

Playstation Vienna

Eroberer Schritt für Schritt die Erlebniswelten dieser Stadt

Das Projekt befasst sich mit der Vermarktung, speziell der Touristifizierung einer Großstadt am Beispiel Wiens. Ergänzend zu einer kritischen Visualisierung profitorientierter Strukturen, die im musealen Kontext der touristischen Marketingstrategie mit Ironie begegnen, wurden dem Publikum Rundgänge angeboten, bei denen exemplarisch und auf Augenhöhe mit verschiedenen Verantwortlichen bis hinunter zu marginalen Hilfskräften dieses symbolisch aufgeladenen Wirtschaftsbereiches im Detail beobachtet und kommuniziert werden konnte.

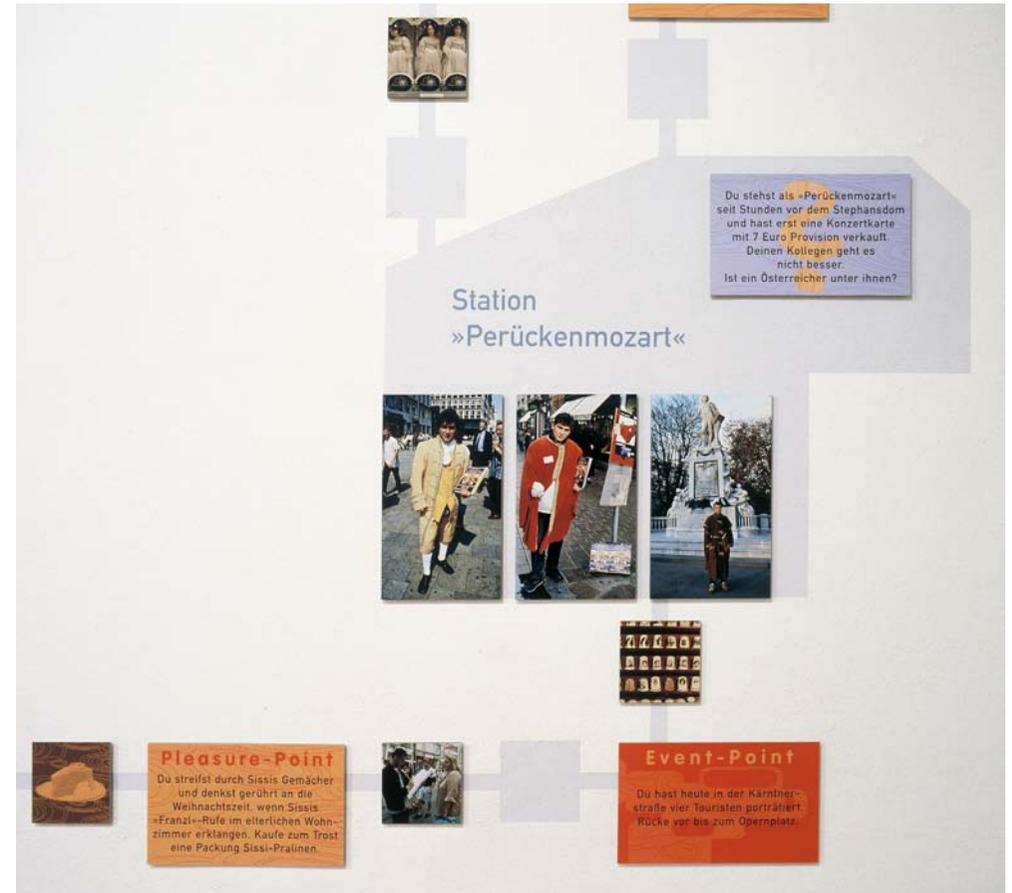
Wandinstallation (5 x 9 m) im Stil eines Brettspiels mit Fotografien und Texttafeln, Stadtrundgänge, Dokumentationsvideo der Touren (50 min), Postkartenlepoporello 2002/03

site-seeing: Disneyfizierung der Städte?, Künstlerhaus Wien und öffentlicher Raum, Wien 2002

Play the Place – Beispiele den Raum, Kunstverein Wolfsburg (Einzelausstellung), 2003

Tourist City. Die Neuerfindung des Ortes, Kulturzentrum Bremen, 2004

- Förderung durch die European Cultural Fondation, Amsterdam 2002 und das ZKM, Karlsruhe 2003 •



Installationsansichten Künstlerhaus Wien 2003:
Wandinstallation (5 x 9 m) bestehend aus
Wandmalerie, Fotografien und Texttafeln >>

Stadtrundgänge mit den Stationen:
Der Dritte Mann, Lipizzaner und Burghauptmann,
"Perückenmozart", Wien-Tourismus im Riesenrad,
Wien erwartet Sie (Agentur Barci & Partner),
Hundertwasserhaus >>

Playstation Vienna

Station
Wien erwartet Sie



Pleasure-Point
Hier wird die Atmosphäre
des Wiener Lebens
aufgegriffen und
in einer
komfortablen
Umgebung
genossen.



Event-Point
Hier wird die
vielfältige
Kultur
Wiens
aufgegriffen
und
in einer
komfortablen
Umgebung
genossen.



Station
Wien-Tourismus
im Riesenrad



Event-Point
Hier wird die
vielfältige
Kultur
Wiens
aufgegriffen
und
in einer
komfortablen
Umgebung
genossen.



