

Christian Mikunda

Der verbotene Ort oder Die inszenierte Verführung

Unwiderstehliches Marketing durch strategische
Dramaturgie



Inhalt

Vorwort zur Neuauflage	11
Das Zeitalter der Unwiderstehlichkeit	13
Der Ursprung	14
Die strategische Dramaturgie	16
1. PSYCHOLOGIE	17
Brain Scripts	
<i>Die Drehbücher im Kopf</i>	17
Wie die Geschichtenmaschine funktioniert	18
Wo Brain Scripts wirksam werden	19
Der David-gegen-Goliath-Mythos	20
Der Mythos vom Goldenen Schuss	21
Die kleinen Dinge des Lebens	22
Die Spiele der Erwachsenen	24
Wie man Scripts zum Laufen bringt	25
Zu denken geben	26
Lücke im Detail oder »Ratiocination«?	28
Story Machine	29
Inferential Beliefs	
<i>Sich ein Bild machen</i>	31
Was Brillenträger intelligent macht	31
Zu irreführend, zu instabil, zu simpel	33
Wer bist du, woher kommst du?	36
Gefilmte und gebaute Visitenkarten	37
Der verräterische Schreibtisch – ein Image-Spiel	38
Character Sheets	40
Cognitive Maps	
<i>Die kognitiven Landkarten</i>	41

Von Knoten, Achsen, Districts und Landmarks	42
Sich heimisch fühlen und andere Effekte	44
Wer gehört zu wem in Beziehungen?	46
Der Boss, der Partner und das Team	50
Der imaginäre Ort	52
Optimierung 1: Da war ich noch nicht, da will ich noch hin	53
Optimierung 2: Benennen, betreten, bezeichnen	54
Optimierung 3: Unsichtbare Fäden	56
Time-Line	
<i>Die Eigen-Zeit</i>	58
Die Zeitmaschine in uns	58
Beschleunigte Zeit	60
Gedehnte Zeit	63
Antizipation	
<i>Anspannung lösen – Erwartung wecken</i>	64
Abfeiern und ablachen	65
Spannende Geschichten, spannende Orte	67
Die Kunst, etwas spannend zu machen	69
Sentence Frames	
<i>Wie man ein Leitsystem aufbaut</i>	73
Eine Art natürliche Grammatik	75
Clean Entrance – der große Auftritt	77
Matching – unwiderstehliche Verbindungen	80
Clean Exit – der starke Abgang	82
Media Literacy	
<i>Sich geschickt anstellen</i>	83
Marketingspiele	85
Die Kunst der Vereinbarung	86
Rätsel	88
Spiegel	90
Doppelte Böden	93
Infotainment-Techniken	95

2. DRAMATURGIE	99
1. Der verbotene Ort	99
2. Der dramaturgische Event	102
3. Placement	105
4. Leadership-Design	108
5. Image-Verschiebung	111
6. Spuren der Vergangenheit	115
7. Das Prinzip des »Ride«	117
8. Red Herring	120
9. Der Spannungsbogen	122
10. Blickwinkel	126
11. Alles an seinem Platz	128
12. Stationen einer Reise	131
13. Die gute Adresse	134
14. Territorium	136
15. Thematisierung	138
16. Frames	144
17. Ensemble	148
18. Who am I?	152
19. Das Gleichnis	156
20. Der Vergleich	159
21. Denkmodelle	161
22. Seeing is Believing	164
23. Klassifizieren	168
24. Der Ratschlag	170
Die Hexenküche der dramaturgischen Evolution	173
3. SYSTEME	177
Malling	178
Alles unter einem Dach	178
Das Prinzip der Promenade	180
Besucherstrom-Optimierung	182
Serial	183
Das Prinzip des Fließbands	184
Die totale Erinnerung	185
Virtuality	194
Der Weltersatz	194

Virtuelle Ereignisse	195
Leute, an deren Existenz man glaubt	197
Parallelwelten	198
Soziodramaturgie	201
Am Nacken packen und den Kopf zu Boden drücken	201
Achse des Bösen	202
Die Wasserflaschen von Beslan	203
Wenn Handtaschen fliegen könnten	204
Nicht Einflussräume treten heute gegeneinander an, sondern Erlebnisräume	204
Die Mitternachtsliga	205
Guantanamo 2	205
Guardian Angels	206
Julia auf dem Redwood-Baum	207
Der Autor	209
Danksagungen	211
Literaturverzeichnis	213
Register	217