre nicht immer im Mittelpunkt der Entwürfe, so war in den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts das Parkstadion – einem Typus, bei dem das Stadion als nach oben offenes Oval inmitten einer freien Parkanlage stand – äußerst populär. Ein Großteil der Atmosphäre ging nach oben hin ins Freie und wurde vom umgebenden Grünbereich absorbiert.<sup>83</sup> So ist das 1972 erbaute Münchner Olympiastadion ein Paradebeispiel für die Parkstadienarchitektur. Zwar ist es zum Teil überdacht, jedoch hat die hier verwendete Membrankonstruktion keinerlei reflektorische Wirkung. Der Vorteil dieses Typs ist jedoch die Kommunikation mit dem Außenraum, das Stadionerlebnis ist keine geschlossene Veranstaltung, sondern auch außerhalb des Stadions wahrnehmbar.<sup>84</sup> Im Gegensatz zu den 70ern ist das Fernsehen – und noch zu einem geringen Teil die akustische Radioberichterstattung – das nahezu einzige Medium zur Verbreitung und Bewerbung der stattfindenden Veranstaltung. Zwar noch eine Außenseiterrolle hat hier das Internet mitsamt all seinen Foren, Fanportalen und Homepages, jedoch gewinnt es von Jahr zu Jahr immer mehr an Bedeutung, was nicht zuletzt an den sozialen Online-Netzwerken wie Twitter, Facebook, Google+ etc. und der damit einhergehenden Verselbstständigung des Internets beziehungsweise Doppellebigkeit des Menschen liegt.

### **Paranoia und Bedrohung – die latente Angst als Begleiter von Freud und Leid**

Da Sport eine hohe wirtschaftliche und daher politische Bedeutung besitzt, sind voll besetzte Stadien gern gewählte Ziele von terroristischen Anschlägen, wie zum Beispiel das Olympiastadion in München am 5. September 1972, als von palästinensischen Terroristen elf israelische Athleten als Geiseln genommen wurden und es am Ende 17 Todesopfer zu beklagen gab. Nicht bloß aufgrund dieses Ereignisses, sondern auch wegen anderer Stadionkatastrophen werden die Sicherheitsstandards regelmäßig emporgeschraubt. Das moderne Stadion gleicht einer

83 Vgl. Raschke 2006, 118-121.

84 Vgl. Schittich 2005, 894.

Festung, die zwei ständigen Bedrohungen standhalten muss: der von außen durch Anschläge und der von innen durch Fanausschreitungen und Bauwerksversagen.<sup>85</sup> Durch die neuen Anforderungen hat sich auch die Architektur verändert. Der aktuelle Trend der UEFA ist das 5-Sterne Stadion samt ausführlichem Kriterienkatalog.<sup>86</sup>

### **Sinn oder „Nicht-Sinn“**

Zwar gibt es keine Vorschrift, die danach verlangt, doch um auf der einen Seite den gewünschten Komfort bieten und auf der anderen die Stadionatmosphäre schützen zu können, werden die meisten der Stadionneubauten mit einem Dach über den Tribünen versehen. In vielen Fällen werden Dach und Außenfassade sogar schlüssig miteinander verbunden, sodass oft die einzige Öffnung des Innenlebens sich direkt über dem Rasen selbst befindet. Von außen bildet die Fassade somit eine geschlossene Einheit, damit ist in einigen Fällen der Gebäudetyp von außen nicht mehr eindeutig erkennbar. So zum Beispiel beim St. Jakob-Park, dem Stadion des FC Basel. Um dennoch einen kommunikativen Effekt mit der direkten Umwelt wie beim Münchner Olympiastadion zu schaffen, jedoch ohne am atmosphärischen Energieverlust leiden zu müssen, leuchtet die Fassade rot, sobald das Heimteam ein Tor erzielt.<sup>87</sup> Erst in den letzten Jahren haben die Architekten, Städteplaner und Investoren das Gespür dafür bekommen, dass Stadien in ihrer Umgebung richtig inszeniert enorme städtebauliche Attraktoren darstellen können.<sup>88</sup> So ist es zum Beispiel beim Baseler St. Jakob-Park von Herzog & de Meuron geschehen, zudem wurden hier noch weitere Funktionen im Stadion untergebracht, wie unter anderem ein Altersheim.<sup>89</sup>

85 Vgl. Scharenberg 2005, 153-170.

86 Vgl. Raschke 2006, 176.

87 Vgl. Kaltenbach/Schittich 2005, 900.

88 Vgl. Raschke 2006, 28.

89 Vgl. Kaltenbach/Schittich 2005, 901.

Die Gesellschaft unterzieht sich einem laufenden Wandel, wobei sie sich in den letzten knapp hundert Jahren von einer Industrie- über eine Dienstleistungs- bis hin zu einer Wissens- und Mediengesellschaft entwickelt hat. Die Stadt wurde zu einem „Themenpark“, der öffentliche Raum ist privatisiert worden, sodass sich sogenannte „3rd Places“ – diese Bezeichnung für halböffentliche Räume wurde von Ray Oldenburg 1989 geprägt – herausbilden konnten, die über ihr Angebot und das Verhalten ihrer Besucher funktionieren. Der sich daraus ergebende „*Erlebnis-funktionalismus*“ definiert von Friedrich von Borries ist eine völlig neue Herausforderung für die Architekten.<sup>90</sup>

Der Stadionbau entspricht einer Vier-Phasen-Architektur. In Phase I ist das Stadion leer, Phase II ist das Befüllen der Ränge, Phase III entspricht der Zeitspanne, in welcher das Stadion in seiner eigentlichen Funktion genutzt wird, und in Phase IV leeren sich die Tribünen wieder. Die Phasen I und IV sind äußerst unwirtschaftlich, weshalb versucht wird, diese Zeiträume mit anderen Nutzungen zu überbrücken. Die Folgen sind Mantelnutzungen, Multifunktionalität etc., was sich zwar wirtschaftlich gesehen vorteilhaft auswirkt, aber die große Gefahr des Verlusts der Atmosphäre birgt, weil der eigentliche Zweck des Baus nicht mehr eindeutig erkennbar ist, was sich ablenkend auf die Nutzer auswirken kann. Eine Kathedrale zum Vergleich ist ein rein religiöser Bau und beherbergt keine weiteren Funktionen. Nur daraus zieht sie ihre charakteristische und imposante Ausstrahlung. Gleich verhält es sich auch bei einem Stadion, wobei sich bereits die Nutzung für mehrere Sportarten innerhalb derselben Mauern als negativ erweisen könnte.<sup>91</sup>

Interessant ist die Entwicklung, dass Stadien wirtschaftlich gesehen nicht mehr direkt notwendig sind, das heißt, dass die Einnahmen aus Ticketverkauf und Vor-Ort-Vertrieb von Fanartikeln, Bier und Bockwurst zwar große Summen ausmachen können, aber im Vergleich zu denen aus Werbung und TV-Rechten – bei

90 Vgl. Rothauer/Wimmer 2008, 13.

91 Vgl. Tabor 2005, 58.

entsprechender Vermarktung des Vereins – verschwindend gering sind. Dennoch wird stets weiter ausgebaut.<sup>92</sup> Dass die Stadien vergrößert werden, liegt in erster Linie trotzdem an den erhöhten Zuschauereinnahmen. Darüber hinaus hat man nun begriffen, dass die Atmosphäre sich positiv auf das Spiel und die Punktbilanz auswirken kann. Doch warum hat sich der Bau der Arenen erst in jüngster Zukunft behaupten können und das noch dazu, obwohl in den letzten Jahrzehnten der wirtschaftliche Einflussfaktor der direkten Zuschauereinnahmen stark abgenommen hat?<sup>93</sup> Die Antwort liegt in der Vermarktung der TV-Rechte. Anfang der 90er startete der deutsche Privatsender sat1 die Sendung „ran sat1 Fußball“, eine Sendung, in der alle Partien des aktuellen Spieltages der Deutschen Bundesliga auf dramatische Weise zusammengefasst dargestellt wurden. Zuvor musste sich der von zuhause Zusehende mit kühler Berichterstattung zufriedengeben und das Endergebnis war meist das erste, das vor einer Zusammenfassung gezeigt wurde. In dieser neuartigen Sendung war der Ausgang der Partie bis zum Ende des Berichts unklar, die Stimmung des Spiels wurde mit der Kamera eingefangen und in komprimierter Form als Essenz beim Empfänger wieder ausgegeben. So konnte man die volle Stimmung genießen, ohne sich mit den mühsamen Sequenzen des Matches ablagen zu müssen, die Spannung war dadurch enorm gesteigert. Dass die Arenen seitdem noch besser gefüllt wurden, ist eine logische Folge der menschlichen Neugierde und der Sucht nach dem Stadionfeeling, welches man jetzt bereits von zuhause kannte, doch ist es noch einmal etwas ganz anderes inmitten eines brüllenden Stadions zu stehen.<sup>94</sup>

92 Vgl. Marschik u.a. 2005, 10 f.

93 Vgl. Raschke 2006, 35 f.

94 Vgl. ebda., 155-165.

## Das Individuum „Masse“

Die Menschenmassen in einem Stadion weisen im Besonderen vier Haupteigenschaften auf, die ident mit Elias Canettis Kriterien der Massenbildung sind:

Masse will immer wachsen

Innerhalb der Masse herrscht immer Gleichheit

Die Masse liebt Dichte

Die Masse braucht eine Richtung<sup>95</sup>

Die Massenbildung folgt letztlich denselben Gesetzmäßigkeiten wie die Schwarmbildung (vgl. Kapitel 2.2.2. „Der Schaum und die Schwärme“ – „Die Schwärme“), wobei Camiel van Winkel dieses Verständnis mit dem Vergleich der Masse als lebendigem Organismus mit eigenem Willen und eigener Dynamik unterstützt. Hierbei führt er als drastisches Negativbeispiel die Hillsborough-Katastrophe 1989 in Sheffield an, bei der 96 Menschen zu Tode getrampelt wurden, und zitiert Canettis Definition der Panik als „Zerfall der Masse in der Masse“, was einer Implosion der Masse entspräche.<sup>97</sup>

„Nach innen baut sie eine Mauer von Menschen auf. [...] [I]hre Erregung ist ihnen versprochen worden – aber unter einer ganz entscheidenden Bedingung: Die Masse muss sich nach INNEN [sic!] entladen.“<sup>96</sup>

95 Vgl. Tabor 2005, 59.

96 Canetti, zit. n. van Winkel 2005, 229.

97 Vgl. van Winkel 2005, 231.



## 2.2.4. Atmosphäre

Die finalen Erkenntnisfragen, die als Basis für die atmosphärische Stadionarchitektur dienen sollen, lassen sich nun endlich formulieren. Wie funktioniert die Atmosphäre in einem Stadion? Woraus entsteht sie, wie wird sie kommuniziert? Welche Kräfte besitzt Atmosphäre und was bewirkt sie im Innersten eines Menschen? Und wie stark ist der Effekt des Heimvorteils einzuschätzen? Diese Fragen stehen im Zentrum der nächsten Kapitel und dienen dem inhaltlichen Abschluss eines theoretischen Teils, der darauffolgend noch mit Umfrage- und Interviewergebnissen abgerundet wird.

### **Entstehung und Wahrnehmung von Atmosphären**

Die (emotionale) Atmosphäre ist für das Überleben so essentiell wie die Luft, die wir zum Atmen benötigen, oder Nahrung, um die Stoffwechselforgänge im Körper in Gang zu halten. Besonders in schweren Lebenslagen kann das atmosphärische Erlebnis einem Kraft und Ausdauer verleihen, man muss mit dem Genuss allerdings vorsichtig umgehen, da man sich leicht eine „Atmosphärenvergiftung“ – gleich einer Lebensmittelvergiftung, wenn man verdorbene Nahrung zu sich genommen hat – zuziehen kann. Außerdem kann der übermäßige Genuss ernsthafte und schwerwiegende Suchterscheinungen mit sich führen. Doch warum ist der Mensch so auf die atmosphärische Rezeption angewiesen? In der richtigen Atmosphäre – jedes Individuum hat seine eigenen Vorlieben und seinen eigenen Geschmack – erfährt man durch das Erlebnis die persönliche Wahrheit, man findet den Platz, den man in der Welt hat. Es ist als eine Art Daseinsberechtigung zu sehen, eine emotionale und nonverbale Antwort auf den individuellen Sinn des Lebens. Da sich die Atmosphäre rein auf der emotionalen Erfahrungsebene befindet, besitzt sie ein enormes Führungs- und Formungspotenzial, das sich viele auch oft unrechtmäßig

98 Sloterdijk 1998, 531.

zu Nutzen machen, besonders, wenn der Rezipient in diesem Moment aufgrund seiner persönlichen Stimmung für diese Art Eindrücke äußerst empfänglich ist.

Die erste Atmosphäre im Leben eines Säugetiers ist die im Mutterleib. Die sich in dieser Ur-Atmosphäre bildende Mutter-Kind-Sphäre beruht in erster Linie auf einer sonorisches Wahrnehmungsbasis von Seiten des Kindes, da der Fötus zu diesem Zeitpunkt noch kein Sehvermögen besitzt und aufgrund des Schwebestandes in der Fruchtblase die haptischen und taktilen Reize sehr undeutlich sind. Alfred Thomatis beschreibt die Entwicklung des kleinen Subjekts in seiner ersten Intimsphäre weiter so, dass der Fötus spätestens ab der zweiten Schwangerschaftshälfte aktiv zu- als auch weghören kann und sich somit bewusst auf die Mutter einlässt.<sup>99</sup> Nüchtern betrachtet befindet sich der Fötus zwar stets allein, jedoch in der Fruchtblase und damit in der Mutter, was die unumstößliche Grundlage einer Mutter-Kind-Sphäre darstellt. Diese ursprünglich physische Bindung via Fruchtblase und Nabelschnur findet ab dem Zeitpunkt des Durchtrennens der Nabelschnur nur mehr auf psychischer Ebene statt, jedoch erinnert der Nabel zeitlebens an diese Urverbindung mit der Mutter. Jedenfalls tut sich der Mensch – sofern nicht aus dem Reagenzglas geboren – durch das monatelange dyadisch sphärische Training später leichter, sich mit anderen Sub- sowie Objekten zu teilen, als jemand, der in einer monadischen Sphäre aufgewachsen ist – eben einem Reagenzglas oder Ei.<sup>100</sup> Wahrscheinlich liegt in der Tatsache der Lebendgeburt aus der Mutter das Geheimnis der menschlichen sozialen Begeisterungsfähigkeit.

Atmosphäre im gesellschaftlich-rezeptorischen Sinn ist das, was oft vereinfacht als Stimmung bezeichnet wird – dabei ist die Stimmung letztlich die rein immaterielle Folge der nur nicht haptisch bzw. taktil erfahrbaren Atmosphäre. Es stellen sich aufgrund ihrer Immaterialität viele Fragen. Wie wird diese Stimmung wahrgenommen? Wo und was ist Atmosphäre? Ist sie eine Eigenschaft des Raumes oder des Wahrnehmenden? Oder beides?<sup>101</sup> Wahrnehmung lässt sich prinzipiell

99 Vgl. Sloterdijk 1998, 101-140.

100 Vgl. ebda., 275-335.

101 Vgl. Rodatz 2010, 31.

in zwei verschiedene Ebenen unterteilen, auf der ersten befindet sich die kognitive Wahrnehmung von Objekten und Halbdingen (latent verfügbare Materie, die allerdings keine greifbare Form besitzt, wie z.B. Wind oder akustische Phänomene), auf der zweiten die atmosphärische Erfahrung. Die Atmosphäre selbst ist eine eigenständige Eigenschaft, sie ist das „Zwischen“ von Raum und Subjekt, man könnte Atmosphäre somit auch als „Spannungsverhältnis zwischen Subjekt und Raum“<sup>102</sup> beschreiben, wobei unter Raum nicht nur eine geometrische Ausdehnung, sondern zugleich auch die Summe aller darin enthaltenen Subjekte, Objekte und Halbdinge ist.<sup>103</sup>

Als Wahrnehmender der Atmosphäre ist man immer zugleich auch Teil dieser und leistet einen Beitrag zu ihrer Beeinflussung.<sup>104</sup> Als TV-Beobachter erfährt man hingegen nur einen Ausschnitt der Stimmung, ist dafür aber auch nur zu einem geringeren Teil an ihr beteiligt als jemand, der sich direkt vor Ort befindet. Der Zuschauer hinter dem Fernseher steht in der Rolle des passiv Handelnden. Er kann tun und lassen was er will, es wird die Atmosphäre im Stadion nicht beeinflussen, er muss nur für die nötigen Einschaltquoten sorgen, denn ohne diese gibt es keine Übertragung und als Folge kein Stadion wie wir es kennen.

Nach Rüdiger Safranski ist „Raumerfahrung [...] primäre Existenz Erfahrung“,<sup>105</sup> da man sich zeit seines Lebens in Räumen und somit in Sphären, also Atmosphären befindet. Wird einem dieser Umstand bewusst, ist das Raumerlebnis überwältigend – viele dieser Erfahrungen werden von Bergsteigern oder Piloten berichtet. Doch man ist nicht unbedingt gezwungen hart zu trainieren oder eine teure Ausbildung abzuschließen, eine weitaus einfachere und günstigere Methode stellt der Stadionbesuch dar. Das Aufnehmen und Wirkenlassen der Stadionatmosphäre verstärkt das übliche Raumerlebnis, vergleichbar mit den beiden vorangegangenen Beispielen. Das eigentliche Phänomen stellt der Negativraum des Stadions

102 Böhme/Schmitz, zit. n. Rodatz 2010, 34.

103 Vgl. ebda., 34.

104 Vgl. Rodatz 2010, 28.

105 Safranski 2003, 75.

dar. Dadurch, dass während eines Spiels dieser Raum mit einer Masse aus Fans und Lärm – sekundär auch noch aus Gestank und Bewegung – gigantischen Ausmaßes angefüllt ist, erhält der eigentlich leere Raum seine Imposanz, die „transparente dynamische Dichte“ erst ist es, die die Weite des Raumes spürbar macht.<sup>106</sup>

Sowohl Sloterdijk als auch Rodatz beschäftigen sich intensiv mit dem Begriff der Atmosphäre. Ersterer aus philosophischer, globaler, weltformelhafter Sicht, letzterer betrachtet sie aus dem Blickwinkel der dramaturgischen Rezeption. Beide stimmen darin überein, dass es sich beim betreffenden Terminus nicht um einen Gegen- oder Zustand im direkten Sinne handelt, sondern vielmehr um ein „Zwischen“ von Subjekten und Objekten, also eine Wechselwirkung.

Sloterdijk erklärt sein Verständnis der Atmosphäre zwar nicht direkt, doch ist anzunehmen, dass dabei vom („Luft“-) Raum einer monadischen bzw. dyadischen Blase die Rede ist. Sphären innerhalb eines Schaumes stehen in immerwährender Korrelation zueinander. Wie in *Kapitel 2.2.1. „Die Blase“* bereits beschrieben, werden die Pole der einzelnen Blasen von Subjekten, Objekten bzw. geistigen Werten – sozusagen „immateriellen Objekten“ – gebildet. Der Raum innerhalb der Sphäre, die Wechselwirkung zwischen den Polen – egal ob innerhalb einer Blase oder sphärenübergreifend – ist die Atmosphäre.<sup>107</sup>

Rodatz hingegen sieht den realen Raum mit den sich in ihm befindlichen Subjekten und Objekten gleichwertig, da auch er materiell ist. Atmosphäre ist hier zwar räumlich, kann den Raum aber nicht zuordnen, weil die Atmosphäre nur die Kausalität zwischen Sub- bzw. Objekt und Raum ist.<sup>108</sup>

Der Unterschied zwischen beiden Anschauungen liegt darin, dass Sloterdijk auch geistige Werte und Emotionen als Pole einfügt, im Gegensatz zu Rodatz allerdings den physikalischen Raum außen vor lässt.

106 Vgl. Safranski 2003, 75.

107 Vgl. Sloterdijk 1998, 17-141.

108 Vgl. Rodatz 2010, 27-30.

## Großes Theater – die Dramaturgie in der Einheit von Raum und Zeit

Fußball ist großes Theater, eben nicht nur deshalb, weil sich einige der Athleten in Zweikämpfen immer wieder von ihrer unerwartet zarten Seite zeigen und in preisverdächtiger Manier akrobatisch zu Boden gehen, sondern auch aufgrund der architektonischen Anordnung der Elemente. Der Rasen ist die Hauptbühne. Doch etwas unterscheidet dieses Theater vom Original,

eine atmosphärische Weiterentwicklung, denn es existiert eine Zweitbühne, deren Vorstellung parallel zur Haupthandlung läuft – oft ohne dem Wissen der Darsteller des Sekundärspiels –, wobei sich beide Handlungen nicht nur ergänzen, sondern in Echtzeit miteinander korrelieren. Weil im Rasentheater der Gesamttraum atmosphärenbildend ist – im Gegensatz zum nicht-athletischen Theater, bei dem die Raumwirkung fast ausschließlich von der Hauptbühne ausgeht – und der Zuschauer selbst als Individuum auch unverzichtbarer Bestandteil der Darbietung ist, herrscht in der Arena, selbst wenn kein Spiel ausgetragen wird, eine besondere Atmosphäre. Der einzelne Besucher stellt sich unweigerlich – wie ein Theaterschauspieler während einer Probe – das Geschehnis im Geiste vor. (*Raschke 2006: 28*) Selbst wenn sich der Besucher allein auf den Rängen befindet, so ist das leere Stadion bis auf den letzten Platz gefüllt, mit den Geistern der Imagination, dem tobenden Lärm der stillen Träumerei, der Trauer und Euphorie des eigenen Herzens.

Der Mittelpunkt des Stadions ist also der Rasen – Zillner vergleicht Nicht-Fußballstadion, im Besonderen Multifunktionsstadion, mit alkoholfreiem Bier, sie sei-

*„Fußball bedeutet heute eine gefährliche Konkurrenz für das Theater, weil diese Sportart, bei einer Maximaldauer von zwei Stunden, Konflikt, Katharsis und oft nervenaufreibende Lösungen unter Einhaltung der klassischen Einheit von Ort und Zeit garantieren kann. Der Fußball kennt Rückschläge und Höhepunkte dramatischer Art. Eigentlich sollte Aristoteles sein Schutzpatron sein.“*<sup>109</sup>

109 Natal, zit. n. Herrmann 1977, 94.

en zwar möglicherweise auch gut, dennoch fehle die Note – dieses Stück Grün ist das rituelle Zentrum, der Altar, um den es letztendlich geht. Wird der Rasen aus dem Stadion gerollt, dann geht das Allerheiligste des Stadions verloren.<sup>110</sup>

Als am 25. August 1973 die Frankfurter Eintracht (SGE) gegen den VfB Stuttgart im Frankfurter Waldstadion mit 0:3 zurückliegt, ist die Stimmung der für ihre Fähigkeiten als Stimmungsmacher bekannten hessischen Fangemeinde auf dem absoluten Tiefpunkt, dennoch, ein frühzeitiges Verlassen des Stadions kommt für einen echten Adler – wie die Angehörigen der SGE wegen des Wappens auch genannt werden – natürlich überhaupt nicht infrage. Man hat sich Treue geschworen. Und wann kann man Treue besser bezeugen, als in den harten Zeiten des Schmerzes und der Verzweiflung? Doch plötzlich, wie aus dem Nichts, erzielt die SGE in der 68. Spielminute den eher zufällig geratenen Treffer zum 1:3. Ein Fußballfan braucht hier nicht zu rechnen, es ist klar, 20 Minuten läuft das Match noch

*„Obwohl die Zuschauer sich körperlich außerhalb des Spielfeldes aufhalten, sind sie wie der Spieler Aktivisten des Spiels, die zum Spiel gehören, und nicht die passiven, nur zuschauenden Zuschauer im Theater. Wer könnte im Theater einen Hamlet zum Handeln anfeuern?“*<sup>111</sup>

und dann noch die Nachspielzeit. Einige kluge Köpfe des Fußballsports haben Letztere auch schon einmal vorübergehend vergessen und mussten deshalb mit den Konsequenzen, eines möglichen Punkteverlusts, leben. Jeder merkt, da geht noch was, die Fans der Adler sind endlich wiedererwacht und treiben ihr Team nach vorne. Jetzt fühlen es auch die Spieler am Feld, nicht nur die Frankfurter, sondern auch die Gäste aus Stuttgart wissen es jetzt, noch ist nichts entschieden. Und dann, die 76. Minute. Ein lauter Aufschrei, der nicht mehr verstummen will, gellt durch die zum Bersten vollen Ränge. Der Anschlusstreffer zum 2:3 ist gefallen, alles ist wieder offen. Die Masse tobt, niemanden hält es mehr – vor den Fernsehgeräten muss die Spannung unerträglich sein, wie gern wäre man in diesem Moment mitten unter den Massen. Der VfB

110 Vgl. Zillner/Zinganel 2005, 366-368.

111 Handke, zit. n. Raschke 2006, 106 f.

ist eingeschüchtert von der erdrückenden räumlichen Fülle und Imposanz der herrschenden Atmosphäre, wohingegen sich die SGE in einen wahren Torrausch spielt. Der Endstand an diesem Nachmittag lautet 4:3 für knapp 30.000 und elf Eintrachtspieler gegen nur elf Mann aus Stuttgart.<sup>112 113</sup>

### **Choreo, Stimmung, Kampf und die Distanz – Methoden der territorialen Eroberung**

Das gute am Zuschauersport ist die Bandbreite der Teilnehmer, jeder kann von einer sicheren Position aus mitkämpfen und den Gegner – aufgrund der Massensituation – verbal durch Geschrei und Gesang an die Wand drücken.<sup>114</sup> Die Gesangschöre sind vergleichbar mit dem Sirengesang aus der Odyssee, sie bilden eine Klangglocke, die alles andere in die Nebensächlichkeit abgleiten lässt. Der emotionale Zustand jedes einzelnen von der Glocke überwölbten Subjekts wird kontrolliert und beeinflusst, weil die innerste Stimme jedes einzelnen wiedergegeben wird und es daher „*unbedingt zu bejahende und bewegende Klänge*“ sind.<sup>115</sup>

Natürlich haben die Frankfurter Fans nicht nur an jenem denkwürdigen Nachmittag ihre Männer unterstützt und ebenso selbstverständlich ist es, dass nicht nur die SGE dazu auserkoren ist, zigtausende Menschen um sich zu scharen. Nicht so voraussetzbar ist das Verständnis für das Wie. Wie sieht diese Unterstützung aus? Was kann der Schwarm außer zu Schreien und zu Singen? Tatsächlich kopiert das dem Schwarm innewohnende Individuum – der einzelne Fan – das Bewegungsmuster seiner Nachbarn. Entweder entstehen nach vorheriger Absprache Massenbewegungen, wie zum Beispiel die „Welle“, oder andere Massenchoreos ohne Absprache, wie müllsäckeweises In-die-Luft-Werfen von Papierschnipseln in den Vereinsfarben oder gleichzeitiges und synchrones Auf- und Abspringen jedes einzelnen innerhalb des Sektors. Andere Methoden, um die Stimmung anzuheizen,

112 Vgl. *concordia-eagle* 2007.

113 *Spieldaten vgl. nach fussballdaten.de/74*

114 Vgl. *Herrmann* 1977, 34.

115 Vgl. *Sloterdijk* 1998, 510.

sind das Abbrennen von Wunderkerzen oder Bengalen – Letzteres ist inzwischen verboten. Was mittlerweile leider dank vieler unschöner Situationen im Laufe der Geschichte und der immer wachsenden Paranoia vor Anschlägen ebenfalls verboten wurde, ist das Betreten des Rasens vor einem Spiel. So war es bei einigen der Fans der Frankfurter Eintracht üblich, ihre Vereinsflagge in den Mittelkreis zu legen und auf Knien anzubeten. Die Zuschauer auf den Rängen zeigten vor diesen Aktionen durchaus Respekt, sodass sich eine ganz eigene atmosphärische Spannung aufbauen konnte.<sup>116</sup> Überhaupt ist der Legalitätsgrad der angewandten Methoden nicht immer ganz rein und leider kommt es viel zu oft allein wegen Wortgefechten oder immerwährender inzwischen irrational und nicht mehr nachvollziehbarer Fan-Feindschaft zu Handgreiflichkeiten vor, während und nach einem Spiel. [*Anm. d. Verf.*] Oft sind die Trennungen innerhalb der Zuschauer sogar stärker als die unter den gegnerischen Athleten bzw. zwischen Zuschauer und Spielfeld.<sup>117</sup>

Sport ist immer als Bewältigen von Distanzen oder Erobern von Räumen zu verstehen.<sup>118</sup> So ist es auch im Zuschauersport, denn wer auf der Tribüne mehr Raum erobert hat, also von welchem Verein mehr Anhänger zum Spiel erschienen sind, hat einen territorialen Vorteil dem Widersacher gegenüber. [*Anm. d. Verf.*] Wenn das Team am Platz versagt, kann dieses Übergewicht für den Ausgang der Partie entscheidend sein, denn dann muss das Stadion bzw. der Fanblock als „Stimmungs- und Spielmacher“ eingreifen.<sup>119</sup> Da kann allerdings die beste Choreographie nichts ausrichten, wenn alle stumm sind. Das wichtigste Element der Stadionarchitektur ist nicht baulicher, nicht einmal dinglicher Natur, sondern handelt es sich dabei um ein Halbding, dem Schrei des Einzelnen, der durch das gleichzeitige Ausstoßen aus unzähligen Hälsen in massenhaft verstärkter Form in das Ohr des einzelnen zurückkehrt. Die Folge ist eine „*Ergriffenheit, die einer*

116 Vgl. *propain* 2007.

117 Vgl. *Bale* 2005, 31.

118 Vgl. *ebda.*, 32 f.

119 Vgl. *Raschke* 2006, 35 f.

„Überzeugung nahe kommt“, weil man durch die Masse bestätigt wird.<sup>120</sup> Diese Ergriffenheit erfasst natürlich auch die Athleten auf dem Spielfeld und kann sich je nach Bedeutung positiv oder negativ auf das Spiel auswirken.

