

Serious Fun Architektur & Spiele

17.03.–05.09.2022, Ausstellungshalle 2

Eröffnung: Mi 16.03.2022, 19:00

Pressekonferenz: Mi 16.03.2022, 11:00

Die Eröffnung und die Pressekonferenz finden entlang der aktuellen Covid-19 Maßnahmen statt!

Klassische Architekturspiele kennen wir alle, von Bauklötzen, die zu gewagten Gebäuden werden, bis zu Brettspielen, auf denen die Spieler*innen um räumlich-strategische Vorteile rittern. Aber welche architektonischen Erzählungen stecken in Puppenhäusern, nach welchen Leitlinien wachsen Städte in Computerspielen und was für Gebäude bieten Ego-Shootern Schutz vor Angreifern? Die Ausstellung „Serious Fun“ zeigt und hinterfragt Architekturspiele. Sie lädt zum Staunen, Spielen und Nachdenken ein.

Architekturspiele sind Teil unseres kulturellen und technischen Erbes. Sie sind aus Holz, Metall oder Karton, andere werden auf Computern oder Konsolen gespielt. Hybride Varianten machen aus der Stadt selbst ein Spiel und öffnen Schnittstellen zu parallelen Welten.

Architekturspiele sind aber auch Teil der Sozialgeschichte. Als ausdrucksstarke Form der populären Kultur vermitteln sie, wie wir unsere gebaute Umwelt wahrnehmen und wie wir sie uns anders vorstellen könnten. Im Gegensatz zu bildlichen Darstellungen, die wir auf Distanz betrachten, entfalten Spiele einen stark immersiven Charakter: Wer an einem Spiel teilnimmt, wird selbst Teil des Spiels. Diese mitreißende Kraft ist ambivalent. Einerseits laden die Miniaturen Menschen dazu ein, die Entwicklung von Gebäuden, Städten oder Situationen mitzubestimmen, zu denen sie in der Realität keinen Zugang hätten. Deshalb sind Spiele auch zum beliebten Instrument in Beteiligungsprozessen geworden. Andererseits sind es die Entwickler*innen, die den Verlauf und das Ergebnis der Spiele beeinflussen oder manipulieren. Ihre Entscheidungen bauen nicht nur Welten, sondern auch Weltanschauungen.

Die Ausstellung präsentiert Spiele und Reflexionen über Spiele. Die Exponate, viele davon interaktiv, stammen von Architekt*innen, Künstler*innen und Spieleentwickler*innen. Dabei wird der Blick immer wieder auf spezifische, manchmal merkwürdige, oft innovative Aspekte von Architekturspielen gelenkt. Welche Utopien, Dystopien evozieren sie, welche Werte und Ideen vermitteln, kritisieren oder bestätigen sie? Was für Orte, Themen und Lebensweisen bleiben normalerweise außer Betracht und welche Spiele füllen solche Lücken? Die Besucher*innen können Stadtrundgänge durch Computerspiele machen, virtuell am Londoner Immobilienmarkt mitspielen, sie erleben Puppenhäuser als schaurige Dramolette oder emanzipatorische Erzählungen, sie können in einem rein akustischen Videospiel die räumliche Erfahrung von Blinden nachempfinden oder gemeinsam mit anderen klimafitte Stadtviertel bauen.

Die Ausstellung „Serious Fun“ lädt die Besucher*innen zum Spielen und Nachdenken ein. Sie ermöglicht das Eintauchen in bekannte und unbekanntere Spiele, regt aber auch dazu an, sich zu distanzieren und einen kritischen Blick auf die Welt der Spiele und ihre gebauten Welten zu werfen. Spiele können Architektur feiern und banalisieren, Welten eingrenzen und entgrenzen. Sie arbeiten nicht nur mit Architektur, sie halten ihr auch einen Spiegel vor.

Kuratorin: Mélanie van der Hoorn

Projektleitung: Katharina Ritter

Ausstellungsgestaltung: DWARS ontwerp (Mark Schulte & Miriam de Lange)

Der Presstext sowie hochauflösende und honorarfreie Pressefotos stehen auf www.azw.at/presse zum Download bereit.

Pressekontakt: Katharina Kober, +43-1-522 31 15-23, kober@azw.at

Subventionsgeber Az W:

MA18 – Geschäftsgruppe Innovation, Stadtplanung und Mobilität

MA7 – Stadt Wien Kultur

Bundesministerium für Kunst, Kultur, öffentlichen Dienst und Sport

Förderer des Az W: Architecture Lounge