

## 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)

### **Katalog zur Ausstellung**

Zur Ausstellung erscheint der umfangreiche Katalog „Serious Fun. Architecture & Games“. Erhältlich im Az W Shop bzw. direkt über [eshop@azw.at](mailto:eshop@azw.at) zu bestellen.

Hrsg.: Mélanie van der Hoorn, in Zusammenarbeit mit dem Architekturzentrum Wien

Verlag: nai010 publishers; Sprache: Englisch

## **Projekte in der Ausstellung**

### **1. Critical Blocks, Maykel Roovers, 2012**

Mega-Farm, Kraftwerk oder Autobahn als Spielzeugbausteine. Für den Designer Maykel Roovers verkörpern sie essentielle Elemente heutiger Architektur und Raumplanung. Großmaßstäbliche Architektur wird durch die Spielklötze abstrahiert und der Kontrast zwischen der Härte dieser stadtplanerischen Bauten und der spielerischen Kinderwelt, die Freundlichkeit und grenzenlose Möglichkeiten vorgaukelt, betont.

### **2. Luisterhuis, Machiel Spaan & Rozalie Hirs, 2017**

Das „Hörhaus“ von Architekt Machiel Spaan und Komponistin Rozalie Hirs ist ein Puppenhaus, mit dem Kinder mit und ohne Behinderung gemeinsam spielen können. Die hausförmige Holzskulptur hat sieben Hohlräume, die man mit den Ohren erkunden kann.

### **3. The Unchanging World, Alice Pasquini, 2018**

Ein Puppenhaus hat seine Eigenzeit und sein Eigenleben. Es wirkt wie losgelöst von der Umwelt. Wetter, Katastrophen und Verfall gehen an ihm vorbei. Künstlerin Alice Pasquini bringt diese Fundamente ins Wanken. In ihrem Puppenhaus mit gebrochenen Fenstern, Scherben und kaputten Möbeln hat die Geschichte tiefe Spuren hinterlassen.

### **4. Untitled (Dollhouse), Yinka Shonibare, 2002**

Von außen betrachtet, stellt Yinka Shonibares Puppenhaus eine Miniaturkopie jenes großbürgerlichen, viktorianischen Hauses im Londoner East End dar, in dem der Künstler selbst lebt. Der humorlose, selbstgefällige Baustil steht im Kontrast zur schrillen Innenausstattung, die mit farbenfrohen Tapeten und Polsterungen aus Vlisco-Batikstoff auftrumpft. Der Stoff verkörpert die Komplexität (post-)kolonialer Verhältnisse vor dem Hintergrund von Globalisierung und der Ausprägung multikultureller Identitäten.

### **5. The Dollhouse, Heather Benning & Chad Galloway, 2014**

**(Filmlänge 07:41 min)**

Heather Bennings Puppenhaus ist ein bescheidenes Bauernhaus in der kanadischen Prärie, das wirkt, als wäre es von seinen Bewohner\*innen fluchtartig verlassen worden. Es wirkt wie eine vergrößerte Miniatur: die Künstlerin verwandelte ein reales Haus in ein Puppenhaus. Nach sechs Jahren des Verfallsprozesses ließ sie es in Flammen aufgehen und Filmemacher Chad Galloway machte daraus einen Film.

**6. Eigenheim, Anja Dornieden & Juan David González Monroy, 2012****(Filmlänge 16:11 min)**

In diesem Dokumentarfilm spielen Puppenhäuser aus der DDR die Hauptrolle: in langsamen Nahaufnahmen bewegt man sich durch die ostdeutsche Miniaturwelt der 1960er und 1970er Jahre. Aus kindlicher Perspektive vermitteln die Häuser die Wohnideale der damaligen Zeit. Zu den bewegten Bildern hört man im Film Interviewfragmente von alten und neuen Besitzer\*innen.