Zwar ist der Mensch überall auf der Welt derselbe und sein Körper und sein Geist funktionieren weltweit auf gleiche Art und Weise, jedoch ist immer auch auf die Kultur zu achten, besonders, wenn es sich um atmosphärische Architektur handelt. Das aktuell größte Fußballstadion der Welt befindet sich in Rio de Janeiro. Das Maracana-Stadion fasst 200.000 Plätze, ist jedoch wegen Baufähigkeit auf 140.000 beschränkt. Von der Form ähnelt es dem deutschen Parkstadion der 70er Jahre mit durchgehenden, ovalen Stehplatz-Tribünen ohne Überdachung, der Unterschied jedoch liegt in der Steigung der Ränge. Die Tribünen des Maracana steigen sehr flach nach hinten auf, sodass man allein aufgrund der Vorderleute nur eine sehr schlechte Sicht auf das Spielfeld hat. Jedoch steht das akribische Verfolgen des Fußballspiels in Südamerika nicht als primärer Sinn des Stadionbesuchs im Vordergrund, sondern geht es mindestens ebenso sehr um das Zuschauerspektakel, einem Karneval-Fest, das einmal die Woche stattfindet. Entsprechend den rhythmischen Klängen auf den Rängen, lassen sich die Athleten natürlich auch von der Stimmung beeinflussen und mitreißen. Der südamerikanische Fußball ist bekannt dafür, mehr als Tanz oder Schaukampf verstanden zu werden, im Gegensatz zu Europa, wo tatsächlich bis zur letzten Minute gekämpft wird.<sup>121</sup>

### **Architektur der Atmosphäre – das Stadion**

Wenn das Spiel unterhaltsam sein soll, dann muss auch die Architektur etwas dazu beitragen.<sup>122</sup> Denn nicht das Publikum allein kann die nötige Atmosphäre schaffen, um das Team nach vorne zu peitschen. Ansonsten wäre es möglicherweise bei dem eingezäunten Stück Rasen geblieben, um welches sich früher zwar hunderte oder tausende versammelt hatten, aber nie zu einem einstimmigen

120 Vgl. Sloterdijk 2004, 65.

121 Vgl. Becker 2005, 344 f.

122 Vgl. Inglis, zit. n. Raschke 2006, 159.

Ganzen verschmolzen. Obwohl ohne dem Stadion als Bauwerk keine dramatische Atmosphäre möglich wäre, ist es dennoch nur zweitrangig, weil die Menschen innerhalb des Stadions zum „Zuschauerkörper“ und damit zur Architektur selbst werden. So merkt man in der Anfield Road in Liverpool einen „*unglaublichen Ruck*“ im Spiel des FC Liverpool, wenn das Stadion ausverkauft ist.<sup>123</sup> Zusätzlich zum Getöse und dem Gehabe der Fans unterstreicht die Farblichkeit der Architektur in den Vereinsfarben das Identitätsgefühl eines jeden, ob er auf den Rängen sitzt oder auf dem Rasen sein Bestes gibt.<sup>124</sup>

Das Frankfurter Waldstadion – die ehemalige Heimstätte der SGE mit einer Kapazität von 30.000, die 2006 von der Commerzbank-Arena mit 52.300 Plätzen Stück für Stück bei laufendem Betrieb ersetzt wurde – war nach mehreren Umbauten ein typisches Parkstadion der 70er Jahre. Diese (Park-)Stadien zeichnen sich dadurch aus, dass sie sich inmitten eines größeren unbebauten Areals befinden, sodass sich auf der einen Seite die Fanmassen ungehindert bewegen können und auf der anderen niemand von ebendiesen belästigt wird. Die Zuschauertribünen sind nach hinten aufsteigend konzipiert, sodass auch weiter hinten stehende noch das gesamte Spielfeld überblicken können, allerdings gibt es in den meisten Parkstadion nur einen Rang. Zwischen Spielfeld und Zuschauerrängen befindet sich in vielen Fällen noch eine Laufbahn, sodass der Abstand zwischen den beiden Zonen sehr groß wird. Auf ein Tribünendach – und auch auf die Durchgängigkeit der Tribünen – ist meist verzichtet worden, wodurch ein großer Teil der Atmosphäre an die Umgebung verloren geht.<sup>125</sup> Es ist interessant, dass Canetti bereits 1980 die Nachteile dieser Parkstadion und somit das Potenzial im Stadionbau hin zur modernen Arena, dem Hexenkessel, erkannte: „*Nach innen baut sie eine Mauer von Menschen auf. [...] [I]hre Erregung ist ihnen versprochen worden – aber unter einer ganz entscheidenden Bedingung: Die Masse muss sich nach INNEN [sic!] entladen.*“<sup>126</sup> Die Fans stehen sich also selbst im Weg. Doch erst Anfang des neuen Millen-

123 Vgl. Raschke 2006, 75.

124 Vgl. Herzog & de Meuron, zit. n. Kaltenbach/Schittich 2005, 902.

125 Vgl. propain 2007.

126 Canetti, zit. n. van Winkel 2005, 229.

niums drang dieser Gedanke auch in den Geist der Architekten – bzw. in den der Bauherren, die erst dadurch die Architektenschaft zur Suche nach neuen Formen beauftragen: „Die Kompaktheit, eine räumliche Fassung nach oben ist für die Atmosphäre extrem wichtig.“<sup>127</sup> Die gefundenen Architekten scheinen Philosophen oder Analytiker – je nachdem, ob man sie als Geistes- oder Naturwissenschaftler interpretieren will – des Fußballs zu sein, denn die Arenen entsprechen, eben wie der moderne Fußball auch, der „Dynamik der Verdichtung“, enge Räume und kurze Distanzen in noch kürzerer Zeit werden bevorzugt.<sup>128</sup> Starke Kontraste an strategisch wichtigen Punkten sind von enormer Bedeutung. In der Münchner Allianz-Arena sind die Tribünen und das Spielfeld von außen nicht sichtbar, die Zugänge nur punktuell. Die Atmosphäre trifft den Eintretenden „mit der Wucht eines überraschenden Treffers“.<sup>129</sup> Auch die Lichtgestaltung hat einen großen Einfluss auf das Geschehen und die Wahrnehmung, so wird die Eigenschaft als Hexenkessel im Berliner Olympiastadion durch variierbares Licht verstärkt. So sind die einzelnen Sektoren unterschiedlich beleuchtbar, der Schwerpunkt kann zwischen Spielfeld und Zuschauerraum hin und her geschaltet werden und es gibt den so genannten „Ring of Fire“, einer Sekundärbeleuchtung am Stadionsdach, die bei Bedarf rund um das Spielfeld fährt und zur Inszenierung bzw. Unterstützung von Laolas gedacht ist.<sup>130</sup> Die atmosphärischen Angebote in den Stadien sind sicherlich nicht schlecht, doch ebenso sicher noch ausbaubar. Zudem stellt Wimmer die berechtigte Frage: „Wie funktioniert das Stadion, wenn nur 4.000 oder 5.000 Menschen [in ein Stadion mit 40.000 oder 50.000 Plätzen – Anm. d. Verf.] zum Spiel kommen?“<sup>131</sup>

Die heutige Fankultur hat großem Anschein nach ihre Ursprünge vor allem in den 70ern. So hatten sich in jenem Jahrzehnt die meisten deutschen Fanclubs gegründet, die heute zu den einflussreichsten der Bundesrepublik zählen. Wie zu

127 Herzog & de Meuron, zit. n. Kaltenbach/Schittich 2005, 901.

128 Vgl. Raschke 2006, 91-94.

129 Ebda., 62.

130 Vgl. Kuhnert/Ngo 2004, 97.

131 Wimmer, zit. n. Wojciech 2008, 82.

der Zeit üblich, sammelten sich auch die Fanclubs der Frankfurter Eintracht in einem Sektor hinter einem der beiden Tore, so entstand der legendäre G-Block, der von allen anderen Fans – also denen der Gäste – gefürchtet wurde. Der Gästeblock war demzufolge meist in der Kurve hinter dem anderen Tor zu finden.<sup>132</sup> Neutrale oder nicht so fanatische Zuschauer bevorzugten die Sektoren an den Längsseiten, die für ihre Übersichtlichkeit über das gesamte Spielfeld bekannt waren. Doch haben sich diese Ordnungen in den letzten ein oder zwei Jahrzehnten aufgrund von sicherheitstechnischen Änderungen in der Platzzuweisung an die Fanclubs und der anderen Spielweise des modernen Fußballs geändert und wurden dadurch abgemildert. Da heute wesentlich mehr Teams auf Augenhöhe sind als früher, reicht oft eine einzige Szene aus, um das Spiel zu entscheiden. Und diese Szene muss nicht zwangsläufig in einem der Strafräume geschehen, sondern ist überall auf dem Feld möglich.<sup>133</sup> Die Stimmung in den Parkstadien der 70er war dank der zahlreichen und lautstarken Fanclubs großartig. Doch waren diese im Gegensatz zu heute untereinander noch nicht organisiert, so gab es keine Vorsinger mit Megaphon und jede Fanvereinigung sang und schrie für sich selbst, sodass sich meist der Stärkere erst durchsetzen musste und nicht gleich von Beginn an die geballte Kraft aller Fans das Spielfeld traf. Das hatte eben auch zur Folge, dass meist der Einfachheit halber nur Schlachtrufe geschrien und keine Lieder gesungen wurden, wobei das gemeinsame Singen ein stärkeres Zusammengehörigkeitsgefühl gebracht hätte.<sup>134</sup>

Den Trend, dass ein Spiel heute zu jedem Zeitpunkt an jedem Ort des Spielfeldes geschehen kann, scheinen die Spanier bzw. die Katalanen bereits vor vielen Jahren erkannt zu haben. Denn die Architekten des Camp Nou in Barcelona hielten die direkte Nähe zur Stadt bereits in den 1950er Jahren für sehr vorteilhaft. Und das – wie eine zufällige Begebenheit mir persönlich zeigen sollte – völlig zurecht. Ich verbrachte im September 2008 einige Tage in dieser Stadt. Eines Abends beschloss ich in die U-Bahn zu steigen und zum Stadion zu fahren. Mir fiel eine

132 Vgl. propain 2007.

133 Vgl. Raschke 2006, 99 f.

134 Vgl. propain 2007.

Hand voll Fans des FC Barcelona auf, die den Waggon betraten. Da das Stadion keine eigene U-Bahn-Station besitzt, dachte ich mir, es sei wohl das einfachste, diesen Fans zu folgen. Es hatte den Anschein, als würde an jenem Abend noch ein Spiel stattfinden. Jedoch waren meine Wegbegleiter und ich ein wenig früher dran, denn außer uns befand sich niemand im Zug, der dasselbe Ziel zu haben schien. Bei der Station „Badal“ angelangt, verließ die Gruppe die Linie 5 und ich folgte. Ihnen waren die Anspannung und Vorfreude auf das Spiel deutlich anzusehen. Sie unterhielten sich lautstark und wild gestikulierend miteinander. Die Unterhaltung war derart intensiv, dass sie ihre Gehgeschwindigkeit drastisch zu vermindern schienen. Der Aufstieg aus der Station in das feurige Abendrot der untergehenden katalanischen Sonne schien einer Ewigkeit gleich, jeder Schritt ließ mein Herz schneller schlagen in gespannter Ungeduld, das Stadion endlich leibhaftig vor mir zu sehen. Endlich oben angelangt, war die Atmosphäre von einer eigenartigen Spannung durchtränkt. Abgesehen von vereinzelt wartenden Polizisten waren wir völlig alleine mitten auf der Straße. Obwohl keine Zäune zu sehen waren, hatte es den Anschein, als seien die Straßen für den erwarteten Besucheransturm für den Fahrzeugverkehr abgesperrt worden. Die Stimmung hatte etwas Unheimliches an sich, so als würde die Geschichte hinter der nächsten Kreuzung eine unerwartete plötzliche Wendung erfahren. Doch das Einzige, das geschah: es gesellten sich vereinzelt Gruppe, die der unsrigen gleich waren, zu uns und marschierten den langen Weg durch die engen Straßen und Häuserschluchten. Obwohl die Straßen wie leergefegt waren, hörte man das ferne Geschrei der noch stummen Massen. Die Häuser der Straßen begannen plötzlich zu leben, jedes hatte seine eigene lange zurückreichende Geschichte über diese regelmäßigen Ausnahmezustände zu berichten. Die Straßen pulsierten in ihrer euphorischen Ruhe vor dem Sturm nur so vor Leben. Nach jeder Ecke kamen wieder ein paar Fans zu unserer Gruppe, bis wir die Dichte und Struktur einer fließenden Masse erreicht hatten, die sich unbeirrbar ihren Weg durch das Labyrinth der Stadt bahnt. Und dann, plötzlich war es so weit. Wir traten aus einer der unzähligen Straßen in das Licht der tiefstehenden Sonne. Vor uns baute sich majestätisch in rötlich goldnem Glanz des Abendlichtes dieses konkrete Monument aus Stahl, Beton und Leidenschaft auf.

Die Menschenmasse wurde von Sekunde zu Sekunde immer dichter, bis sie, so plötzlich wie sie erschienen war, zusammen mit den letzten Sonnenstrahlen im Dunkel der Stadiontore verschwand.

### ***Die Kraft der Paranoia – Wie Sicherheitskonzepte das Stadion infrage stellen***

Die Distanz zwischen Zuschauer und Spieler ist in den letzten Jahrzehnten trotz einiger Gegenmaßnahmen immer größer geworden. Die meisten neuen Stadien weisen zwar keine Laufbahn mehr um das Spielfeld auf, doch wegen vieler Unglücksfälle in der Vergangenheit des Sports und der Arenen wurden unter anderem Stadiongräben zur Pflichtausstattung,<sup>135</sup> es hat also der Graben die Laufbahn verdrängt. Zwar ist dieser weniger breit, aber die psychische Distanz erhöht sich, da er wie ein Burggraben wirkt und den Zuschauer von der eigentlichen Festung, dem Rasen, fernhält. Gibt es keinen Graben, so befinden sich die Ränge direkt am, aber gleichzeitig mehrere Meter über dem Feld auf einer hohen Mauer – was von der Distanzwirkung her sogar noch dramatischer und in den meisten Fällen noch dazu unwirtschaftlicher ist. Die in Mitteleuropa am besten funktionierende Variante ist das Stahlgitter, sodass es möglich ist, dicht an das Spielfeld heranzubauen. Allerdings sollte man sich ein Beispiel an England nehmen, denn aufgrund der Hillsborough-Katastrophe hat man infolge dessen ganz auf die Abzäunung verzichtet, die Zuschauer sitzen ihren Athleten direkt gegenüber und sind nur durch wenige Zentimeter hohe Werbebanden von ihnen getrennt. Ein weiteres Problem stellt die gänzliche Abschaffung der Stehplätze – vorerst nur bei Spielen auf internationaler Ebene, jedoch versucht die UEFA vehement diese Verordnung auch in den obersten Spielklassen der einzelnen Landesverbände durchzusetzen – dar. Bei Final-Spielen auf UEFA-Ebene dürfen nur noch 5-Sterne-Stadien zum Einsatz kommen, worunter eines der Hauptkriterien die reine Ausstattung mit Sitzplätzen darstellt. Das Dilemma hierbei ist, dass zwar die Sicherheit zu einem höheren Grad gewährleistet ist, da man dem Publikum den Wind aus den Segeln nimmt.

---

135 Vgl. DFB 2013, §7.

Der Zuschauer wird durch den Sitzplatz aber zum außenstehenden Betrachter, weil durch das Sitzen die physische Partizipation immer mehr zur psychischen Reflexion wird.<sup>136</sup> Elias Canetti beschreibt im Stehen eine latente Unruhe, da Stehen mehr Macht und Energie als das Sitzen ausstrahlt, dadurch wirkt der Stehende imposanter und bedrohlicher. Somit herrscht ein größeres Potenzial zur Masse – und Masse kann implodieren, Gewalt oder Panik könnten die Folge sein. Zur Eindämmung dieser Masse – und damit leider auch der Atmosphäre – wurde die Sitzplatzpflicht eingeführt. Das Publikum ist über diese Entwicklung wenig erfreut, da es ein tiefes Eingreifen in die Tradition des Stadionbesuchs darstellt,<sup>137</sup> außerdem handelt es sich bei den Fans um Menschen, die sehr wohl den Sinn der leichteren Kontrollierbarkeit sehen. Kein Mensch ist in Wahrheit sehr erfreut über einen Freiheitsverlust, war doch das Stadion immer der Ort, wo man sich und seine Probleme wenigstens für einen kurzen und seltenen Moment vergessen konnte, wo man seinen Frust oder seine Freude zusammen mit anderen, denen es sicher nicht anders geht, aus der Seele schreien konnte.<sup>138</sup> Es gibt zahlreiche Gegenmaßnahmen von Seiten der Fans, so zum Beispiel singen die Anhänger des SK Sturm Graz: „*Steht auf für den SK Sturm!*“ Diese Variante wird von den Stadionverwaltungen allerdings aus Sicherheitsgründen nicht gern gesehen. Eine bundesweite Protestaktion haben die Fanclubs aus der 1. und 2. Deutschen Bundesliga in der Saison 2012/13 ins Leben gerufen: in den ersten zwölf Minuten jedes Ligaspiels bleiben ALLE Zuschauer ruhig auf ihren Sitzen und verzichten auf sämtliche Fangesänge. Die gespenstische Stille, die in einem mit 50.000 Zuschauer befüllten Stadion herrscht wird in diesen Minuten nur im Falle eines Treffers durch verhaltenen Torjubel gebrochen. *[Anm. d. Verf.]* Die von den Offiziellen noch am ehesten geduldete Variante des Stehend-Anfeuerns ist die Laola, die Welle.<sup>139</sup> Sitzplätze haben ihren Sinn, sie sind bequemer und sicherer als die Stehtribüne. Doch will sich jeder in einem Stadion bei einer hitzigen Partie bei strömendem Regen in der Kälte gemütlich zurücklehnen? Macht es das Leben erfreulicher, als es seinen

136 Vgl. Bale 2005, 40.

137 Vgl. van Winkel 2005, 252-255.

138 Vgl. Bale 2005, 37-39.

139 Vgl. van Winkel 2005, 252-255.

Helden gleich zu tun und sich den Naturgewalten auszusetzen? Doch zum Glück, „es herrscht noch keinesfalls zombie-artige Passivität“ in den Arenen.<sup>140</sup>

In den 90ern und Anfang des 21. Jahrhunderts gab es zudem noch ein striktes Fahnenverbot auf dem gesamten Stadiongelande, da es in den 70ern und 80ern des Öfteren zu Ausschreitungen kam, in denen die Fahnenstangen – nicht zu selten waren es schweren Eisenstangen – als Waffen benutzt wurden. Zum Glück sind Großfahnen heute wieder mit genehmigtem Fahnenpass erlaubt.<sup>141</sup> Doch das hat alles auch zum verstärkten Sicherheitsbedürfnis der Verbände geführt.

Eine andere Methode, die nicht die Freiheit des Einzelnen beschneidet, sondern diese – richtig angewendet – sogar unterstützen kann, ist die Unterhaltung. Je mehr ein Mensch unterhalten ist, desto weniger Zeit hat er sich oder anderen gewollt oder ungewollt zu schaden. Entertainment birgt viele neue Möglichkeiten zur Crowd-Control, die von den Fans meist sogar positiv wahrgenommen werden.<sup>142</sup>

### **„Die sollen ruhig herkommen“ – die Auswirkungen des Heimvorteils**

Was macht in einem Spiel zweier gleich starker Teams, die im Moment des Aufeinandertreffens eine gleich gute langfristige Leistung zeigen, oft den Unterschied aus? Oft ist es das Ass im Ärmel der Heimmannschaft. Kleine Faktoren können bereits entscheidend sein, so ist es natürlich von Vorteil, den Untergrund mit all seinen Macken zu kennen, das Klima gewohnt zu sein, sich nicht erst nach der Anreise erholen zu müssen und ähnliches. Außerdem, zuhause ist es doch am schönsten, hier fühlt man sich wohl. Doch im Profisport, wo die Leistungsdichte so enorm ist, haben diese Mikrofaktoren oft nur geringe Wirkung. Der wahre Unterschied liegt in der Fangemeinde.

140 Vgl. Bale 2005, 46 f.

141 Vgl. propain 2007.

142 Vgl. Becker 2005, 347.



Abb. 1: Camp Nou, Barcelona Spanien. Fan-Choreo vor Spielbeginn

Man stelle sich vor, am Feld des ausverkauften Camp Nou des FC Barcelona zu stehen. Ringsum zigtausende von fanatischen Katalanen in ihren Vereinsfarben. Die zahllosen Massen um einen herum verschmelzen zu einem einzigen Wesen, welches sich stets in einem labilen Zustand der Erregung befindet und nur darauf wartet, wie ein Vulkan auszubrechen. Nun stelle man sich zudem vor, man spiele für den Erzrivalen aus der Hauptstadt, für Real Madrid. Nun ist man nicht nur mehr Betrachter der Heimfans, sondern in die Emotionalität des gesamten Schwarmes miteinbezogener integraler Bestandteil, man wird zum Hassobjekt. In diesem Fall ist der Hass auf den Rivalen ebenso groß, wie die Liebe zum eigenen Team, dadurch ist die Gesamtspannung im Stadioninneren sogar verdoppelt. Während man selbst ohne Zweifel einer starken psychischen Belastung ausgesetzt ist, unterstützt die Fanschaft die Moral des Gastgebers. Denn es gilt folgendes: Ist

*„Es gibt nur wenige Dinge, die entscheidend sind: die Nähe des Zuschauers zum Spielfeld und das Gefühl für den gesamten Raum. Ein Shakespeare'scher Bühnenraum, das ist es, was wir bei den englischen Stadien alle bewundern.“<sup>143</sup>*

143 Herzog & de Meuron, zit. n. Raschke 2006, 74.

das Publikum treu und laut, ist oft auch das Team stark [was man besonders in langfristigen Analysen erkennen kann – *Anm. d. Verf.*]. Der Beweis liegt in der Statistik:<sup>144</sup>

Exemplarisch steht die Saison 2013/14 der 1. Deutschen Bundesliga. **Tabelle 1** gibt den Gesamteindruck aller 18 Mannschaften in Heim- und Auswärtsstärke an. Es werden die Anzahl der jeweiligen Spieldausgänge (Sieg, Niederlage oder ungeschlagen sowie Punkteanzahl) der Heimpartien mit denen auswärts verglichen. Weiters ist das Torverhalten (Tordifferenz, Spiele ohne Gegentor, Spiele mit mindestens einem Treffer der betrachteten Mannschaft) ein Vergleichsparameter. Im Direktvergleich kann man sofort einen Trend zum Heimvorteil erkennen. Die Reihung der Mannschaften entspricht dem Tabellenstand nach dem 34. Spieltag 2013, es handelt sich somit also um die Saison-Schluss-Tabelle.

**Diagramm 1** zeigt die Spieldausgänge aus Tabelle 1 im Vergleich der Teams untereinander. In jener Saison konnten 17 der 18 Mannschaften mehr Heim- als Auswärtssiege einfahren. Die Ausnahme bildet Borussia Dortmund. Der BVB konnte sowohl in der eigenen Arena als auch in der Fremde jeweils elf Aufeinandertrreffen zu seinen Gunsten entscheiden. Betreffend der Niederlagen verbuchten nur der BVB als auch Hertha BSC Berlin mehr volle Punktverluste vor eigenem Publikum.

**Diagramm 2** vergleicht die Heim- und Auswärtstordifferenzen mit den Punktgewinnen. Zumeist ist die Tordifferenz zuhause deutlich besser als in der Fremde, jedoch verhält sich die Punkteausbeute etwas ausgeglichener, woraus geschlossen werden kann, dass entweder Heimsiege höher oder Heimmiederlagen niedriger ausfallen. Das hängt stets von der Spieldausrichtung der jeweiligen Mannschaft ab.

**Diagramm 3** veranschaulicht die Austragungen mit eigenen Treffern sowie jene ohne Gegentreffer. Hier ist der Trend am wenigsten deutlich sichtbar, was für eine sehr ausgeglichene Liga spricht.<sup>145</sup>

144 Vgl. Herrmann 1977, 23 f.

145 Daten stammen von [fussballdaten.de/2014](http://fussballdaten.de/2014).

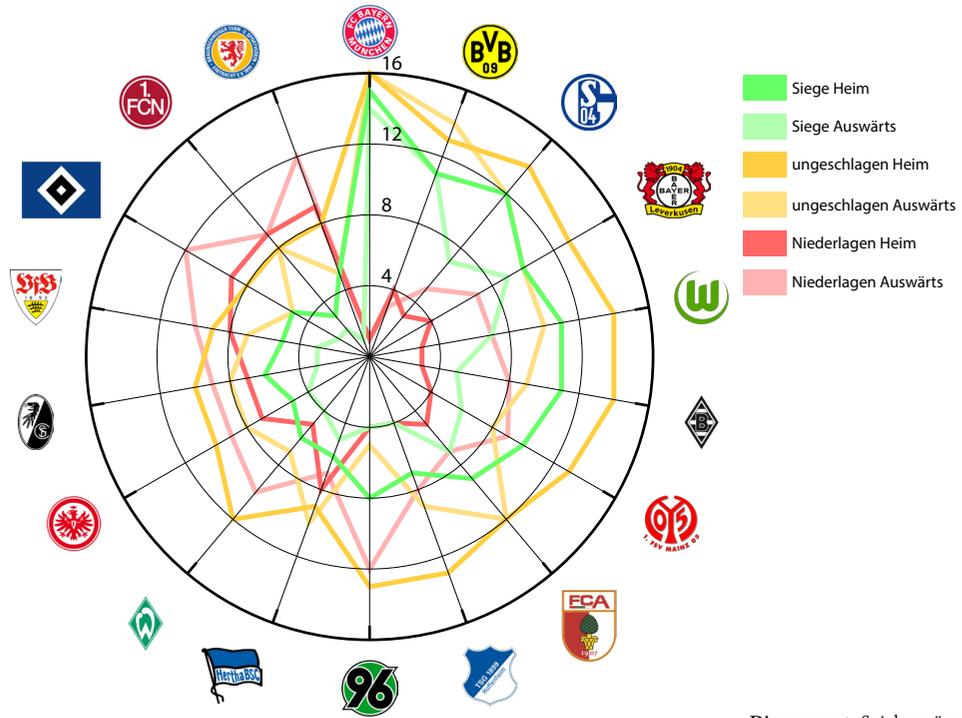


Diagramm 1: Spielausgänge

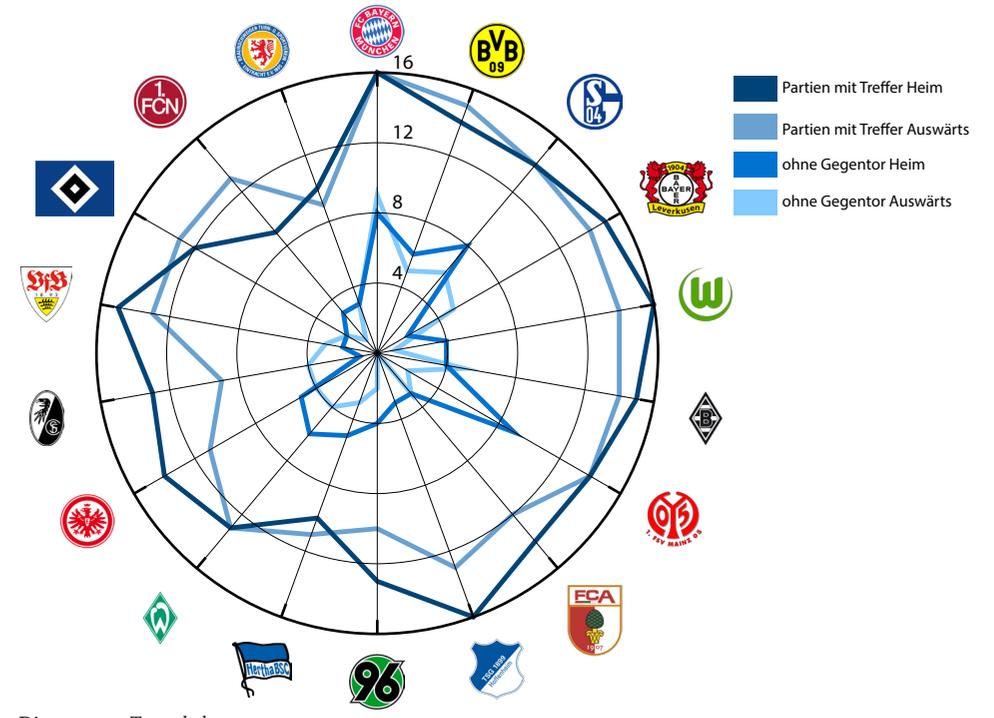


Diagramm 3: Torverhalten



Diagramm 2: Tordifferenz/Punkte

*Selbst wenn sich der Besucher allein auf den Rängen befindet, so ist das leere Stadion bis auf den letzten Platz gefüllt mit den Geistern der Imagination, dem tobenden Lärm der stillen Träumerei, der Trauer und Euphorie des eigenen Herzens.*



## 2.2.5. Hier und Jetzt – Das individuelle Empfinden der Menge

– *Nach torlosen 90 Minuten geht es vorerst in die Kabinen.*

*In der kurzen Pause stehen uns nun einige*

*Interview-Partner zur Verfügung. –*

Nun ist die Meinung der Fans gefragt. Eine deutschlandweite Umfrage zum Thema „Stadion-Atmosphäre“ hat 1.500 Antworten eingebracht, die in der Folge vergleichend aufgeführt werden, um ein Gefühl dafür zu erhalten, welche Elemente des Heim-Stadions als förderlich und welche als störend empfunden werden und in welchem Maß dies geschieht. Diese einzelnen interviewartigen Antworten sind besonders wichtig, denn ein Stadion muss für Menschen und nicht für Theorien funktionieren. Da es sich allerdings derzeit doch noch eher um eine Theorie handelt als um einen tatsächlichen Entwurf, ist der jetzige Schritt der Umfrage völlig ausreichend.

