

ADATO 2—17

Architektur
+
Mobilität

ESSAI
Building Neverland

INTERVIEW
*Landesplanung
- Die neue Tram*

PROJEKTE

NARRATIVE
*Forgotten Ways
- Lost Infrastructures*

ABSCHLUSSARBEIT
HS2 Railway

AdatoFilmFreitag



INHALT

05 _ EDITORIAL

06 _ BUILDING NEVERLAND

On Urbanism and the Iconography of Disney's Themed Spaces
Anna Valentiny

12 _ DIE NEUE TRAM

Landesplanung noch nicht im Griff
Pia Oppel im Interview mit Markus Hesse

Weniger fürs Auto planen
Pia Oppel im Interview mit François Bausch

Von A nach B
Im Wandel der Zeit

24 _ PROJEKTE

Mumbai Chhatrapati Shivaji Airport
SOM

Droneport
Norman Foster & Partners

Fuji Kindergarten
Tezuka Architects

Chicken Point Cabin
Olson Kundig

Facade of Al Bahar Towers
Aedas + Arup

Hide away from the city
Fernando Abellanas

Schaustelle Pavillon
Jürgen Mayer

Mars Ice House
*Clouds Architecture Office / Space Exploration
Architecture (SEArch)*

Veetee + Forest Library
*b210 architects & Estonian Academy
of Arts Interior Architecture*

The Highline
James Corner Field Operations

46 _ FORGOTTEN WAYS - LOST INFRASTRUCTURES

Christian Grün

54 _ HS2 RAILWAY

Damien Assini

58 _ AdatoFilmFreitag

01 - Moving Pictures

“
 (...) sind wir tatsächlich in
 dieser Zukunft angekommen
 oder folgen wir tardierten
 Bildern einer Welt von morgen
 - einem Retrofuturismus
 wie man ihn aus Disneys
 Discoveryland (...) kennt (...) ?
 “

EDITORIAL

Vom Nomaden zum Bauern - in der Geschichte des Menschen spielte der Verkehr und die Niederlassung an strategisch günstigen Punkten, in fruchtbaren Tälern, an Meeren, Flüssen, an Handelsrouten, zum Wissens- und Güteraustausch, seit jeder eine zentrale Rolle.

Heute darf und muss das Thema *Mobilität* jedoch globaler denn je gedacht werden. Denn der weltumspannende Kapitalismus und sein erstes Prinzip der Gewinnmaximierung fordern vor allem eines: Schnelligkeit und damit kurze und effiziente Wege. So ist die Strecke von A nach B nicht mehr mit gewollten (Um)wegen zu denken, man spricht nicht mehr von kulturspezifischen Geschwindigkeiten und Formen des Verweilens als soziale Praxis. Es scheint als sei Mobilität und damit Bewegung nur mehr seelenlose lineare Funktion.

Diese abstrakten Linien finden eine sehr konkrete Materialisierung in den Nachtaufnahmen der Großstadt. Unter Langzeitbelichtung werden Leuchtstrahler von Autos, aber auch Infrastruktur wie Ampeln sichtbar. Im größeren Maßstab und mit einem Blick aus dem All auf die Erde erkennt das menschliche Auge ganz ohne technische Hilfsmittel - wenn man von der Möglichkeit der Raumfahrt an sich absieht -, die Kondensstreifen von Flugzeugen als sich kreuzende Wolkenverläufe zwischen den Festländern.

In den letzten 200 Jahren lernte sich der Mensch die Dampfmaschine in Form der Eisenbahn, zu Nutze zu machen. Das Auto wurde von der Mittelschicht aufwärts zu einem erschwinglichen Muss, der Mond umkreist und betreten, Flüge in den Urlaub wurden zum Massenphänomen. Dabei gingen diese technischen Innovationen stets Hand in Hand mit urbanistischen Entwürfen, welche die Anpassung eines mancherorts historisch gewachsenen Gefüges an die jeweilige Zeit gewährleisten sollten. Anderorts baute man neue Städte für die neue Technik.