**7. Dust & Dust Scapes, Aram Bartholl, 2011 & 2013**

„Dust“ ist ein Modell der Räume eines der meistgespielten Computerspiele der Welt im Maßstab 1:333. Leidenschaftliche Spieler\*innen verbringen ganze Tage und Wochen in solchen Umgebungen; für Bartholl gehören sie schon längst zu unserem Kulturerbe: Sie erscheinen realer als viele andere Orte wie künstlich angelegte Supermärkte oder Flughäfen.

**8. Wait, Lindsay Grace, 2005**

In Videospiele ist man in erster Linie mit den Aufgaben beschäftigt, die das Spiel vorgibt. An der Architektur hastet man vorbei, ohne sie genauer anzuschauen. „Wait“ dagegen lädt zur Entschleunigung und entspannten Wahrnehmung ein. Als Teil des Forschungsprojekts „Critical Play“ von Lindsay Grace beschäftigt es sich mit gängigen Spielmechanismen und hinterfragt, wie sie unser Verhalten beeinflussen.

**9. Another Day of Depression in Kowloon, Yuk-Yiu Ip, 2012****(Filmlänge 14:36 min)**

Der Film gehört zum Genre der „Machinima“ (vom Englischen ‚machine‘ und ‚cinema‘) und wurde ausschließlich in dem weltweit bekannten Ego-Shooter Videospiele „Call of Duty: Black Ops“ gedreht. Der Künstler verschafft sich über diesen Weg Zugang zu einem verschwundenen, mythischen Teil seiner Heimatstadt und betreibt Feldforschung in dieser virtuellen Welt.

**10. The Continuous City, Gareth Damian Martin, 2018**

Der britische Künstler und Spieldesigner Gareth Damian Martin erforscht Szenarien von Videospiele und fotografiert mit einer analogen 35-mm-Kamera projizierte Szenen ab. Die so entstandenen Bilder bewegen sich zwischen Realität und Fiktion, zwischen digitaler und analoger Welt. Sie zeugen von der Fähigkeit der Videospiele, Welten zu erschaffen, die reale Architektur absorbiert haben.

**11. London Developers Toolkit, Sandra Youkhana & Luke Caspar Pearson (You+Pea), 2015**

Die satirische App untersucht die aufkeimende Skyline phallisch anmutender Wohntürme in London. Sie fordert die Benutzer\*innen auf, aus vorangefertigten, ikonischen Teilen einen eigenen, megalomanen Wolkenkratzer zusammenzustellen und dazu aufdringliches Werbematerial zu gestalten, das anschließend gedruckt werden kann.

**12. Play With Me, Van Sowerwine & Isobel Knowles, 2002**

Die vertraute Miniaturidylle dieses Spielhauses hat einen harmlosen Anschein, aber die Künstlerinnen nehmen die liebliche, jedoch illusorische Welt komplett auseinander. Bei der erstmöglichen Gelegenheit entfalten sich unerwartete Szenarien abseits der Norm: es ist eine Form von ‚Critical Play‘, eine Reflektion über Konventionen, Assoziationen und Vorstellungen.

**13. MärchenHaft.****Puppenhäuser, schräge Typen und dolle Dinge, Sabine Bloch, 2005–2006**

Fotokünstlerin Sabine Bloch konstruiert in ihren Montagen, die auf Fotografien basieren, komplexe Beziehungsräume, die sich oft erst auf den zweiten Blick erschließen. In der Serie „MärchenHaft“ führt sie uns vor Augen, wie sehr die idyllischen Szenerien von Puppenhäusern eine heile Welt vorgaukeln. Wer nicht wegschaut, wird mit Gräueltaten und Tragödien konfrontiert.

**14. Isometric Screenshots, Jon Haddock, 2000**

Jon Haddock imitiert in seinen Screenshots die isometrischen Darstellungen und den gepixelten Stil der ersten Version des weltberühmten Computerspiels „The Sims“. Dramatische Ereignisse von Weltbedeutung, wie die Ermordung von Martin Luther King, mischen sich mit fiktiven Szenen wie das Picknick aus „The Sound of Music“.