*„Das sind beinahe feindselige Kämpfe und das Stadion gleicht schon fast einer Burg, das Spielfeld einem Schlachtfeld...“<sup>146</sup>*

### **Die Fans in Deutschland**

So wie jede Nation ihre eigene Kultur hat, besitzt sie auch ihr eigenes und für sie charakteristisches Fantum. Als Beispiel werden die englischen Fangemeinden oft stark „hooliganisiert“. Natürlich ist jedem klar, dass nicht jeder englische Fußballfan automatisch ein Hooligan ist, doch ist diese Bewegung besonders für diese Nation bezeichnend. Als anderes Beispiel sei hier der brasilianische Fußball samt seinen Anhängern erwähnt: hier wird das sportliche zu einem kulturell-festlichen Großereignis emporgehoben. Viele der Fans tanzen auf den Tribünen zu Samba-Rhythmen und manche folgen nicht so sehr dem Spielverlauf wie dem Geschehen auf der Tribüne. Ob und für wen ein Tor gefallen ist, entnehmen sie dem Verhalten der restlichen Menge.

<sup>146</sup> Herzog & de Meuron, zit. n. Kaltenbach/Schittich 2005, 900.

Natürlich hat auch Deutschland seine eigenen Fans mit ihren Eigenheiten. Wieso aber wird hier nun dieses Land so genau beleuchtet und nicht ein anderes? Deutschland verfügt über eine der weltweit stärksten Ligen und eine lange Tradition im Stadionbau. Als wirklich gleichwertig könnte man nun nur noch England bezeichnen, doch wirkt der Stadionbau in Deutschland „verhaltener“, es gibt deutlich striktere Auflagen bezüglich der Spielfeldabstände zum Publikum hin. Die Fans sind im Schnitt weiter von ihren Helden und Idolen entfernt als auf der Insel. Man könnte nun schlussfolgern, dass eine gewisse Sehnsucht der Fans nach Nähe herrscht. Nähe zu den Spielern, dem Verein, dem Ereignis auf dem Rasen. Es ergeben sich daraus zwei wesentliche Fragen:

Besteht tatsächlich so etwas wie Sehnsucht? Schlummert in den tausenden Köpfen eine Unzufriedenheit, die sich langsam im Laufe der Zeit immer mehr Gehör verschaffen will, um schließlich einen Umschwung in der Stadion-Architektur zu erreichen?

Wenn es nun soweit ist, dass dieser Umschwung tatsächlich vollzogen werden will, was sollte seine Folge sein? Wie sollte das Ergebnis dieses Umschwungs aussehen, sowohl in theoretischer als auch in praktischer Hinsicht? Sprich, was ist das Ziel, wie soll sich die Menge verhalten und was soll sie fühlen? Und wie könnte das architektonische Nutzobjekt dazu aussehen?

Um die erste der beiden Fragen beantworten zu können, habe ich eine deutschlandweite Fan-Umfrage mit 1.500 Teilnehmern, die sich aus den verschiedenen Fangruppierungen rund um die Vereine der ersten drei deutschen Ligen zusammensetzen, gestartet. Der Großteil der Umfrage war als Interview angelegt, um einen persönlichen und individuellen Eindruck der einzelnen Befragten zu erhalten. Vorweg sei erwähnt, dass die Anzahl der Teilnehmer eines Vereins nicht in Zusammenhang mit der Zahl der Dauerkartenbesitzer steht, sondern damit, ob ihnen ihr Stadion am Herzen liegt – ohne Rücksicht auf ihre damit verbundene Zufriedenheit.

Vergleicht man die beiden Darstellungen, so erkennt man einen Zusammenhang zwischen Geographie, Spielklasse und Teilnahme an der Fan-Umfrage. Dichter bebaute Gebiete, insbesondere das Ruhrgebiet, beinhalten mehr Teams in der obersten Spielklasse als andere. Dasselbe gilt auch für die Teilnehmeranzahl der Umfrage. Aufgrund der Datenauswertung kann man schlussfolgern, dass eine hohe Teilnahme mit verstärkter Identifikation der Fans mit ihrem jeweiligen Verein zusammenhängt. Besonders sei hier betont, dass diese Verbundenheit dem Team und dem Verein, nicht aber unbedingt dem verwendeten Stadion gehört.

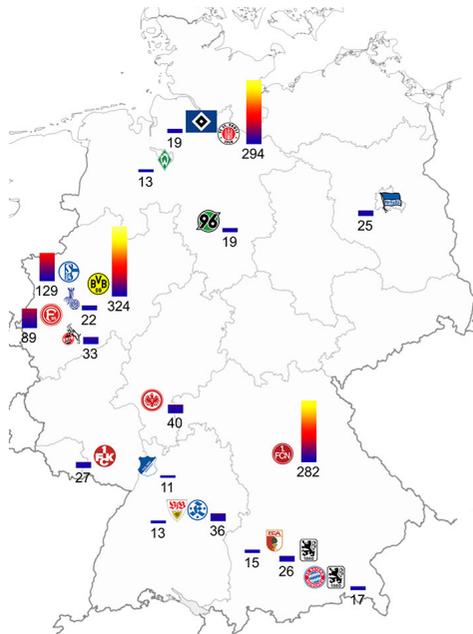


Abb. 2: Umfrageteilnahme

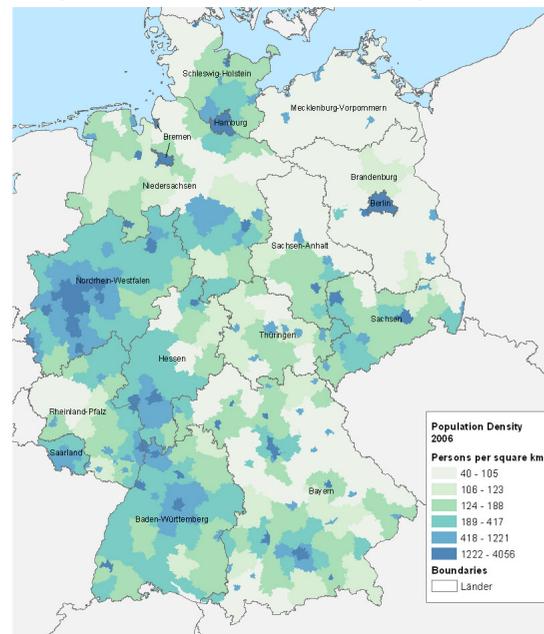


Abb. 3: Bevölkerungsdichte BRD 2006

Dieses wird meist nur als leere Hülle verstanden, ein Gebrauchsgegenstand, der in der Regel ein- bis zweimal pro Woche anzufüllen ist, unabhängig von seiner Brauchbarkeit. Weist das Objekt jedoch entweder positiv stark hervortretende nutzungsbezogene Eigenschaften oder besitzt es gar den Charakter des besitzenden/benutzenden Vereins, so vollzieht sich innerhalb kürzester Zeit eine Metamorphose im Auge des Betrachters vom reinen Objekt zum klaren Identifikationsmerkmal. So sind etwa 171 von 282 an der Umfrage teilnehmenden Besucher des Nürnberger Grundig-Stadions, welches vom FC Nürnberg lediglich angemietet ist, allein aufgrund der überflüssigen Laufbahn, welche die Tribünen vom

Spielfeldrand entfernt, mit ihrem Stadion unzufrieden. Die Frage, die an dieser Stelle also schnell aufgeworfen werden möchte, ist die, weshalb sich Spielklasse sowie Fan-Identifikation in direktem Zusammenhang zur Bevölkerungsdichte einer geographischen Region befinden. Die Antwort darauf findet man in jedem Fan-Forum, auf jedem Stadion-Banner und in jeder Kneipen-Unterhaltung: Rivalität. Von besonderer Aussagekraft ist der Spruch: „Hier ist nicht Platz genug für uns beide“, welcher diese Rivalität auf engstem Raum begründet. Rivalität ist stets eng mit Konkurrenzkampf verknüpft, der in der Entwicklung – ja selbst in der Evolution laut Darwin – die treibende Kraft und somit essenziell ist.

Selbst in diesem, dem Stadion übergeordneten regionalen System, sind die Kräfte, die das Schwarmverhalten beschreiben, stark zu spüren. Nachdem, wie zuvor bereits erwähnt, der Mensch ein Wesen ist, dessen Wünsche und Verlangen meist durch gesellschaftliche Reize – erfüllte Wünsche und erreichte Errungenschaften anderer – geprägt sind oder entstehen, kommt es zu Nachahmungen.<sup>147</sup> Die Nachahmung bedingt eine gegenseitige Beeinflussung, sämtliche beteiligte Individuen befinden sich in enger Korrelation, deren Gesetzmäßigkeiten denen eines Schwarms entsprechen. (siehe Kapitel 2.2.2. „Der Schaum und die Schwärme – Die Schwärme“) Die Bivalenz der Gesellschaft, auf der einen Seite die Identifikation als Schwarm und auf der anderen das Verständnis als Schaum, ist – wie man sieht – in jedem Maßstab zu erkennen.

## Die Stadien

Knapp 50 deutsche Stadien waren insgesamt von der Umfrage betroffen. Zur leichteren Übersicht, sind im Folgenden diejenigen mit der detailliertesten Auswertung kurz erläutert. Die Fans wurden unter anderem nach ihrem Nähegefühl zum Team innerhalb des Stadions befragt, einem wesentlichen Faktor zum richtigen Funktionieren eines wahren Hexenkessels. Denn wozu dient eine atemberaubende Atmosphäre, wenn sie nicht mit dem Allerheiligsten, dem Rasen, kom-

147 Vgl. Sloterdijk 1998, 211.

muniziert, beziehungsweise ist auf diese Art einfach keine derartige Stimmung möglich. Ein weiterer essenzieller Faktor, der ein einfaches Spiel zu einem wahren Spektakel werden lässt, ist die Identifikation der Fans mit dem Verein. Je stärker diese Verbindung ist, desto wahrscheinlicher ist ein gutes Urteil über das Stadion, denn die Stimmung ist ja hervorragend. Nur wird meist nicht bedacht, dass daran vielleicht gar nicht einmal die Spielstätte schuld ist, sondern der Charakter der Fans und des Vereins. Aus diesem Grund war es auch Ziel der Umfrage herauszufinden, wie stark der Einfluss der Stadionarchitektur auf das Abenteuer „Spieltag“ ist.

Sämtliche Bewertungen – soweit objektiv möglich – sind in das österreichische Schulnotensystem gegliedert, wobei „1“ die beste und „5“ die schlechteste Beurteilung darstellen und nur als Mittelwerte aller abgegebenen Bewertungen zu verstehen sind. In den folgenden Tabellen sind der Einfachheit halber die von den Umfrageteilnehmern am meisten verwendeten Begriffe zur Verwendung gekommen. Da einige dieser Begrifflichkeiten alleine höchstwahrscheinlich zusätzliche Fragen aufwerfen würden, folgt nun eine Erläuterung des Bedeutungsinhaltes dieser, so bedeutet...:

#### **Akustik**

das rein physikalische Verhalten des Stadions in Hinsicht auf Akustik, ohne auf die Stimmung einzugehen.

#### **Atmosphäre**

die Stimmung im halbvollen/ausverkauften Stadion allgemein.

#### **Ausgedient**

dass das Stadion (leider) nicht mehr genutzt wird.

#### **Dach**

die Zufriedenheit mit der Gesamtüberdachung des Stadions.

#### **Ehrfurcht**

die einschüchternde Wirkung, besonders für den Gegner (wird von den Fans meist im leeren Stadion wahrgenommen)

#### **Fanzusammenhalt**

das Gegenteil isolierter Sektoren (stärkere gegenseitige Beeinflussung der einzelnen Sektoren).

#### **Kapazität**

das hohe Fassungsvermögen des Stadions (mit Ausnahme des GAZI-Stadions der Stuttgarter Kickers, hier sind die Fans froh, dass das Stadion nicht größer ist).

#### **Lage**

die städtebauliche Lage.

#### **Offene Ecken/Seiten**

dass die Tribünen nicht um das gesamte Spielfeld herum durchgängig angeordnet sind.

#### **Komfort**

Bereitstellung bequemer und ruhiger Sitzplätze bzw. Sektoren.



# SIGNAL IDUNA PARK



# OLYMPIASTADION BERLIN

124  
129  
140  
149  
151

## Borussia Dortmund



Kapazität:	<b>80.720</b>
Zuschauer 2012/13 (Ø, 1. Bundesliga):	<b>80.520</b>
Umfrage-Teilnehmer:	<b>324 (4,02‰ von Ø)</b>
davon zufrieden:	316 (97,53%)
davon unzufrieden:	8 (2,47%)
Gefälle Tribünen:	28°, 37°
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	1,67
Einfluss der Architektur (1-5):	1,56

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
Identifikation	Atmosphäre	isolierte Sektoren		
Ehrfurcht	Sicht	zu steile Ränge		
Fankurve	Nähe zum Spielfeld			
	Kapazität			
	Ästhetik			
	Gästeblock			
	Stehplätze			

## Hertha BSC (Berlin)



Kapazität:	<b>74.400</b>
Zuschauer 2012/13 (Ø, 2. Bundesliga):	<b>40.020</b>
Umfrage-Teilnehmer:	<b>25 (0,62‰ von Ø)</b>
davon zufrieden:	20 (80,00%)
davon unzufrieden:	5 (20,00%)
Gefälle Tribünen:	23°-26°
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	3,30
Einfluss der Architektur (1-5):	1,15

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
	Identifikation	zu flache Ränge		
	Sicht	Tribüne unterbrochen		
	Fan-Zusammenhalt			
	Kapazität			
	Ehrfurcht			
	Ästhetik			



124  
129  
149  
151

## FC Bayern München TSV 1860 München



Kapazität:	71.000
Zuschauer 2012/13 (Ø, FCB, 1. BL):	71.000
Zuschauer 2012/13 (Ø, 1860, 2. BL):	22.682
Zuschauer 2012/13 (Ø, 1. & 2. BL):	46.841
Umfrage-Teilnehmer:	17 (0,36‰ von Ø)
davon zufrieden:	5 (29,41%)
davon unzufrieden:	12 (70,59%)
Gefälle Tribünen:	24°, 30°, 34°
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	3,08
Einfluss der Architektur (1-5):	1,69

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
	Nähe zum Spielfeld		Parkplätze	Identifikation
	Ästhetik			
	Ehrfurcht			

## FC Schalke 04



Kapazität:	61.673
Zuschauer 2012/13 (Ø, 1. Bundesliga):	61.171
Umfrage-Teilnehmer:	129 (2,11‰ von Ø)
davon zufrieden:	109 (84,50%)
davon unzufrieden:	20 (15,50%)
Gefälle Tribünen:	35°
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	2,25
Einfluss der Architektur (1-5):	2,00

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
	Identifikation	Atmosphäre	Dach	
	Sicht	Nähe zum Spielfeld	ausfahrbares Spielfeld	
	Steigung der Tribünen	Ästhetik		
	Akustik			
	Ehrfurcht			

148



# MERCEDES-BENZ ARENA



# IMTECH ARENA

## VfB Stuttgart



Kapazität:	60.441
Zuschauer 2012/13 (Ø, 1. Bundesliga):	50.054
Umfrage-Teilnehmer:	13 (0,26‰ von Ø)
davon zufrieden:	12 (92,31%)
davon unzufrieden:	1 (7,69%)
Gefälle Tribünen:	22°, 32°
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	2,33
Einfluss der Architektur (1-5):	1,83

## Hamburger SV



Kapazität:	57.000
Zuschauer 2012/13 (Ø, 1. Bundesliga):	52.915
Umfrage-Teilnehmer:	19 (0,36‰ von Ø)
davon zufrieden:	18 (94,74%)
davon unzufrieden:	1 (5,26%)
Gefälle Tribünen:	20°, 30°, 35°
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	2,53
Einfluss der Architektur (1-5):	2,00

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
	Atmosphäre	Ehrfurcht		
	Ästhetik	Fankurve		
	Steigung der Tribünen	Identifikation		

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
	Akustik	Atmosphäre		
	Sicht			
	Ästhetik			
	Kapazität			



### SG Eintracht Frankfurt



Kapazität:	52.300
Zuschauer 2012/13 (Ø, 1. Bundesliga):	48.044
Umfrage-Teilnehmer:	40 (0,83‰ von Ø)
davon zufrieden:	36 (90,00%)
davon unzufrieden:	4 (10,00%)
Gefälle Tribünen:	22°, 30°
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	2,33
Einfluss der Architektur (1-5):	1,83

### 1. FC Nürnberg



Kapazität:	50.000
Zuschauer 2012/13 (Ø, 1. Bundesliga):	41.517
Umfrage-Teilnehmer:	282 (6,79‰ von Ø)
davon zufrieden:	67 (23,76%)
davon unzufrieden:	215 (76,24%)
Gefälle Tribünen:	29°
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	3,56
Einfluss der Architektur (1-5):	1,56

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
Atmosphäre	Ehrfurcht	Ästhetik	Identifikation	
Sicht	Erreichbarkeit		Dach	
	Steigung der Tribünen			

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
Identifikation	Erreichbarkeit	Atmosphäre	zu wenige Logen	Distanz zum Spielfeld
	Parken		Sicht	
	Ästhetik		Akustik	
	Lage			



## SV Werder Bremen



Kapazität:	42.100
Zuschauer 2012/13 (Ø, 1. Bundesliga):	40.639
Umfrage-Teilnehmer:	13 (0,32‰ von Ø)
davon zufrieden:	0 (0,00%)
davon unzufrieden:	13 (100,00%)
Gefälle Tribünen:	k.A.
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	1,75
Einfluss der Architektur (1-5):	1,75

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
	Identifikation	Atmosphäre		
	Nähe zum Spielfeld			
	Fankurve			
	Lage			
	Kapazität			
	nachhaltige Energien			

## FC Augsburg



Kapazität:	30.660
Zuschauer 2012/13 (Ø, 1. Bundesliga):	29.078
Umfrage-Teilnehmer:	15 (0,52‰ von Ø)
davon zufrieden:	14 (93,33%)
davon unzufrieden:	1 (6,66%)
Gefälle Tribünen:	k.A.
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	1,77
Einfluss der Architektur (1-5):	2,08

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
	Steigung der Tribünen	Ästhetik		
	Nähe zum Spielfeld	Identifikation		
	Akustik	Ehrfurcht		
	Atmosphäre			
	Lage			



## TSG 1899 Hoffenheim



Kapazität:	30.150
Zuschauer 2012/13 (Ø, 1. Bundesliga):	26.161
Umfrage-Teilnehmer:	11 (0,42‰ von Ø)
davon zufrieden:	10 (90,90%)
davon unzufrieden:	1 (9,10%)
Gefälle Tribünen:	k.A.
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	2,14
Einfluss der Architektur (1-5):	2,00

## FC St. Pauli



Kapazität:	29.063
Zuschauer 2012/13 (Ø, 2. Bundesliga):	24.141
Umfrage-Teilnehmer:	294 (12,18‰ von Ø)
davon zufrieden:	260 (88,44%)
davon unzufrieden:	34 (11,56%)
Gefälle Tribünen:	Stehplätze: 25,4°, 27°, 29° Sitzplätze: 27,7°, 28,3°, 29,9°, 31,5°
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	1,75
Einfluss der Architektur (1-5):	1,70

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
	Kapazität	Identifikation		
	Sicht			
	Ästhetik			
	Atmosphäre			

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
Identifikation	Sicht	Steigung der Tribünen		zu viele Logen
Atmosphäre	Nähe zum Spielfeld	offene Ecken		
Lage	Anzahl Stehplätze	Ästhetik		
	Ehrfurcht	isolierte Sektoren		
	Vorfreude			



# ESPRIT ARENA



# FRITZ-WALTER-STADION

## Fortuna Düsseldorf



Kapazität:	54.600
Zuschauer 2012/13 (Ø, 1. Bundesliga):	46.061
Umfrage-Teilnehmer:	89 (1,93‰ von Ø)
davon zufrieden:	83 (93,26%)
davon unzufrieden:	6 (6,74%)
Gefälle Tribünen:	k.A.
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	1,84
Einfluss der Architektur (1-5):	2,06

## 1. FC Kaiserslautern



Kapazität:	49.780
Zuschauer 2012/13 (Ø, 2. Bundesliga):	31.760
Umfrage-Teilnehmer:	27 (0,85‰ von Ø)
davon zufrieden:	24 (88,89%)
davon unzufrieden:	3 (11,11%)
Gefälle Tribünen:	ca. 30-32°
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	2,35
Einfluss der Architektur (1-5):	2,35

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
Akustik	Komfort	Ästhetik	Ehrfurcht	
Erreichbarkeit	Sicht			
Steigung der Tribünen	Identifikation			

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
	Atmosphäre	Sicht	offene Ecken	
	Nähe zum Spielfeld		Atmosphäre halbgefüllt	
	Fan-Zusam- menhalt			
	Identifikation			
	Steigung der Tribünen			

# GAZI STADION



# GRÜNWALDER STADION



## Stuttgarter Kickers



Kapazität:	11.493
Zuschauer 2012/13 (Ø, 3. Bundesliga):	3.893
Umfrage-Teilnehmer:	36 (9,25‰ von Ø)
davon zufrieden:	19 (52,78%)
davon unzufrieden:	17 (47,22%)
Gefälle Tribünen:	k.A.
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	1,39
Einfluss der Architektur (1-5):	1,70

## TSV 1860 München



Kapazität:	10.240
Zuschauer 2012/13 (Ø, 2. Bundesliga):	0
Umfrage-Teilnehmer:	26 (0,00‰ von Ø)
davon zufrieden:	17 (65,38%)
davon unzufrieden:	9 (34,62%)
Gefälle Tribünen:	k.A.
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	1,50
Einfluss der Architektur (1-5):	1,79

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
Identifikation	Kapazität	Atmosphäre	isolierte Sektoren	Sicht
			Ästhetik	zu flache Tribünen
			Ehrfurcht	offene Seiten

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
			ausgedient	
			Sicht	
			Lage	
			Identifikation	



## 1. FC Köln



Kapazität:	49.959
Zuschauer 2012/13 (Ø, 2. Bundesliga):	40.688
Umfrage-Teilnehmer:	33 (0,81‰ von Ø)
davon zufrieden:	32 (96,97%)
davon unzufrieden:	1 (3,03%)
Gefälle Tribünen:	26,5°, 33,8°, 35,4°
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	1,80
Einfluss der Architektur (1-5):	1,75

## MSV Duisburg



Kapazität:	31.514
Zuschauer 2012/13 (Ø, 2. Bundesliga):	12.839
Umfrage-Teilnehmer:	22 (1,71‰ von Ø)
davon zufrieden:	22 (100,00%)
davon unzufrieden:	0 (0,00%)
Gefälle Tribünen:	k.A.
Nähe zum Team im Stadion (1-5):	1,52
Einfluss der Architektur (1-5):	1,90

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
Sicht	Ehrfurcht	Identifikation	Atmosphäre halbgefüllt	
	Kapazität	Atmosphäre		
	Ästhetik	isolierte Sek- toren		

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	genügend (4)	nicht genügend (5)
Sicht	Identifikation		Baumängel	
Ästhetik	Ehrfurcht			
Atmosphäre	Akustik			

*Das Foam-Stadium wird ein umso integralerer Bestandteil der Stadt, wenn es nicht im Wege steht, wenn es perforiert und in eine höhere Ebene als die urbane Hauptbewegungszone gehoben ist. Es legt sich schützend wie eine Decke auf die Stadt, während unterhalb der Verkehr fließt und sich in zwei Ströme teilt – einen, der durchzieht, als gäbe es kein Stadion und einen, der die Arena von unten infiltriert.*

Die Stadiondaten der Seiten 78 bis 95 entstammen folgenden Quellen  
(nähere Informationen im Internet-Quellenverzeichnis)

*Stadionwelt.de*

*Stadionsuche.de*

*Dfl.de*

*3-liga.com*

Steigungsverhältnis  
durchgängige Tribünen England  
Akustik Fortschritt  
Schwarm Schaum  
Umfrage Kapazität  
Fan-Block Tradition Maßstab  
charakteristisch Infrastruktur  
Distanz Fan-Kultur Ehrfurcht  
Dach Kultur Sicht  
Logen Nähe Ästhetik  
Deutschland Identifikation  
Lage Gästeblock Atmosphäre  
Stehplätze  
Fan-Zusammenhalt

### 3. Zur Folgerung der Leitideen – Atmosphäre- und Erlebnisfaktoren

*– Dies ist die Verlängerung. Ein solch ausgeglichenes Spiel  
gab es bereits seit langem nicht mehr.  
Werden wir nun eine Entscheidung erleben oder sehen wir  
heute noch ein Elfmeterschießen? –*

Aufgrund der theoretischen Vorarbeit lassen sich Schlüsse ziehen, die mehrere Szenarien für die Zukunft des Stadionbaus offen lassen. In diesem letzten Kapitel liegt das Hauptaugenmerk dabei auf Deutschland. Viele Elemente sind sicherlich auch in anderen Ländern anwendbar, doch gilt auch im Stadionbau, dass Kultur und Ort nicht nur das Erscheinungsbild, sondern sogar das Verständnis für Atmosphäre beeinflussen. Die Stadien der FIFA Weltmeisterschaft 2014 in Brasilien sind zwar sehr „europäisiert“, Parameter wie zum Beispiel das Steigungsverhältnis der Tribünen, die Art der Stadionüberdachung und die Anordnung von Sitzplätzen und Logen könnten aus dem Dokument für „Sportplatzbau- und Erhaltung“ des DFB (Deutscher Fußball-Bund) stammen.<sup>148</sup> Aber dennoch würden sie in Deutschland nicht optimal funktionieren, da beide Kulturen grundlegend verschiedenen Gesichtspunkten entsprechen.

#### 3.1. „Das soziale Spektakel“ oder „Die Verschmelzung der Bühnen“

Die historische Entwicklung des Stadions zeigt einen zwar nicht immer eindeutig abgrenzbaren, aber dennoch klaren Verlauf des Spektakel-Charakters. Das ursprünglich religiöse Moment des Massenphänomens „Stadionbesuch“ wurde langsam aber sicher vom politischen verdrängt, welches sich in der Gegenwart – dieser Begriff ist in diesem Zusammenhang zeitlich gesehen als sehr gedehnt zu betrachten – wie so vieles ins wirtschaftliche verwandelte.

<sup>148</sup> Vgl. DFB 2011.

Bereits Heraklit bemerkte, dass „alles fließt“.<sup>149</sup> Somit sind auch die Geschichte und unsere Gesellschaft gemeint. Unser Zusammenleben wird sich in seiner Struktur stets verändern und weiterentwickeln, so wie es dies bereits auch in der Vergangenheit immer tat. Nachdem unser wirtschaftliches Denken der heutigen Zeit oft einen sehr objektiven Charakter besitzt und viel zu selten auf zwischenmenschliche Bezüge eingeht, bildet sich hier ein möglicher Ansatzpunkt für die zu erwartenden Veränderungen. Wäre es daher nicht eine legitime und logische Schlussfolgerung zu behaupten, die Wirtschaft werde in Zukunft sozialer oder irgendwann vielleicht fast von der sozialen Korrelation verdrängt? Folgt man diesem Gedanken, wäre die Entwicklung des wirtschaftlichen Spektakels zum sozialen Spektakel hin, in welchem einzig der Mensch zählt und zelebriert wird, nicht eine äußerst wahrscheinliche und sogar anzustrebende Zukunft?

Zumindest könnte man die Stadiontypologie des „Hexenkessels“ bereits als Schritt in diese Richtung deuten. Man könnte die wirtschaftlichen Vorteile als positive Nebenprodukte der atmosphärischen Überspitzung innerhalb des stattfindenden Spektakels verstehen. Die Umfrage samt zahllosen Interviews ergab, dass bereits sehr viel Wert auf die beim Stadionbesuch entstehenden Sphären – welche die Qualitätsfaktoren darstellen und unmittelbar notwendig sind, um von „Atmo-Sphäre“ sprechen zu können – gelegt wird:

##### Sonorische Sphäre

Einfangen der akustischen Energie bis hin zu ihrer Verstärkung

##### Optische Sphäre

Sichtbeziehungen, Distanzen, Inszenierungen sichtbarer Natur und sämtliche optische Effekte/Phänomene (z.B.: Farbgebung, choreographische Bewegungsmuster, etc.)

<sup>149</sup> [duden.de/panta\\_rhei](http://duden.de/panta_rhei) 2013.

### Haptische Sphäre

Enge, Spüren der direkten Nachbarn

### Klimatische Sphäre

Temperatur, Witterung

### Fanatische Sphäre

Identifikation und Zusammengehörigkeit der Fans miteinander bzw. mit dem Stadion, der Stadt, dem Verein

### Sphären der alltäglichen sozialen Verbindungen

Liebe, Freundschaft, aber auch persönliche Abneigung oder Ignoranz

25

Ziel der neuen Stadionarchitektur ist die Verdichtung der Menge zu einem dichten Schaum, in welchem benachbarte Zellen nun nicht mehr die sie trennende Wand gemein haben, sondern – dank der sich durch den hohen Druck auflösenden Barrieren – sich selbst. Der theoretische Gedanke ist, dass durch das völlige „Eins-Werden“ des Individuums mit der Menge die Erfahrung maximiert wird, da man nun die Gesamtatmosphäre wahrnimmt. Man stelle sich vor, den tobend schreienden, den jubelnd fahnenschwenkenden, in euphorische Fangesänge lauthals einsteigenden Körper verlassen zu können – sein Handeln ist aufgrund des Schwarms ohnehin nahezu automatisiert – und als dematerialisierter Geist durch das Stadion zu fliegen. Man könnte an jedem Ort innerhalb der Grenzen dieses Stadionraumes zugleich sein und seine Atmosphäre atmen, man könnte jeden einzelnen Ton, jedes Gefühl, jede Vibration herausfühlen und dennoch von der Gesamtwelle ergriffen sein.