Dabei gab es immer verschiedenartige Ansätze wie die Zukunft aussehen sollte und während Frank Lloyd Wrights *Broadacre City*, 1935, von dezentralisierten Gartenstadtvisionen sprach, in

denen jede selbstbewirtschaftete Parzelle Land per Privat Flugzeug angesteuert werden konnte, plante und baute Corbusier die kompakte und autarke *Wohnmaschine* der *Unité d'Habitation* - tatsächlich wollten sie alle weg vom Mythos des ersten Bezirks, des ältesten, -und viel zu dichten Nukleus der Stadt.

In Zeiten der Industrialisierung, die Menschenmassen in Richtung Großstadt mobilisierte, waren diese Stadtzentren zu überfüllten Elendsquartieren verkommen. Die Utopie der funktionsgetrennten Moderne, ihr vertikales Bauen, die Freiflächen zwischen den Hochhäusern und ihrem Leitsatz um „Licht, Luft und Sonne“ (und somit Hygiene) galten nicht zuletzt als Versprechen für eine demokratisierte und lebenswerte Zukunft - ihr Fortbewegungsmittel war das Auto. Wie die Moderne konnte auch ihr Bote sein Versprechen nicht halten. Manifest verabschiedete sich die Architekturwelt von ihrem letzten Dogma.

Doch von welcher Zukunft, von welchen Formen der Mobilität träumen wir heute? Die Welt ist schnell, die Bilder, die uns aus Medien und Filmen entgegenschlagen atemraubend, die Visionen unhaltbar groß, schrecklich, schön oder beides. Doch sind wir tatsächlich in dieser Zukunft angekommen oder folgen wir tardierten Bildern einer Welt von morgen - einem Retrofuturismus wie man ihn aus Disneylands *Discoveryland* und der Ikono-graphie der an den Themenpark anschließenden postmodernen Stadtentwicklungsgebiete kennt?

An dieser Stelle setzt Adato an: *Building Neverland* bespricht Urbanismus und Architektur von Disneys *Themed Spaces*, von der Enfilade der Programmpunkte entlang des zentralen Kommunikations- und Mobilitätskorridors des *Monorail* in Disney World bis hin zur Kulisse der *Main Street*, die als Rekonstruktion eines amerikanischen Kleinstadtydills, das Thema der importierten Identität reflektiert.

Den Anschluss macht ein Beitrag von Pia Oppel. Im Auftrag der Adato hat sich die stellvertretende Chefredakteurin des luxemburgischen 100,7 mit Markus Hesse, Professor für Stadtforschung an der Universität in Luxemburg, und dem Nachhaltigkeits- und Infrastrukturminister François Bausch zum Gespräch über die neue Tram getroffen.

Christian Grün erzählt in *Forgotten Ways - Lost Infrastructures* von verlassenen, unbegangenen Wegen und den steinernen Wüchsen, die sie mancherorts mehr Skulptur als nachvollziehbare Architektur säumen.

Den Abschluss macht Damien Assinis Abschlussprojekt von der Bartlett School of Architecture in London: *HS2 Railway* lotet die Frage aus, wie das Vereinte Königreich, das sich gegen die Mitgliedschaft in der Europäischen Union ausgesprochen hat, weiterhin als politische, aber auch räumliche Einheit funktionieren kann.

Building Neverland

On Urbanism and the Iconography
of Disney's Themed Spaces

Anna Valentiny

Disneys Narrative, Figuren und deren, im bewegten Bild gezeigte Kosmen, prägten zweifellos das Weltbild ganzer Generationen. Ob das nun unterstützenswert ist, soll an dieser Stelle nicht besprochen werden. Vielmehr schon die Tatsache, dass der Milliardenkonzern der Walt Disney Company über seine wertevermittelnde Rolle hinaus, als Projektentwickler seit Jahrzehnten gezielt Einfluss auf die gebaute Realität der, seine Themenparks umgebenden Gebiete nimmt.

Truman's Mother:

[looking through a photo album]
Here's us at Mount Rushmore.
Do you remember, Truman?
When Dad was still with us?
That was quite a drive, you slept
the whole way there.

Truman:

*[looking closer at the old photo
of himself as a boy with his parents
in front of an inaccurate mock-up
of Mount Rushmore]*
It looks so small.