**15. Down and Out in Los Santos, Alan Butler, 2015–**

„Down and Out in Los Santos“ besteht aus Bildschirmfotos aus dem bekannten Videospiele „Grand Theft Auto V“. Der Künstler bewegt sich wie ein Sozialreporter durch die Straßen und zeichnet mit dem virtuellen Smartphone seines Avatars Armut und Obdachlosigkeit auf. Er kritisiert sowohl die ästhetisierende Darstellungen der ‚Street Photography‘ als auch die Gesellschaft, die hier so scheinbar realistisch porträtiert wird.

**16. Nova Alea, Paolo Pedercini (Molleindustria), 2016**

„Nova Alea“ versteht sich als Kritik am erfolgreichen „SimCity“, das Paolo Pedercini als Muster für viele andere Städtebau-Videospiele betrachtet. Stadtentwicklung wird in diesen Spielen meistens aus einer technokratischen top-down Perspektive betrieben; sozialpolitische und ökologische Aspekte ignoriert. Pedercini entwickelt einfache, abstrakte Stadtsimulationen, die jeweils bestimmte Dynamiken aufdecken – in diesem Spiel die Immobilienspekulation.

**17. Operation Jane Walk, Robin Klengel & Leonhard Müllner, 2018****(Filmlänge 16:13 min)**

Die Künstler Robin Klengel & Leonhard Müllner erkunden das subversive Potenzial von Videogames und verwenden die Spielbühne für ihre eigene Narration. Sie leiten ihre Gäste zu architektonischen Ikonen der Moderne und des Kapitalismus und erzählen kritisch von ihrem (kultur-)historischen Hintergrund in der realen Welt.

**18. Rezone The Game, Rolf van Boxmeer (Bosch Architectuur Initiatief) & Tessa Peters (Digitale Werkplaats), 2012**

„Rezone The Game“ ist ein sogenanntes „Serious Game“: es kombiniert Spielvergnügen mit Reflexion über Probleme der „realen“ Welt. Spielgegenstand ist die Bekämpfung von Leerstand in einem konkreten Viertel der niederländischen Stadt Den Bosch, das am Spielfeld modellhaft dargestellt ist. Bewohner\*innen werden als Expert\*innen und Mitgestalter\*innen der eigenen Wohnumgebung anerkannt.

**19. Parquette, Hans Venhuizen, 1991 und 2008**

Ausgangspunkt für „Parquette“ war die Beobachtung, dass auf einer Tabula Rasa kein sinnvoller Städtebau entstehen kann. „Parquette“ simuliert daher einen Entstehungsprozess. Im Laufe des Spiels werden stetig wachsende Rahmenbedingungen hervorgerufen

und die Beteiligten sind aufgefordert, sich in Absprache miteinander dazu zu positionieren. Die Spielenden bekommen Einblick in die Dynamik der Stadtentwicklung, die Positionen der anderen Beteiligten und die Potenziale des Gebiets.

#### **20. Delft Campus Urban Game, Milena Ivković & Stefan Nikolić (Blok74), 2015**

Entstanden aus einer langjährigen Kooperation zwischen einer Architektin und einem Spieleentwickler unterstützt das hybride Spiel partizipative Planungsprozesse. Es kombiniert Vorteile von analogen Spielen mit den Zusatzfunktionen einer App. Die digitale Erweiterung gibt Spielenden unmittelbares Feedback zu ihren Aktionen und führt zur rascheren Anpassung an neue Situationen.

#### **21. Play the City Game Manual, Play the City, 2017**

Das von Ekim Tan geleitete Büro „Play the City“ in Amsterdam hat sich schon sehr früh auf die Entwicklung von Spielen zur Förderung von partizipativen Prozessen im städtebaulichen Bereich spezialisiert und verfügt über eine immense Sammlung maßgeschneiderter Spielrequisiten, die die verschiedensten räumlichen Bedingungen und Funktionen greifbar darstellen. Entscheidungsträger\*innen, Investor\*innen und weitere Beteiligte werden im Spiel zusammengebracht, Hierarchien vorübergehend aufgehoben und fachspezifische (Sprach-)Barrieren überbrückt.