## 3.2. 11 Faktoren – die Hausherren des „Foam-Stadiums“

*– Noch immer 0:0! Wir haben ein Elfmeterschießen.*

*Hier und jetzt wird die Entscheidung fallen! –*

Viele Theorien wurden nun bis zu diesem Punkt entworfen. Jetzt ist es an der Zeit, möglichst viele Schlüsse daraus zu ziehen, die sich auch formal umsetzen ließen. Die folgende Aufzählung soll neue Möglichkeiten und Wege aufzeigen und stellt eine Ideensammlung dar. Ein durchgedachter Entwurf würde hier keinen Sinn machen, da manche Schlussfolgerungen sich widersprechen mögen bzw. sich gegenseitig ausschließen. Dies liegt an der Tatsache des Ortes. Der – geografische, soziale, historische, emotionale, etc. – Raum, der als Platzhalter des zukünftigen Stadions herhält, ist ebenso individuell wie die Menschen in seiner Umgebung. Daher ist das Foam-Stadium auch derart – und nicht verallgemeinert als Postulat oder fixe Vorgabe für spätere ähnliche Bauvorhaben – zu durchdenken.

Vorweg soll die Frage des Stadiontyps geklärt werden. Zwar ist dieser für ein Stadion der hier beschriebenen Art eindeutig verifizierbar, doch ist dies mit Sicherheit keine neue Erkenntnis und wird daher nicht in die Aufzählung mitaufgenommen. Die Fan-Umfrage zeigt sehr eindrucksvoll, wie wichtig es ist keine Mehrzweck-Arenen, sondern reine Stadien zu bauen. Dabei ist es egal, ob es sich um Fußball, Tennis, Leichtathletik oder Biathlon handelt, wichtig ist lediglich die Tatsache, dass Atmosphäre durch Multifunktionalität stark leidet, da der Nutzen des Bauwerks nicht mehr eindeutig erkennbar ist. Zwar ist dies keine neue, aber wohl eine der essenziellsten aller Erkenntnisse im Stadionbau und sollte hier unbedingt angeführt werden, da oft der Fehler der Vermischung zu Lasten der Stimmung begangen wird.

46

85

### 3.2.1. Städtebauliche Lage

Die optimale Lage für das Foam-Stadium ist in dichter besiedelten Gebieten mit starkem urbanem Charakter oder zumindest einem starken Potenzial dazu. Denn bereits das Beispiel des florentinischen Calcio Storico zeigt, wie stark ortsbezogen atmosphärenbildend – und dadurch besonders zu empfehlen – es ist den Austragungsort eines „Kampfes“ in das Innere der Stadt zu holen. Die Begründung liegt darin, dass Atmosphäre nichts anderes ist als das In-Beziehung-Setzen von Dingen, ein Spannungsverhältnis zwischen Subjekt und Raum. So lässt sich allein mittels der Verortung des Stadions Kontrast und somit Spannung erzeugen. Zudem fungieren Stadien als hervorragende städtebauliche Attraktoren, was unter der richtigen Umsetzung die Aufwertung des gesamten Stadtteils zur Folge hat. So ist bei der Positionierung des Stadions an sich nicht zwingend auf den Bestand zu achten. Primär sollte – unter Anbetracht der unterschiedlichsten Umsetzungsvarianten – der optimale Bauplatz unter Einbeziehung einer Gegenüberstellung zwischen Kosten – sowohl finanzieller, kultureller, historischer, etc. Natur als auch des nötigen Aufwands – und dem gewonnenen Nutzen erfolgen. Viele Probleme lassen sich auf gestalterischem Wege umgehen und man darf niemals den Fehler begehen, aus der bloßen Angst das Alte zu zerstören – häufig offenbart sich diese Angst in Form von unnatürlich übertriebenem Respekt vor alter Bausubstanz –, den Zeitgeist außen vor zu lassen. Wenn man mit offenen Augen durch die Welt geht, gibt es genügend Beispiele von symbiotischen Beziehungen der unterschiedlichsten Bauwerksgenerationen.

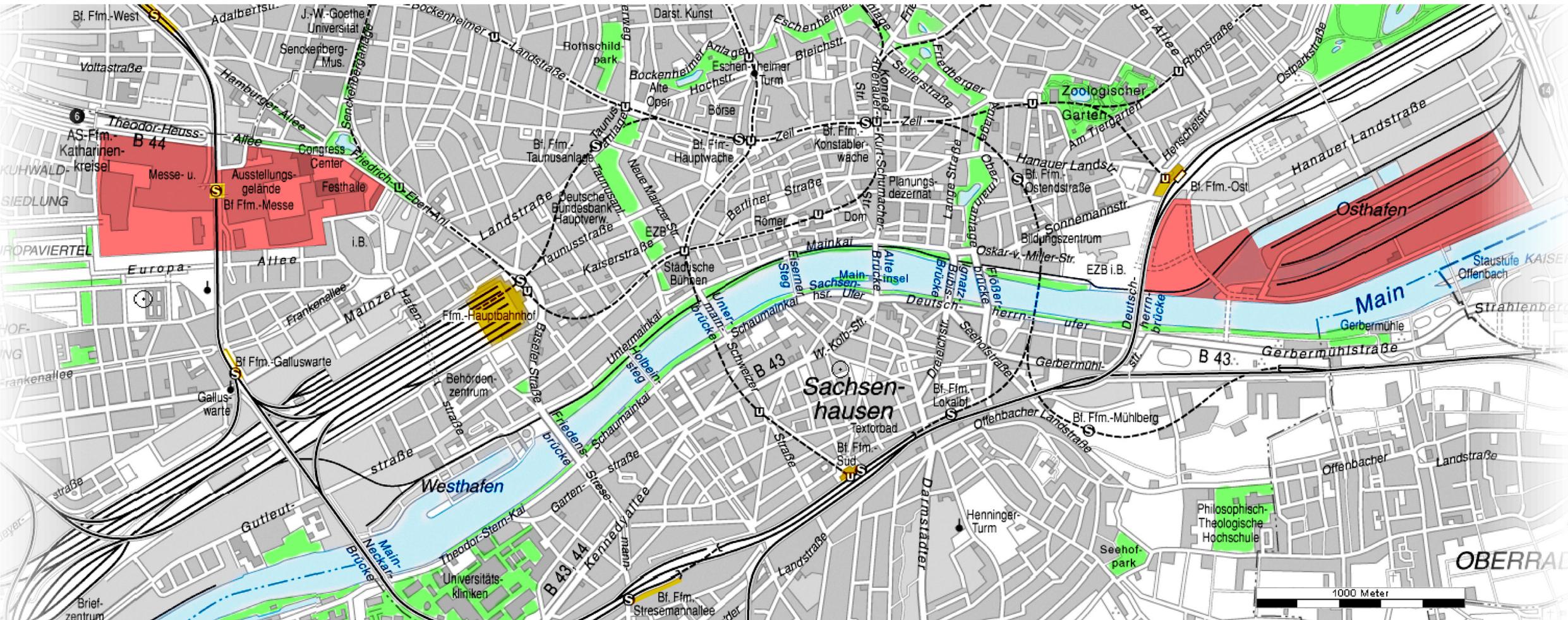
Als Mensch ist man gezwungen, sich selbst immaterielle Orte zu schaffen, die stets im Bezug zur Lebenssituation bzw. zum eigenen Umfeld stehen. Daraus entwickelt sich eine intensive Identifikation mit dem Ort. Nicht bloß das emotionale (immaterielle) Erlebnis, sondern auch Dichte wird vom Menschen atmosphärisch wahrgenommen. Dichte in allen Variationen, sowohl Luft-Dichte, als auch Personen-Dichte und natürlich (urbane) Bebauungsdichte. Daher funktioniert das Schema der Identifikation auch im umgekehrten Sinne, nicht von innerhalb des

Stadions, sondern von außerhalb. Das heißt, man identifiziert sich mit seinem Verein oder Heimstadion nicht aufgrund eines besonderen Spielerlebnisses, sondern aufgrund der Stadt, des materiellen Ortes.

Unter den gegebenen Überlegungen bietet sich für den Bau eines Stadions jeglicher Ort, der prinzipielle Voraussetzungen bietet: städtebauliche Dichte und Urbanität, als auch ein regionalspezifisches städtisches Erscheinungsbild des Viertels. Der Stadtteil muss hingegen kein Entwicklungspotenzial aufweisen, da das sich organisch in den Bestand einfügende Stadion selbst als Attraktor genügend Anfangspotenzial aufweist. Da der Bestand einen Ort prägt, macht es durchaus Sinn diesen zu nutzen und umzufunktionieren. So wird einem Block vernachlässigter Altstadt-Bauten durch einen eventuell aufsitzenden, überwuchernden „Fremd“- oder vielmehr Ergänzungskörper neues Leben eingehaucht, ohne das charakteristische Bild zu zerstören. Der Kontrast zwischen alt und neu wirkt, richtig angewendet, sogar als Unterstreichung, als Hommage an den Bestand.

Eine allgemein gehaltene Darstellung wäre aufgrund der sehr individuellen urbanen Charakteristika unpassend. Daher ist dieser Entwurfsaspekt an drei Städten veranschaulicht, die beabsichtigter Weise nicht nur in Deutschland liegen, da der städtebauliche Aspekt global dieselben Auswirkungen hat.

## Bsp. 1: Frankfurt



Frankfurt zeichnet sich besonders durch seine Skyline aus und führt daher auch den treffenden Kosenamen „Mainhattan“. Diess ist der Blick vom südlich des Mains gelegenen alten Stadtteil Sachsenhausen in Richtung Norden mitsamt dem Frankfurter Dom, den Brücken, der Fußgängerzone entlang des Flusses, dem Europaturm (Funkturn) und den zahlreichen Wolkenkratzern. Der Fluss mäandert mitten durch das Altstadtzentrum und ist mitsamt all seinen Brücken aus den unterschiedlichsten Zeiten und Epochen ein Zeichen für die Wirtschaftlichkeit, den Wohlstand und Lebensfreude der Stadt.

Die Vermischung aus historischem Bestand und Neubau erzeugt in der Main-Metropole einen spannenden Kontrast. So ist die Alte Oper von den Glssäulen der Deutschen Bank nur durch die Grünanlagen entlang des ehemaligen Glacis getrennt. Betritt man die Stadt vom Hauptbahnhof aus, so sieht man vor sich die alten Gründerzeitbauten und dahinter ragen die Bankentürme in die Luft.

Eines dieser prägenden Hochhäuser, der Messeturm, steht etwas abgelegen westlich des Hauptbahnhofes und markiert das Messengelände der Stadt. Hier ste-

hen eine Vielzahl an Ausstellungshallen, teils mit enormen Ausmaßen. Jedoch verbreiten sie sich in erster Linie bodennah, das heißt eine Luftdominanz wie bei den Hochhausbauten ist hier nicht gegeben. Somit ist – betrachtet man die Stadt als gefüllten bzw. zu befüllenden Raum und nicht bloß als Fläche – in dieser Zone noch ein großer Freibereich zu verbuchen, der durchaus genutzt werden kann.

Die auf diesem etwas über einem halben Quadratkilometer großen Areal stehenden Hallen stehen unter starker Frequentierung mit oft wechselnden Besuchern. Eine Koexistenz mit einem Fußballstadion in diesem Bereich würde die Innenstadtnähe unterstützen. Die Anbindung an den öffentlichen Verkehr ist an dieser Stelle dank der geländeeigenen S-Bahn-Station und den bereits vorhandenen Parkmöglichkeiten ebenfalls ausgezeichnet. Lediglich allein aufgrund des herrschenden Platzmangels dank der Hallenbebauung ist bereits ein Umdenken in der Ausgestaltung des Stadions vonnöten.

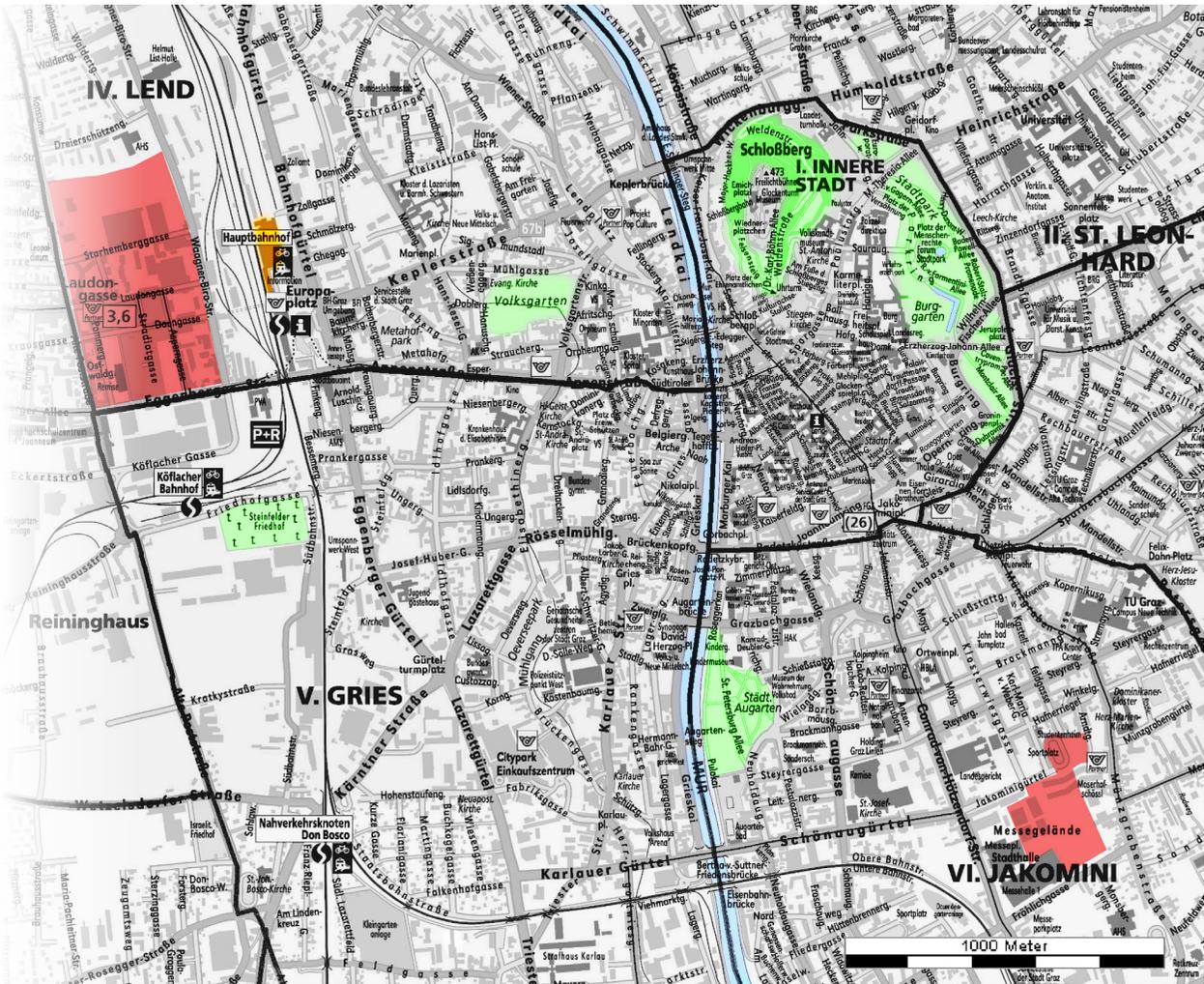
Die Straße kann in dieser Stadt als das Durchschnitts-Niveau des urbanen Raumes gesehen werden. Gefühlt wird jeder Kubikmeter Luft, der durch die Bebauung der Stadt verdrängt wurde, im Flussbett des Mains ausgeglichen. Die Stadt erhält dadurch eine Dreidimensionalität, die – dank der Größe und Wichtigkeit des Mains – über das Verhältnis zwischen Straße zu Bebauung hinausgeht. Der Fluss ist, auch wenn er nicht von überall aus sichtbar ist, ein integraler Bestandteil der Frankfurter Seele und daher ist seine Berücksichtigung bei der Verortung des Bauplatzes nicht zu vernachlässigen.

Auch wenn sich das Stadtgebiet über weite Flächen erstreckt, ist eine zentrumsnahe Zone unumgänglich. Östlich des Stadtzentrums finden sich die Docks des Osthafens wieder. Hier gilt ähnliches wie beim Messegelände: Zahlreicher Bestand in Form von großteils eingeschossiger Hallen auf einer recht ansehnlichen Grundfläche. Hinzu kommen die vielen Frei- und Wasserflächen. Diese Gegend ist ein Bereich ständiger Stadterneuerung, so befindet sich zum Beispiel direkt anschließend im Westen das Headquarter der Europäischen Zentralbank von

Coop Himmelb(l)au im Bau. Eine Überbauung, ohne den Bestand und dessen Nutzung zu gefährden, wäre möglich. Der Ost-Bahnhof ist direkt an das Areal angeschlossen und müsste ausgebaut werden. Die Lage am Wasser gäbe ein zusätzliches Highlight, welches in seiner Form charakteristisch für das Stadion und den Verein wäre.

Beiden Varianten wohnt zudem der Vorteil inne, dass sich keine Wohngebiete in direkter Umgebung befinden. Von einer Lärm-, Schmutz- und Gewaltbelästigung in Anrainergebieten ist also nicht auszugehen.

## Bsp. 2: Graz



Die kleine Großstadt mit ungefähr einer viertel Million Einwohnern im Herzen der Steiermark ist topologisch schnell erläutert: Inmitten des Grazer Beckens erhebt sich urplötzlich der Schlossberg – ein Felsbrocken, der der Sage nach vom Teufel höchst persönlich vom Himmel geworfen worden sein soll. Tangiert von einem Fluss namens Mur, der gen Süden fließt.

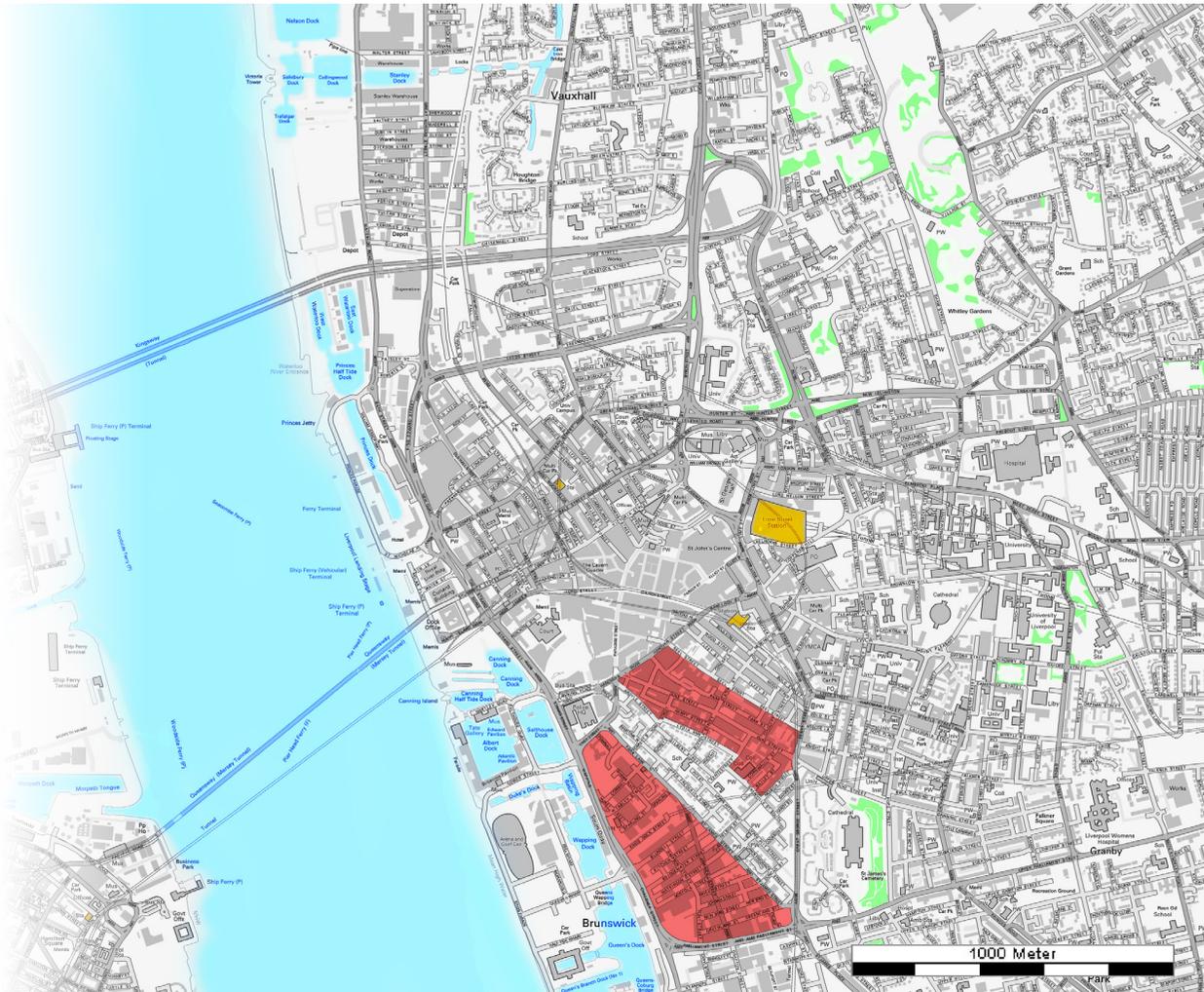
Das historische Stadtzentrum erwächst sich östlich der Mur am Fuße des Schlossberges. Der Schlossberg selbst ist Träger der bekanntesten städtischen Se-

henswürdigkeiten, wie zum Beispiel des Uhrturms, der weithin über das gesamte Grazer Becken sichtbar ist. Westlich der Mur befinden sich die jüngeren Altstadt-Viertel. Am Ende der direkt ins Zentrum der Stadt führenden Annenstraße findet sich der Hauptbahnhof wieder. Hinter den Bahntrassen im Westen finden sich einige interessante Zonen, größtenteils Gewerbe- und Industriegebiete. Teils von der Fachhochschule Joanneum revitalisiert und einer anderen Nutzung zugeführt, teils noch mit der ursprünglichen Funktion versehen oder vernachlässigt.

Das Gewerbegebiet westlich des Hauptbahnhofes zwischen Wagner-Biro-Straße und Alte Poststraße hat gewisse Vorteile als Bauplatz. Die zum Teil gering bis gänzlich ungenutzten Lagerhallen ließen sich als materielle Basis verwenden. Die unmittelbare Lage an den Bahntrassen ermöglichen einerseits schnellste Verbindung und andererseits ermöglichen diese ein freies Blickfeld in Richtung Schlossberg und dienen somit der Identifikation mit dem Ort. Die Fachhochschule in der Nachbarschaft garantiert zudem eine kulturelle Hochwertigkeit des Viertels. Innerhalb dieses in sich geschlossenen Areals gibt es keine Wohnnutzung, was aus bekannten Gründen von Vorteil ist. Auch treten lange Fan-Prozessionen vom Hauptbahnhof her in dieses Viertel nicht in Kontakt mit der Anrainerschaft, sofern darauf geachtet wird, dass der Spieltagsverkehr in Stadionnähe von der Wagner-Biro-Straße ferngehalten wird.

Eine kleine aber feine Alternative gebe es südlich der Innenstadt im Bezirk Jakomini. Hier befindet sich die alte Heimstätte des SK Sturm Graz, die „Grub“n“. Vor dem Umbau des Liebenauer-Stadions war dieser Platz Austragungsort der Heimspiele des ansässigen Vereins. Zwischen Messegelände und dem Studentenheim „Hafnerriegel“ ist heute noch ein viel genutzter Sportplatz. Das Gelände lässt sich über die Flächen der Grazer Messe erweitern, sodass ein modernes Stadion mit dem Charme der alten Wirkungsstätte möglich wird. Einziges Problem bei der möglichen Erweiterung des Grundes wäre ein Teil eines Wohnbaubestandes.

### Bsp. 3: Liverpool



Die Stadt Liverpool mit ihren knapp halbe Million Einwohnern (den Ballungsraum Liverpool bevölkern über 800.000 Menschen) ist stolzer Besitzer des zweitgrößten Handelshafens Großbritanniens. Die Docks und Warehouses aus Eisen und Ziegel sind das typische Erscheinungsbild der englischen Stadt, die wirtschaftlich sowohl immense Höhe erklommen hat als auch schon in die tiefsten Abgründe gestürzt ist. Dass die Arbeitslosenrate relativ hoch ist, lässt sich am Stadtbild recht schnell erkennen: Neben restaurierten Gebäuden und sauberen Neubauten sind stets dem Verfall überlassene und mit Brettern verschlagene

Ruinen zu finden. Dank des starken Tourismus bessert sich die wirtschaftliche Situation allerdings langsam wieder. Das Stadtzentrum orientiert sich am Mersey – dem Fluss, der hier breit in die Irische See mündet – um das historische Hafenaerial. Östlich des Albert Docks sind größere Viertel, deren Erscheinung von Warehouses geprägt ist.

Liverpool bietet sich als Standort optimal an, da diese Warehouses ein gut nutzbares und bereits vorhandenes Bauvolumen darstellen. Die Umnutzung hat den großen Vorteil des Wiedererkennungswertes (und somit der Identifikation) und der städtebaulich sehr zentralen Lage. Auch die direkte Nähe zu den historischen Plätzen Albert Dock im Westen und St. James Cathedral im Osten zeigt schnell, wessen Heimstädte hier betreten wird. Nördlich befindet sich ein von der Gastronomie adaptiertes historisches Viertel, wo sich diverse Bars und Coffee-Shops in den alten Warehouses niedergelassen haben. Die beiden rot gekennzeichneten möglichen Standorte werden durch eine Umnutzung stark aufgewertet, da hier ganz besonders viele ungenutzte, aber bereits bebaute Flächen zur Verfügung stehen.

### 3.2.2. Ausrichtung und Orientierung

In allen Freiluft-Sportarten haben Wetter und Tageszeit einen starken Einfluss auf die Akteure. Besonders bei Spielen, in denen sich die Kontrahenten mit dem ihnen zugeschriebenen Territorium im Rücken gegenüberstehen, ist es wichtig, auf Gleichheit und Gerechtigkeit zu achten. Zudem sollen auch die Zuschauer möglichst ungehindert das Geschehen verfolgen können. Um die Blendung der tiefstehenden Abendsonne zu minimieren, werden Großspielfelder nach Möglichkeit in einem Winkel zwischen Nord-Süd bis Nordwestwest-Südsüdost ausgerichtet.<sup>150</sup>

150 Vgl. DFB 2011, 18 f.

Doch schon die Architekten der mesoamerikanischen Arenen wussten von der stillen Macht der Spielfeld-Orientierung. Die klare Ausrichtung der Anlagen nach astronomischen Vorgaben diente zur Untermalung des religiös-rituellen Wesens der Spiele. Man darf annehmen, dass diese Tatsache auch (zumindest dem Großteil) der Bevölkerung bekannt war, wodurch die Atmosphäre nachhaltig geprägt war. Denn die deutliche Aussage der Orientierung lässt dem (nicht zweifelnden) Zuschauer keine Wahl bei der Antwort auf die Frage nach dem „Wo“. Die Religion zeigt hier dem Menschen seinen Platz in der Welt.

In der Umfrage stellte sich heraus, dass der stadtzentrumnahe Standort des Millerntorstadions des FC St. Pauli sehr hohen Anklang findet. Das liegt nicht zuletzt am Stadiondesign, welches Ausblicke von der Tribüne in die Stadtlandschaft gewährt und somit dem aktiven Beobachter zeigt, welches der Ort seiner Zugehörigkeit ist. Durch das In-Beziehung-Setzen des Innen- und des unmittelbaren Außenraumes durch besondere Sichtbeziehungen entsteht ein Spannungsverhältnis zwischen Raum und Subjekt, was einer Definition für Atmosphäre entspricht. Ein weiteres Beispiel der Umsetzung dieser Dramatik ist das Olympiastadion in Berlin. Die Sichtachse vom Kessel-Inneren am Olympischen Feuer vorbei hinaus in das Maifeld, welches sich seine identitätsstiftende Eigenschaften erst blutig erkämpfen musste, lässt keine Zweifel über den Ort offen.

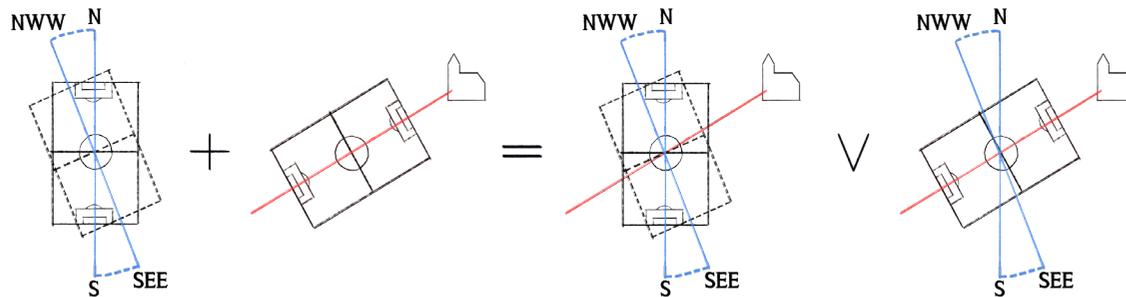


Abb. 4: Ausrichtungsgleichung

Zwei Systeme der Ausrichtung sind möglich, entweder nach Himmelsrichtung oder nach Berücksichtigung der Aussicht auf die Umgebung. Die so entstehende

„Ausrichtungsgleichung“ entspricht einer Gleichung mit zwei Variablen und ist somit nicht eindeutig lösbar, sie hat also zwei mögliche Ergebnisse.