Truman's Mother:

[quickly turning the page]
Things always do when you
look back, darling.¹

¹ The Truman Show,
Peter Weir,
US 1998



View of the transportation center below the urban center of E.P.C.O.T drawn by Herbert Ryman
© The Walt Disney Company

"Kulturimporte" von der Neuen in die Alte Welt und zurück

Wie so viele Weltausstellungen wurde auch Disneyland (in Anaheim, d. Verf.) von einer regellosen Peripherie belagert. Der enorme Erfolg des Parks führte dazu, dass immer mehr Investoren die umliegenden Ländereien aufkauften und in ein regelloses Durcheinander von Hotels und kommerziellen Einrichtungen verwandelten.¹ (Fig. 5) Die Zersiedelung der, den ersten Disney World in Kalifornien (1955) umgebenden Landschaft, war ein finanzieller Schock für den Konzern und ein Makel am idealen Bild des Ensembles. So ist Disneys zweiter Anlauf in Florida, das *East-Coast Disneyland*, in seiner Gesamtplanung als direkte Reaktion auf seinen Vorgänger zu verstehen: Zwischen den Städten Orlando und Kissimmee entwickelte Disney von 1962 bis hin zum Tod seines Gründers, im Jahre 1966, einen Masterplan zum Walt Disney World Resort.

Erträumt wurden, auf einer Fläche von 11250 ha, von Süden nach Norden, ein Flughafen, ein Wohnbereich für Besucher (Motels, Hotels, Camping), ein Industriepark, *EPCOT* (Experimental Prototype Community Of Tomorrow) und schließlich der Themenpark, das *Magic Kingdom*, selbst. Die Programmpunkte des städtebaulichen Entwurfs wurden als Enfilade entlang eines zentralen Kommunikations- und Mobilitäts-Korridors, dem *Monorail*, collagiert und sollten in ihrer Einheit eine autarke, vollkommen vom Konzern entwickelte, kontrollierte und vermarktete Alternative zur Realität, zur Welt des Alltäglichen, bieten.

Von der Gartenstadt-Variation des utopischen und tatsächlich nie realisierten Projekts *EPCOT*, über die nostalgischen Rekonstruktionsphantasien der Main Street, die den Beginn eines jeden Parks markiert und als entkernter Kulissen-Stripe dem vermeintlichen Idyll der Amerikanischen Kleinstadt Neu Englands gedenkt (Fig. 13,16,17) – von den postmodernen Formspielereien der, den Park umgebenden Hotels (u.A. das von Disneys „Hausarchitekten“ Michael Graves entworfene *Walt Disney World Swan and Dolphin Resort*) (Fig. 8,9), bis hin zur Planung der Stadt *Celebration* durch Robert A. M. Stern im Stil des New Urbanism (Fig. 3,4) – Disneys Thema ist die „Neue Alte Welt“.

Das Schloss wird das vertraute Bild Berlins wiederherstellen, die historische Mitte vervollständigen, das Stadtbild heilen. Sein Wiederaufbau macht Berlin wieder zum geliebten Spree-Athen.

Sätze wie dieser Werbespruch des Fördervereins Berliner Schloss versinnbildlichen den nationalpopulistischen Kanon in welchen die Rekonstruktionsdebatte in Europa einstimmt. Im mazedonischen Skopje geht man einen Schritt weiter, wenn man brutalistische Wüchse, also das tatsächliche kulturelle Erbe der Hauptstadt, unter klassizistischen Kulissen versteckt. Vielerorts will man sich wieder an der vermeintlich

guten, besseren Vergangenheit und an deren Bildern orientieren – ob es diese nun gab oder nicht. In der Kulissenarchitektur Disneylands wird dieses Phänomen auf die Spitze getrieben. Es leitet sich eine Formensprache ab, die sich von der Attraktion im Park über dessen Grenzen und die Fassade hinaus bis hin zur Architektur entwickelt.