Pleasure-Point
Hier wird die
Atmosphäre
des Wiener
Lebens
aufgegriffen
und
in einer
komfortablen
Umgebung
genossen.

Pleasure-Point
Hier wird die
Atmosphäre
des Wiener
Lebens
aufgegriffen
und
in einer
komfortablen
Umgebung
genossen.



Event-Point
Hier wird die
vielfältige
Kultur
Wiens
aufgegriffen
und
in einer
komfortablen
Umgebung
genossen.

Event-Point
Hier wird die
vielfältige
Kultur
Wiens
aufgegriffen
und
in einer
komfortablen
Umgebung
genossen.



„Playstation Vienna. Eroberer Schritt für Schritt die Erlebniswelten dieser Stadt“ beschäftigt sich mit der Vermarktung, speziell Touristifizierung einer Großstadt. Mit seiner historischen Altstadt bietet sich Wien exemplarisch für eine darauf gerichtete Beobachtung an, da die Bilder, die mit seiner imperialen Geschichte verbunden sind, festgehalten und permanent reproduziert werden.

Der Teil der Arbeit, der im Stadtzentrum durchgeführt wurde, adaptiert als performative Praxis die Form einer Sightseeing-Tour. Statt jedoch zu zeigen, was als Klischee einer Stadt bereits existiert, lenke ich den Blick auf Bedingungen des Tourismus, die gemeinsam mit den TeilnehmerInnen erkundet werden. Eine Collage von Orten, die in ihrer Verbindung eine Verdichtung ergeben, bietet einen Blick hinter die Kulissen der Tourismusmaschine und eine Gesprächsmöglichkeit mit den Verantwortlichen für die Imagebildung der Stadt Wien.

Der andere Teil der Arbeit, eine Wandinstallation im Künstlerhaus Wien, thematisiert im Stil eines Gesellschaftsspiels die Ausrichtung einer Stadt auf konsumorientierte BesucherInnen. Ähnlich vereinfacht, wie man sich dort Schritt für Schritt über das Spielfeld bewegt, werden TouristInnen und BesucherInnen über Leitsysteme, spezielle Anreize und bestimmte Werbestrategien durch die Zentren unserer Städte geführt. Die Idee eines reibungslosen Ablaufs wird in der Wandarbeit in ironischer Form aufge-

griffen. Die Stellen, an denen das Ideal mit der Wirklichkeit kollidiert, werden hier aber nicht ausgeklammert, sondern ebenfalls in die Grammatik eines kohärenten Spielgeschehens übersetzt. Die einzelnen Spielfelder greifen so eine Reihe von signifikanten Punkten aus dem System Tourismus auf und bringen sie in einen diagrammatischen Zusammenhang, wobei die sechs Stationen des Wandspiels in Analogie zu denjenigen des Stadtrundgangs stehen. In Form eines Postkartenleprellos mit Ausschnitten aus diesem Spielplan knüpft das Projekt an entsprechende Produkte des konventionellen Tourismus an.

Im Zeitalter der Postmoderne ist die Welt zur Bühne geworden und die TouristInnen erfreuen sich nicht mehr am authentischen Erlebnis, sondern an der Vielzahl der Spiele, die ihnen zur Verfügung stehen. Sie wissen heute, dass sie die Rolle „TouristIn zu sein“ aufführen. Ausgehend von der Beobachtung, dass Bilder, die durch Filme und andere Medien in den Köpfen der Leute entstehen, auch deren Verhalten bestimmen, und zwar oftmals so weit, dass demgegenüber die bestehenden gesellschaftlichen Verhältnisse ausgeblendet werden, versucht „Playstation Vienna“ Situationen einzukreisen, an denen dieser Mechanismus offensichtlich wird. Dabei wird hier in erster Linie nicht mit analytischen Mitteln, sondern mit transformierten Standards der Freizeitkultur – einer Sightseeing-Tour, einem Gesellschaftsspiel und einem Postkartenleprello – operiert. P.L.



Die Hofburg würde gerne ein Frühstück von Sissi nachstellen. Die Historiker befürchten, der Geschichte nicht gerecht zu werden und sagen nein. Wie würdest du entscheiden?

Sowohl Reiter als auch Pferde in der Hofreitschule sind männlichen Geschlechts. Kannst du dir ein Mädchen unter den Wiener Sängerknaben vorstellen?

Station Lipizzaner und Burghauptmann

Pleasure-Point
Du streifst durch Sissis Gemächer und denkst gerührt an die Weihnachtszeit, wenn Sissis »Franzi«-Rufe im elterlichen Wohnzimmer erklingen. Kaufe zum Trost eine Packung Sissi-Pralinen.

Station Wien-Tourismus im Riesenrad

Im Riesenrad werden in »Before Sunrise« und in »Der Hauch des Todes« die ersten Küsse getauscht. »Der Dritte Mann« wirft seinen Jugendfreund nicht aus der Gondel. Hat eine Fahrt im Riesenrad einen harmonisierenden Effekt?

Wellness, Genießen und Shopping sind die aktuellen Tourismus-Trends. Wien ist die »Wahlflucht-Metropole«. Welches Motto schlägst du für das nächste Jahr vor?

Event-Point
Beim Überqueren des Michlerplatzes träumst du von Walt Disneys Film »Die Flucht der weißen Hengste«. Du träust in einen Pferdeapfel und landest abrupt wieder in der Realität.