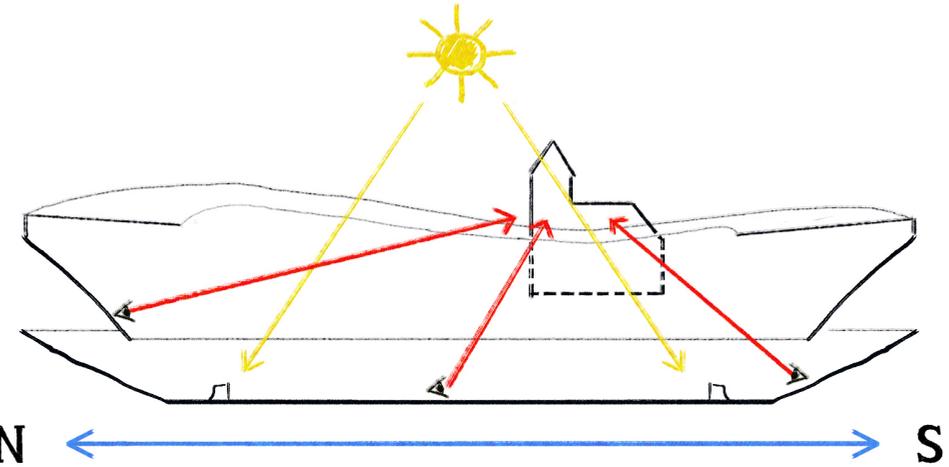


Abb. 5: Variante A: Standardausrichtung mit Blickbeziehung

Variante A sieht die standardmäßige Ausrichtung eines mitteleuropäischen Großfeld-Stadions in Nord-Süd- bis Nordwestwest-Südostost-Richtung vor. Ausblicke auf das Stadionumfeld werden in der Formgebung des Stadions berücksichtigt. So werden zum Beispiel die Tribünen in einem bestimmten Bereich niedriger gehalten, um eine Sichtverbindung zu bestimmten ortscharakteristischen Punkten herzustellen.

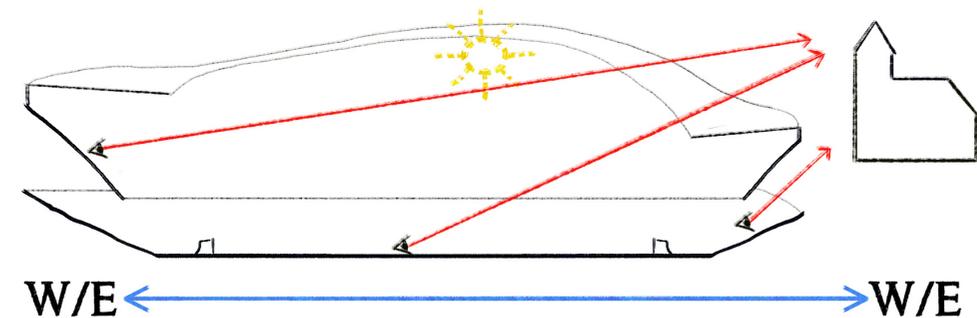


Abb. 6: Variante B: Ausrichtung zur Blickbeziehung

Variante B priorisiert den Ausblick. Um Spielfeld und Zuschauer vor der Sonneneinstrahlung zu schützen, sorgt entweder ein zusätzlicher Rang oder eine

Rang-Überhöhung auf der Schattenseite für eine Verschattung. Alternativ kann auch ein anderer Aufbau Verwendung finden, der zum Beispiel zugleich anderen technischen Funktionen dient.

Welche Variante zum Einsatz kommt, ist stark vom Standort abhängig, da sich Sonneneinstrahlung und Ortsumgebung besonders in puncto Sonnenstandsbe-  
wegung voneinander unterscheiden.

### 3.2.3. Topografische Positionierung – der Vorteil von zwei Ebenen

Platziert man ein neues Stadion inmitten einer Stadt, so ist man fast gezwun-  
gen, sich des Bestandes zu entledigen, selbst wenn man ihn aufgreift und weiter-  
verwendet. Weicht man allerdings in eine andere Ebene aus, so kann die Struktur  
größtenteils erhalten bleiben. Aus dieser Überlegung ergeben sich zwei Möglich-  
keiten: die Emporhebung und die Versenkung.

#### **Emporheben des Stadions in eine schwebende Lage**

Hebt man das Stadion an und stellt es über den Bestand, darf man einige Vor-  
teile begrüßen. Das Stadtbild wird aufgrund der erhabenen Position der Arena  
stark verändert, unter Umständen wird sogar die Skyline nachhaltig geprägt, was  
wiederum eine intensiviertere Identifikation mit dem Ort nach sich zieht.

Es ergeben sich drei Bewegungsströme unterhalb des Stadions. Der bereits  
bestehende „Durchflussstrom“ wird höchstens geregelt, um die anderen Ströme  
nicht zu stören. Das Verweilen an diesem Ort wird – in Abhängigkeit zum Bau-  
platz – intensiviert oder zumindest beibehalten, es kommt zu einem wirbelnden  
„Verweilstrom“, welcher unterhalb der Arena zur Belebung der Zone beiträgt. Völlig  
neu hingegen ist der „Infiltrationsstrom“. Letzterer steigt aus der Zweidimensi-  
onalität der beiden anderen aus und perforiert das Stadion von unten.

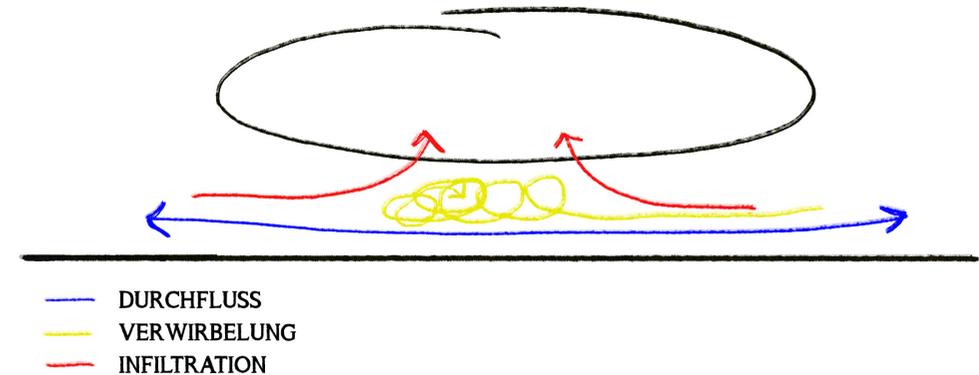


Abb. 7: Bewegungsströmungen bei Aufständigung

Durch das Anheben des Foam-Stadions werden die darunterliegenden alten  
Räume wieder frei. Wichtige Straßenverläufe können erhalten, weniger wichti-  
ge dagegen einer Umnutzung zugeführt werden. Diese „neu zurückgewonnenen“  
Räume sind öffentlich vielfältig nutzbar, sie erhalten ihre Funktion als 3rd Places.  
So lassen sich diese Orte auch punktuell und temporär mit Funktionen bestücken  
(zum Beispiel Sportkäfge, Spielplätze, Skateparks, Cafés, Restaurants, Bars, Märkte,  
Kindergärten, Kunst-Galerien, etc.) und beleben somit den Raum. Das heißt,  
dass das Stadion außerhalb der Spielzeit als Unterschlupf genutzt wird, womit der  
Charakter der Vier-Phasen-Architektur verblasst. Die eigentliche Monofunktio-  
nalität des Stadions geht nicht verloren, da die horizontale Raumtrennung zwi-  
schen Stadion und unterer Ebene stärker wirkt, als es eine vergleichbare vertikale  
könnte. Zudem hat diese Variante den Nebeneffekt, dass die soziale Komponente  
über die wirtschaftliche gestellt wird. Das liegt am gemeinnützigen und sozialen  
Charakter der Nutzungen für die untere Ebene, da diese (im Gegensatz zum Sta-  
dion selbst) pausenlos genutzt werden.

Wendet man das kommunikative Fassadenkonzept des Basler Stadions hier in  
adaptierter Weise an, so kommt eine zusätzliche Möglichkeit hinzu. Es steht plötz-  
lich die gesamte untere Ebene als medial bespielbarer Stimmungsraum zur Verfü-  
gung. Diese Form der (zum Beispiel Licht-) Gestaltung unterstützt die Spannung  
zwischen den beiden Ebenen. Alleine durch das Oben und Unten entwickelt sich  
eine knisternde Atmosphäre, die nur auf das Mit-auf-die-Ränge-Nehmen wartet.

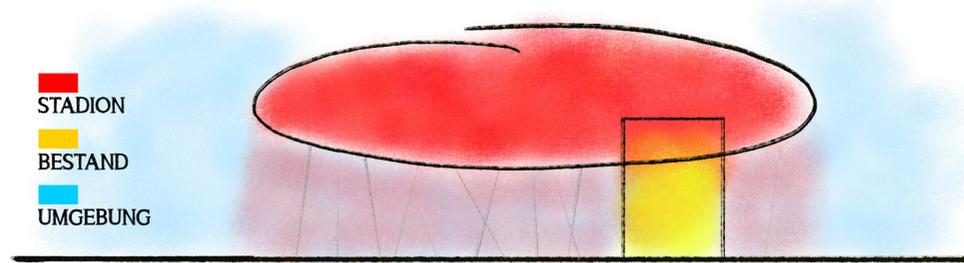


Abb. 8: Nutzung/Interaktion bei Aufständigung

In **Abb. 8** sieht man, wie das Stadion (rot) mit dem Bestand (gelb) und der Umgebung (blau) interagiert. Wie sich das Aufstelzen formal auswirken könnte veranschaulicht folgende Zeichnung (**Abb. 9**). Nicht die Form, sondern vielmehr die topografische Lage des Stadions ist dabei zu beachten.



Abb. 9: Darstellung: „3rd Space“ unterhalb eines aufgeständerten Stadionkomplexes

## Versenken des Stadions in eine subterrane Lage

Alternativ wäre die gegenteilige Methode zur Emporhebung ebenso denkbar. Das Versenken des Stadions in den Erdboden kommt der Symbolisierung eines brodelnden Vulkans gleich. Die für das authentische Erlebnis essenzielle zentrale Dachöffnung ist der offene Kraterrand inmitten der Stadt, das Blitzlichtgewitter und der Lärm der tobenden Menschenmassen auf den Rängen sind der Sturm, der jedem Passanten, jedem in dieser Stadt den kalten Schauer der Gewissheit des Ereignisses über den Rücken laufen lässt. So ist es in diesem Fall nicht notwendig, die Basler Methode der optischen Reizung anzuwenden, sondern man bedient sich des etwas weniger bewusst genutzten und daher mystischeren Sinn des Hörens.

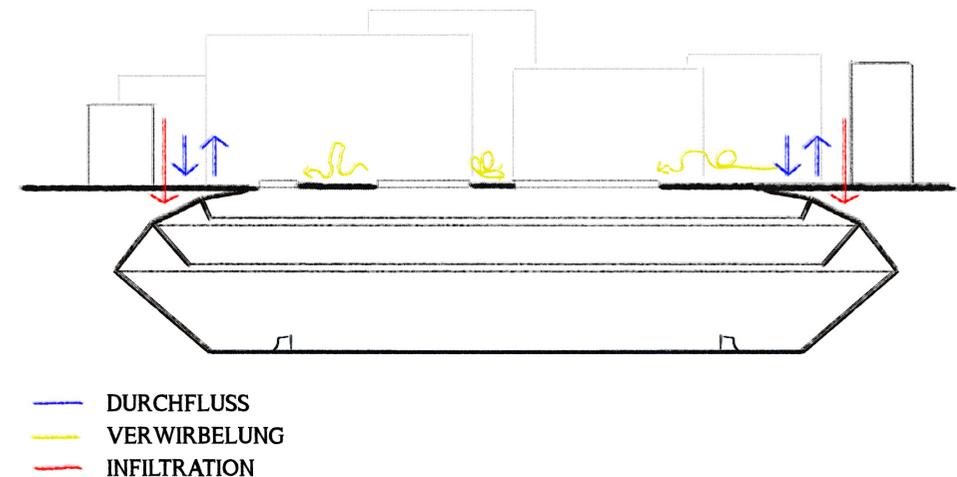


Abb. 10: Bewegungsströmungen bei Eingrabung

Im Gegensatz zum Emporheben des Stadions ist hier keine Veränderung der Skyline zu erzielen, der symbolische Charakter des Stadions für die gesamte Stadt als Wahrzeichen oder Merkmal wird auf einer anderen Ebene transportiert. Durch die neue Situation des ständig begehbaren Stadionsdaches entwickeln sich neue Plätze und öffentliche Orte am Rande des Kraters. Zudem können Teile des Loches überbaut werden, sodass man sich inmitten des Spielfeldes befinden kann, ohne es zu betreten. 3rd Places sind auch hier ein gewünschtes Ziel, während der

Durchflussverkehr um diese Situation herumströmt. Die Eintritte können entweder in den umstehenden Bestandsgebäuden untergebracht sein oder sich inmitten des urbanen Getümmels befinden und den Menschen, wie bei einer U-Bahn-Station, plötzlich in eine andere Dimension bringen.

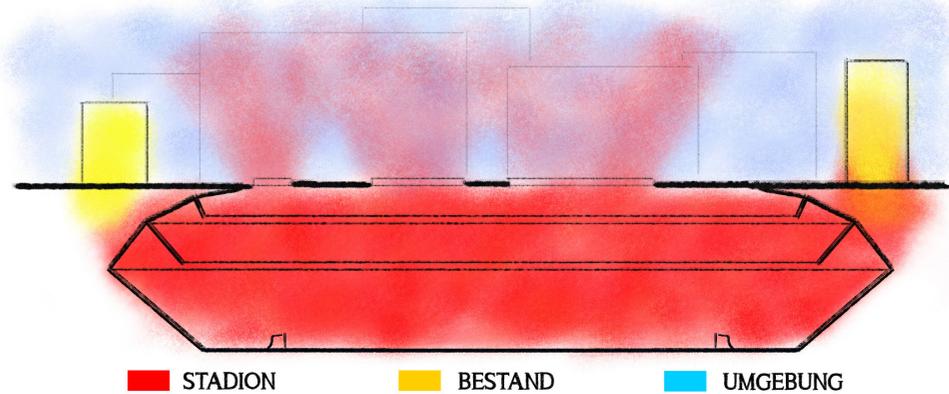


Abb. 11: Nutzung/Interaktion bei Eingrabung

Während eine Überbauung des Areals eine Umstrukturierung und somit unweigerlich eine Umnutzung einiger Zonen mit sich zieht, ist hier die Möglichkeit der Bestandserhaltung – zumindest übertags – in erhöhtem Maße gegeben.

Der positiv erschauernde Effekt der Plötzlichkeit des Raumes wird in diesem Fall ins Unermessliche getrieben. Man geht auf einem öffentlichen Platz auf ein offenes Loch in der Ferne zu, in dem irgendein Ungetüm zu schlummern scheint. Man kommt mit angehaltenem Atem immer näher. Plötzlich, kurz vor dem Abgrund, eine Explosion an Emotionen. Das Flutlicht erschreckt die an die zarte Dämmerung gewöhnten Augen, das helle Zucken der Blitzlichter vor dem Grün des Rasens wirkt wie eiskalte Nadelstiche auf der Haut und der plötzlich ansteigende Lärm und die jubelnden und schreienden Massen lassen das kleinste Haar im Nacken zu Berge stehen. Eine magisch fesselnde Schockstarre wird unweigerlich jeden Betrachter dieser Situation überfallen. Diese Situation ist dem einzelnen Stadionbesucher stets ein unterbewusstes Bild, wodurch der Kraterkessel für jeden eine mystische Grundatmosphäre innehat. Gestärkt wird dieses Gefühl durch das Bewusstsein, dass man sich genau genommen unter der Erdoberfläche befindet.

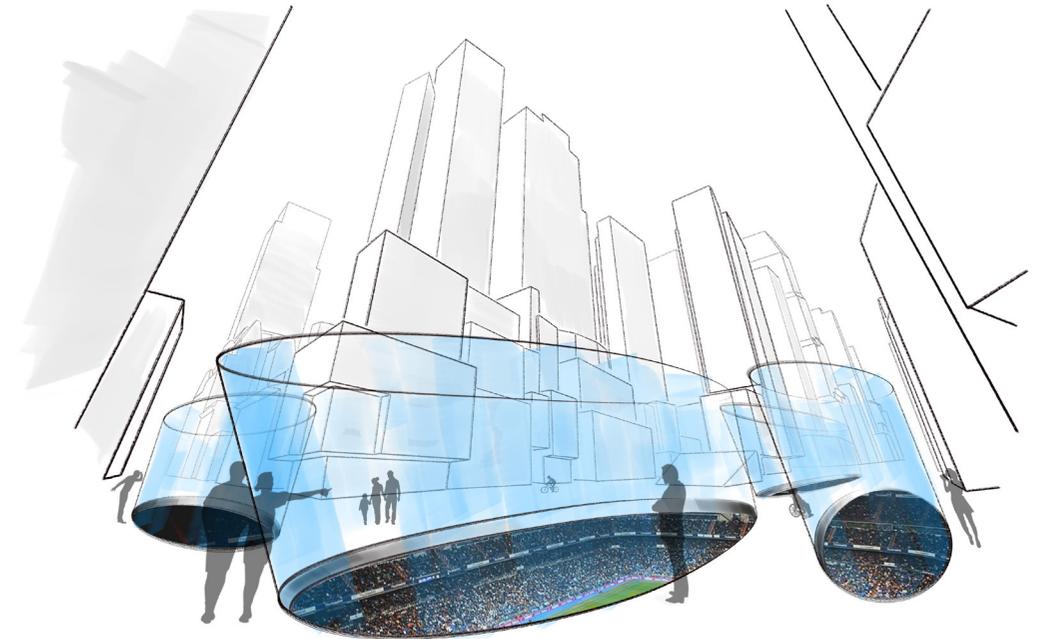


Abb. 12: Darstellung: Platzgestaltung oberhalb eines versenkten Stadionkomplexes

### 3.2.4. Schaum-Design

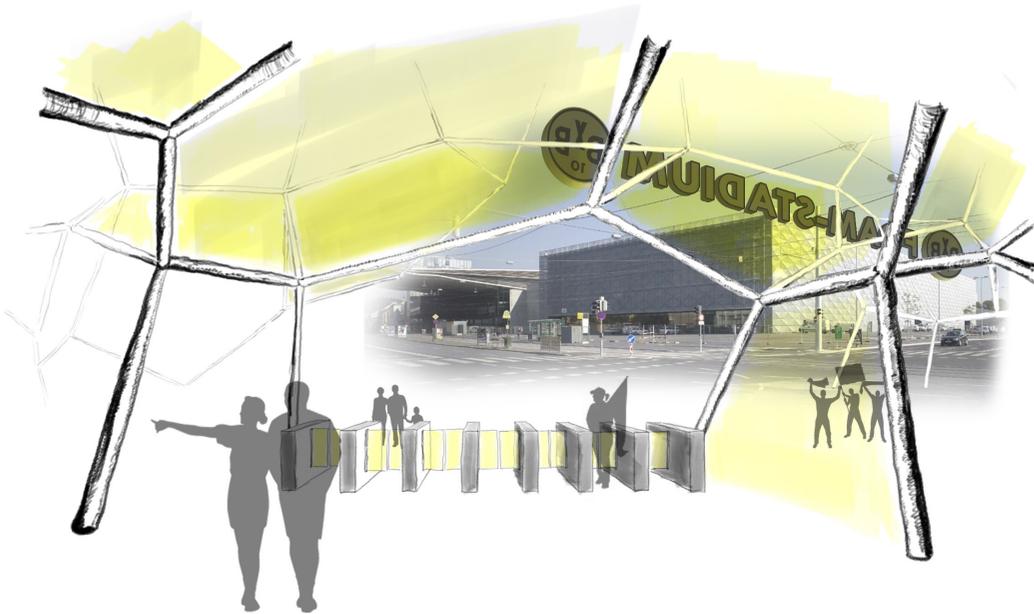


Abb. 13: Darstellung: mögliche Eingangssituation bei Umsetzung der Schaumstruktur

Simon Inglis' Aufruf an die Architekten, Gestalter und Planer beim Entwurf die Architektur nicht zu vergessen ist zwar nicht eindeutig, jedoch wird einem die Tatsache ins Bewusstsein zurückgerufen, dass ein Stadion mehr als nur ein Zweckbau sein muss, denn immerhin geht es beim Fußball stets um Leidenschaft. Um nun nicht in alte Entwurfsansätze zurückzufallen, um freiere Hand in der Gestaltung zu haben und um den Nutzer freier und offener für das durchmischte, korrelierende, interaktive, emotionale Erlebnis empfänglich zu machen, indem man ihn deutlich wahrnehmen lässt, dass er sich nun nicht mehr im alltäglichen Raum befindet, ist ein neues Designkonzept von Nöten. Wie ein alter, ausgetrockneter Schaum soll sich die Struktur Voronoi-artig als „Spannungsganzheit“ repräsentieren.

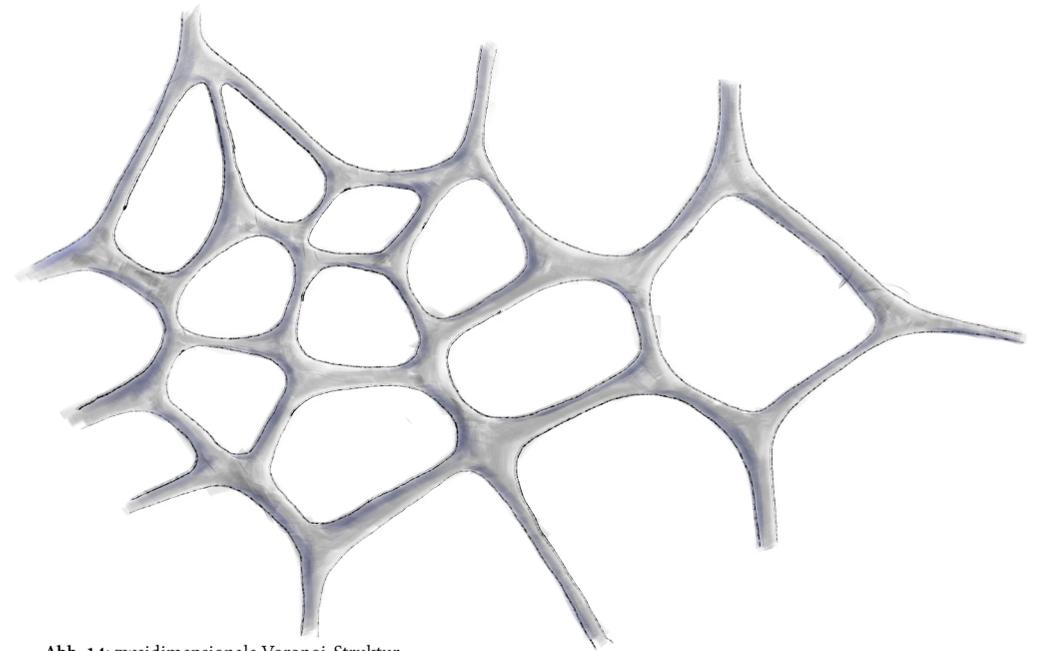


Abb. 14: zweidimensionale Voronoi-Struktur

### 3.2.5. „Respektzone Fußball“

Die „Respektzone Fußball“ stellt mehr ein gedanklich-emotionales als ein räumliches Konzept dar, zu dessen Umsetzung unter anderem der jeweilige verantwortliche Verein als auch die Fans selbst zum Handeln aufgerufen sind. Die Architektur kann hier allerdings unterstützend und den Respekt bewerbend tätig sein. Verschiedene, aber dennoch gleichzeitig einsetzbare Ideen ergeben sich aus den vorangegangenen Theorien:

#### **Gemeinsame Fanzonen**

Viele Fans stehen vor dem Problem sich vor den Gegnern emotional zu verschließen und in eine sture Antipathie zu verfallen, sei es aus Angst, Faulheit oder einem Gefühl der Sinnlosigkeit sich zu bemühen eine verbindende Gemeinsamkeit zu suchen. Dabei liegt diese genau vor der Nase: zwei gegeneinander antretenden Teams ist die gegenseitige Rivalität die größte Gemeinsamkeit. Dabei ist

sie nicht aufgrund mangelnder Konkurrenz zu anderen Gemeinsamkeiten die größte, sondern allein aufgrund ihres starken Einflusses, den nur leider viel zu selten jemand in der Hitze des Gefechts wahrhaben will. „Ohne Gegner gäb's uns nicht“, denn gäbe es keine Kontrahenten, so wäre die Existenz des eigenen Vereins überflüssig und sinnlos. Alleine deshalb hat sich jede Mannschaft einen gewissen Respekt der gegnerischen Fans von Grund auf verdient. Dieser Umstand ist es, der zelebriert gehört, ebenso wie das Spiel selbst, denn Fußball verbindet. Er kann Völker und Länder, ganze Bezirke und Städte, ja sogar einzelne Menschen verbinden, doch muss man zuerst den Ball ins Rollen bringen.

Sind die Fans im Vorfeld durch Gespräche untereinander, durch die Medien und durch das alltägliche Umfeld emotional vorbereitet worden, werden sie in gemeinsam nutzbare Fanzonen geschleust. Diese Bereiche müssten allerdings erst tiefergehend erforscht werden, um eine genaue Gestaltung anstreben zu können. Ziel ist es jedenfalls, die beiden (übergeordneten) Fangruppierungen ausschließlich auf der Tribüne räumlich zu separieren, in allen anderen Bereichen jedoch – um das Gewaltpotenzial zu reduzieren – aufeinandertreffen zu lassen. Der Sinn ist eine Schwellenverschiebung, jedoch muss hier zwischen persönlicher und politischer Emotion unterschieden werden. Während auf persönlich emotionaler Ebene das Moment eine sehr wichtige Rolle für die Überwältigung als Stilmittel zur Atmosphäregenerierung spielt, sollten die gemeinschaftlichen Emotionen mit sanfteren Übergängen bedacht werden. Ansonsten könnte die Plötzlichkeit des Aufeinandertreffens aufgrund der aufgeheizten Gemüter zu einer emergenten Reaktion und damit im schlimmsten Fall zu einem gewalttätigen Zwischenfall führen. Folglich muss es eine Art „Schleuse“ geben, um beide Lager einander näher zu bringen, bevor man sie aufeinandertreffen lassen kann. Die Fan-Schleuse wird etwas später noch genauer beschrieben.

## **Fan-Support-Stützpunkt**

Die gemeinsam geteilten Fanzonen als „Stützpunkte“ auszubilden ist eine Möglichkeit, bei welcher sowohl dem Verein als auch seinen Fans und ebenso seinen Gegnern gleichermaßen Respekt entgegengebracht wird. Er ist eine stets besetzte Zentrale, wo sich Fans, Vereins- und öffentliche Funktionäre (damit sind z.B. Pressevertreter oder Organe des öffentlichen Dienstes gemeint) als auch Spieler beider Mannschaften treffen. Gedacht als Ort der Kommunikation soll er auch helfen, dem Anhänger ein Feedback seines Objekts zu gestatten. So wird zusätzlich nicht nur die gegenseitige Akzeptanz aller, sondern auch das persönliche Verhältnis zueinander gestärkt. Die Möglichkeit des wechselseitigen Austausches findet in entspannter Atmosphäre statt, so hat man aus der Sicht eines Fans ein breites Angebotsspektrum vor sich, ausgehend von Getränken über Snacks bis hin zu Funktionären. Ob und was man von diesem Angebot nutzen möchte, ist jedem freigestellt, niemand wird in diese Zone gedrängt.

### **„Betreten des Rasens erbeten“**

In den 70er Jahren in Deutschland gang und gäbe, wurde es in den späteren Jahrzehnten strengstens untersagt: Das Betreten des Spielfeldes vor und nach dem Spiel. Ein geregelter Zugang von den Rängen zu bestimmten Zeiten lässt einerseits den Anhänger seines Teams das Allerheiligste betreten und ein Gebet an diesem Altar sprechen, somit wird ihm eine eventuelle Aggression genommen. Die Transparenz der Tribüne durch das Öffnen hin zum Spielfeld wirkt zudem wie ein Überdruckventil auf den Rängen. Die Nähe zwischen Fans, Spielern und Gegnern wird zelebriert und deutlich gezeigt. Das Einsperren der Zuschauer auf den Tribünen, wie es derzeit gehandhabt wird, steht viel zu sehr im Widerspruch mit sämtlichen FIFA-Slogans, die Fairplay, Nächstenliebe etc. aspirieren bzw. propagieren.

## Der Gästesektor und ein variables Farbkonzept

Ob die gelbe Wand des BVB im Dortmunder Westfalen-Stadion, die rote Pracht im Old-Trafford in Manchester oder die blaue Choreo des 1. FC Magdeburg, die Farbe definiert den Verein, den Menschen. Viele große Stadien, wie eben das des BVB, zeigen ihre klare Vereinszugehörigkeit unmissverständlich über ihr Farbkonzept. An anderen Orten – es sei hier besonders aufgrund der Umfrage-Ergebnisse die Münchner Allianz-Arena erwähnt – ist dieses spätestens auf den Rängen nicht mehr in zufriedenstellender Art und Weise ersichtlich. Damit die Fans Stimmung machen können, brauchen sie die Unterstützung des Vereins im Hintergrund und sei es nur in Form von Farbe. Da wir aber bereits wissen, dass ohne den Gegner die eigene Existenz sinnlos ist, braucht der Heimfan den Gästefan, denn Konkurrenz fördert. Daher macht es auch eigentlich keinen Sinn, wie es aber so oft leider praktiziert wird, den Gästesektor am Rande des Geschehens untergehen zu lassen. Demnach ist es nicht bloß ein Mittel, um die Atmosphäre zu verdichten, sondern mindestens ebenso sehr eine Geste des Respekts, wenn der Gästeblock ebenfalls eine wichtige Position im Sektorengefüge und seine Nutzer dieselbe farbliche Vereinsunterstützung erhalten. Da die Gastmannschaft bekanntlich regelmäßig wechselt, ändern sich ebenso die vorrangigen Farben des Gästesektors. Ein variables Farbkonzept ist zumindest für diesen Bereich notwendig. Dieses lässt sich jedoch nicht lediglich durch Lichtinstallationen bewerkstelligen, da die fehlende Haptik des Materials Licht auch unsere Wahrnehmung beeinflusst. So wäre ein bunt beleuchteter Betonblock vergleichbar mit einer ungesalzenen Suppe.