So heißt das Stadtentwicklungsgebiet, dem sich der Konzern in Europa, einige Kilometer vor Paris verschrieben hat Val d'Europe, und bietet neben Mischnutzung und Fußgängerfreundlichkeit Mansardendächer in Haussmann'scher Manier. (Fig.7,14,15) Das neue Gebiet entwickelt sich als organisches Konstrukt um Plätze, orientiert sich dabei immer am „menschlichen Maßstab“ und folgt trotz europäischer Adaptation, den rigiden Weltvorstellungen des Originals: Die Eingabe von Eintritts-Codes an jedem mittels elektrischen Türöffners gesteuerten Eingang ist da nur das Detail einer exklusiven Wohnpolitik. Einen wirklichen Öffentlichen Raum sucht man hier vergebens.

Disneys Räume wollen die Reise in eine ideale Welt anbieten. In dieser Logik, verlängert das Bewohnen eines Bezirks innerhalb der Val d'Europe oder auch der Stadt Celebration die Erfahrung der perfekten Umwelt von einem sporadischen Parkbesuch auf Lebenszeit – Disney scheint die Insel an Land, die der Konzern besitzt, den allgemein gültigen Prinzipien von Zeit und Raum zu entheben und schafft *Neverland*.

Doch welche Sprache
spricht diese Welt?

Pinocchio's Weg zurück nach Hause

Eines Abends nimmt der Tischler Gepetto seine Zukunft in die Hand und fertigt eine Holzfigur – Pinocchio soll zu einem kleinen Jungen heranwachsen. Die wandernde Grille Jiminy Cricket, die in der folgenden Handlung die Rolle des Gewissens des unfertigen Menschen einnehmen wird, kehrt an diesem Abend, auf der Suche nach einer Herberge bei Gepetto ein.

Die Grille hatte zu Beginn des 1940 erschienenen Spielfilms in das Oskar prämierte Thema *When you Wish Upon a Star* eingestimmt, war das Cover eines in Leder gebunden Buches mit Namen und Profil der Marionette hinuntergerutscht, hatte den Umschlag geöffnet und war als Erzähler fortgefahren: *One night, a long time ago my travels took me to a quite little village. It was a beautiful night. The stars were shining like diamonds high above the roofs of that sleepy old town...*² Dazu sieht der Zuschauer das Bild einer vom Halbmond beschienenen Gebirgskulisse, im rechten Bildvordergrund ein Kirchturm vor der Silhouette der Dächer der Stadt. Der Blick wandert durch das dichte,

1_ Michael Sorkin,
Wir seh'n uns in
Disneyland,
in: Arch+114-115,
Das Amerikanische
Zeitalter,
1992, S.106

2_ Pinocchio,
Hamilton Luske,
Ben Sharpsteen,
US 1940

über die Jahrhunderte gewachsene Geflecht verwinkelter Gassen hin zum Haus des Holzschnitzers.

Weder zu Beginn der Erzählung, noch in der Folge der Handlung, wird die geographische Lage des beschaulichen Ortes erwähnt. Auch wann die Geschichte spielt bleibt unklar. Diese, explizite Unbestimmtheit von Zeit und Raum ist ein Stilmittel das in einer Vielzahl der frühen Walt Disney Filme, vom ersten abendfüllenden Spielfilm *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), über *Bambi* (1942) bis hin zu *Cinderella* (1950) eingesetzt wurde. Dass dies in der Absicht geschah, den Mythos der "Heilen Welt" im eindeutigen, geokulturellen Kontext der vergangen, der alten Welt Europas zu verorten, sei dahingestellt.

Zu mehr konkreter Information bekennt sich das Narrativ des Parks, wenn der Besucher in Disneyland Paris nächst des *Darkrides*, *Les Voyages de Pinocchio* und des Geschäftes *La Bottega di Geppetto* im *Châlet de la Marionnette* unter den geschnitzten Augen von verführerndem Fuchs und Kater, in der Bierstube, unter Hirschgeweihlüstern und der bayrischen Flagge Burger und French Fries verspeist. Tatsächlich sind die ersten atmosphärischen Skizzen Gustaf Adolf Tenggrens (Fig.1), der Chef-Illustrator der Walt Disney Company während des *Golden Age of American Animation* war, in starker Anlehnungen, um nicht zu sagen als direkte Skizzen der von Fachwerkhäusern gesäumten verwinkelten und gepflasterten Straßen Rothenburgs ob der Tauber (Fig.6) entstanden. Die Gebirgskulisse der Anfangssequenz wurde eher dem alpinen Raum entliehen und als Hintergrund in das Idyll collagiert.