#### **22. Block by Block Playbook, Block by Block, 2021**

„Block by Block“ ist die Anwendung des berühmten Videospieles „Minecraft“ zur Unterstützung von partizipativen Bauprojekten im öffentlichen Raum. Es ist eine Initiative von UN-Habitat, dem Wohnbauprogramm der Vereinten Nationen, dem Mojang/Microsoft die Software zur Verfügung stellt. Es ist wahrscheinlich die weltweit meist verbreitete Spielanwendung für reale Bauvorhaben. Der Fokus liegt auf Nachhaltigkeit, Gleichheit und Gerechtigkeit, Inklusion und Flüchtlingshilfe.

#### **23. A Blind Legend, DOWiNO (Serious Game and Game for Change), 2015**

„A Blind Legend“ ist ein Videospiel ohne Bilder. Es funktioniert anhand von 3D binauraler Tontechnik, die äußert realistische räumliche Höreindrücke reproduziert. Sehbehinderten Personen verschafft es einen ersten Einstieg in die Welt der Videospiele, während Sehende in eine völlig neue Welt katapultiert werden, wo sie ohne ihre vertrauten visuellen Orientierungshilfen auskommen müssen.

#### **24. Mystery on Fifth Avenue, Eric Clough (212box), 2008**

Das Medium Spiel ist seit mehr als zehn Jahren in der Architekturpraxis von Eric Clough und seinem Büro 212box verankert. 2008 war das Büro für die Neugestaltung einer 400 m<sup>2</sup> großen Wohnung in Manhattan zuständig. In seinen Entwurf integrierte Clough ein umfangreiches Spiel: Geheime Codes, dekorative Rätsel und Gegenstände, um diese zu knacken, wurden über die ganze Wohnung in Möbel und Ausstattung integriert. Die Narration bildet die Grundlage für den Entwurf, erzählt von den Inspirationsquellen und bestimmt das Aussehen der Wohnung mit.

#### **25. Drei ortsbasierte Spiele aus und zu Wien**

Wie kann man verborgene Geschichten und Orte in der Stadt zum Vorschein bringen und zugänglich machen? Drei Spielentwickler\*innen aus Wien beantworten diese Frage mit hybriden Konzepten an der Schnittstelle zwischen „realer“ und virtueller Welt.

**Die andere Stadt, Causa Creations, 2021**

„Die andere Stadt“ ist eine Begegnung mit der Vergangenheit, der Gegenwart und der spekulativen Zukunft Wiens. Über eine frei verfügbare App, können Interessent\*innen drei verschiedene Geschichten und ihre Räume erfahren, bespielen und erforschen.

**Die Vergangenheit ist jetzt, ArchäoNOW, 2019**

Das Spiel ist ein Rätselrallye durch die Wiener Innenstadt, das verschwundene Gebäude aus der Vergangenheit über „Augmented Reality“ (AR) wieder auferstehen lässt. 2019 war es europaweit das allererste Spiel dieser Art. Es entstand aus einer Zusammenarbeit zwischen Archäologin Miriam Weberstorfer (ArchäoNOW) und Architekt Franco Lanfur (VARS).

**Monster Hunt Vienna, City Games Vienna, 2022**

In diesem digitalen Stadtspiel sucht man nach „Monstern“: charmanten Kuriositäten abseits der bekannten Orte und Wege, die zur Seele der Stadt gehören. Zu diesen Geheimtipps gelangt man über Stadtkarten, Rätsel, Reime und GPS.

**Der Pressetext sowie hochauflösende und honorarfreie Pressefotos stehen auf [www.azw.at/presse](http://www.azw.at/presse) zum Download bereit.**

**Pressekontakt: Katharina Kober, +43-1-522 31 15-23, [kober@azw.at](mailto: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