## 3.2.6. Fan-Schleuse

Durch das In-der-Welt-Sein befinden wir uns an immateriellen Orten. In einem Stadion wird unsere Beziehung zu anderen Fans, zu den Spielern und Funktionären, selbst unsere Beziehung uns selbst gegenüber definiert und geprägt durch die Atmosphäre an diesen immateriellen Orten, die wir persönlich zusammen mit den von uns wahrgenommenen Halbdingen aufspannen. Die Atmosphäre, die wir wahrnehmen können, ist nur mehr der kleine Teil, der in unserer polypolaren Sphäre keinen Platz mehr findet und daher nach außen hin ausweichen muss. Sie ist das Echo der Vibration der Haut der von uns aufgespannten Blasen. Ein hauchzarter, nicht zu fassender Rest dessen, was wir tief in unserem Innersten spüren. Die Stadionatmosphäre ist deshalb so dramatisch, weil sie für uns selbst unser Innerstes widerspiegelt, in einer verflüchtigten Form, die unsere Sehnsucht nach anderen Individuen anschwellen lässt. Sie ist dramatisch, weil sie uns fühlen lässt, dass wir nicht alleine sind in unseren Welten. Je intensiver die Atmosphäre, desto intensiver also das Lebens-Erlebnis. Wollen wir die Atmosphäre verstärken, dann gibt es mehrere Möglichkeiten:

### Verdichten der sozialen Atmosphäre

Höhere optische/akustische Zuschauerdichte

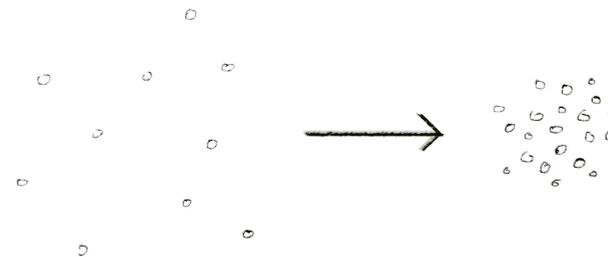


Abb. 15: Verdichten der sozialen Atmosphäre

### Verdichten der individuellen Atmosphäre

Verstärken der Identifikation mit dem Verein, daher Aufbau neuer und zusätzlicher Beziehungen und Sphären

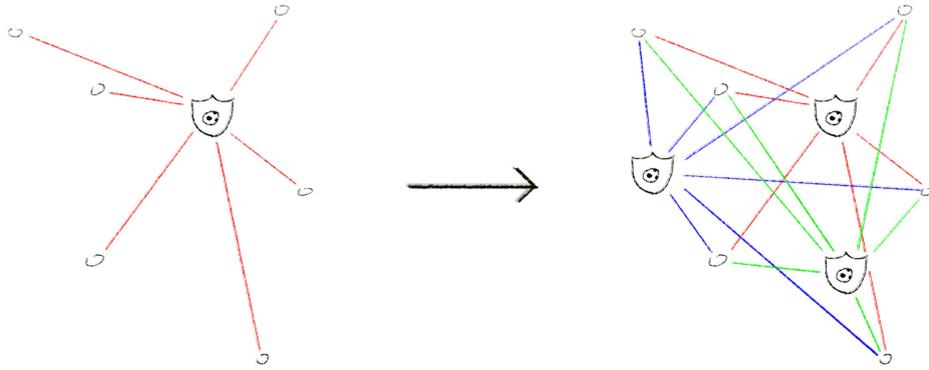


Abb. 16: Verdichten der individuellen Atmosphäre

### Verdichten der sphärischen Atmosphäre

Bereits bestehende Beziehungen intensivieren

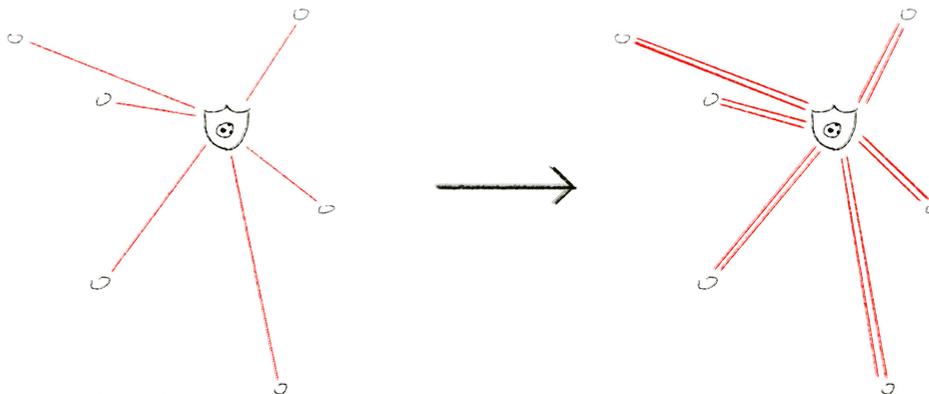


Abb. 17: Verdichten der sphärischen Atmosphäre

Das Durchwandern der Fan-Schleuse darf nicht – und wird es in Wahrheit auch nicht – die Plötzlichkeit der Betretens der Tribünen mindern. Ganz im Gegenteil, denn durch die Verdichtung der sozialen Atmosphäre innerhalb der Schleuse wird der Effekt sogar noch verstärkt. Die Übergangszone muss derart ge-

staltet sein, dass eine räumliche Verengung die Besucher sich dichter beieinander befinden lässt, der Intimitätsabstand von ca. einem halben Meter<sup>151</sup> also verringert bzw. unterschritten wird. Je stärker man sich mit seinen umgebenden Mitmenschen identifizieren kann, desto stärker tritt das „Gesetz der Sympathie“ in Kraft und je stärker diese Sympathie, desto intensiver die gemeinsame Identifikation. Je höher diese ist, desto leichter fällt auch das Annehmen der Emotion des Nachbarn, wobei intensive Emotionen leichter kopiert werden als weniger intensive. Hier ist besonders von der Wut und ihrem Intensivitätsäquivalent der Euphorie die Rede. Das Gesetz spiegelt sich nach außen hin primär in Erfüllung der drei Thacker'schen Schwarmfaktoren Aggregation, Steuerung und Tempovariation wider. Die Art der Kommunikation, die zur Organisation der drei Aspekte dient, ist in erster Linie nonverbal. Diese Form der Verständigung ist schneller und unmissverständlicher. Stadionatmosphäre ist das Produkt des Schwärmens und es bedarf daher einer gewissen Anlaufzeit bis zur vollen Entfaltung. Da die schlussendliche Zuseherdichte bereits in der Schleuse und nicht erst nach und nach auf den Rängen erzielt wird, wird auch der Zeitpunkt des ersten „atmosphärischen Schwärmens“ nach vorne verlegt, wodurch die Stimmung schon zu Spielbeginn brodeln und sich nicht erst noch in der Aufwärmphase befindet.

Die Fan-Schleuse stellt den Locus Ultimus, den letzten Ort dar, an welchem die Zuschauermassen den Schwarmzustand erreicht haben sollen. Man kann also von einem Ort gezielter Emergenz reden. Erreicht wird dieses Stadium durch Herabsetzen/Erreichen der kritischen Masse, wobei vier Umstände maßgeblich an der Veränderung beteiligt sind:

**Erhöhung der Dichte**

**Raumveränderung**

**Emotionale Bespielung**

**Identifikation mit dem Verein**

151 Vgl. Fenner 2009, 101 f.

## Erhöhung der Dichte

Durch die Erhöhung der Zuschauerdichte wird letztlich die kritische Masse erreicht.

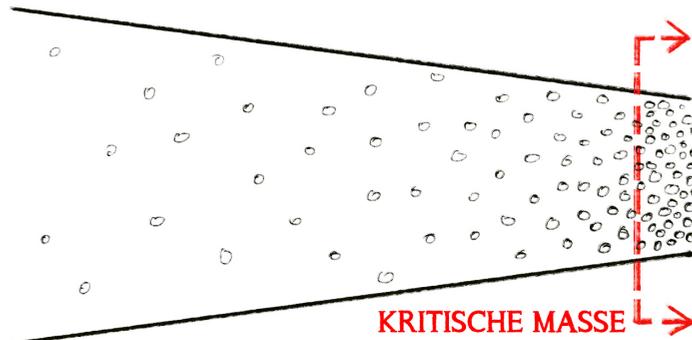


Abb. 18: Erreichen der kritischen Masse durch Verdichtung

## Raumveränderung

Die Raumveränderung dient nicht bloß der Erhöhung der Dichte, sondern auch zusätzlich als „Schockmoment“ und Auslöser der Emergenz. Zudem ermöglicht die Raumveränderung die Gestaltung eines „Sammelbehälters“. Durch die Verjüngung wird der Fan-Schwarm mit erhöhtem Druck in dieses Behältnis „geblasen“. Die dort angesiedelten Räumlichkeiten (Fan-Shops, Bars, Restaurants, etc.) verleiten zum Verweilen an diesem Ort, sodass noch einmal eine Druckerhöhung zustande kommt, da sich die Dichte im Laufe der Zeit – vergleichbar mit einem verstopften und an einem aufgedrehten Wasserhahn angeschlossenen Schlauch – erhöht.

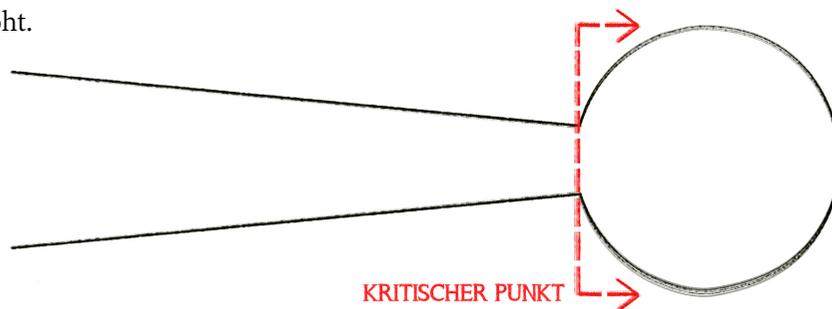


Abb. 19: kritischer Punkt

## Emotionale Bespielung

Durch akustische und optische Reize werden die Fans auf die Atmosphäre eingespielt. Dank des Verstärkens der eigenen emotionalen Lage wird die Akzeptanz gegenüber dem Sich-fallen-Lassens erhöht, was eine Herabsetzung der kritischen Masse bedeutet. Besonders wichtig ist das zelebrieren unvergesslicher Momente, die für viele Fans der ausschlaggebende Grund für den regelmäßigen Stadionbesuch waren. Zu beachten ist, dass es von immenser Bedeutung ist, dass die Gästefans dasselbe Erlebnis in ihrer Fan-Schleuse haben.

## Identifikation mit dem Verein

Aufgrund der vorangegangenen Faktoren wird zusätzlich die Identifikation mit dem Verein erhöht, was wiederum die erforderliche kritische Masse vermindert. Einen starken Einfluss auf das Empfinden hat die Farbgebung, daher ist es wichtig, dass die farbliche Intensivität proportional zur Nähe zu den Tribünen zunimmt.

Zusammenfassend kann man sagen, die Fan-Schleuse dient als Anheizer von außen nach innen.

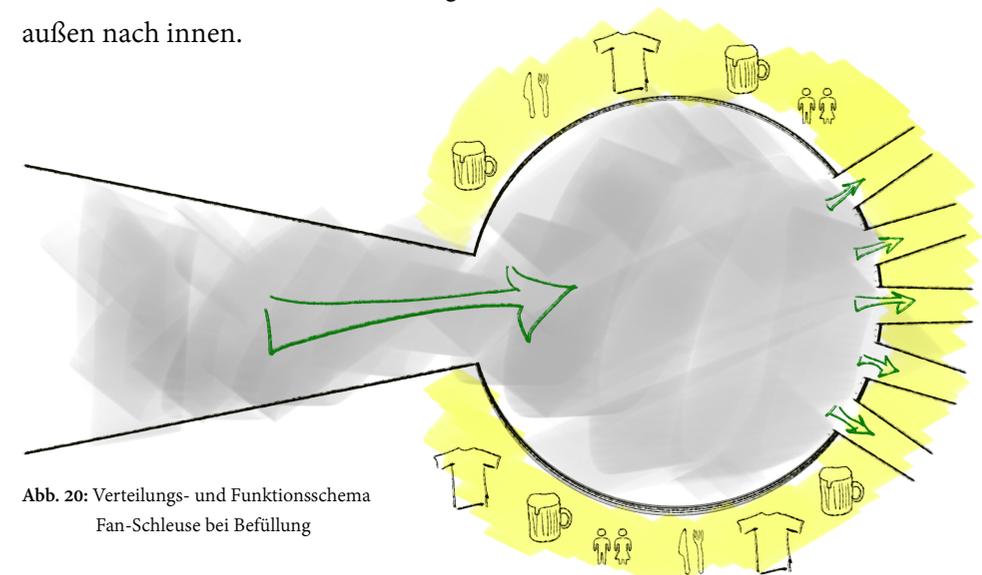


Abb. 20: Verteilungs- und Funktionsschema Fan-Schleuse bei Befüllung

Doch was geschieht im umgekehrten Falle? Um das Risiko von Ausschreitungen und Paniken zu verringern, muss dieser Bereich für diese Situation auch abkühlende Wirkung haben. Er ist somit Stimulanz und Regulanz zugleich. Denn die Angst vor negativen Auswirkungen, sollte man den Fan nicht wieder in die „Realität“ zurückholen, ergibt sich aus zwei Gründen.

Erstens käme es ohne Schleuse – im schlimmsten anzunehmenden Falle – zu einer erneuten Verringerung der kritischen Masse aufgrund der sich plötzlich ändernden Raum- und Dichtesituation. Nachdem Schwärme und Emergenzen nahezu nicht auszurechnen sind, kann man sich (nicht) vorstellen, was dann bei einer erneut emergierenden Emergenz geschehen würde. Die einzig zulässige räumliche Veränderung ist die Vergrößerung des Raumes, die eine Verringerung der Dichte nach sich zieht. Zwar wird hier nicht die Masse des Schwarms an sich verringert, jedoch die kritische Masse herabgesetzt, sodass keine Massen-Panik mehr entsteht. Variable Räume, mobile Wände und schnell öffnbare Schleusen sind hier probate Mittel. Allerdings müssen hierfür Räumlichkeiten zur Verfügung stehen, die im Regelfall einer anderen Nutzung dienen. Es macht keinen Sinn, zwei nebeneinander liegende Schleusen im Panikfall zu vereinen, da hierdurch das Verhältnis von Personenanzahl zu Raumvolumen nicht verändert wird, was aber – neben der schnellen Evakuierung – das Ziel sein muss.

Der zweite Grund ist da etwas komplizierter, denn es befinden sich im Stadion die diversen Fangruppen und Fanblöcke, die für sich wieder eine Art Schwarm im Schwarm darstellen. Prallen sämtliche Subschwärme auf einmal ohne die Barrieren der Tribünen aufeinander, so kommt es unter Umständen zu einem Schwarmwachstum. Dies geschieht hier auf die Art, dass der stärkere (das ist leider all zu oft der gewalttätigere) den schwächeren Schwarm entweder in sich aufnimmt – die Individuen nehmen das Verhaltensmuster des dominierenden Schwarmes an – oder vernichtet. Aus diesem Grund muss die Schleuse durch sukzessive Desensibilisierung die Emotionen wieder auf ein natürliches Maß reduzieren und nach Möglichkeit die einzelnen Subschwärme noch mehr zerteilen. Hinzu kommt der

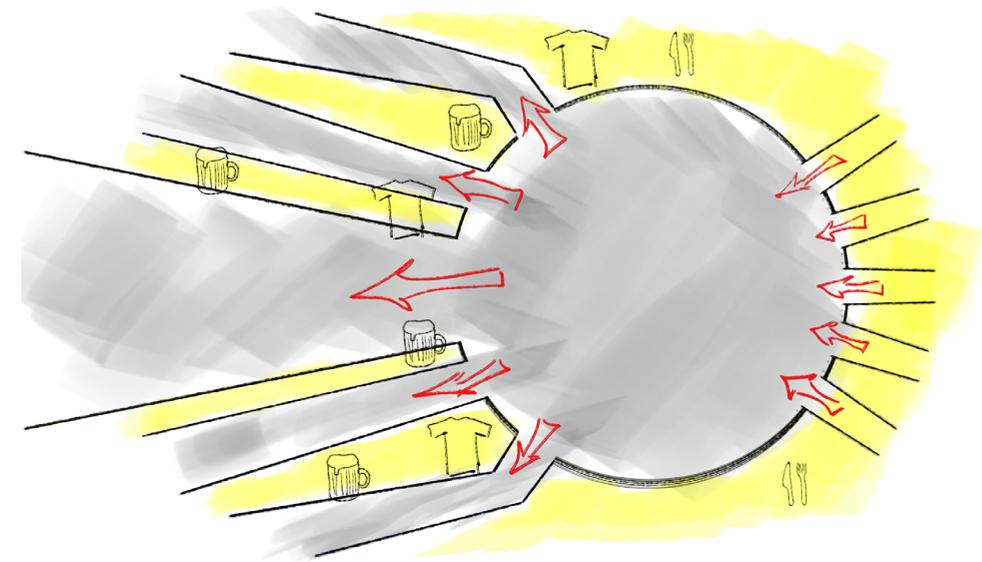


Abb. 21: Verteilungs- und Funktionsschema Fan-Schleuse bei Entleerung

Umstand, dass sich schwache Schwärme schneller auflösen als starke, wodurch sie zusätzlich geschwächt und ein leichtes Opfer für die größeren und durchschlagenderen werden. Abhilfe schaffen hier die Ansiedelung kleiner gastronomischer Betriebe innerhalb der einzelnen Schleusen, die die Dichte über die Zeit verteilen und somit verringern. Auch direkte Abgänge zu sämtlichen Verkehrsmitteln – U-Bahn, Bus, Tram, Tiefgarage etc. – schaffen hier Abhilfe. Im Laufe der Desensibilisierung und Entdichtung in den Schleusen vereinen sich diese baumstrukturartig zu einigen wenigen, die zu den Ausgängen führen.

So ist das räumliche Erscheinungsbild der Schleuse während des Befüllens ein anderes als während der Entleerung. Die schematische Darstellung auf der nächsten Seite (*Abb. 19*) zeigt die Verteilung der Besucherströme an einer Zeitachse.

Eine Schleuse bedient, wie man an diesem Schema erkennen kann, eine Mehrzahl an Sektoren. Da es aber funktional nicht möglich ist alle Sektoren mit einer einzigen solchen punktuellen Zugangsverteilungstation (eine für jedes der beiden Teams) zu bespielen, benötigt man mehrere Schleusen. Der zusätzliche Vorteil liegt ebenfalls klar auf der Hand: Der große Besucherstrom wird bereits einige

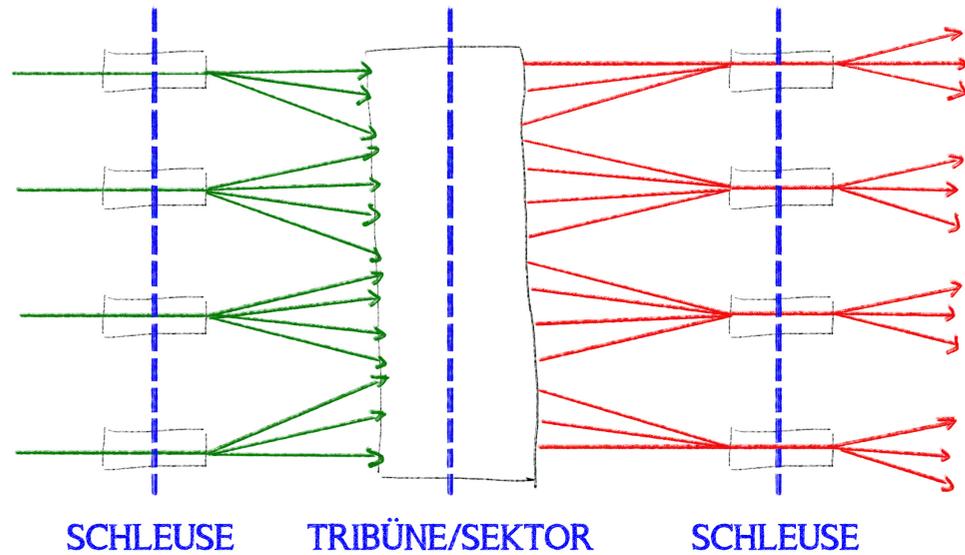


Abb. 22: Übersicht Verteilungsschema Fan-Schleuse

Zeit vor dem Betreten der Zugangsräumlichkeiten in kleinere Ströme unterteilt, um das Moment beim Betreten der Tribüne wieder schlagartig höher schnellen zu lassen. Gleichzeitig jedoch bleibt man in engem Kontakt mit den Besuchern der benachbarten Sektoren, was wiederum das Einheitsgefühl stärkt. In den Sicherheitsrichtlinien des Deutschen Fußballbundes (DFB) ist eine Mindestanzahl von



Abb. 23: Darstellung: 3-geschoßige Fan-Schleuse für kleinere Sektoren

vier Sektoren mit „eigenständiger Versorgung“ vorgeschrieben. Durch Verwendung einer Schleuse für mehrere Sektoren ergibt sich nun das Szenario, dass mindestens vier Schleusen und entsprechend mehr Sektoren benötigt werden, um dem Sicherheitsanspruch gerecht zu werden.<sup>152</sup>

Die Schleuse verteilt die Zuschauer über mehrere Geschosse auf die einzelnen Sektoren und vereint sie zugleich. Die untergebrachten Funktionen und Nutzungen unterstützen diesen Effekt der Einigung.

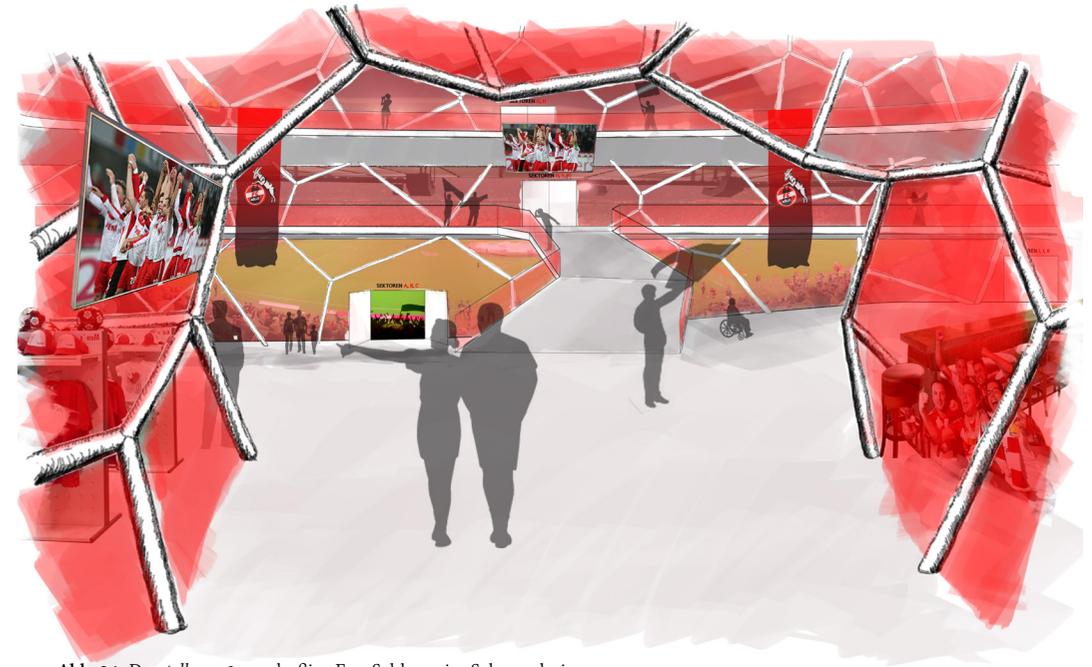


Abb. 24: Darstellung: 3-geschoßige Fan-Schleuse im Schaumdesign

Abb. 24 zeigt den Blick vom sich verzweigenden Zugang aus in die Schleuse. In dieser Ausformulierung haben wieder die Spannungsganzheiten als gestalterisches Element beispielhaft Einzug gefunden. Weil eine Schleuse für jeden Sektor unrealistisch ist, gibt es an dieser Stelle eine Verzweigung des Weges, sodass mehrere Sektoren zugleich angespielt werden. Aufgrund der nötigen Raumhöhe erfährt der Fan beim Betreten als erneuten emotionalen Zusatzfaktor einen wahrlich sakralen Moment.

152 Vgl. DFB 2013, §9.

Es ergibt sich schließlich folgendes Anforderungsprofil an die Fan-Schleuse:

#### **Vereinsbezogenheit**

Das Design bzw. die Ausgestaltung der jeweiligen Schleuse darf nur den betroffenen Verein verkörpern.

#### **Aufheizen der Fans**

Die betroffenen Räumlichkeiten dienen in ihrer Funktion von außen nach innen dem Anheizen der Stimmung und dem Überbrücken und Verkürzen der atmosphärischen Anlaufphase.

#### **Räumliche Verjüngung**

Grundrisslich sind die Räumlichkeiten derart zu lösen, dass es im Prinzip zu einer Verjüngung des Raumes zu den Tribünen hin kommt. Dies hat das Ziel der Verdichtung der Masse in Richtung des Sanktums und gleichzeitig bewirkt es den gegenteiligen Effekt in entgegengesetzter Richtung.

#### **Museum & Fan-Shop als Zusatznutzung**

Da es sich bereits um vereinsbezogene Räume handelt, wäre die gleichzeitige Nutzung als Museum und Fan-Shop der Heim-Schleuse nicht nur logisch, sondern würde die Stimulation sogar unterstützen.

#### **Materielle Farbgestaltung**

Ebenfalls für die Heim-Schleuse zu beachten ist die Farbgebung. Primär soll mit materieller Farbe gearbeitet werden, um nicht etwa Gefühle von Austauschbarkeit oder Temporalität aufkeimen zu lassen. Vielmehr soll

die Identifikation mit dem Verein fundamental geprägt und gefestigt werden, indem durch Farb- und Formgebung eine subtile Endgültigkeit transportiert werden.

#### **Licht- und Medientechnik**

Zusätzlich dienen licht- und medientechnische Einrichtungen unterstützend zur Identifikationsbildung.

#### **Entspannen der Fans**

Die betroffenen Räumlichkeiten dienen in ihrer Funktion von innen nach außen dem Beruhigen der Fans und Verringern der Dichte.

#### **Reagieren auf Panik-Situationen**

In Notfallsituationen müssen sich die Räumlichkeiten schnell und einfach adaptieren lassen. Druckverringerung und schnelle Evakuierung sind die maßgeblichen Parameter.

### **3.2.7. Die Tribünen**

#### **Geometrie**

Atmosphäre entsteht ab dem ersten Moment, in dem Sphären aufeinander treffen und dadurch ein Spannungsverhältnis aufbauen. Als man sich im 5 Jhdt. n. Chr. im Römischen Reich zur Einführung der heute bekannten Sektoren entschied, kam es zu den allerersten Fan-Rivalitäten der Geschichte. Da die Entwicklung des Stadionbaus ein stetig fortschreitender Prozess ist, muss man sich permanent vor Augen halten, welche Richtung und somit Zukunft man mit einem Entwurf ansteuert. Es gibt nur zwei Möglichkeiten. Entweder man geht allen

bisher aufgetretenen und in Zukunft eventuell noch auftretenden Problemen aus dem Weg, indem man mit der Zeit wieder zu dieser früher üblichen einheitlichen Masse gelangt, um eine sich damit automatisch einstellende Gewaltverminderung zu erreichen. Allerdings brächte diese Methode leider die bittere Pille der Atmosphärendämpfung mit sich. Oder man strebt eine Weiterentwicklung an, mit all den Fehlern, die man noch bis hin zu einer gewaltminimierten Form des Stadions begehen wird müssen.

Canetti hat erkannt, dass sich Masse nach innen entladen muss. Um das atmosphärische Moment innerhalb eines Stadions optimal einfangen und halten zu können, darf daher der Innenraum – also das emotionale Innen der Arena – nicht nur imposant, sondern er muss ebenso kompakt und nach außen abgedichtet sein. Aber Vorsicht, innerhalb dieser hermetischen Verriegelung spielt es sich ordentlich ab. Da wird auf dem Rasen gekämpft, auf den Rängen werden Vormachtstellungen ausgefochten und die Architektur diktiert die Schlacht. Um die einheitliche Fan-Masse zu einem einheitlichen Fan-Schwarm zu konvertieren, muss diese erst neue Formen des Empfindens verstehen, akzeptieren und in sich aufnehmen. Neue Formen der Architektur dienen als Hilfe, um ein neues Form- bzw. Strukturverständnis zu entwickeln, welches zur emotionalen Vereinheitlichung notwendig ist. Das Konzept der organisch verwebten Spannungsganzheiten eignet sich hierfür optimal. In diesen Spannungsganzheiten sind die tragenden Elemente wie Schäume organisiert. Im Zustand der Nutzung würden sich letztlich Schäume und Schwärme innerhalb dieser gebauten Schäume befinden.