Doch nicht allein Pinocchios Handlung kleidet sich in bekannte Welten und so scheint das gemütliche Häuschen der sieben Zwerge wie von Ludwig Richter unter hohe Tannen gestellt, während der Prinz, hoch auf seiner Felseninsel, in einem Mischbau aus Wartburg und Neuschwanstein sitzt.⁴ (Fig.2)

³ EPCOT,
Walt Disney,
US 1967

⁴ Brita Sachs,
Wie Caspar David Friedrich
ins Disneyland kam, in: FAZ,
30.09.2008

⁵ John C. Flinn Sr.,
*Snow White and the Seven
Dwarfs*,
in: Variety,
28.12.1937

"
Here in Florida we've enjoyed something
we've never enjoyed at Disneyland
(in Anaheim, d. Verf.): the blessing of
size. There's enough land here to hold
all the ideas and plans we could possibly
imagine.³
"

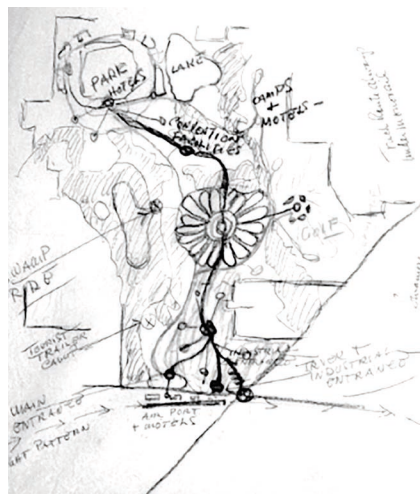
Walt Disneys Große Tour

Mitte der 30er Jahre steckte Walt Disney in der Entwicklung von *Snow White and the Seven Dwarfs* und in einer Krise. Der Plot schien damals durchaus komischer, cartoonesker als der fertige Film es schließlich sein würde. Der Anspruch mit *Snow White* einen ernstzunehmenden Film schaffen zu wollen, der den Zuschauer tatsächlich berührt und ihm nicht als rein karikaturesker Abklatsch einen zynischen, witzigen Kommentar zur Realität liefert (was Cartoon bis dato vor allem tat), ließ Disney überfordert zurück. Er sollte sich erholen.

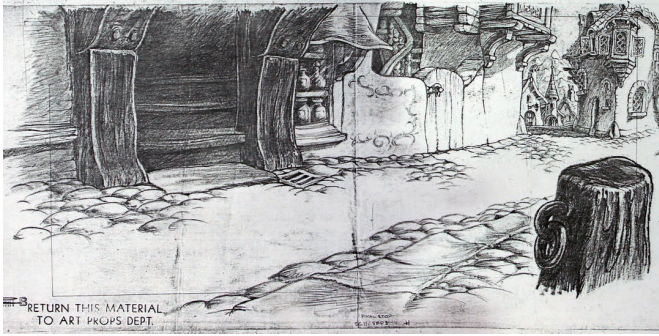
Im Sommer 1935 führte Disney eine Europareise, von England nach Frankreich, über Deutschland und Italien. Auf seiner Tour wollte er die Marke auf europäischem Boden aufbauen, zurück in die USA kehrte er mit hunderten von Büchern, Kunstbänden und Zeitschriften: Werke von Gustave Doré, Honoré Daumier oder Wilhelm Busch sollten das Repertoire der Disney Studios nachhaltig prägen.

