

WorldWideWob

Das Spiel um die Zukunft einer Stadt

Als quasi multimedialer Zugang zu Geschichte, Struktur und offenen Gestaltungsmöglichkeiten einer konkreten urbanen Realität, nämlich der Industriestadt Wolfsburg, wurde die Form eines Brettspiels gewählt. Die Spieler werden hier während ihrer Züge nicht nur mit einer Vielzahl von architektonischen Fakten, politischen Entwicklungen und Insiderinformationen konfrontiert, sondern die Regeln sehen auch vor, dass sie eigene Ideen zur Umgestaltung im Wettbewerb mit ihren Kontrahenten einbringen und darüber abstimmen. Das Aleatorische wird somit durch eine demokratische Praxis ergänzt, die ein Modell für die Zukunft der Modellstadt abgeben könnte.

Brettspiel, 2003-04

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

un-built cities, Kunstverein Bonn, 2003

Non Standard Cities, Halle auf dem Schlachthofgelände, Berlin 2004

on the move. verkehrskultur II, Westfälischer Kunstverein, Münster 2006

Schrumpfende Städte, KW – Institute for Contemporary Art, Berlin 2004; in: Spielehaus, Halle 2005 und Deutsches Architekturmuseum, Frankfurt 2007/08

steirischer herbst, rotor in der Scherbe, Graz 2009



>

Installationsansichten
„Play the Place – Beispiele den Raum“,
Kunstverein Wolfsburg, 2003 (Einzelausstellung):
Spielraum im Zentrum der Ausstellung
mit 3 Spielsets



An der Stadt Wolfsburg lassen sich aktuelle urbanistische Veränderungen besonders deutlich ablesen, und hier werden Stadtkonzepte früher als anderswo formuliert. Wolfsburg mit Sitz des Weltkonzerns Volkswagen war stets Modellstadt für städtebauliche Ideen. Zunächst als „ideale“ Arbeiterstadt in der NS-Zeit geplant, in den 50er Jahren zum Musterort des Wirtschaftswunders aufgestiegen, agiert sie nun, um Globalisierungseffekte aufzufangen, als Vorreiter in der Umwandlung von der Industrie- zur Event- und Freizeitstadt. Da Wolfsburg auf dem Reißbrettstadt entstanden ist und immer wieder Schauplatz für verschiedenste städtebauliche Planspiele war, schien sie mir geradezu prädestiniert für ein Spiel zu sein. Ausgehend von den Überlegungen dieser Modellstadt sollte „WorldWideWob. Das Spiel

um die Zukunft einer Stadt“ die Möglichkeit eröffnen, auf anschauliche Weise über die Zukunft unserer Städte grundsätzlich zu reflektieren. Nach einer längeren Vorbereitungszeit und Testphase mit verschiedenen Prototypen erschien „WorldWideWob“ (WOB ist das Autokennzeichen von Wolfsburg) Ende 2004 in einer Auflage von 1000 Stück. Angelehnt an ein klassisches Brettspiel mutiert hier die Stadt zum Spielfeld und die Einwohner zu Akteuren. Die Spieler werden mit Aufgaben konfrontiert, deren Lösung gewöhnlich jenseits des eigenen Handlungsspielraums liegt. „Indem Pia Lanzinger den Spieß umdreht, wird der passive Nutzer zum Handelnden, der Betrachter zum Spieler bei der Rückeroberung eines von bevölkerungsfernen Strukturen administrierten Lebensraumes.“ (Annelie Pohlen) *P.L.*

Nach einer längeren Vorbereitungs- und Testphase mit verschiedenen Prototypen in einer Reihe von Ausstellungen erschien das Brettspiel „WorldWideWob“ Ende 2004 in einer Auflage von 1000 Stück.

„WorldWideWob
Das Spiel um die Zukunft einer Stadt“
von Pia Lanzinger
Herausgeber: Pia Lanzinger
und Kunstverein Wolfsburg
ISBN 3-936919-52-6

Zu beziehen über:
Revolver – Archiv für aktuelle Kunst
www.revolver-books.de