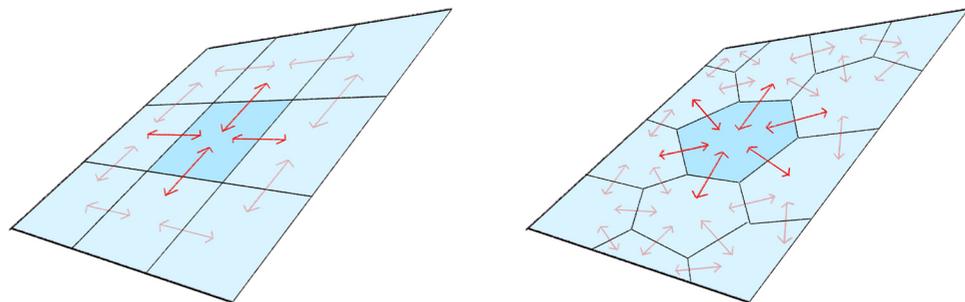
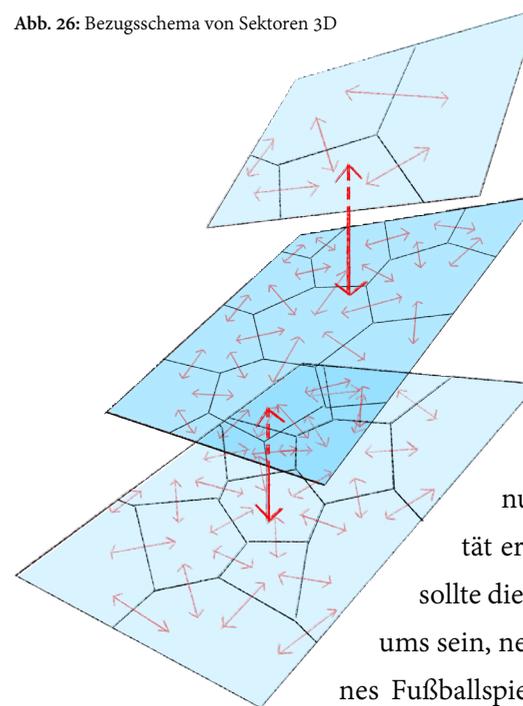


Abb. 25: Bezugsschema von Sektoren 2D

Ein immenser Vorteil dieses neuen Systems ist die Möglichkeit der Anordnung ineinandergreifender Sektoren. Diese Verschachtelung birgt eine erhöhte Komplexität, die eine Erhöhung der intersphäralen Kommunikation – nämlich zwischen einzelnen Fans als auch ganzen Gruppierungen – mit sich bringt. Beson-

Abb. 26: Bezugsschema von Sektoren 3D



ders wichtig ist die Verstärkung des Effektes durch das Einbeziehen mehrerer Richtungen, indem mehrere Ränge und Etagen eine Interaktion nicht nur auf vorne, hinten, links und rechts beschränken, sondern gleichwertige diagonale Beziehungen das Erlebnis intensivieren. Auf keinen Fall darf die dritte Dimension vergessen werden, denn

nur durch das Ausspielen der Vertikalität erhält das Gesamt Volumen. Denn dies

sollte die eigentliche Funktion des Foam-Stadiums sein, neben dem Betrachten und Ausüben eines Fußballspieles. Durch die neue Verwebung der

einzelnen Sektoren miteinander lassen sich auch aktuell

geltende Sicherheitsansprüche umsetzen. So sind für jeden Block mindestens zwei „voneinander unabhängig ins Freie zu öffentlichen Verkehrsflächen führende Rettungswege vorzusehen. Zudem ist eine Sicherheits-Umzäunung der Sektoren einzurichten, wobei sich diese an die Dimensionierung der verwendeten Schleusen zu richten hat.<sup>153</sup>

Da sich im zeitgemäßen Profi-Fußball die Unterschiede zwischen den Mannschaften stark reduziert haben, kann sich sogar eine einzige Szene spielentscheidend auswirken. Diese Szene muss sich nicht einmal in Strafraumnähe abspielen, daher stellt sich die Frage, ob die Lage des Fan-Blocks hinter einem der Tore über-

haupt noch zeitgemäß ist. Man kann diese Frage noch weiterspinnen und eine Aufteilung des Fan-Blocks in mehrere Zonen mit unterschiedlicher Fan-Club-Dichte in Erwägung ziehen. Jedoch sollte aufgrund des Flock-Centerings eine willkürliche Verteilung der Fan-Clubs vermieden werden. Da diese aufgrund ihrer Lautstärke und Präsenz eine führende Rolle im sonst doch homogenen Schwarm etablieren, wirken sie wie Zentren, die es geplant zu setzen gilt. So ist bei mehreren Rängen eine Verdichtung in den mittleren Rängen mit einer Tendenz nach unten vorzuziehen. Gründe sind die Beeinflussung in alle Richtungen durch die zentrale Position und die Spielfeldnähe.

Ein Problem ergibt sich an der Schnittstelle zwischen Tribüne und Fan-Schleuse. Während der Innenraum eine möglichst hermetische Abriegelung nach außen benötigt um die Atmosphäre nicht entweichen zu lassen, verlangt die Schleuse hingegen eine Öffnung und Erweiterung ihrer selbst nach außen hin in das Innere des Stadions, denn es soll bereits schon das ferne Toben der Menge tief in den Gängen und Winkeln das Verlangen, die Vorfreude auf das Hinaustreten nähren. Aus diesem Grund muss eine Art Venezianischer Spiegel zur Anwendung kommen, der einer semipermeablen Membran gleich nur wenige bestimmte Signale durchdringen lässt, ohne das Gefühl von Energieverlust aufkeimen zu lassen.

### **Dichte**

Es gilt die Regel: Je höher die (empfundene) Zuschauerdichte, desto intensiver die Atmosphäre. Der Grund hierfür liegt in der aufgrund verringerter Intimität erhöhten Kommunikation. Daher ist prinzipiell eine Verdichtung der Zuschauererränge anzustreben. Am Beispiel des Camp Nou in Barcelona erkennt man die Wichtigkeit der Dichte bereits sehr gut. Das noch nicht umgebaute Stadion mit dem Fassungsvermögen von fast 100.000 Fans besitzt zwar kein Dach, dafür aber drei steil aufragende Ränge. Die Fananzahl ist hier groß genug, um einen Teil der durch die Öffnung nach oben entweichenden Energie zu kompensieren. Zudem hilft die Steilheit der Ränge und die Farbgestaltung spielt ebenfalls eine große Rol-

le. Denn allein durch die in Vereinsfarben gehaltenen Sitze fällt die eventuelle Leere in manchen Sektoren gar nicht einmal auf. Wieder läuft alles auf das Gesetz der Sympathie hinaus. Die hierfür benötigte Kommunikation wird durch die erhöhte Dichte intensiviert und als Folge dessen steigert sich sogleich auch das Einheitsgefühl. Es ist ein Teufelskreis im Guten, denn – egal ob nun die Henne oder das Ei zuvor war – steigt die Kommunikationsrate, steigt auch das Einheitsgefühl. Das wiederum hat eine Steigerung der Kommunikationsrate zur Folge.

Canettis Prämisse der nach innen gerichteten Massenentladung kommt auch hier wieder zum Tragen. Atmosphäre ist das Spannungsverhältnis zwischen Subjekt und Raum. Will man eine in sich geschlossene Atmosphäre, einer Kugel gleich, schaffen, muss alles auf denselben Punkt gerichtet sein. Der Mensch jedoch bezieht seine Sinneseindrücke nicht ausschließlich von dem, das er sieht oder hört. Weit unterbewusster, aber dadurch mindestens genauso einflussreich sind sämtliche Arten des haptischen Fühlens – sei es der heiße Atem im Nacken während eines kalten Wintertages, das Aneinanderrempeln während der Schlachtgesänge oder das unterschwellige Vibrieren der Tribüne im Augenblick des Tores – als auch der Geschmack der Bratwurst und des Bieres, die man sich gönnt, weil die Jungs einem Grund zum Feiern geben und der Geruch der verschwitzten Leiber inmitten der tobenden Menge. Diese Wahrnehmungen werden während des Stadion-Erlebnisses erst dann bewusst, wenn sie außergewöhnlich intensiv sind, dennoch ist die atmosphärische Beeinflussung stets vorhanden. In der zeitgenössischen Stadion-Architektur ist leider kein Platz für solche „Kleinigkeiten“, dabei können diese z.B. das Wohlbefinden eines jeden beeinflussen, wodurch auch die Bereitschaft neue Eindrücke aufzunehmen profitieren kann.

Unter dem Gesichtspunkt der Atmosphäre als Spannungsverhältnis lässt sich schlussfolgern, dass eine höhere räumliche – als „Raum“ wird hier die geometrische Spanne mitsamt all der enthaltenen Subjekte, Objekte und Halbdinge verstanden – Dichte ein erhöhtes Spannungspotenzial besitzt, da aufgrund der hohen Anzahl an Einzelementen eine Unzahl an Grenzen zwischen Element und

Umwelt existieren. Dies ist erneut ein Argument pro einer vermehrten Anzahl an Rängen, da – wie zuvor bereits beschrieben – sich dadurch die maximale Anzahl an Sichtbeziehungen der Fans unter- bzw. zueinander erreichen lässt.

Alternativ hätte man dieses Kapitel der Dichte ebenso als Kapitel der (Sinnes-) Wahrnehmung benennen können, da es sich dabei um eine subjektiv empfundene Dichte handelt, die durch die Rezeption geprägt ist. Das bedeutet, dass jeder einzelne die Atmosphäre anders empfindet. Aufgrund der Unterschiede kann auch die gemeinsame Identifikation leiden. Dieses Problem kann dadurch umgangen werden, dass sämtliche Sinnesreize für alle zugänglich gemacht werden. Zum Beispiel indem man die Tribünen derart auflagert, dass eine Vibration eines Sektors das gesamte Stadion erfasst. In einem ruhigen Sektor würde man auf diese Weise ein leichtes Kribbeln verspüren oder etwas weiche Knie bekommen. Weil alle im Stadion diese Schwingung wahrnehmen können, wird die Feedbackrate erhöht, was sich positiv auf das Schwarmverhalten und somit auf das Gemeinschaftsgefühl auswirkt. Dadurch allerdings, dass zum einen jeder unterschiedlich wahrnimmt und zum anderen nicht alle dieselben Vorlieben haben, müssen stets sämtliche Bedürfnisse auch in der Sektorengestaltung berücksichtigt werden. So ist es notwendig, neben Fanblock- und normalen Fan-Sektoren auch zum Beispiel ruhigere Blöcke und Logen zu konzipieren.

In den heutigen Stadien gibt es eine Menge an atmosphärischen Störobjekten. Unter anderem wären das Stadiongräben, Mauern zwischen den Tribünen und dem Spielfeld oder das Fehlen von Stehplätzen, die durch Sitzplätze laut UEFA-Verordnung ersetzt wurden. Canetti hat erkannt, dass das Stehen eine latente Unruhe beherbergt. Leider wird hierin an offizieller Stelle nur eine Gefahr und nicht eine Möglichkeit gesehen. Denn wenn bereits eine Unruhe vorherrscht, kann diese plötzlich umschlagen und zu einem emergenten Phänomen führen. Natürlich ist es notwendig, für sämtliche Umsetzungen, die die Dichte betreffen, ein passendes Sicherheitskonzept zu entwickeln. Hier soll jedoch beabsichtigter Weise nur das Potenzial der Dichte angesprochen werden.

Das unbespielte Stadion-Innere würde den heutigen 5-Sterne-Stadien in seinem Aussehen recht ähneln. Unterschiedlich wären in erster Linie die Nähe der Zuschauerränge und die Sektoreneinteilung.

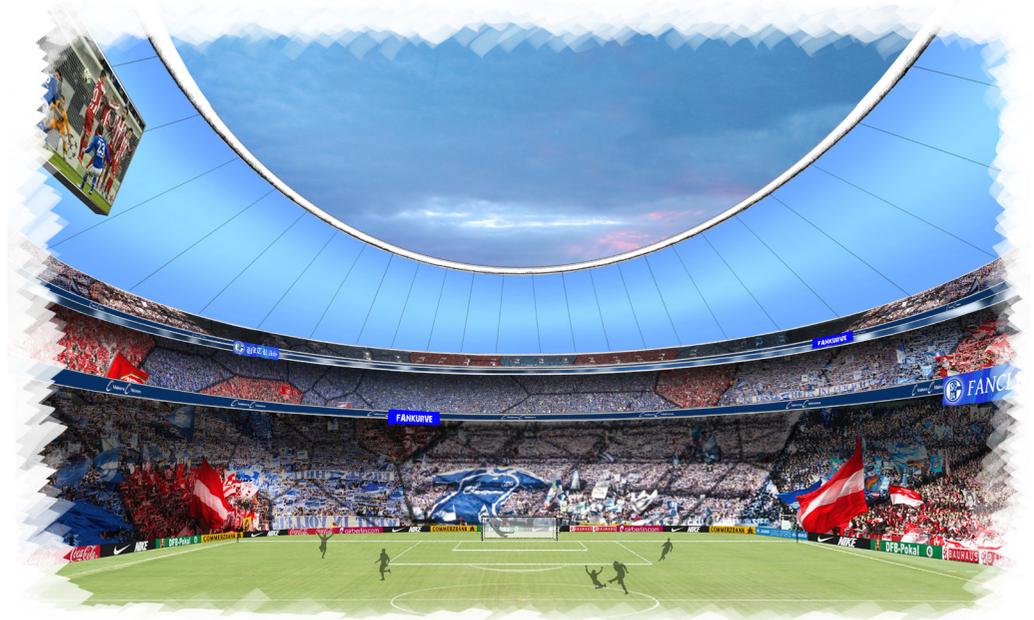


Abb. 27: Darstellung: Stadion-Innenraum unbespielt mit neueingeteilten Sektoren

### **Bühne**

Das Stadion ist ein großes Theater. Nicht nur auf dem Feld spielt es sich ab, sondern genauso sehr auf den Rängen. Durch das Gesetz der Sympathie kommt es auf den Tribünen zur Nachahmung des Nachbarn, wodurch eine grundlegende Rollenverteilung vorhanden sein muss. Jeder hat in dieser Herde eine ganz bestimmte Aufgabe, das Stück zu spielen. Hierbei handelt es sich allerdings um eine Art des Improvisationstheaters, in dem höchstens gewisse Abschnitte einstudiert sind. Die Tribüne steht allerdings nicht im Fokus des Spektakels, sie ist vielmehr die Zweitbühne. Wie jedoch in jedem guten Stück, das eine Atmosphäre verkörpern soll, muss das Bühnenbild stimmen, die Inszenierung der Tribüne ist also von großer Bedeutung. So ist das wichtigste Stadion-Element – der Schrei des Einzelnen – auch in baulicher Form zu unterstützen. Es muss also besonders viel Wert auf die Akustik des Baus gelegt werden.

Durch den Schrei, das Schwenken der Fahnen in den Vereinsfarben, den Hauch des Stadions, durch die Wahrnehmung all dieser Dinge und Halbdinge wird die Identifikation mit den anderen Fans und dem Verein gestärkt. Bei Wertlegung auf Sicht- und Hörbeziehungen schafft man eine oder mehrere große temporäre polypolare Sphären. Durch bestimmte Sichtbeziehungen innerhalb des Stadions wird auch wiederum das Spannungsverhältnis zwischen Subjekt und Raum intensiviert, was – wie bereits des öfteren erwähnt – Atmosphäre ist. Diese wird ebenso unterstützt durch besondere Sichtbeziehungen zwischen dem Stadion-Innenraum und der äußeren Umgebung. Ein Wahrzeichen der Stadt wäre hierfür ein Beispiel.

Der Habitus der Fans in den 70ern war bereits auf dem richtigen Weg, jedoch waren Architektur und Sicherheitsbestimmungen noch nicht reif dafür. Das Betreten des Rasens ist für den Fan wie das Zu-sich-Nehmen der Hostie. Der Platz muss unter bestimmten Bedingungen wieder vor und nach dem Spiel für den Fan begehbar gemacht werden. Leider wurde dieser Trend aufgrund vieler Zwischenfälle gehemmt. Stadiongräben, Mauern, Gitter und Stehplätze treiben seitdem immer mehr ihr Unwesen auf Europas heiligen Wiesen. Canetti spricht sogar von der „latenten Unruhe des Stehens“. England jedoch gibt uns Hoffnung. Seit der Hillsborough-Katastrophe gibt es teils keine Abschirmung mehr zwischen Fan und Spieler. Dies gibt Anlass, die Trennung zwischen Tribüne und Rasen neu zu überdenken, einen schwellenlosen Übergang anzustreben und somit den Fan direkter in das Geschehen miteinzubinden. Das Betreten des Rasens muss natürlich gut geregelt werden. So besteht beim Zugang direkt im Anschluss an das Spiel die Gefahr des zu schnellen Aufeinandertreffens der Fans der unterschiedlichen Vereine. Auch vor dem Spiel sollte eine spezielle Erlaubnis erteilt sein müssen.

### 3.2.8. Die Schwelle – Zur Schwierigkeit der Ausgewogenheit

Die Schwelle zwischen Fan-Schleuse und Tribüne entpuppt sich zusehends als heikler Bestandteil des Entwurfs. Sie ist ein räumlich variabler und nicht stets eindeutig lokalisierbarer Bereich des Stadions, sie ist des Stadions Je-ne-sais-quoi. Raschke spricht von der „Wucht des überraschenden Treffers“<sup>154</sup> und seiner Wirkung auf unser Empfinden, wenn wir in das innere Hohl hinaustreten. Doch ist diese Wucht stets mit ein wenig Vorsicht zu genießen. So kann die Wucht zu schwach – dadurch wird die Atmosphäre stark beeinträchtigt – oder zu stark wirken. Wenn sie von einer Vielzahl Besucher über die Maßen heftig vernommen wird, so kann sogar der Schwarm in Gefahr geraten. Denn durch die auf ihn wirkenden Kräfte dieses Aufpralls wird er unter Druck gesetzt. Ein Druck, der die Masse zum Zerfallen bringen kann, was einer Panik entspricht. Auch wenn dieses Szenario in der Regel äußerst unwahrscheinlich scheint, so ist darauf zu achten, dass die Schwelle von den Tribünen wegführend nicht zu plötzlich erscheint, sondern vielmehr ein möglichst unterschwelliger Übergang von den Tribünen zur Schleuse hin ausgeführt wird und sich die Schwelle eventuell sogar beim Verlassen teilweise in die Tribünen integriert. Ziel ist es, die Schleuse in ihrer Funktion des sanften Auflösens des Schwarms zu unterstützen. Da Schwärme stets versuchen zu wachsen, indem sie schwächere in sich aufnehmen, ist eine variable Gestaltung dieser Schwelle besonders wichtig. Denn nach innen, zu den Tribünen hin, sollen die Schwärme vergrößert und verdichtet, nach außen sanft verteilt werden. So muss diese Schwelle gleichzeitig offen als auch geschlossen sein.

### 3.2.9. Stimulierung des Schwarmindividuums auf Basis der Sinneswahrnehmungen

Schwärme und Emergenzen sind nahezu nicht steuerbar und ihr Verhalten ist selten und dann nur äußerst schwer vorherzusagen. Aufgrund der Selbstorganisation des Schwarms besteht jederzeit die Gefahr des Kontrollverlusts, denn sein Geheimnis liegt in der Kommunikation der Individuen untereinander. Aus Gründen der Einfachheit und des schnelleren Informationsaustausches handelt es sich hierbei um nonverbale Kommunikationsformen. Je näher sich die Einzelindividuen beieinander befinden, desto schneller und intensiver geschieht dieser Austausch. Die Information kann über verschiedene Kanäle mitgeteilt werden. Neben der Nachahmung läuft auch stets eine emotionale Übertragung. Geschieht dies im Stadion, so nimmt man zumeist das Publikum als „Einheit“ wahr. Diese Gemeinschaft entsteht durch gemeinsame Sinneswahrnehmungen. Die Intensität der Einheit ist direkt proportional zur Intensität der Wahrnehmung.

Die Notwendigkeit des Verständnisses der Tribünen als Zweitbühne ist inhärent. Durch die Inszenierung wird nicht nur der Fan-Schwarm, sondern ebenfalls der Spieler selbst beeinflusst. So ist auch die Methode des In-Beziehung-Setzens – wie bereits des Öfteren beschrieben, handelt es sich bei Atmosphäre um ein Spannungsverhältnis zwischen Raum und Subjekt – hier von prägender Bedeutung. Diverse Sichtbeziehungen, mediale Kommunikation mit den Stadion-Nutzern/-Erfahrern und Ansprechen unterschiedlicher Sinne sind die dafür nützlichen Werkzeuge.

So können direkt bespielbare und mobile Scheinwerfer ein großer Vorteil für die Heimmannschaft sein. Selbst bei nicht ausverkauftem Haus lässt sich damit zum Beispiel eine Laola in den Vereinsfarben simulieren. Die lichttechnischen Installationen können auch an das Fan-Verhalten gekoppelt sein, das heißt dass zum Beispiel die Lautstärke der Fangesänge den Farbton beeinflusst und das Licht in seiner Helligkeit und Fokussierung auf die Bewegungen auf den Rängen reagiert.



Abb. 28: Darstellung: Gegenüberstellung farbige/neutrale Beleuchtung

Abb. 28 veranschaulicht beispielhaft den Unterschied zwischen neutral weißer (rechts) und in Vereinsfarben getönter Beleuchtung (links) im Einsatz auf den Rängen.

Gezielt geplante Nebelmaschinen und Abbrandplätze für Bengalen sichern einen Nebelschleier, der zum Teil über die Ränge wandert und die mittige Dachöffnung verschließt, aber nicht das Spiel und die Luftqualität am Feld beeinträchtigt. Zusammen mit Lichtspielen stehen damit neue Möglichkeiten zur (kontrollierten) Choreographie bereit. Wichtig ist auch der Geruch der Bengalen, der allein schon die Stimmung der Fans auf eine heiße Schlacht vorbereitet. Der positive Nebeneffekt dieser Installationen beruht im verminderten Verlangen der Fans selbst pyrotechnisch tätig zu werden und somit dem Verein zu schaden. Beweglich gelagerte Tribünen können außerdem in eine leichte Vibration gebracht werden, um eine verstummte Fangemeinde wieder aufzuwecken.

Dass ein gelungenes Bühnenbild einen Teil einer gelungenen Theateraufführung darstellt, ist selbstverständlich. Kombiniert man die vorgeschlagene Tribünenanordnung samt Sektorenverteilung, Beleuchtung, Inszenierung, etc. mit dem

Faktor der Orientierung von *Kapitel 3.2.2.*, erhält man ein individualisiertes Gesamtpaket. In der weiteren Folge sind einige solcher Kombinationsvarianten zu sehen.

So ist der Innenraum des unterhalb dargestellten Stadions (*Abb. 29*) eine Verbindung aus der Neuformung der Sektoren und, ganz markant, der Aussicht auf die nahe urbane Umgebung. Der offensichtliche Beschnitt der möglichen Kapazität kann durch Hinzufügen andernorts wieder ausgeglichen werden, während die Präsentation der Stadt des Heimteams einen unersetzbaren Wert für die Atmosphäre darstellt.



Abb. 29: Darstellung: Stadion-Innenraum mit Aussicht auf die Umgebung

In *Abb. 30* bildet das Stadion einen von innen heraus „privaten“ Raum dank des Versenkens unter das Straßenniveau. Zudem wird durch das konsequente Umsetzen der Schaumstruktur an der Dachkonstruktion das Prinzip der Spannungsganzzheiten absehbar. So erhält dieses eine räumliche Tiefe und wird von der gekrümmten Fläche zum gekrümmten Raum. Die Funktion des inneren Hohlraums als große Blase innerhalb des Schaums wird dadurch erst verständlich.

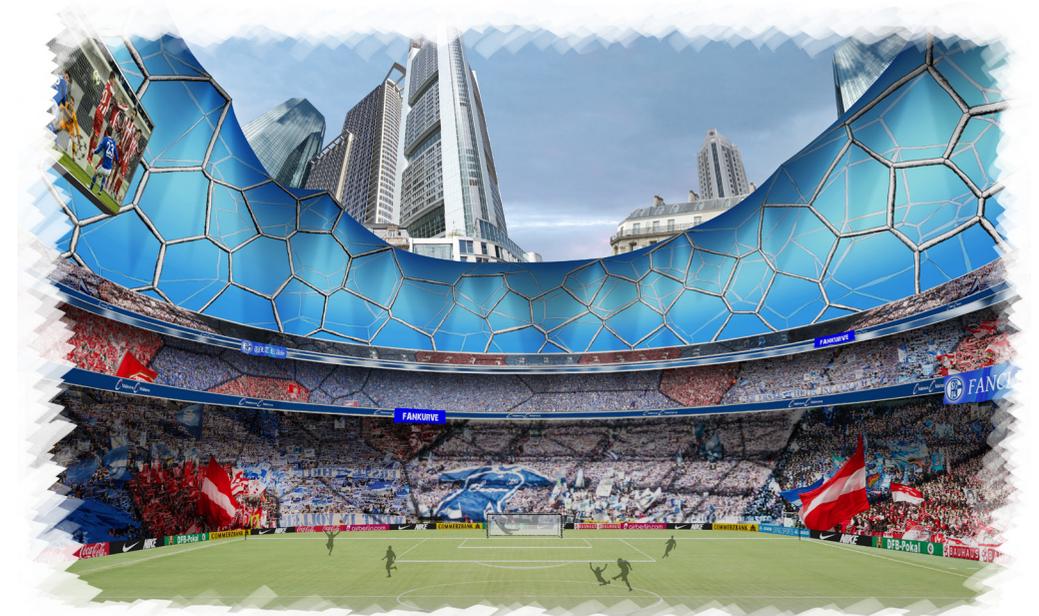


Abb. 30: Darstellung: Versenken des Stadions und Umsetzung der Schaumstruktur in der Dachkonstruktion

Als krönender Abschluss der Kombinationsmöglichkeiten steht die Verwendung des Schaum-Designs mit gleichzeitiger Aussicht auf die nähere ortsprägende Umgebung. Der Vorteil des Schaums bleibt, während sich ihm noch jener der Einbeziehung der Stadt und ihrer Persönlichkeit hinzugesellt.



Abb. 31: Darstellung: Schaumstruktur in der Dachkonstruktion verbunden mit der Aussicht auf die Stadt

### 3.2.10. Offene Hermetik – Die Intensität des inneren Hohl

Die alten Park-Stadien, die das Spiel unter freiem Himmel preisen, sind schon lange nicht mehr zeitgemäß. Das innere Hohl des Stadions muss drei wichtige Faktoren erfüllen: Imposanz, Kompaktheit und Dichtheit nach außen. Die Konzeption der heutigen Dampfkochtöpfe ist eine Möglichkeit mit dem Atmosphärenverlust umzugehen. Die Dichtheit erreicht durch das Einbauen von – teils mobilen – Dachkonstruktionen ihr physisches Maximum. Zwar bringt diese Methode eine verstärkte Wahrnehmung der Stimmung mit sich, da sie – à la Form-folows-Function – eine in Hinsicht auf die Akustik nahezu optimale Geometrie besitzt. Jedoch fehlt ihr der Charme, die Tradition, das Herz der alten Stadien. Da viele Fans eine tiefgreifende Verbundenheit zu ihrem Verein empfinden, die scheinbar über ihre Generation selbst hinaus Bestand hat, sind sie sehr empfindlich was Veränderungen ihrer Tradition betrifft, sofern nicht stets zumindest ein Anker erkennbar ist. Sei es das ortstypische Wetter, das schon vor Jahrzehnten das Spielgeschehen mitbestimmte, die Aussicht auf die Stadtkirche im Hintergrund,

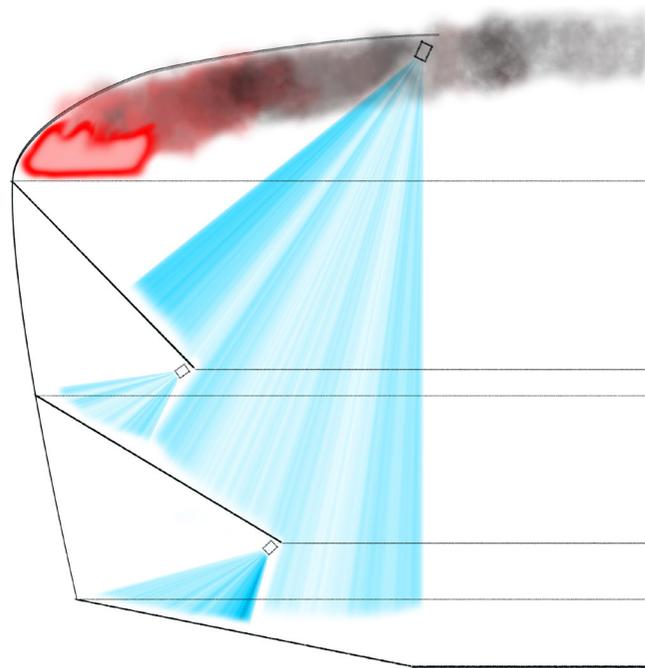


Abb. 32: Schnittschema Tribünen

die auf sämtlichen Fotos zu erkennen ist, oder noch viel subtilere, unauffälligere Details. Besonders hat die Umfrage ergeben, dass völlig verschließbare Dächer – und seien sie nur aus Stoff – bei den Fans nicht zwingend positiv aufgenommen werden.

Ein inzwischen etwas älteres Leiden – spätestens seit der Errichtung der Allianz Arena in München – ist die materielle Farbgebung auf den Rängen. Während diese im Signal-Iduna-Park des BVB ausgezeichnet funktioniert, fühlen sich die Fans des TSV 1860 München um ihre Heimat betrogen, da sie – abgesehen von allen Abstrichen, die sie beim erzwungenen Verlassen ihres Heim-Stadions an der Grünwalderstraße hatten machen müssen – nicht einmal einen in den Vereinsfarben gehaltenen Fanblock ihr Eigen nennen dürfen. Selbst die in blau gehaltene Spieler-Umkleide wird bei der Hälfte aller Spiele, nämlich denen des FC Bayern, von fremden Mannschaften benutzt. Warum hat der FC Bayern nicht dasselbe Problem? Ganz einfach aufgrund der wesentlich höheren Besucherzahlen. Denn wie bekannt ist, ist der Mensch integraler Bestandteil des Bauwerks „Stadion“. Befinden sich 70.000 rot gekleidete Menschen in einem Oval ist der Farbeindruck natürlich empfindlich intensiver als bei 30.000 in blau. Umgekehrt wäre der Unmut möglicherweise nicht so groß, betrachtet man die Farbverteilung unter farbkompositorischen Gesichtspunkten.<sup>155</sup> Da sich allerdings auch die Gastmannschaft zur Schlacht eingeladen fühlen soll, um ein besonderes Spiel zu erleben, benötigt es ein Farbkonzept, welches nicht bloß auf in Vereinsfarben lackierten Bauelementen und Lichtgestaltung basieren darf. Hervorragend eignen sich in diesem Fall LED- und TV-Banden sowie Banner und Flaggen, die zum Beispiel vom Tribünen Dach gehängt werden oder sich anderweitig in der Nähe der Fanblöcke befinden.

Das immerwährende Thema der Betretbarkeit des Spielfeldes ist auch hier wieder aktuell. Auf der einen Seite die latente Unruhe der Fans und auf der anderen die atmosphärenvernichtenden Elemente wie z.B. Stadiongräben etc. erfordern ein Umdenken diesbezüglich. Reine Stehplatzsektoren und das Öffnen des Spielfeldes für die Fans sind von großem Einfluss auf das Erlebnis innerhalb des Stadions.