*So perfect is the illusion, so tender the romance and fantasy, so emotional are certain portions when the acting of the characters strikes the depth comparable to the soncerity of human players, that the film approaches real greatness.*⁵

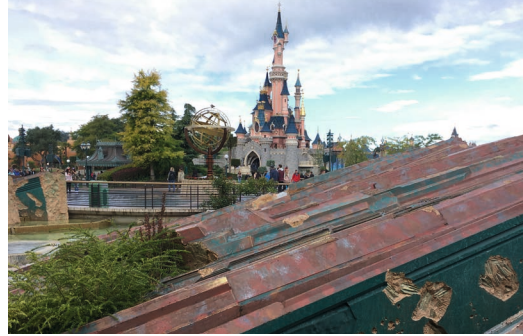
Zwei Jahre später empfand das Publikum Mitgefühl für das Schicksal einer Zeichentrückfigur. Disney hatte reussiert und die Erfolgsgeschichte eines der mächtigsten Weltkonzerne nahm ihren Anfang. Das „Cinderella Schloss“, dessen Vorlage an sich schon eine eklektizistische Collage auf Sagenwelt-Basis der, von Ludwig II von Bayern heillos verehrten Wagner Schöpfungen, war, emanzipierte sich als Icon der Marke Disney zur global verstandenen, einzig wahren „Ritterburg“.



Master Plan drawn by
Walt Disney, 1965-66
© The Walt Disney Company



01



02

Eine Reise nach Disneyland ersetzt die Reise nach Norwegen oder Japan. ‚Norwegen‘ und ‚Japan‘ werden auf den kleinsten verdinglichten Nenner reduziert, auf Wikinger und Samurais, auf Graved Lachs und Sushi. Es geht nicht etwa darum, daß man nicht mehr reist - im Gegenteil, das System lebt schließlich von der Bewegung. Es geht darum, daß alle Reisen gleichwertig und gleichbedeutend sind.¹

1_ Michael Sorkin,
Wir seh'n uns in Disneyland,
in: Arch+114-115,
Das Amerikanische Zeitalter,
1992, S.102

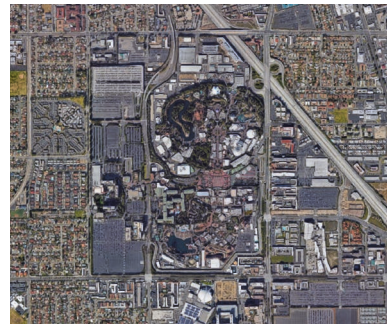


04

- 1_ Skizzen für Pinocchio
© Disney
- 2_ Fantasyland,
Disneyland Paris (FR)
- 3_ Celebration, Florida, Post
© Michael Graves
- 4_ Celebration, Florida,
Masterplan
© Michael Graves
- 5_ Disneyland Anaheim (USA)
© google maps
- 6_ Rothenburg, Bayern (DE)
© Berthold Werner
- 7_ Mansardendach
- 8_ Place des Dauphins,
Aix-en-Provence (FR)
© Anna Valentiny
- 9_ Dolphins Hotel (USA)
© Michael Graves
- 10_ Peter Pan Snowball
© Anna Valentiny
- 11_ Schneewittchen und die
Sieben Zwerge, Darkride
© Disney
- 12_ Mickey Mouse im Auto
in Stein
© Anna Valentiny
- 13_ Liberty Court,
Main Street,
Disneyland Paris (FR)
© Anna Valentiny
- 14_ Val d' Europe,
Stadtentwicklungsgebiet,
Developer: Walt Disney
Company
© google maps
- 15_ Val d' Europe,
Wohneinheiten
© Anna Valentiny
- 16_ Pinckney Mansion Ruins,
Charleston (USA),
Civil War
© George Barnard
- 17_ Kansas Avenue,
Marceline, (USA)
© Walt Disney Hometown



03



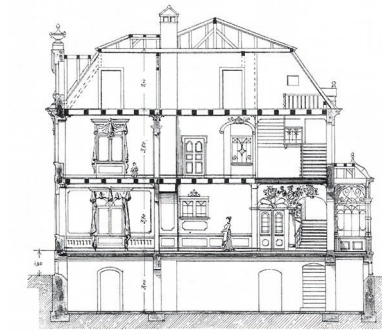
05

Das New York Hotel von Michael Graves an der Nordspitze des Sees erinnert mit seinen fünf Türmen schon auf den ersten Blick an Manhattan und wird von zwei flachen Gebäudekomplexen eingerahmt. Einer davon verkörpert die Bebauung von Gramercy Park, der andere die Brownstone-Häuser der East Side. Dazwischen erstreckt sich eine Wasserfläche, die im Winter - damit an das Rockefeller Center erinnernd - zu einer Eisbahn wird. An diesem künstlichen See liegt ein Konferenz- und Tagungszentrum. Am anderen Ende des Sees steht das eindrucksvollste der Hotels, der von Robert Stern entworfene Newport Bay Club, der sich am Vorbild der Badeorte Neuenglands orientiert.⁶