Nun stellt sich langsam heraus, dass allerdings das Hauptproblem der Spannungsdiskrepanz zwischen innen und außen, zwischen brodelnder Atmosphäre und Verbindung zu außen, nicht unbedingt das Dach, sondern der Bereich über

155 Vgl. Itten 1970, 59 f.

dem Rasen darstellt: dieses heutzutage meist verhältnismäßig kleine offene Oval, aus welchem die Atmosphäre wie die Strahlung aus einem Pulsar zu entweichen scheint. An dieser Stelle muss man der Angst allerdings ein wenig Einhalt gebieten. Die Antwort auf Canetti's Frage nach der Möglichkeit zur Entladung der Masse nach innen fanden die Architekten in der heute bekannten Überdachung. Befindet man sich allerdings in einem Stadion auf dem untersten von mehreren sich in der Vertikalen überlappenden Rängen, so fällt einem auf, den oberen Rang als Dach über sich zu haben. Dh. der jeweils obere Rang erfüllt für den unteren nahezu dieselben Aufgaben wie das Stadionsdach selbst. Nachdem fahrbare oder textile Dächer als Möglichkeit zur Schließung der Zentralöffnung bisher auf sehr lauten Widerspruch gestoßen sind, wäre es ratsam, auf die Wünsche der Nutzer zu hören. Fußball ist ein Sport, der den Witterungsbedingungen ausgesetzt sein muss. Daher muss es auch im Finale einer Weltmeisterschaft auf den Rasen regnen dürfen. Das Oval am Himmel muss also offen bleiben, darf aber nicht die gesamte Atmosphäre entweichen lassen. Genau an dieser Stelle ist es, wo gezielt Nebel erzeugt und mit Licht gearbeitet werden muss. Eine mehr oder weniger durchgängige Nebeldecke soll sich in diesem Bereich befinden. Mit Licht können dort z.B. das Vereinswappen oder der Spielstand angezeigt werden.



Abb. 33: Darstellung: „Standard“-Innenraum mit aktiven Abbrandplätzen für kontrollierte Pyrotechnik und Leuchtlogos

Zur Anschauung ist hier noch einmal die Kombination in Schaumstruktur und Aussicht dargestellt. Die Öffnung zur Seite hin ist mit einer Barriere aus Rauch und Flammen verschließbar. Die Dachöffnung selbst bleibt hier rauchfrei.

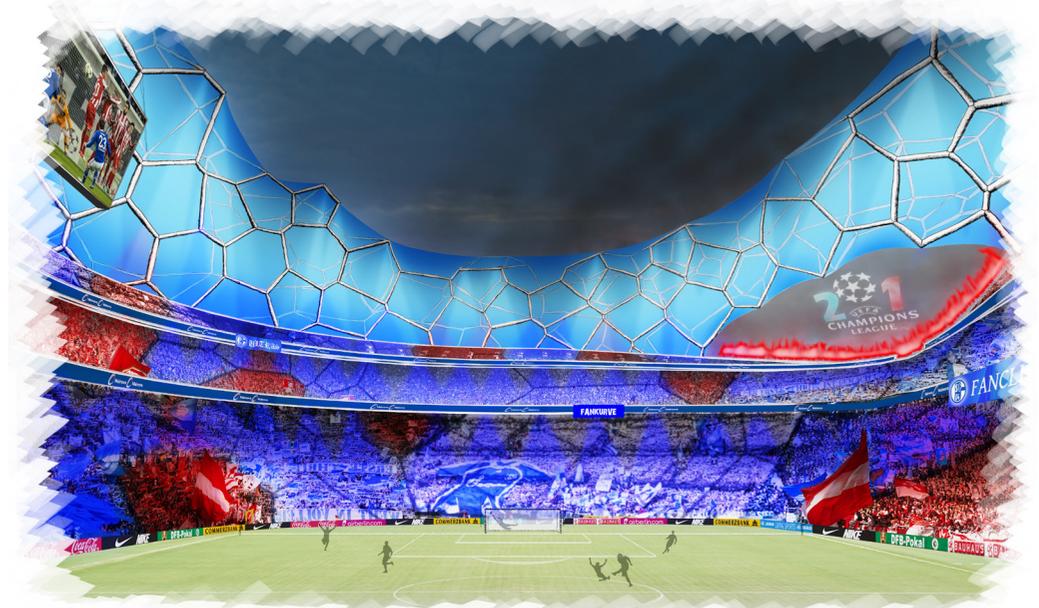


Abb. 34: Schaumstruktur mit Pyrotechnik und Projektionstechnik

### 3.2.11. Kommunikation der Atmosphäre nach außen

Atmosphäre lebt von den Menschen, die sie erzeugen, wahrnehmen und verstärken. Mithilfe medialer Werkzeuge wird das Schwarmindividuum stärker zur aktiven Selbstreflexion aufgefordert. Das Spannungsverhältnis zwischen Subjekt und Raum wird auf diese Art wiederum erhöht. Eine mediale Bespielung inszeniert die Tribünen zur Zweitbühne und hat somit auch einen beeinflussenden Charakter auf die Akteure am Rasen.

Am schnellsten und deutlichsten ist das Arbeiten mit den bereits des Öfft-eren angesprochenen identitätsfördernden Farbkonzepten. Das heißt allerdings auch, dass hierbei ebenso die Gastmannschaft berücksichtigt werden muss. Da eine farbliche interaktive Bespielung von Bauwerksseite in erster Linie nur licht-technisch möglich ist, kann diese ausschließlich unterstützend zur eigentlichen

Gestaltung herangezogen werden. Sinnvoll im Hinblick auf Identitätsstiftung wäre auch eine Kommunikation der Atmosphäre nach außen hin. Als ein bereits existierendes Beispiel eignet sich hier hervorragend der Basler St. Jakob Park, bei dem die Fassade bei einem Tor des FC Basel rot aufleuchtet. In Anlehnung an diese Darstellung kann zum Beispiel das in eine höhere Ebene emporgehobene Stadion im unter sich befindlichen Durchgangs- und Aufenthaltsbereich – welcher sich bei optimaler Umsetzung zu einem 3rd Place entwickelt – lichttechnisch bespielt werden. Dabei muss nicht zwingend die Vereinsfarbe bei einem Tor aufleuchten, vielmehr kann – abgestimmt auf die Umgebungswirkung – mit Farbtönen und -intensitäten der Spielverlauf oder die Stadionatmosphäre in Echtzeit wiedergegeben werden. Natürlich ist dieses Stilmittel ebenfalls bei der eingegrabenen Variante einsetzbar, jedoch ist die Wirkung in dieser Version stärker, da sich das Stadion wie eine schützende Decke über seinen Bereich legt und somit, trotz seiner in diesem Fall horizontalen Ausformung, auch für einen vertikalen Raumabschluss sorgt, der sogar nahezu schwellenlos formuliert werden kann.

Die Wiedergabe in Echtzeit ist allerdings ausschließlich möglich, wenn Messergebnisse vorliegen. Diese Messungen können durch intuitiv verständliche Zurschaustellung einen ähnlichen Effekt bewirken, wie eine persönliche Statusmeldung in einem sozialen Online-Netzwerk. Dieser Effekt bewirkt eine Selbstverstärkung, man wird wichtiger für die Masse. In diesem Fall würde das Interaktivität der Fan-Schwärme mit Licht und Ton des Stadions bedeuten. So können die Fans bei besonders starker oder schwacher Atmosphäre zum Handeln (z.B. zu einer Laola) animiert werden oder besonders lautstarke oder farbintensive Sektoren werden hervorgehoben. Weiterführend besteht die Möglichkeit einer „Stadion-App“, mit der jeder die aktuelle Lautstärke und Farbverteilung der Ränge messen kann bzw. sich die gewünschten Informationen auf sein Mobil-Telefon laden kann. Auch für die Fernsehübertragungen könnte man sich auf diese Weise eine weitere Einbindung der TV-Zuseher in die Stadion-Atmosphäre vorstellen. Die Atmosphäre wird grafisch und in Echtzeit wiedergegeben, sodass sie nicht in Form von Tabellen oder dergleichen, sondern emotional und unterbewusst ver-

nommen wird. Letztendlich besteht die Möglichkeit, das Verhalten der nicht im Stadion anwesenden TV-Zuseher, Radio-Hörer, Internet-Leser, etc. im Stadion zu kommunizieren, sodass auch sie einen direkten Einfluss auf die Atmosphäre ausüben.



Abb. 35: Darstellung: Stimmung unterhalb des aufgeständerten Stadions bei einem Tor der Heimmannschaft

Das Konzept der Kommunikation mit außen, dem Informationstransport an die Oberfläche des Stadions, als Transpiration sozusagen, ist auch in der vergrabenen Situation möglich. Zwar ist das Erlebnis nicht derart intensiv wie in der aufgeständerten Variante, doch birgt diese Ausformulierung den Vorteil der „Großräumlichkeit“. Der Rezeptor ist nun in einem nach allen Seiten offenen Raum und kann somit die dritte Dimension – besonders in der Vertikalen – womöglich intensiver erfahren. Ein weiterer Unterschied liegt darin, dass ein Passant auf dem Dach des vergrabenen Stadions mehr noch ein solcher wäre, als wenn er unterhalb einer Arena hindurchwandern würde.

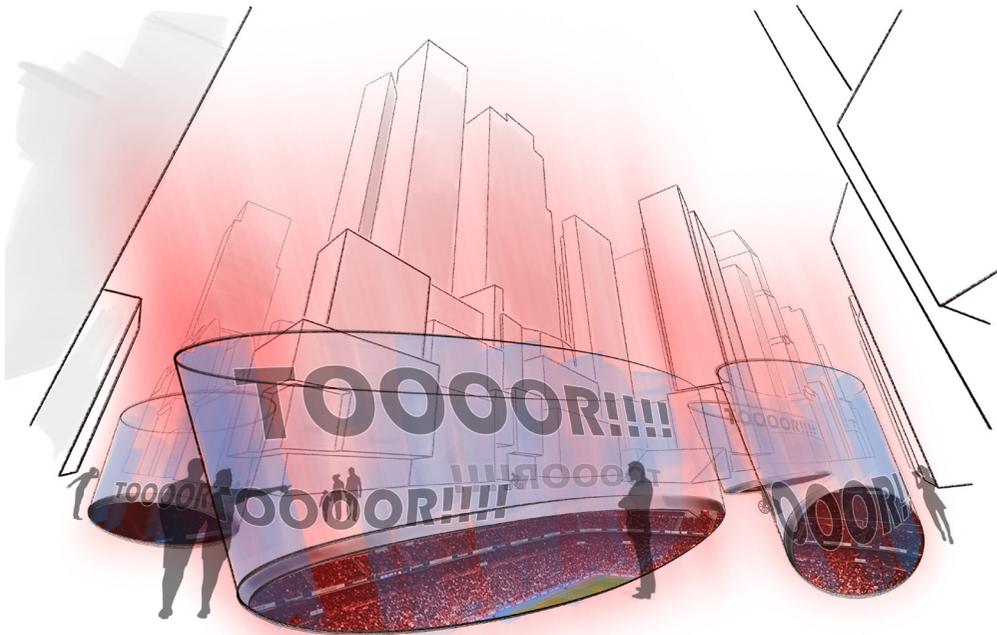


Abb. 36: Darstellung: Stimmung unterhalb des vergrabenen Stadions bei einem Tor der Heimmannschaft

### 3.3. Conclusio: Quo vadis Foam-Stadium?

*– Nicht zu fassen, wir haben einen Sieger! Das Foam-Stadium platzt aus allen Nähten, die Fans sind nicht mehr zu halten und stürzen auf das Spielfeld, um mit ihren Helden zu feiern! Nun lautet die Mission für die nächste Saison wohl Titelverteidigung. Nun, man muss abwarten und sehen, wie es sich entwickeln wird. –*

Wohin sich das Stadion in Zukunft genau entwickeln wird, ist schwer zu sagen. Identifikation und Dichte werden dabei allerdings zwei der Hauptrollen spielen. Wie diese funktionieren, wurde in den vorangegangenen Kapiteln ausführlich diskutiert. Nun, zum Schluss sollen noch einmal sämtliche Faktoren, die zum gewünschten Ergebnis führen können, gleichwertig angeführt werden. Ein vollwertiges Foam-Stadium zeichnet sich allerdings nicht dadurch aus, sämtliche Entwurfsparameter umgesetzt zu haben, da diese sich gegenseitig unter Umständen

ausschließen können und somit das Entfallen des einen oder anderen Parameters durchaus ebenso ein atmosphärisches Maximum ermöglicht. Denn abhängig ist alles stets vom Ort.

Im Folgenden sind die einzelnen Parameter bzw. Aspekte des theoretischen Entwurfs aufgeführt:

#### **Urbane Lage**

Die Lage in einem für die Stadt charakteristischen Ort mit der Aussicht auf hohe bauliche Dichte.

#### **Altbestand einbinden**

Alter baulicher Bestand mit ortstypischem Charakter als integraler Bestandteil des Stadions „recycelt“.

#### **Sichtachsen nach außen**

Freihalten der Sichtachsen von innerhalb der Tribünenbereiche und des Spielfeldes zu städtischen Hauptsehenswürdigkeiten.

#### **Schwebendes Stadion**

Emporheben des Stadions in eine erhöhte Ebene zur Entwicklung von Infrastruktur und 3rd Places.

#### **Subterranes Stadion**

Versenken des Stadionkörpers in den Erdboden zur Ermöglichung von regelmäßigen Ausbrüchen dieses Atmosphären-Vulkans.

### **Spannungsganzheiten**

Als formaler Ausdruck des neuen organischen Stadionerlebnisses, zur Öffnung des wahrnehmenden Geistes und als Gerüst für ein flexibleres Raumkonzept.

### **Gemeinsame Fanzonen**

Zulassen von Fangruppen beider Seiten in allen öffentlichen Bereichen des Stadions – außer auf der Tribüne – zur Unterstützung der gegenseitigen Akzeptanz.

### **Fan-Support-Stützpunkt**

Von beiden Seiten genutzter öffentlicher Bereich mit Schwerpunkt auf Verbindung zwischen den beiden Vereinen und öffentlichen Personen/Institutionen/Organen.

### **Fan-Schleuse**

Raum zum Verdichten der Fan-Massen, um die kritische Masse bereits vor dem Betreten der Tribünen zu erreichen, und zum Verdünnen, um für eine Entspannung zu sorgen. Beide Funktionen dürfen nicht getrennt werden. Die Gäste haben dasselbe Anrecht auf eine Schleuse.

### **Fast-Dichtheit der Schleuse**

Semipermeabilität in Richtung der Räumlichkeiten zur Steigerung der Vorfreude auf die Tribüne und zur Verstärkung des Effekts beim Betreten der Ränge.

### **Betreten des Rasens**

Auflebenlassen der früheren Tradition vieler Fans, um den originalen Flair des Fußballs verzuerlangen.

### **Verschachtelung der Sektoren**

Räumliche Verteilung der Sektoren in nicht altbekannter Tortenstückform. Verteilung in der Vertikalen geht über das bloße Übereinandersetzen mehrerer Ränge hinaus.

### **Sektorenverteilung**

Nicht die räumliche Verortung der Sektoren, sondern die Nutzungsverteilung der einzelnen Zonen. Zum Beispiel Logen-, Familien-, Stehplatz- oder Fan-Block-Sektor.

### **Stehplatz-Sektoren**

Konzeptionierung international attraktiver Stehplatz-Sektoren zur Intensivierung der Atmosphäre und als Hommage an die Vergangenheit/Tradition.

### **Materielles Farbkonzept**

Farbgestaltung zumindest der Fan-Sektoren in Vereinsfarben zur unmissverständlichen Verdeutlichung des Heimrechts.

### ***Farbkonzept für Gästesektor***

Als Respekt gegenüber des Gegners und zur Verstärkung der Atmosphäre ein variables und materielles Farbkonzept der Gästesektoren.

### ***Dachöffnung***

Zentrale Dachöffnung über dem Spielfeld als Garantie für Fußball als Freiluft-Sportart.

### ***Akustik***

Wertlegung auf Akustik im Dach- und Oberrang-Design.

### ***Inszenierung der Tribüne – Pyrotechnik und Spezialeffekte***

Gezielter Abbrand von Bengalen u.ä. zur leichteren Kontrolle. Regulierbare Nebeldecke in Dachöffnung zur „Schließung“ des Daches.

### ***Inszenierung der Tribüne – Lichttechnik***

Unterstützung von Verhalten und Stimmung bzw. Intensivierung der Identifikation mithilfe variabler/mobiler/farbwechselnder Lichtinstallationen. Auch Projektionen z.B. auf die Nebeldecke in der Stadionsdachöffnung.

### ***Inszenierung der Tribüne – Tontechnik***

Musikalische Untermalung, Animation, etc.

### ***Inszenierung der Tribüne – Tribünenseismik***

Vibration der Ränge zur Unterstützung der körperlichen Wahrnehmung der Masse im Falle eines Tores etc.

### ***Sichtbeziehungen***

Vorsehen von besonderen Sichtbeziehungen zu bestimmten Sektoren wie z.B. choreografisch wichtigen Fan-Sektoren.

### ***Stadion als interaktives Medium***

Licht- und tontechnische Bespielung des Stadion-Außenraumes auf Basis von Messergebnissen innerhalb des Stadions (z.B. Lautstärke der Fans, Bewegungsin-tensität, etc.).

### ***Stadion-App***

Erreichbarkeit der Messdaten auch auf mobilen Endgeräten samt entsprechender grafischer Wiedergabe, um das Gefühl des „Dabei-seins“ zu erzeugen.

## 4. Quellenangaben

### 4.1. Literatur

- Bale 2005** Bale, John (2005) Stadien als Grenzen und Überwachungs-räume. In: Marschik/ Müllner/ Spitaler/ Zinganel 2005, S. 31-48
- Becker 2005** Becker, Jochen (2005) Logistik der Massen. Vom Stadion zur Freizeitindustrie. In: Marschik/ Müllner/ Spitaler/ Zinganel 2005, S. 343-364
- Bolz 2003** Bolz, Norbert (2003) Sein und Raum. In: Jongen/ van Tuinen/ Hemelsoet 2003, S. 347-356
- Borch 2003** Borch, Christian (2003) Schaum-Organisationen: Über das Management von Atmosphären. In: Jongen / van Tuinen/ Hemelsoet 2003, S. 375-387
- Bott, Hartmann 1987**  
Bott, Dieter/ Hartmann, Gerold (1987) *Die Fans aus der Kurve: Let's go, Eintracht, let's go! – Aus der Welt der Fußballfans*. Frankfurt/Main: Brandes und Apsel
- Bühler 2009** Bühler, Benjamin (2009) Tierische Kollektive und menschliche Organisationsformen: Kropotkin, Canetti, Frisch und Lem. In: Horn/Gisi 2009, S. 253-272
- DFB 2011** Deutscher Fußball-Bund e.V. (Hg.) (2011) *Sportplatzbau- und erhaltung*. 4. Aufl. Frankfurt/Main: Deutscher Fußball-Bund e.V. Und online im Internet: [http://www.dfb.de/uploads/media/Sportplatzbau\\_gesamt\\_01.pdf](http://www.dfb.de/uploads/media/Sportplatzbau_gesamt_01.pdf) (21.06.2014)
- DFB 2013** Deutscher Fußball-Bund e.V. (Hg.) (2013) *Richtlinien zur Verbesserung der Sicherheit bei Bundesspielen*. Offenbach: B2 Design
- Fenner 2009** Fenner, Uwe (2009) *Erfolgreich mit Stil: Der Knigge für alle Lebenslagen*. Wien: Linde Verlag
- Fischer 1981** Fischer, Walther (1981) *Mesoamerikanisches Ballspiel – Eine Studie zum altindianischen Ballspiel und dessen Neuorientierung unter Berücksichtigung archäologischer Funde und früher Handschriften*. W. Fischer Verlag
- Gamper 2009** Gamper, Michael (2009) Massen als Schwärme. Zum Vergleich von Tier und Menschenmenge. In: Horn/Gisi 2009, S. 69-84
- Herrmann 1977** Herrmann, Hans Ulrich (1977) *Die Fußballfans: Untersuchungen zum Zuschauersport – Beiträge zur Lehre und Forschung im Sport*. Schorndorf: Verlag Karl Hofmann
- Hohmann, Vogrin 1982**  
Hohmann, Hasso/ Vogrin, Annegrete (1982) *Die Architektur von Copán (Honduras). Vermessung – Plandarstellung – Untersuchung der baulichen Elemente und des räumlichen Konzepts*. Graz: Akademische Druck- und Verlagsanstalt

**Hönle, Henze 1981**

Hönle, Augusta/ Henze, Anton (1981) *Römische Amphitheater und Stadien – Gladiatorenkämpfe und Circusspiele*. Zürich: Atlantis-Verlag

**Horn 2009 Science Fiction**

Horn, Eva (2009) Das Leben ein Schwarm. Emergenz und Evolution in moderner Science Fiction. In: Horn/Gisi 2009, S. 101-124

**Horn 2009 Einleitung**

Horn, Eva (2009) Schwärme – Kollektive ohne Zentrum. Einleitung. In: Horn/Gisi 2009, S. 7-26

**Horn, Gisi 2009**

Horn, Eva/ Gisi, Lucas Marco (2009) *Schwärme – Kollektive ohne Zentrum: Eine Wissensgeschichte zwischen Leben und Information*. Bielefeld: transcript Verlag

**Itten 1970**

Itten, Johannes (1970) *Kunst der Farbe – Studienausgabe*. 5. Aufl. Ravensburg: Otto Maier Verlag

**Jongen, van Tuinen, Hemelsoet 2003**

Jongen, Marc/ van Tuinen, Sjoerd/ Hemelsoet, Koenraad (2003) *Vermessung des Ungeheuren – Philosophie nach Peter Sloterdijk*. München: Wilhelm Fink Verlag

**Kaltenbach, Schittich 2005**

Kaltenbach, Frank/ Schittich, Christian (2005) ... unsere Stadien sind Wahrnehmungsmaschinen zwischen Zuschauer und Spielfeld. Interview mit Herzog & de Meuron. In: *Detail – Zeitschrift für Architektur + Baudetail – Konzept Stadien*, 45, 9, S. 900-906

**Kraft, Kuhnert 2004**

Kraft, Sabine/ Kuhnert, Nikolaus (2004) Architekten machen nichts anderes als In-Theorie. Interview mit Sloterdijk, Peter. In: Kraft, Sabine/ Kuhnert, Nikolaus/ Uhlig, Günther: *archplus – Zeitschrift für Architektur und Städtebau*. 2004, 169/170, S. 16-23

**Kratzmüller 2005**

Kratzmüller, Bettina (2005) ‚Quae beneficia e medio stadio Isthmiorum die sua ipse voce pronuntiavit‘ – Stadion und Politik in der Antike. In: Marschik/ Müllner/ Spitaler/ Zinganel 2005, S. 91-126

**Kuhnert, Ngo 2004**

Kuhnert, Nikolaus/ Ngo, Anh-Linh (2004) Das Berliner Olympiastadion. Interview mit Zopf, Hans-Wolf (Walter Bau-AG)/ Nienhoff, Hubert (gmp Architekten). In: Kraft, Sabine/ Kuhnert, Nikolaus/ Uhlig, Günther: *archplus – Zeitschrift für Architektur und Städtebau*. 2004, 169/170, S. 96-98

**Marschik et al. 2005**

Marschik, Matthias/ Müllner, Rudolf/ Spitaler, Georg/ Zinganel, Michael (2005) *Das Stadion – Geschichte, Architektur, Politik, Ökonomie*. Wien: Turia + Kant Verlag

- Oliveira 2003** Oliveira, Carlos (2003) Sphärische Vernunft – Über Peter Sloterdijks Konsubjektivitätstheorie des In-Sphären-Seins. In: Jongen/ van Tuinen/ Hemelsoet 2003, S. 80-94
- Petermandl 2005** Petermandl, Werner (2005) Geht ihr aber ins Stadion... – Ein althistorischer Blick auf das Sportpublikum wie es war, wie es ist und wie es immer sein wird. In: Marschik/ Müllner/ Spitaler/ Zinganel 2005, S. 127-152
- Raschke 2006** Raschke, Rudi (2006) *Stadion*. München: Collection Rolf Heyne
- Rodatz 2010** Rodatz, Christoph (2010) *Der Schnitt durch den Raum: Atmosphärische Wahrnehmung in und außerhalb von Theaterräumen*. Bielefeld: transcript Verlag
- Rothauer, Wimmer 2008**  
Rothauer, Doris/ Wimmer, Albert (2008) *Stadien/Stadiums – Marktplätze der Zukunft/Market Places of the Future*. Wien: Springer Verlag
- Safranski 2003** Safranski, Rüdiger (2003) Selbstverhältnisse, Weltverhältnisse. In Sloterdijks Sphäre. In: Jongen / van Tuinen / Hemelsoet 2003, S. 73-79
- Scharenberg 2005** Scharenberg, Swantje (2005) Nachdenken über die Wechselwirkung von Architektur und Wohlbefinden. Das Olympiastadion in München, ein politischer Versammlungsort. In: Marschik/ Müllner/ Spitaler/ Zinganel 2005, S. 153-174

- Schittich 2005** Schittich, Christian (2005) Zeltstruktur und Hexenkessel. In: *Detail – Zeitschrift für Architektur + Baudetail – Konzept Stadien*, 45, 9, S. 894
- Sloterdijk 1998** Sloterdijk, Peter (1998) *Sphären I – Blasen*. Frankfurt/Main: Suhrkamp
- Sloterdijk 2004** Sloterdijk, Peter (2004) Foam City. In: Kraft, Sabine/ Kuhnert, Nikolaus/ Uhlig, Günther: *archplus – Zeitschrift für Architektur und Städtebau*. 2004, 169/170, S. 56-84
- Stäheli 2009** Stäheli, Urs (2009) Emergenz und Kontrolle in der Massenpsychologie. In: Horn/Gisi 2009, S. 85-100
- Tabor 2005** Tabor, Jan (2005) Olé. Architektur der Erwartung. Traktat über das Stadion als Sondertypus politischer Geltungsbauten (Fragment). In: Marschik/ Müllner/ Spitaler/ Zinganel 2005, S. 49-89
- Thacker 2009** Thacker, Eugene (2009) Netzwerke – Schwärme – Multitudes. In: Horn/Gisi 2009, S. 27-68
- van Winkel 2005** van Winkel, Camiel (2005) Tanz, Disziplin, Dichte und Tod. Die Masse im Stadion. In: Marschik/ Müllner/ Spitaler/ Zinganel 2005, S. 229-257
- Vehlken 2009** Vehlken, Sebastian (2009) Fish & Chips. Schwärme – Simulation – Selbstoptimierung. In: Horn/Gisi 2009, S. 125-162

**Wojciech 2008** Wojciech, Czaja (2008) Kick-off in Today's Market Places. Das Wunder von hier und jetzt – The wonder of the here and now. Interview mit Wimmer, Albert und Hörtnagl, Alfred. In: Rothauer, Doris/ Wimmer, Albert 2008, S. 80-88

**Zillner, Zinganel 2005**

Zillner, Christian/ Zinganel, Michael (2005) Stadien der Auflösung. Ephemere Stadien oder die Auflösung des Stadions in der Eventgesellschaft. In: Marschik/ Müllner/ Spitaler/ Zinganel 2005, S. 365-394

## 4.2. Internetquellen (zuletzt besucht am)

**3-liga.com** <http://www.3-liga.com/stadien.php> (17.04.2015)

**Dfl.de** <http://www.bundesliga.de/de/fanzone/stadien/> (17.04.2015)

**Dodson 2012** Paul Dodson (2012) Calcio Storico. <http://www.2camels.com/calcio-storico.php> (21.12.2012)

**Duden.de/panta\_rhei 2013**  
[http://www.duden.de/rechtschreibung/panta\\_rhei](http://www.duden.de/rechtschreibung/panta_rhei) (11.01.2014)

**Concordia-eagle 2007**  
concordia-eagle (2007) Der 25.08.1973 oder wie klein concordia zum eagle mutierte. <http://eintracht-archiv.de/fanhistorie/concordia-eagle-klein-concordia.html> (02.01.2013)

**Florence-on-line.com**  
o.V. (o.J.) Calcio Storico. <http://www.florence-on-line.com/exhibits-events/annual-events> (21.12.2012)

**Fussballdaten.de/74**  
o.V. (o.J.) Eintracht Frankfurt – VfB Stuttgart. 4:3 (0:0). <http://www.fussballdaten.de/bundesliga/1974/4/frankfurt-vfbstuttgart/> (02.01.2013)

**Fussballdaten.de/2014**  
<http://fussballdaten.de/bundesliga/2014/> (03.01.2015)

**Fussballtempel.net** <http://www.fussballtempel.net/main.html> (21.12.2012)

- Godfrey 2012** Mike Godfrey (2012) Legendary Football Stadium Designer Archibald Leitch. <http://sportales.com/football/legendary-football-stadium-designer-archibald-leitch/> (21.12.2012)
- KidKlappergass 2007**  
KidKlappergass (30.04.2007) Die, die immer da sind. <http://www.eintracht-archiv.de/fanhistorie/kidklappergass-immer-da.html> (29.12.2012)
- Propain 2007** propain (2007) Wir Fans in den 70ern – Der gute, alte G-Block. <http://eintracht-archiv.de/fanhistorie/propain-g-block.html> (02.01.2013)
- Stadionwelt.de** [http://www.stadionwelt.de/sw\\_stadien/index.php?folder=sites&site=ligen&land=Deutschland](http://www.stadionwelt.de/sw_stadien/index.php?folder=sites&site=ligen&land=Deutschland) (17.04.2015)
- Stadionsuche.de** [http://www.stadionsuche.de/start\\_suche.php](http://www.stadionsuche.de/start_suche.php) (17.04.2015)

### 4.3. Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1** „Camp Nou, Barcelona, Spanien“  
<http://www.kreiszeitung.de/bilder/2014/01/27/3334818/770486497-camp.jpg> (27.03.2015)
- Abb. 3** „Bevölkerungsdichte BRD 2006“  
[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6e/Pop\\_density\\_of\\_Germany.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6e/Pop_density_of_Germany.png) (24.02.2015)

Alle anderen Abbildungen stammen aus eigener Quelle.