6_ Marc Bedarida,
Euro Disney Park,
in: Arch+114-115,
Das Amerikanische Zeitalter,
1992, S.92



06



07



08



09



10

7_ Carol Vogel,
The Trend Setting
Traditionalism
of Architect Robert Stern,
in: the New York Times
Magazine,
13.1.1985



11



12



13



14



15



16



17

What challenges Stern about his work in these developments is his desire to correct the damage done by the postwar tract house. 'Communities of tract houses, plopped on a grid, represent a way of throwing historical forms around like bouillabaisse,' he says. 'The traditional Colonial front door, with crashing picture windows on either side, a gaping hole for the garage, the low ranch-style roof, vaguely based on the work of Frank Lloyd Wright.' What Stern has set out to do is create an old-fashioned town 'with a variety of

In der Tat ist es so, daß Disneyland nicht die Befreiung von Los Angeles verkörpert, sondern seine Umkehrung. In Disneyland geht man nur aus einem Grund zu Fuß, und zwar um fahren bzw. mitfahren zu können. Nach allgemeiner Erfahrung ist das beherrschende Motiv jedoch weder das Laufen noch das Fahren, sondern das Schlange- stehen. Den größten Teil eines typischen Disney-Tages verbringt man, wenn auch ohne Auto, also genau in dem Stau, dem man vermeintlich entkommen ist. In der Tat liegt das höchste Erlebnis in Disneyland darin, zu fahren.¹

ADATO^{1_18}

PREVIEW

Der Begriff *panem et circenses* geht auf den römischen Dichter Juvenal zurück. Vor rund zweitausend Jahren, zu Zeiten der Regentschaft des Caesar Erben Kaiser Augustus beschrieb er die Erstarkung des Senats. Er beobachtete, dass die Wahlen der Magistrate zur reinen Formsache verkamen während eine, von Brot und Spielen, billigem Getreide und eindrucksvoll inszenierter Unterhaltung, physisch und emotional gesättigte, betäubte Gesellschaft schwieg.

Architektur
+
Circus



© google maps

Wenn Architektur und Sport zusammen kommen ist die Politik nie weit. Sei es im Falle der, im nationalsozialistischen Deutschland veranstalteten Olympiade, die die Überlegenheit der „arischen Rasse“ propagieren wollte und dies u.a. nicht vermochte, weil der damals 23-jährige, afroamerikanische Leichtathlet Jesse Owens gleich vier Goldmedaillen gewann. Oder im Falle des 15. Mai 1987, als sich auf der alljährlichen Feier zu Titos Geburtstag, kleinere Gruppen an tanzenden Vertretern der einzelnen Teilrepubliken aus der synchronen Choreographie lösten, auf ihre eigene Melodie zu tanzen begannen und das Ende des jugoslawischen Modells ankündigten – das alles passierte im *Circus*.

Nichts desto trotz scheint es, als hätte sich in den letzten Jahren in der öffentlichen Debatte um das Bauen für den Sport – und leider vieles mehr – einiges getan und so erzürnten sich angesichts der Austragung des Fifa World Cup 2014 in Brasilien nicht nur die Gemüter der Ärmsten, die in den Favelas Rio de Janeiro auf die Straßen gingen. 11 Billion Dollar gab die Regierung damals für die Sportveranstaltung aus, 270 Mio. davon flossen direkt in den Bau der *Arena da Amazônia* in Manaus, die nach nur vier Spielen heute leer steht und, obwohl mit öffentlichen Geldern finanziert, nach und nach an den privaten Sektor verkauft wird.

YOU CAN FIND US ON



adato.lu